



mpc
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM



Moderné vzdelávanie pre vedomostnú spoločnosť / Projekt je spolufinancovaný zo zdrojov EÚ

PhDr. Zdenka Lehotská, PhD.

Skúsenosti s využívaním didaktických hier a súťaží v predmete ADK

Osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe

Žilina
2014

Vydavateľ: Metodicko-pedagogické centrum, Ševčenkova 11,
850 01 Bratislava

Autor OPS/OSO: PhDr. Zdenka Lehotská, PhD.

Kontakt na autora: Obchodná akadémia, Veľká okružná 32, 011 57 Žilina
lehotska11@post.sk

Názov OPS/OSO: Skúsenosti s využívaním didaktických hier a súťaží v predmete ADK

Rok vytvorenia 2014

OPS/OSO: XII. kolo výzvy

Odborné stanovisko

vypracoval: Ing. Miroslava Dechtárová

Za obsah a pôvodnosť rukopisu zodpovedá autor. Text neprešiel jazykovou úpravou.

Táto osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe/osvedčená skúsenosť odbornej praxe bola vytvorená z prostriedkov národného projektu Profesionálny a kariérový rast pedagogických zamestnancov.

Projekt je financovaný zo zdrojov Európskej únie.

Kľúčové slová

edukačný proces, motivácia, interakcia, administratíva a korešpondencia, didaktické hry, aktivizujúce vyučovacie metódy, osobnosť žiaka, kognitívne ciele, afektívne ciele, psychomotorické ciele

Anotácia

Predkladaná OPS sa zaoberá osobnosťou žiaka strednej školy v edukačnom procese a využitím didaktických hier v predmete administratíva a korešpondencia (ADK). Vychádza z transformačných trendov a perspektívnych úloh nášho školstva. Pri didaktickej transformácii učiva vychádza z analýzy obsahu učiva (vecné poznatky), procesuálnych poznatkov (rozvoj psychomotorických zručností) a z osobnostných predpokladov a možností žiaka. Prezентuje praktické skúsenosti v oblasti uplatnenia aktivít zážitkového učenia na vyučovacích hodinách administratívy a korešpondencie a jednu z možností, ako sprístupniť žiakom učivo netradičnou formou a motivovať ich.

Akreditované programy kontinuálneho vzdelávania

Aktivizujúce metódy vo výučbe odborných predmetov

147/2010 - KV

OBSAH

ÚVOD	5
1 MOTIVÁCIA V EDUKAČNOM PROCESE	7
1.1 Aspekty motivácie v učení sa	7
1.2 Motivácia na vyučovacích hodinách ADK.....	8
2 VYUČOVACIE METÓDY A ICH VPLYV NA ŽIAKA.....	10
2.1 Aktivizujúce vyučovacie metódy na hodinách ADK.....	10
2.2 Stručná charakteristika aktivizujúcich vyučovacích metód.....	11
3 DIDAKTICKÉ HRY NA HODINÁCH ADK.....	13
3.1 Aplikácia didaktických hier v praxi.....	14
ZÁVER.....	29
Zoznam bibliografických zdrojov.....	30

ÚVOD

Základným predpokladom demokratizácie a humanizácie spoločnosti je plné akceptovanie individuality každého človeka. Človek sa rodí ako biologická bytosť, ktorá sa socializáciou stáva bytosťou spoločenskou, osobnosťou. Každá osobnosť je formovaná nielen vnútornými podmienkami – dedičnosťou, ale i materiálnym a sociálnym prostredím. Práve sociálne prostredie je limitujúcim faktorom vo vývine a rozvoji osobnosti. Škola ako vzdelávacia inštitúcia plní popri vzdelávacej a kvalifikačnej funkcii i personalistickú a socializačnú funkciu. Súvisí to so zmenou filozofie súčasnej školy, od ktorej sa očakáva, že bude vychovávať nielen k poznaniu, ale že bude kultivovať vzťahy k sebe samému, k iným ľuďom, vychovávať ľudí citovo vyrovnaných, kreatívnych, spoločenských. Preto je nevyhnutné transformovať tradičnú školu na tvorivo humanistickú.

Predkladaná OPS vychádza zo súčasných trendov a perspektívnych úloh nášho školstva. Pri didaktickej transformácii učiva nevychádza len z analýzy obsahu učiva (vecné poznatky), procesualných poznatkov (rozvoj psychomotorických zručností), ale z osobnostných predpokladov a možností žiaka. Zaoberá sa motiváciou v edukačnom procese, aspektmi motivácie v učení sa, aktivizujúcimi vyučovacími metódami a využitím didaktických hier v predmete administratíva a korešpondencia. Prezentuje praktické skúsenosti v oblasti uplatnenia aktivít zážitkového učenia na vyučovacích hodinách administratívy a korešpondencie a jednu z možností, ako sprístupniť žiakom učivo netradičnou formou a motivovať ich. Vychádza zo skúseností, že vhodne zostavené didaktické hry pomáhajú žiakom aktívne sa zapájať do učebného a vyučovacieho procesu. Hra je súčasne prostriedkom, ako žiak môže vyjadriť vlastné vnútorné pocity, vlastné kompetencie dať najavo okoliu. V praxi to znamená, že učiteľ so žiakmi hovorí o tom, ako sa cítia, ako sa im pracuje, čo im spôsobuje problémy atď. Hrou sa podporuje aktivita žiakov, tvorivosť, fantázia, postoj, psychomotorika. Má význam pre rozvoj celej osobnosti. V neposlednom rade je didaktická hra ako dôležitý motivačný prostriedok, ktorá pomáha vzbudiť záujem žiakov o predmet, nenásilne pomáha učiteľovi pri upevňovaní jeho prirodzenej autority a oblúbenosti. Umožňuje žiakovi prejsť svoje dojmy, city, fantáziu. Je dôležitá pri formovaní sociálnych vzťahov. Stáva sa pre žiakov zaujímavá a prítlačivá. Zbavuje žiakov strachu z chýb a omylov. Má výchovné zameranie a zameranie na zážitkovú sféru.

Z dlhoročnej praxe sa mi potvrdilo, že v didaktických hrách sa obohacuje nielen duševný obzor žiaka, ale aj jeho psychomotorická činnosť. V porovnaní s inými učebnými metódami a formami ich prednosťou je skutočnosť, že proces upevňovania a prehlbovania učiva prebieha v hravej, zábavnej činnosti. Tento proces je sprevádzaný väčšinou kladnými emóciami, čo je jednou z dôležitých podmienok pri trvalom osvojení učiva. Didaktické hry umožňujú odreať napätie, stres a negatívne emócie, čím značne prispievajú k zdravému vývinu osobnosti žiaka.

Cieľom OPS je poukázať na spôsob využitia didaktických hier v odbornom predmete administratíva a korešpondencia, ktoré vhodným zaradením a odborným metodickým postupom aktivizujú žiakov a rozvíjajú intelektuálne i mimointelektuálne vlastnosti od vnímania až po hodnotiace a tvorivé myslenie.

Prvá a druhá časť OPS vychádza z teoretických aspektov. Zaoberá sa motiváciou v edukačnom procese, aspektmi motivácie v učení sa, aktivizujúcimi vyučovacími metódami a ich stručnou charakteristikou, ktoré sa môžu aplikovať na vyučovacích hodinách v predmete administratíva a korešpondencia. Tretia časť OPS je aplikačná. Pojednáva o didaktických hrách. Je tematicky zameraná na prezentáciu didaktických hier zameraných na rozvoj a upevňovanie hmatovej istoty, pozornosti a sústredenosti, na rozvoj písomnej komunikácie, tvorivosti, logického myslenia, predstavivosti. Prezentované didaktické hry sú modifikované a prispôsobené obsahu vzdelávania v 1. a v 2. ročníku štúdia odborného vyučovacieho predmetu administratíva a korešpondencia na obchodnej akadémii.

OPS bude prínosom pre pedagogických zamestnancov na stredných odborných školách s ekonomickým zameraním, ktorí využívajú inovatívne metódy a formy v pedagogickej praxi.

1 MOTIVÁCIA V EDUKAČNOM PROCESE

Otázka aktivizácie a motivácie žiakov na vyučovaní je problematikou veľmi zložitou. Dogmatické metódy (memorovanie textov žiakmi) vystriedali metódy tradičného vyučovania, kde sa vzťah učiteľ – žiak sčasti humanizoval, ale pozornosť žiakov sa zameriavala prevažne na exponovanie učiva. Učiteľ vystupoval v úlohe silnej autority. Používal širokú škálu donucovacích prostriedkov, prostredníctvom ktorých žiakov nútil učiť sa. Mnohé prvky tradičného vyučovania prevládajú až dodnes. Do popredia sa však dostáva koncepcia tvorivého vyučovania, ktorá kladie dôraz na aktivitu, samostatnosť a tvorivú činnosť žiakov. Na vyučovaní učiteľ neustále myslí na funkčnosť aktivít žiakov v jednotlivých etapách vyučovania. Učiteľ by mal vedieť, či krátka rozcvička osvieži žiakov, použitá metóda explicitne súvisí s témou, schopnosťami žiakov a zadanie domácej úlohy je účelné, či vypracovanie úlohy splní očakávaný cieľ. Prax a teória si všímajú aktuálnosť a účelnosť žiackych aktivít, ich prínos pre rozvoj osobnosti žiaka (László, K., 1998, s. 51).

Počas školskej edukácie sa najčastejšie venuje pozornosť motivácii z hľadiska vhodnej voľby a usporiadania didaktických metód, technických prostriedkov do účelných, racionálnych vzťahov a z hľadiska dosahovania cieľov. Na druhej strane motivácia je vnímaná z hľadiska sebarozvíjania, ktoré je realizované učením sa. Ladislav Mihálik uvádza súbor motivačných prostriedkov, prostredníctvom ktorých učiteľ môže uvážene a cieľavedome pôsobiť na žiakov:

- navodením problémovej situácie a formuláciou problému,
- obsahom učiva,
- prítlačným cieľom vyučovacej hodiny, s ktorým sa žiaci vnútorne dokážu stotožniť,
- osobnosťou učiteľa,
- pochvalou a vhodnou odmenou,
- uplatňovaním moderných technických prostriedkov výučby,
- dosiahnutými úspechmi žiakov v učení,
- presvedčením žiaka o možnostiach využitia vedomostí v praktickom živote,
- vhodným uplatňovaním aktuálnej a perspektívnej motivácie - túžba žiaka po pochvale, dobrej známke, uznaní (In: László, K., 2004, s. 6).

1.1 Aspekty motivácie v učení sa

Cieľavedomé osvojovanie nových vedomostí nemôže existovať bez aktivity učiaceho sa. V procese učenia sa má veľký význam vnútorná motivácia, ktorá núti jednotlivca niečo robiť alebo niečomu sa učiť pre vlastné uspokojenie. V riadenom školskom učení sa žiaci sa často učia pod vplyvom vonkajších podnetov, ktoré navodia situáciu na určitú činnosť. Ako zvyšovať u žiakov túžbu po učení sa? G. Petty odporúča učiteľom naučiť žiakov všímať si tieto aspekty:

a) Veci, ktoré sa učím, sa mi zídu

Ak je učiteľ profesionálom v odbore, v ktorom žiak bude pracovať, problémy s motiváciou nie sú. Sám učiteľ svojou orientáciou a zameraním, pokiaľ vyučuje s láskou a nadšením, je silným motivačným faktorom.

b) Kvalifikácia, ktorú štúdiom získam, je výhodná

Pozitívne je, keď žiaci poznajú dlhodobý, ale aj krátkodobý zmysel štúdia, ktorý môže byť zameraný na ich záujmy. Mali by presne vedieť, aké výhody má kvalifikácia, ktorú získajú počas štúdia a aké sú možnosti jej uplatnenia.

c) Pri učení mávam dobré výsledky a tento úspech zvyšuje moje sebavedomie

Tento motivačný aspekt je najsilnejší. Je hnacou silou celého učebného procesu. Veci, ktoré nás zaujímajú, zvyčajne ľahšie zvládneme, čím sa zvyšuje sebavedomie. Nedostatok snahy, odhodlania a vytrvalosti spôsobí, že žiak si nedokáže poradiť s drobnými problémami. Nemá dostatok odvahy, má strach z učiteľa, rodičov a nakoniec v štúdiu upadá. Preto by mal učiteľ pomôcť žiakovi, aby odvedol na hodinách čo najlepšiu prácu a dostal pochvalu. Vďaka svojmu úspechu bude žiak pozitívne naladený, sformuje sa v ňom sebadôvera, ktorá aktivizuje ľudské schopnosti.

d) Ak sa budem dobre učiť, vyvolá to priaznivý ohlas

Aj keď žiaka učenie nebaví, snaží sa udržať krok s triedou. Má záujem, aby ho akceptoval učiteľ, spolužiaci, kolektív a rodičia.

e) Veci, ktoré sa učím, sú zaujímavé a vzbudzujú moju zvedavosť

Učenie môže uspokojovať prirodzenú zvedavosť v žiakovi. Dôležitú úlohu zohráva učiteľ, ktorý vie žiaka pre vec zapáliť.

f) Zistujem, že vyučovanie je zábavné

Vhodná motivácia k činnostiam vytvára predpoklady pre usmerňovanie žiaka k sebauplatneniu a tvorivosti

g) Keď sa nebudem učiť budem mať nepríjemnosti

Tento činiteľ vyplýva zo zákazov a príkazov. Je motivačným činiteľom. Žiak si uvedomuje, že ak dostane zlú známku, nebude môcť ísť na diskotéku, do kina. Bude pociťovať určité obmedzenia (In: László, K., 2004, s. 48).

1.2 Motivácia na vyučovacích hodinách ADK

V tejto podkapitole opisujem iné formy motivácie žiakov, okrem aktivizujúcich metód, ktoré využívam na vyučovacích hodinách administratívy a korešpondencie.

Učebný predmet administratíva a korešpondencia (ďalej len ADK) má v sústave odborných predmetov ekonomického zamerania primárne a špecifické postavenie. Podporuje a rozvíja aktivitu, tvorivosť, zručnosť a písomnú komunikáciu žiakov. Hlavným cieľom tohto predmetu je získať vedomosti, zručnosti a správne návyky v písaní na počítači, vypracovať písomnosti so zreteľom na kultúru jazyka. Učebná osnova predmetu ADK vyžaduje čo najviac priblížiť výučbu súčasnej praxi. Zamerala sa na vytváranie a rozvíjanie kľúčových, všeobecných a odborných kompetencií žiaka. ADK by nemali žiaci považovať za okrajový predmet. Preto sa snažím na vyučovacích hodinách vytvárať také podmienky, aby žiaci prejavili zodpovedný a pozitívny vzťah k tomuto predmetu. Prioritou v mojej práci je motivácia žiakov k vyšším výkonom, k zodpovednému prístupu k práci a zároveň vytváranie možností a príležitostí, v ktorých by sa činnosť žiakov spájala s pocitom radosti a úspechu.

V súčasnosti sa na učiteľa kladú čoraz vyššie nároky. Nadmerná psychická záťaž, vysoké požiadavky na odbornú a pedagogickú prácu, počítačovú gramotnosť, mimoškolské aktivity, byrokratické povinnosti neraz dostávajú učiteľa do role učiteľa „manipulátora“, ktorý považuje žiakov za „figúrky“, ktoré treba obratne posúvať na šachovnici v rámci osnov a smerníc. Väčšina učiteľov vie veľmi málo o konkrétnych problémoch svojich žiakov. Žiaci ľahšie zdoľávajú problémy a ťažkosti vzdelávacieho alebo výchovného charakteru, ak si učiteľ získa u nich dôveru, vybuduje neformálny vzťah založený na úprimnej snahe im pomôcť. Tento vzťah sa zakladá na rozvoji, sebarozvoji osobnosti žiaka, na znižovaní miery direktívnosti vo vyučovacom procese. Preto sa snažím vo

vyučovacom procese vytvárať priaznivú emocionálnu interakciu a priestor pre vyjadrovanie a toleranciu rôznych názorov, samostatnú tvorivú činnosť žiakov, rešpektujem individuálne osobitosti žiakov a volím variabilitu prístupov k nim.

Už na prvých hodinách ADK pozorujem značné rozdiely medzi jednotlivými žiakmi. Niektorí žiaci spĺňajú učebné ciele veľmi ľahko, väčšina z nich však zápasí s problémami. Osobitnú pozornosť venujem psychicky labilným žiakom, ktorí sa nedokážu sústrediť, alebo úzkostlivým žiakom, ktorí neustále kontrolujú, či neurobili chybu. Takýchto žiakov ukludňujem a povzbudzujem. Školskú prácu organizujem nielen so zameraním na psychomotorický výkon žiakov, ale aj na citovú skúsenosť. Eliminujem stresogénne faktory, úzkostlivosť a strach zo zlyhania a neúspechu, hľadám možnosti a príležitosti, v ktorých by sa psychomotorická činnosť žiakov spájala s pocitom radosti a úspechu. Výkonový aspekt v učení, má svoje nezastupiteľné miesto, ale mal by pôsobiť vo svojej pozitívnej, podnecujúcej podobe a nie ako dominujúci. V edukačnom procese preferujem aj ľudský aspekt. Je potrebné uvedomiť si, že žiak sa cíti dobre v kolektíve, ktorý ho neponižuje, v ktorom je plnohodnotným členom. Práca, ktorá sa realizuje v prostredí vzájomnej dôvery a ústretovosti má pozitívny vplyv na formovaní osobnosti žiaka. Pri ústretovom vzťahu je atmosféra pokojná, priaznivá. Naopak, pri neústretovom vzťahu žiaci prežívajú strach, napätie, dochádza ku konfliktom, nedisciplinovanosti, čo vyčerpáva obe strany a vedie k demotivácii, k znižovaniu výkonov. Nehodnotím len výsledok, ale aj žiakovu cestu k nemu, oceňujem podnetné nápady.

Individuálny prístup, priaznivá emocionálna interakcia, podporujúca atmosféra a dobré medziludské vzťahy, pochvala, povzbudenie, rešpektovanie názorov žiakov, ktoré nie sú zhodné s mojimi vlastnými, rešpektovanie práv žiaka na chyby a omyly sú pôsobivé motívy, ktoré by nemali chýbať v edukačnom procese a ktoré pomáhajú pri zdolávaní vzdelávacích a výchovných problémov.

2 VYUČOVACIE METÓDY A ICH VPLYV NA ŽIAKA

Vyučovacie metódy majú mimoriadny význam vo výchovno-vzdelávacom procese. Priebeh a orientácia vyučovacieho procesu, činnosť učiteľa a žiakov, dosiahnutie vytýčených cieľov, závisí predovšetkým od vhodného výberu vyučovacích metód. Vyučovacie metódy dávajú odpoveď na otázku ako pracovať vo výchovno-vzdelávacom procese, aby boli dosiahnuté stanovené ciele. Pre učiteľa sú mimoriadne dôležité, pretože umožňujú sprístupňovať učivo žiakom. Na druhej strane uľahčujú žiakom učenie sa, aktivizujú ich činnosť (Bajtoš, J., 2003, Petlák, E., 2000, László, K., 1998, Turek, I., 1998).

Výber vyučovacích metód závisí od rôznych požiadaviek, ktoré sú aktuálne v daných podmienkach, súvislostiach, čase. Učiteľ, na základe zistených osobnostných hodnôt žiaka, v súlade s didaktickými zásadami a zákonitostami vyučovacieho procesu, hľadá primerané metódy pre vlastnú prácu a ponúka alternatívne metódy práce pre žiakov, aby obidvaja dosiahli cieľ (Bajtoš, J., 2003, s. 196). Výchovno-vzdelávací proces, v ktorom sa preferujú metódy slovné, názorno-demonštračné, reprodukčné súčasným požiadavkám nevyhovuje a už vôbec nie požiadavkám budúcnosti. V zhode s J. Skalkovou (1999, s. 190) zastávam názor, že „napriek rôznym inovačným snahám prevláda stále často jednostranná orientácia na metódy objasňujúceho, ilustratívneho a reproduktívneho typu. V pozadí ostáva skupina metód, ktoré vyžadujú vyššiu úroveň aktivity, myšlienkovej samostatnosti, ktoré uvoľňujú priestor pre praktické činnosti žiakov, pre rozvíjanie ich tvorivosti.“ Ak učiteľ pristupuje k vyučovaniu formálne, jeho práca sa stáva pre žiakov nezáživná a málo podnetná pre rozvoj ich praktických činností a tvorivých schopností. Preto prvoradou úlohou učiteľa je predovšetkým vzbudiť záujem u žiakov o učebnú činnosť. Motívov, ktoré vzbudzujú aktívnu učebnú činnosť žiakov je viacero. Môžu mať vnútorný charakter (záujem o učivo, túžba niečo dosiahnuť v živote) alebo vonkajší (učenie sa pre pochvalu, pod nátlakom).

2.1 Aktivizujúce vyučovacie metódy na hodinách ADK

S nárastom poznatkov sa čoraz väčšia pozornosť venuje takému vyučovaniu a vyučovacím metódam, ktorých cieľom je, aby v procese vyučovania nebol aktívny len učiteľ, ale aj žiaci. Spoločným menovateľom je, aby sa výchovno-vzdelávací cieľ dosahoval predovšetkým na základe aktívnej činnosti žiakov. Aktivizujúcimi vyučovacími metódami sa nesleduje iba dosiahnutie vyučovacieho cieľa. Metódy vyžadujúce od žiaka aktivitu, prispievajú aj k rozvoju jeho tvorivosti, samostatnosti, k trvácnosti vedomostí, vyučovanie sa stáva pre žiaka zaujímavejším (Petlák, E., 2012, s. 71).

Výber aktivizujúcich metód z motivačného a edukačného hľadiska patrí medzi náročné aktivity učiteľa. Učiteľ v rámci prípravy na vyučovaciu hodinu ADK by si mal uvedomiť, že správna motivácia sa má prelínať celým vyučovacím procesom. Aktivitu žiakov nezbudím len oznámením cieľa hodiny, ani vyzývaním žiakov do učebnej činnosti prikazovaním. Ak chcem vzbudiť u žiakov aktivitu, musím voľiť dobre premyslený postup v rámci vyučovacej hodiny ADK. Predovšetkým musím brať do úvahy nielen svoju vyučovaciu činnosť, ale aj činnosť žiakov. Dobre zvolená a premyslená aplikácia aktivizujúcich metód vyvoláva očakávanú reakciu žiakov, čo pozitívne mobilizuje aj

učiteľa. Ako uvádza E. Petlák (2012 s. 72 – 73) v príprave na vyučovanie by si mal každý učiteľ (z hľadiska použitia metódy) uvedomiť:

- aké učivo bude žiakov učiť (náročné, menej náročné, konkrétne, abstraktné, teoretické alebo praktické atď.),
- aký bude cieľ hodiny (či si žiaci musia učivo osvojiť, či bude slúžiť len ako motivácia do tematického celku, či cieľom budú okrem teórie aj zručnosti žiakov),
- či sám disponuje takou metodikou, aby zámery a ciele boli splnené (učiteľ sa musí sústavnne vzdelávať, aby bol odborníkom v používaní každej vyučovacej metódy),
- skutočnosť, že každá trieda je iná (učiteľ by mal aspoň čiastočne modifikovať svoju prípravu pre každú triedu).

Okrem uvedených faktorov výber metód výrazne ovplyvňuje aj typ osobnosti učiteľa – racionálny, emotívny atď.

Aktivizujúce vyučovacie metódy majú vo vyučovaní ADK svoj význam, ale nemôžu úplne vytlačiť tradičné vyučovacie metódy. Každá vyučovacia metóda má svoj potenciál oslovenia žiaka, potenciál rozvoja jeho aktivity. Aj keď na vyučovacích hodinách ADK v 1. a v 2. ročníku prevažujú praktické metódy (návnik a precvičovanie pohybových a praktických zručností) nezabúdam, že pozornosť a aktivitu žiakov možno udržať len striedaním viacerých vyučovacích metód v rámci vyučovacej hodiny. Záujem žiakov o tento predmet bude väčší, ak bude ich práca na hodinách pestrá a správne motivovaná.

2.2 Stručná charakteristika aktivizujúcich vyučovacích metód

Z hľadiska zamerania OPS sa nebudem venovať klasifikáciám vyučovacích metód. Vychádzajúc z reálnej edukačnej praxe je prvoradé poznať a ovládať tie vyučovacie metódy, ktoré môžem úspešne aplikovať na vyučovacích hodinách ADK. V zmysle uvedeného stručne opíšem tie metódy, ktoré podporujú aktivitu žiakov v predmete ADK. Najčastejšie sa vyskytujúce vyučovacie metódy, ktoré využívam na vyučovacích hodinách ADK sú: diskusné, problémové metódy, samostatná práca žiakov, súťaže, didaktické hry, brainstorming, snowballing.

Problémové metódy

Problémové metódy vo vyučovaní vedú k rozvoju aktívnej tvorivej činnosti, samostatnosti a aktívnemu získavaniu nových vedomostí a zručností žiakov. Prednosťou problémových metód je, že umožňujú, na základe už osvojených vedomostí a zručností, samostatne a aktívne získavať ďalšie nové poznatky. Učiteľ stavia pred žiaka problémy, motivuje ho, usmerňuje hľadanie spôsobov a prostriedkov riešenia problému.

Diskusia

Diskusia je vzájomným rozhovorom medzi všetkými členmi skupiny, v ktorej ide o vyjasnenie stanovenej problematiky. Od učiteľa vyjde začiatkový stimul, ale ďalšie príspevky, otázky, komentáre budú smerovať od jedného žiaka k druhému. Dobrá diskusia umožňuje získať žiakom cenné skúsenosti, ponúka im príležitosť k tvorivému mysleniu, k vyjadreniu vlastných názorov, postojov, hodnotovej orientácie. Žiaci si zvykajú na komunikáciu bez závislosti od riadenia učiteľom.

Samostatná práca žiakov

Samostatná práca žiakov je neoddeliteľnou súčasťou vzdelávania sa jedinca. Ide o autodidaktickú metódu, ktorá umožňuje žiakovi pracovať samostatne, prípadne

v skupine, a tak získavať ďalšie nové vedomosti a zručnosti. Sem patria autodidaktické metódy: práca s knihou, samostatné štúdium rôznej literatúry, samostatné štúdium s využitím audiovizuálnej techniky.

Súťaže

Súťaže aktivizujú, motivujú, iniciujú tvorivosť žiakov. Učia žiakov zmyslu pre fair-play, tolerancii, vyvíjať maximálne úsilie a zodpovednosť za výsledok práce nielen jedinca, ale aj kolektívu.

Brainstorming

Podstata tejto metódy spočíva v tom, že žiak vyjadruje svoje názory týkajúce sa preberaného učiva. Kritika alebo odmietanie názoru žiaka je neprípustné, a to zo strany učiteľa a aj spolužiakov. Názory žiakov sa zapisujú, následne triedia a vyhodnocujú. Prínos brainstormingu spočíva v tom, že žiaci sú aktívni, porovnávajú svoje vyjadrenia, vzájomne komunikujú. Výsledok, ku ktorému sa dopracovali je ich spoločným výsledkom.

Snowballing (snehová guľa)

Snowballing je metóda, ktorá tiež aktivizuje žiakov. Žiak začína najskôr sám pracovať na úlohe, po uplynutí stanoveného času sa vytvoria dvojice, následne sa dvojice spoja do väčších skupín po 4 – 8 žiakoch. Práca v skupinách má charakter skupinovej práce. Metóda trvá 20 – 30 minút. Hovorca skupiny prezentuje (slovne, zápisom na tabuľu, kresbou a pod.) k čomu skupina dospela. Po prezentácii výsledkov všetkých skupín, učiteľ učivo zosumarizuje, doplní a zhodnotí prácu skupín.

3 DIDAKTICKÉ HRY NA HODINÁCH ADK

Úlohou učiteľa je nielen vzbudiť pozornosť žiakov na hodinách odborného vyučovacieho predmetu ADK, ale aj udržať ju počas celej vyučovacej hodiny. Pozornosť žiakov klesá pri monotónnej a dlhotrvajúcej práci. Mnohonásobné opakovanie úkonu bez obmeny, jednotvárny nácvik cvičenia žiaka unavuje, utlmuje jeho koncentráciu, znižuje jeho aktivitu a záujem o predmet. Pri nácviku písania na klávesnici preto obmieňam činnosť žiakov, využívam bezprostrednú motiváciu, venujem pozornosť i malému zlepšeniu v presnosti a rýchlosti písania, nešetím pochvalami alebo inými formami ocenenia. Na hodinách ADK zaraďujem rôzne súťaže a motivačné cvičenia. Súťažiť môže skupina žiakov medzi sebou alebo celá trieda. Súťaže zaraďujem do edukačného procesu nepravidelne, aby nezovšedneli, môžu byť zamerané na presnosť alebo na rýchlosť. Súťažné disciplíny striedam, aby nevyhrávali len rýchli žiaci, ale aj pomalší a presnejší. Náplňou súťaží alebo motivačných cvičení môžu byť úlohy, didaktické hry.

Didaktické hry aktivizujú a rozvíjajú mimointelektuálne, intelektuálne vlastnosti, emócie, motiváciu, socializáciu, kreativitu žiaka, ale i učiteľa, odbúravajú navyknuté formy a šablóny myslenia a cítenia. Odkrývajú aj osobnostné vlastnosti žiaka, o ktorých nevedel. Porovnávaním výsledkov si žiaci môžu ujasniť svoje miesto v skupine spolužiakov, a tak spresniť svoje sebahodnotenie, ktoré niekedy podceňujú, inokedy preceňujú. Ako realizovať didaktické hry? Nestačí len vysvetliť pravidlá hry, myslieť si, že všetko bude mať plynulý priebeh. Každá hra si vyžaduje, najmä od učiteľa, veľa času z hľadiska jej prípravy. Učiteľ by mal vedieť aj to, či hra zodpovedá veku žiakov, je primeraná ich rozhl'adu, životným skúsenostiam, či ju vybral v správnej chvíli a nezabudol na nejaké podrobnosti. Učiteľ by mal každú hru na záver vyhodnotiť nielen spolu so žiakmi, ale i sám pre seba. Reakcie a postoje žiakov, ich dosiahnuté výsledky mal by hodnotiť veľmi citlivo. Dobrý učiteľ vie, že práve individuálna rozdielnosť je prirodzeným prejavom podstaty žiaka. Didaktická hra by nemala v triede vytvárať ovzdušie prehnanej súťaživosti, aby nepresúvala záujem o spontánnu činnosť na konečné číselné výsledky (Podušelová, M., 1994, s. 3).

V pedagogickej praxi je dokázané, že didaktické hry pomáhajú žiakom aktívne sa zapájať do učebného a vyučovacieho procesu. Hra je súčasne prostriedkom, ako žiak môže vyjadriť vlastné vnútorné pocity, vlastné kompetencie, dať ich najavo okoliu. Má význam pre rozvoj celej osobnosti. Hrou sa podporí aktivita žiakov, tvorivosť, fantázia, postoj, psychomotorika. V neposlednom rade je hra ako dôležitý motivačný prostriedok, ktorý pomáha vzbudiť záujem žiakov o predmet, nenásilne pomáha učiteľovi pri upevňovaní jeho prirodzenej autority a obľúbenosti. Umožňuje žiakovi prejaviť svoje dojmy, city, fantáziu. Je dôležitá pri formovaní sociálnych vzťahov. Stáva sa pre žiakov zaujímavá a prítiažlivá (Petlák, E., 1997, s. 122).

Pri didaktických hrách je dôležité odhadnúť, či hra nie je príliš jednoduchá, alebo náročná. Ak je hra jednoduchá, žiaci sa začnú nudiť, ak je náročná, sú znechutení, že tomu nerozumejú. Učiteľ pri zavádzaní didaktických hier do edukačného procesu nemusí vymýšľať zakaždým inú hru. Niekedy žiaci lepšie reagujú na to, na čo sú zvyknutí, pričom sa môže rovnaká hra využiť v rôznych obmenách. Okrem toho, veľa hier sa dá hrať v skupinách, čo umožní zapojiť viac žiakov naraz, čím sa šetrí čas. V skutočnosti nie je problémom nedostatok času na hry, ale dôkladné plánovanie aktivít, dôsledná organizácia času a nahradenie zaužívaných foriem vyučovania aktivizujúcimi

formami s rovnakou funkciou. Učiteľ v priebehu hry by nemal zabudnúť žiakov pochváliť, povzbudiť, mal by dbať na dodržiavanie pravidiel, nenásilne viesť hru, aby pokračovala správnym smerom. Každá aktivita a aj didaktická hra potrebuje iné zakončenie. Niektoré hry je potrebné zakončiť vyhlásením víťazov, niektoré rozdiskutovať (klady, zápory, problémy, nedostatky). Zo strany učiteľa si záver vyžaduje niekedy humorné a ľahké vyznenie, inokedy vážnosť, toleranciu a citlivý prístup k jednotlivým žiakom. Je už na učiteľovi akým spôsobom prácu ohodnotí – slovne alebo známku, bonusom (Bajtoš, J., 2003, s. 223).

3.1 Aplikácia didaktických hier v praxi

Ak chcete „radostné učenie“, zastaviť príval každodennej monotónnosti, zahrajte si so svojimi žiakmi, hoci hneď zajtra, na vyučovacej hodine niektorú z uvedených hier.

Didaktická hra č. 1: Odpis po prvú chybu

Tematický celok:

Nácvik písania na klávesnici.

Téma:

Nácvik písania na strednom, hornom a dolnom rade.

Kognitívne ciele:

Napísať prstokladom slová s prebratými písmenami na hornom, strednom a dolnom rade bez preklepov a pravopisných chýb.

Afektívne ciele:

Kontrolovať pozornosť a presnosť písania.

Psychomotorické ciele:

Precvičiť a upevniť hmatovú istotu.

Didaktické a učebné pomôcky:

elektronické písacie stroje, počítače, tlačiareň, kancelársky papier

Popis a pravidlá hry:

Žiakom navrhнем súťažnú hru zameranú na koncentráciu pozornosti, rozvoj tvorivého myslenia a psychomotorických zručností. Dopredu oznámim, že víťaz z tejto súťaže dostane jednotku. Každý žiak si pripraví dve, maximálne tri slová na prebraté písmená napr. aristokrat, stolička, petrolejka. Slovo nahlas povie spolužiakom, učiteľ ho zopakuje a žiaci ho napíšu na celý riadok bez sledovania klávesnice. Napísané slovo oddelujú čiarkou. Po napísaní každého výrazu si žiaci skontrolujú chyby a kto sa pomýli alebo zistí chybu, vypadá z hry. Ďalší žiak v poradí povie iné slová a postup sa opakuje. Vyradovacím spôsobom pokračujeme až dovtedy, pokiaľ nezostane víťaz. Dĺžka trvania hry: 10 – 15 min.

Zameranie hry:

Žiaci píšú nahlas vyslovené slovo do riadka bez sledovania klávesnice a predlohy. Pozerajú sa dopredu, aby si postupne zvykali aj na takýto spôsob písania. Až po napísaní požadovaného riadka, si môžu skontrolovať chyby v napísanom slove a opraviť si ich.

Hodnotenie hry:

Pri tejto hre sa rozvíja nielen psychomotorika, ale aj slovná zásoba. Ide o nápaditosť, predstavivosť, originalnosť, náročnosť slov. Každý žiak si musí dopredu premyslieť slová, ktoré nadiktuje svojim spolužiakom. Neplánované pauzy ukrajujú čas zo stanoveného časového limitu. Preto je potrebné dodržať v hre túto zásadu, aby sa stanovený časový limit zbytočne nepredĺžil. Žiaci počas hry sú aktívni a veľmi radi vymýšľajú zložité a neznáme slová. Do hry sa spontánne zapájajú, pretože si upevňujú hmatovú istotu na prebratých písmenách novou, netradičnou formou. Po vyčerpaní stanoveného časového limitu víťazovi skontrolujem text a ako odmenu dostane jednotku za bezchybne napísané všetky slová. Ostatní žiaci dostanú pochvalu za aktivitu.

Reflexia:

Na záver hry som získala od žiakov spätnú väzbu, ktorá bola v podstate kladná. Vyjadrenia žiakov: „Hra sa mi páčila, pretože som si precvičila prebraté písmená zaujímavým spôsobom“. „Využila som svoju fantáziu“. „Nedokázala som rýchlo zareagovať po vyzvaní, nenapadli ma vhodné slová“. „Jozef povedal cudzie slovo, nevedela som jeho význam, spomalila som rýchlosť pri jeho písaní“. Pri tejto hre je potrebné, aby žiak vysvetlil význam vysloveného neznámeho alebo cudzieho slova. Žiaci by mali vedieť význam slov, ktoré píšu.

Odporúčania pre učiteľov – vlastná skúsenosť:

Dopredu stanoviť časový limit pre žiakov na premyslenie slov. Neplánované pauzy ukrajujú čas zo stanoveného časového limitu. Pri vyslovení neznámeho alebo cudzieho slova trvať na tom, aby žiak vysvetlil význam vysloveného slova. Nedovoliť žiakom, aby sledovali klávesnicu.

Didaktická hra č. 2: Meno, mesto, zviera, vec

Tematický celok:

Nácvik písania na klávesnici.

Téma:

Veľké písmená – ľavý a pravý preradovač.

Kognitívne ciele:

Napísať správne a bezchybne meno, mesto, zviera, vec bez sledovania klávesnice na vybrané abecedné písmeno.

Afektívne ciele:

Vyriešiť zadanú úlohu a mať z toho zadosťučinenie.

Psychomotorické ciele:

Precvičiť a upevniť hmatovú istotu na strednom, hornom a dolnom rade s použitím preradovača.

Didaktické a učebné pomôcky:

elektronické písacie stroje, počítače, tlačiareň, kancelársky papier

Popis a pravidlá hry:

Učiteľ potichu hovorí abecedu, pokiaľ ho žiaci nezastavia. Na vybrané abecedné písmenko musia správne a bezchybne napísať meno, mesto, zviera, vec bez toho, aby

pozerali na klávesnicu. Napr. na písmeno b: Barbora, Bratislava, baran, bič. Žiak, ktorý prvý splnil úlohu, odpočíta ostatným čísla od 10 – 0 a stopne čas. Vyhráva najrýchlejší žiak so správnou a bezchybne napísanou úlohou. Víťaz získava bonus (+). Za tri bonusy (+++) je žiak odmenený jednotkou. Dĺžka trvania hry: 15 min.

Zameranie hry:

V hre sa rozvíja, okrem psychomotoriky, tvorivosť, myslenie, pamäť aj predstavivosť žiakov. Je dobrým prostriedkom pri rozvíjaní poznávacích schopností a využívaní medzipredmetových vzťahov. Žiaci si ani neuvedomujú, že si osvojujú niečo nové od svojich spolužiakov a upevňujú osvojené.

Hodnotenie hry:

Hra žiakov zaujala. Prebiehala v príjemnej atmosfére. Žiaci boli aktívni, na usmernenie zo strany učiteľa reagovali spontánne. Počas vyučovacej hodiny sa mi podarilo stimulovať iniciatívu, samostatnosť, koncentráciu aj u tých žiakov, ktorí majú problémy v 10-minútových odpisoch na rýchlosť a presnosť. Na záver som žiakom vysvetlila, aký význam má didaktická hra a zároveň som zisťovala, aké mali problémy, aké zlepšenia navrhujú.

Reflexia:

K priebehu hry žiaci nemali pripomienky, pretože ju poznajú a radi hrajú. Vyjadrenia žiakov: „Nevedela som si spomenúť mesto na začiatkové písmeno a“. „Ja som nevedela zviazať na písmeno a, potrebovala som viac času na premýšľanie“.

Odporúčania pre učiteľov – vlastná skúsenosť:

Dôležité je dodržať stanovený časový limit didaktickej hry, aby nezasahovala do ďalších fáz vyučovacieho procesu. Didaktickú hru odporúčam aplikovať v motivačnej fáze vyučovacieho procesu.

Didaktická hra č. 3: Človeče, nehnevaj sa

Tematický celok:

Upevňovanie presnosti a zvyšovanie rýchlosti písania.

Téma:

Nácvik textov s prípravou na presnosť.

Kognitívne ciele:

Odpísať text podľa predlohy a vypočítať percento chybovosti.

Afektívne ciele:

Kontrolovať pozornosť, vnímavosť a presnosť písania.

Psychomotorické ciele:

Precvičiť a upevniť hmatovú istotu na klávesnici elektronického písacieho stroja alebo počítača.

Didaktické a učebné pomôcky:

elektronické písacie stroje, počítače, tlačiareň, kancelársky papier

Popis a pravidlá hry:

Žiaci v tejto hre majú bezchybne odpísať štyri odseky za 15 minút. Každý bezchybne napísaný odsek znamená „panáčik“ v domčeku. Ak žiak urobí chybu, musí začať odpis od začiatku. Zvíťazí ten, kto má najviac (4 odseky) bezchybne napísaných odsekov. Víťazovi text skontrolujem a ako odmenu dostane jednotku za bezchybne napísané štyri odseky. Hru odporúčam praktizovať v čase, keď žiaci preberú všetky písmenká.

Zameranie hry:

Didaktická hra je zameraná na upevňovanie hmatovej istoty, na precvičovanie prebratých písmen. Učiteľ zábavnou formou získa od žiakov spätné informácie, ako si osvojili hmatovú istotu na prebratých písmenách. Zároveň táto hra zábavnou formou núti žiakov zmobilizovať všetky svoje schopnosti. Umožňuje žiakovi prejaviť svoje dojmy, city, trpezlivosť.

Hodnotenie hry:

Uvedená hra rozvíja koncentráciu a aktivizuje pozornosť. Dôležitú úlohu pri tejto hre zohráva aj vôľová a citová stránka. Žiaci rozvíjajú vytrvalosť, snažia sa prekonávať prekážky a nevzdávať sa pri prípadnom neúspechu. Aj keď hra je pre nich menej zaujímavá (žiaci sú často netrpezliví, podráždení, že musia písať text od začiatku pri zistení chyby), pomáha odstraňovať chyby v odpisoch a je zameraná predovšetkým na upevňovanie presnosti písania. Žiaci nemajú problémy v nadobúdaní rýchlosti písania, ale majú predovšetkým problémy v odstraňovaní chýb, ktoré vznikajú pri zvýšení rýchlosti a odstraňujú sa omnoho ťažšie.

Reflexia:

Sebareflexia žiakov bola rôznorodá, niektorí žiaci boli spokojní so svojou prácou (najmä tí, ktorí sú pokojní, trpezliví, vytrvalí), druhí prejavili zlosť, nespokojnosť, podráždenosť. Didaktická hra prezentuje a rozvíja aktivačno-motivačné vlastnosti, vzťahovo - postojové, výkonové, dynamické a sebaregulačné vlastnosti žiaka.

Odporúčania pre učiteľov – vlastná skúsenosť:

Hru je potrebné častejšie praktizovať na hodinách administratívy a korešpondencie. Pri zadávaní počtu odsekov je potrebné prihliadať na vekové osobitosti žiakov. Počet odsekov v 1. ročníku stanoviť menej (napr. 2) ako v 2. ročníku (napr. 4), aby hra splnila aktivačno-motivačnú funkciu a neodradila žiakov od aktivity. Hru viesť nenásilným spôsobom, častejšie povzbudzovať žiakov, vyhodnotiť aj ten najmenší úspech u žiakov, ktorí majú problémy v odpisoch, uplatňovať pedagogický takt.

Didaktické hry zamerané na podporu koncentrácie a pamäti č. 4

Didaktická hra č. 4a

Tematický celok:

Nácvik písania na klávesnici.

Téma:

Nácvik písania na strednom, hornom a dolnom rade.

Kognitívne ciele:

Zapamätať a napísať čo najviac podnetových slov.

Afektívne ciele:

Kontrolovať pozornosť, rozsah bezprostrednej pamäti a presnosť písania.

Psychomotorické ciele:

Precvičiť a upevniť hmatovú istotu bez sledovania predpísaného textu z učebnice.

Didaktické a učebné pomôcky:

elektronické písacie stroje, počítače, tlačiareň, kancelársky papier

Popis a pravidlá hry:

Učiteľ prečíta žiakom nasledujúce podnetové slová:

1. týždeň	11. uhlie	21. práca
2. popol	12. chlapec	22. hmla
3. voz	13. rušeň	23. meno
4. klavír	14. ústa	24. potok
5. mapa	15. vták	25. mucha
6. včela	16. obed	26. perina
7. pokladňa	17. kabát	27. šaty
8. kôň	18. mačka	28. oko
9. kuchyňa	19. kameň	29. balkón
10. poľovník	20. vojak	30. mak

Predtým ako prečíta žiakom nasledujúce podnetové slová zadá nasledujúcu inštrukciu: „Prečítam vám rad slov. Usilujte sa zapamätať si čo najviac slov. Len čo vyslovím posledné slovo, napíšte rýchlo všetky slová, ktoré ste si zapamätali, potom tie, na ktoré si musíte spomínať. Na poradí nezáleží. Počas čítania si nič nepíšete. Sústreďte sa, nevyrušujte a pracujte potichu.“ Po tejto inštrukcii učiteľ číta nahlas podnetové slová v dvojsekundových intervaloch bez toho, aby niektoré z nich hlasovo alebo inak zdôraznil. Čas na napísanie slov pre žiakov je 8 minút. Žiak získa bod za každé správne a bezchybne napísané slovo. Vyhráva ten, ktorý má najviac bodov. Víťaz je odmenený bonusom (+). Ostatných žiakov je potrebné pochváliť za aktivitu.

Zameranie hry:

Uvedená hra je zameraná na podporu koncentrácie a zisťovanie rozsahu bezprostrednej pamäti. Môže byť užitočnou pomôckou aj pri zisťovaní pozornosti žiakov (čo môže učiteľ využiť pri individuálnej práci so žiakmi) a zároveň pomocou hry môže pozornosť žiakov zlepšovať a trénovať.

Hodnotenie hry:

Didaktická hra je cennou pomôckou pre učiteľa. Na jej základe môže zostaviť krivku zapamätania u žiakov a využívať ju pre individuálnu prácu s nimi. Okrem rozvíjania pozornosti a pamäti žiakov sa uvedenou hrou rozvíja aj psychomotorika a upevňuje sa hmatová istota bez sledovania klávesnice a predpísaného textu z učebnice. Žiaci boli aktívni a prejavili radosť z hry.

Reflexia:

Spätnou väzbou som od žiakov získala dojmy a zážitky z absolvovanej didaktickej hry, ktorí sa o svoje dojmy podelili aj medzi sebou. Niektorí boli spokojní so svojimi výkonmi, iní mlčali, nechceli priznať slabé výsledky. Vyjadrenia žiakov: „Ja som víťaz, som dobrá,

zapamätala som si najviac slov a mám to bez chyby“. „Ja mám napísaných len polovicu, musím sa lepšie koncentrovat“. „Ja mám len osem, nemám sa čím chváliť“.

Odporúčania pre učiteľov – vlastná skúsenosť:

Nedovoliť žiakom, aby sa medzi sebou radili. Ide o hodnotenie mojej koncentrácie a nie kamaráta, kamarátky. Stanoviť primeraný časový limit a dodržať ho. Pri hodnotení aktivity je potrebné pochváliť všetkých žiakov za vynaložené úsilie. Povzbudiť tých, ktorí zaostali za víťazmi. „Na budúce to bude lepšie“. „Musíš byť viac sústredený, koncentrovaný“. „Možno máš starosti, problémy, preto si sa nemohol sústrediť“.

Didaktická hra č. 4b

Tematický celok:

Nácvik písania na klávesnici.

Téma:

Nácvik písania na strednom, hornom a dolnom rade.

Kognitívne ciele:

Napísať čo najviac predmetov na vyslovené písmená.

Afektívne ciele:

Koncentrovať pozornosť a vnímavosť.

Psychomotorické ciele:

Precvičiť a upevniť hmatovú istotu bez sledovania predpísaného textu z učebnice.

Didaktické a učebné pomôcky:

elektronické písacie stroje, počítače, tlačiareň, kancelársky papier

Popis a pravidlá hry:

Učiteľ zadá žiakom úlohu, aby sa rozhliadli po triede a všímali si predmety, ktoré ich obklopujú. Žiaci majú za úlohu bezchybne napísať čo najviac predmetov začínajúcich napr. na písmená T a U. Môžu zapisovať nielen názvy celých predmetov, ale aj ich časti. Vyhráva ten, kto správne vymenuje najviac predmetov. Víťaz je odmenený bonusom (+), ostatní žiaci dostanú slovnú pochvalu za aktivitu. Dĺžka trvania hry: 10 min.

Zameranie hry:

Hra je zameraná na koncentráciu pozornosti. Nácvik koncentrácie pozornosti sa realizuje na konkrétnych úlohách, ktoré zadám. Koncentrácia pozornosti zohráva dôležitú úlohu vo vyučovacom procese ADK. Prejavuje sa nielen v učebných výsledkoch, ale aj v psychomotorických zručnostiach žiakov. Preto je potrebné, aby sme ju vo vyučovacom procese častejšie využívali. Okrem psychomotoriky, koncentrácie pozornosti sa rozvíja aj motivácia, fantázia a odborná slovná zásoba žiakov. Túto hru aplikujem v motivačnej aj vo fixačnej fáze vyučovacieho procesu. Je časovo nenáročná, pre žiakov zaujímavá.

Hodnotenie hry:

Realizáciu didaktickej hry hodnotím pozitívne. Uvedená hra upevňuje nielen koncentráciu pozornosti, ale rozvíja aj slovnú zásobu, odborné výrazy. V triede prevládala príjemná, priateľská atmosféra, žiaci boli uvoľnení, veselí, vymysleli „nové

odborné výrazy“. V tejto didaktickej hre vyhráva žiak, ktorý má dobrý postreh, slovnú zásobu a ovláda odborné výrazy. Väčšina žiakov sústredila pozornosť len na predmety, ktoré ich v miestnosti obklopujú. Nevymenovali časti predmetov alebo nevedeli nájsť správny odborný výraz.

Reflexia:

Spätnou väzbou som od žiakov získala dojmy a zážitky z absolvovanej didaktickej hry. Vyjadrenia žiakov: „Hra sa mi páčila“. „Na budúce to bude lepšie“. „Nemohol som si spomenúť na správny odborný výraz“.

Odporúčania pre učiteľov – vlastná skúsenosť:

Dodržať stanovený časový limit, zbytočne nepredlžovať čas trvania hry. Dbáť na to, aby hra splnila stanovený cieľ. Diskusiu viesť ku konštruktívnej kritike, nezachádzať do zbytočných detailov a neopodstatnených pripomienok.

Didaktická hra č. 4c

Tematický celok:

Upevňovanie presnosti a zvyšovanie rýchlosti písania.

Téma:

Nácvik textov s prípravou na presnosť.

Kognitívne ciele :

Nájsť a zvýrazniť vyskytujúce sa chyby v texte. Určiť ich počet.

Afektívne ciele:

Koncentrovať pozornosť a vnímavosť za účelom nájdania chýb v texte.

Psychomotorické ciele:

Precvičiť a upevniť hmatovú istotu bez sledovania predpísaného textu z učebnice.

Didaktické a učebné pomôcky:

elektronické písacie stroje, počítače, tlačiareň, kancelársky papier

Popis a pravidlá hry:

Zadaná úloha bude vyžadovať úplné sústredenie pozornosti žiakov. Učiteľ diktuje žiakom príbeh, v ktorom sú chyby. Po napísaní príbehu ich musia žiaci čo najrýchlejšie nájsť a vyznačiť. Vyhráva žiak, ktorý bezchybne napísal príbeh nadiktovaný učiteľom a našiel v ňom chyby po obsahovej stránke za krátky časový limit (časový limit pri hľadaní chýb môže učiteľ určiť individuálne). Hru hodnotí učiteľ spolu so žiakmi a spoločne určí aj víťaza. Víťaz je odmenený jednotkou za aktivitu, ostatní žiaci môžu získať bonus (+) alebo slovnú pochvalu. Každý text príbehu by mal mať určený presný počet hrubých úderov, aby si žiak mohol vypočítať percento chybovosti, keďže sa hodnotí aj presnosť v písaní. Dôležité sú presne stanovené pravidlá hry napr.: za aký časový limit vyhladá žiak všetky chyby v texte po obsahovej stránke a do koľkých percent chybovosti môže ešte žiak získať bonus (+) od učiteľa, ak text nenapísal bez chyby (učiteľ môže určiť časový limit a percento chybovosti individuálne).

Príbeh:

Navštívil som zoologický krúžok v našej škole a povedal som si, že **pestovať kvety je veľmi zaujímavé**, a preto sa tam prihlásim. Prvý raz som šiel do krúžku s Karolom, pretože Jožo, môj najlepší kamarát, si poleží ešte mesiac v nemocnici. Bolo letné popoludnie. Škola bola neďaleko. Cestou sme sa zhovárali, ako ma asi prijmu ostatní žiaci **z turistického krúžku**. Najviac sa na teba **teší tvoj kamarát Jožo**. Uvidíš koľko **leteckých modelov** už urobil. V tom začal **poletovať sneh**, a pretože škola bola vzdialená **pekných pár kilometrov, odviezli sme sa trolejbusom**. Dĺžka trvania hry: 15 - 20 min. (Počet hrubých úderov: 580 Počet chýb: 7)

Zameranie hry:

Uvedená hra je zábavná, je zdrojom poznania, koncentruje a rozvíja pozornosť, psychomotorické zručnosti. Vyvoláva radosť a nadšenie, čím pozitívne vplýva na emocionálnu sféru osobnosti. Prináša uspokojenie, ale na druhej strane aj rozhorčenie, ak sa žiakovi nepodarí zvíťaziť.

Hodnotenie hry:

Táto didaktická hra evokuje aktivitu. Je dôležité určiť už na začiatku presne stanovené pravidlá hry. Pri hľadaní chýb v texte je potrebné, aby žiaci pracovali samostatne, neradili sa navzájom. Po skončení hry víťazovi skontrolujem vyznačené chyby po obsahovej stránke a vypočítam percento chybovosti. Na záver požadujem od žiakov, aby vyjadrili názory a pripomienky k samotnej hre, povedali klady, zápory, návrhy na zlepšenie.

Reflexia:

K priebehu hry žiaci nemali pripomienky, pretože pravidlá boli presne stanovené. Boli spokojní s jej priebehom a vyhodnotením.

Odporúčania pre učiteľov – vlastná skúsenosť:

Odporúčam presne stanoviť pravidlá hry, dbať na to, aby žiaci pri hľadaní chýb v texte po obsahovej stránke sa navzájom neradili.

Didaktická hra č. 5: Vzájomné spoznávanie sa

Tematický celok:

Nácvik písania na klávesnici.

Téma:

Veľké písmená – ľavý a pravý preradovač.

Kognitívne ciele:

Vymenovať a napísať vlastnosti, ktoré charakterizujú moju osobnosť.

Afektívne ciele:

Rozvíjať sebareflexiu žiaka.

Psychomotorické ciele:

Precvičiť a upevniť hmatovú istotu.

Didaktické a učebné pomôcky:

elektronické písacie stroje, počítače, tlačiareň, kancelársky papier

Popis a pravidlá hry:

Žiak napíše svoje meno a ku každému písmenku priradí čo najviac pozitívnych vlastností začínajúcich na dané písmeno, môže napísať aj negatívne vlastnosti.

Príklad: ELENA

E – empatická, ekologický typ...

L – ľúbiaca rodičov, súrodencov...

E – emotívna, ekonomicky myslíaca...

N – nesebecká, nezávislá, nehašterivá...

A – aktívna na vyučovaní...

Dĺžka trvania hry: 10 – 15 min.

Zameranie hry:

Už zo samotného názvu hry vyplýva, že je zameraná na vzájomné spoznávanie sa. Pomáha odhaľovať charakterové vlastnosti, spoznávať samých seba, svojich spolužiakov. Vybavuje žiakov potrebnými postojmi, názormi, ponúka hlbšie poznanie seba samého, rozvíja medzilidské vzťahy. Zároveň pomáha učiteľovi odkrývať charakterové vlastnosti žiakov. Aj táto hra evokuje aktivitu, žiaci pri odhaľovaní pozitívnych a negatívnych charakterových vlastností sa navzájom lepšie spoznávajú a môžu nadviazať pevnejšie vzťahy medzi sebou a učiteľom. Napomáha mravnému vývinu, pretože pri nej žiak získava sociálne skúsenosti a formuje vzťah k svojim spolužiakom.

Hodnotenie hry:

Často sa stáva, že žiak skôr vymenuje negatívne vlastnosti ako pozitívne. V priebehu hry citlivo pristupujem k jednotlivým žiakom a pozitívne usmerňujem ich reakcie a konanie. Nie je správne, keď si žiak na seba všima skôr negatívne vlastnosti ako pozitívne. Sebakritika je potrebná, ale nemá vyúsťovať do podceňovania a negatívneho hodnotenia seba samého. Po skončení hry dávam priestor na diskusiu, v ktorej žiaci hovoria o problémoch, zážitkoch a dojmoch z hry.

Reflexia:

Spätnou väzbou som od žiakov získala dojmy a zážitky z absolvovanej didaktickej hry, čo dokumentujú vyjadrenia žiakov: „Ja neviem aké mám pozitívne vlastnosti, Evka porad' mi“. „Vymenovala som viac negatívnych vlastností ako pozitívnych, lepšie sa mi písali“. „Nemohla som si spomenúť na pozitívne vlastnosti, ktoré mám napísať na písmeno „E“.

Odporúčania pre učiteľov – vlastná skúsenosť:

Dodržať stanovený časový limit, zbytočne nepredlžovať čas trvania hry. Dbať na to, aby žiaci sa navzájom neradili, pri vypracovaní zadanej úlohy nekomentovali nahlas svoje názory, nevyrušovali.

Didaktická hra č. 6: Triedna empatia

Tematický celok:

Nácvik písania na klávesnici.

Téma:

Precvičovanie učiva.

Kognitívne ciele:

Napísať zhodné odpovede na položené otázky.

Afektívne ciele:

Stotožniť sa v odpovediach na položené otázky so spolužiakom.

Psychomotorické ciele:

Precvičiť a upevniť hmatovú istotu.

Didaktické a učebné pomôcky:

elektronické písacie stroje, počítače, tlačiareň, kancelársky papier

Popis a pravidlá hry:

Učiteľ položí žiakom šesť otázok, na ktoré majú odpovedať tak, ako by podľa nich odpovedali ich spolužiaci.

Otázky:

1. príchuť zmrzliny
2. deň v týždni
3. športová značka
4. značka auta
5. jedlo
6. vyber dvojicu farieb: Č-M, Ž-Z, R-F

Dĺžka trvania hry: 10 – 15 min.

Zameranie hry:

Za každého spolužiaka, čo má tú istú odpoveď ako vy, si pripíšete 1 bod. Ten kto má najviac bodov, je najempatickejší. Žiaci pracujú na zadanej úlohe zodpovedne, už samotná úloha ich motivuje k aktivite. Na dodržiavaní pravidiel hry sa podieľa učiteľ a dáva pozor, aby sa žiaci navzájom neradili. Výsledky majú byť čo najreálnejšie a najobjektívnejšie.

Hodnotenie hry:

Uvedená hra má pozitívny účinok na rozvíjanie sociálneho cítenia. Evokuje emotívnosť, vnímavosť a fantáziu. „Výhercu“ sa pýtam, či bolo jednoduché odhadnúť odpovede spolužiakov, podľa čoho hádal, čo bolo najťažšie a či sa stotožňuje v živote s tým, že je naozaj empatický. Po skončení nasleduje diskusia, žiaci hovoria o tom, ako sa im pracovalo, aké mali problémy.

Reflexia žiakov:

Na záver vyučovacej hodiny žiaci poskytli spätnú väzbu, čo dokumentujú tieto vyjadrenia: „S mojou kamarátkou som sa zhodla v 6-tich odpovediach“. Asi sme obidve empatické, máme 8 zhodných odpovedí“. „Spoznal som kladné a záporné stránky svojich spolužiakov“.

Odporúčania pre učiteľov – vlastná skúsenosť:

Dbajte na to, aby žiaci sa navzájom neradili, pri vypracovaní zadanej úlohy nekomentovali nahlas svoje názory, nevyrušovali. Dodržať stanovený časový limit, nepredlžovať diskusiu, ktorá nie je konštruktívna.

Didaktická hra č. 7: Prešmyčky

Tematický celok:

Nácvik písania na klávesnici.

Téma:

Precvičovanie učiva.

Kognitívne ciele:

Napísať správny výraz z rozhádzaných písmeniak.

Afektívne ciele:

Vyriešiť zadanú úlohu zodpovedne a mať z toho zadosťučinenie.

Psychomotorické ciele:

Precvičiť a upevniť hmatovú istotu.

Didaktické a učebné pomôcky:

elektronické písacie stroje, počítače, tlačiareň, kancelársky papier

Popis a pravidlá hry:

Učiteľ napíše na tabuľu 20 slov, ktoré budú zdanlivo nezmyselné z tých písmeniak, v ktorých žiaci robia najčastejšie chyby. Úlohou žiakov je „rozhádzané“ písmenká pospájať a formulovať správny výraz, termín. Dĺžka trvania hry: 15 – 20 min.

Zameranie hry:

Táto hra vedie žiakov, aby zadané úlohy vyriešili zodpovedne a správne. Vyžaduje aktívnu účasť každého žiaka. Spätná väzba umožňuje žiakovi presvedčiť sa či jeho riešenie je správne, alebo nie.

Hodnotenie hry:

Hra rozvíja slovnú zásobu, obrazotvornosť, fantáziu, schopnosť kontrolovať správnosť riešenia zadanej úlohy. Zároveň vedie žiakov k odstráneniu chybovosti v písmenách, v ktorých robia najčastejšie chyby. Je nielen zdrojom zábavy, ale aj poznania, rozvíjania pozornosti a upevňovania psychomotorických zručností. Nezabudnem pripomenúť, že slovná zásoba sa rozvíja a obohacuje čítaním kníh. Priebeh súťaže korigujem a dohliadam na jej regulárnosť. Kto zo žiakov vylúšti všetky slová najrýchlejšie, vyhráva a získava bonus (+). Ostatní žiaci dostanú pochvalu za aktivitu.

Reflexia:

Žiaci uvedenú didaktickú hru majú veľmi radi. V triede prevláda príjemná a veselá atmosféra, pretože na tabuľu napíšem nielen odborné výrazy, ale aj cudzie slová, slová žartovné, vtipné. Napr.: „holokrčka“. Vyjadrenia žiakov: „To slovo som nevedel správne zostaviť“. „Nikdy by ma nenapadlo, že takýto výraz existuje. Vy ste si ho úmyselne vymysleli“. Žiakom vysvetlím, že aj takéto slová sa používajú v bežnej hovorovej reči a v spisovnej slovenčine. Vysvetlím význam cudzieho slova, ak ho žiaci nepoznajú.

Odporúčania pre učiteľov – vlastná skúsenosť:

Dohliadať na to, aby diskusia sa neuberala nesprávnym smerom. Nedovoliť žiakom, aby sledovali klávesnicu.

Didaktická hra č. 8: Hra na definíciu

Tematický celok:

Upevňovanie presnosti a zvyšovanie rýchlosti písania.

Téma:

Nácvik textov s prípravou na presnosť a rýchlosť.

Kognitívne ciele:

Zostaviť a napísať definíciu na zvolený pojem, aby ju pochopili spolužiaci.

Afektívne ciele:

Získať zadosťučinenie z činnosti.

Psychomotorické ciele:

Precvičiť a upevniť hmatovú istotu bez sledovania predpísaného textu z učebnice.

Didaktické a učebné pomôcky:

elektronické písacie stroje, počítače, tlačiareň, kancelársky papier

Popis a pravidlá hry:

Jeden zo žiakov zvolí niektorý všeobecne známy pojem, podstatné meno. Napr.: „človek“. Ostatní spolužiaci majú tento pojem čo najpresnejšie písomne definovať. Žiaci pracujú vo dvojiciach a po uplynutí časového limitu (5 – 10 minút podľa náročnosti) prečítajú definíciu a spoločne posudzujú, ktorá z nich je najvýstižnejšia. Vo voľbe pojmov pre definíciu je vhodné, aby sa všetci žiaci postupne vystriedali.

Zameranie hry:

Dobrá definícia má byť výstižná a stručná. Patria do nej iba tie slová, ktoré presne odlišujú definovaný pojem od iných pojmov. Hra má pomôcť žiakovi uvedomiť si, aké je každodenné myslenie nepresné. Formulovať vyčerpávajúcu definíciu je ťažké. Vyžaduje sústredenie, dlhé uvažovanie a presné vyjadrovanie.

Hodnotenie hry:

Hra učí žiakov jasne a zrozumiteľne sa vyjadrovať. Rozvíja predstavivosť, logické myslenie, presnosť a slovnú zásobu. Vedie žiakov, aby zadanú úlohu vyriešili zodpovedne a správne. Preto je potrebné dopredu upozorniť na chyby, ktoré sa vyskytujú pri definovaní pojmov. Ide o tieto chyby:

- definovaný pojem vysvetľujeme tým istým pojmom, ale inak definovaným,
- široká definícia, v ktorej chýbajú podstatné znaky,
- úzka definícia obsahujúca znak, ktorý do pojmu nepatrí,
- zámena obsahu rozsahom.

Dobrá definícia má byť jasná, nesmie obsahovať neznáme pojmy a prirovnanie. Priebeh hry korigujem a pri vyhodnocovaní definícií dohliadam na regulárnosť hodnotenia. Do hodnotenia zapájam všetkých žiakov. Víťazná dvojica dostáva bonus (+) za správnosť a výstižnosť definovania pojmu. Ostatní žiaci získajú pochvalu za aktivitu.

Reflexia:

Realizáciu didaktickej hry hodnotím pozitívne, hoci bola náročná na uplatnenie deduktívneho myslenia v praktickej situácii. Spätnou väzbou som od žiakov získala dojmy a zážitky z absolvovanej didaktickej hry. O tom, že nebolo jednoduché zostaviť definíciu na všeobecne známy pojem svedčia vyjadrenia žiakov: „Aj keď uvedený pojem je všeobecne známy, nevystihla som jeho podstatu“. „Definovaný pojem mi robil problémy“. „Mala som čo robiť, aby som zadaný pojem definovala správne“.

Odporúčania pre učiteľov – vlastná skúsenosť:

Nakoľko didaktická hra je náročná, je potrebné správne určiť časový limit na vymedzenie stanoveného pojmu. Priebeh hry je potrebné korigovať a pri vyhodnotení hry dohliadať na regulárnosť vypracovania zadanej úlohy.

Didaktická hra č. 9: Lúštenie výrokov

Tematický celok:

Upevňovanie presnosti a zvyšovanie rýchlosti písania.

Téma:

Nácvik textov s prípravou na presnosť.

Kognitívne ciele:

Doplniť neúplné výroky známych osobností.

Afektívne ciele:

Vyriešiť zadanú úlohu zodpovedne.

Psychomotorické ciele:

Precvičiť a upevniť hmatovú istotu bez sledovania klávesnice.

Didaktické a učebné pomôcky:

elektronické písacie stroje, počítače, tlačiareň, kancelársky papier, tabuľa, krieda

Popis a pravidlá hry:

Citáty (8 – 10) učiteľ napíše na tabuľu tak, že vynechá v nich niektoré písmená. Úlohou žiakov bude doplniť čo najpresnejšie predložené neúplné myšlienky. Každý žiak pracuje samostatne. Didaktickú hru učiteľ ukončí vtedy, keď prvý žiak napíše všetky citáty. Potom prečíta citáty v plnom znení a žiaci si zaznamenajú body:

- za citát doplnený bez jednej chyby.....2 body
- za citát doplnený s drobnou chybou.....1 bod
- za neúplný alebo čiastočne doplnený citát.....0 bodov

Na záver si žiaci body sčítajú a porovnávajú si svoje výsledky. Vyhráva žiak s najvyšším počtom bodov. Dĺžka trvania hry: 10 – 15 min.

Príklady:

„C.st. h.r. a d.l. j. j.d.a a t. i.tá.“ (Herakleitos)

„V.e.ko p.y.ie a n.č n.tr.á.“ (Herakleitos)

Zameranie hry:

Hra zábavným spôsobom zoznamuje žiakov s názormi dejateľov z rôznych oblastí života, o ktorých každý z nás rozmýšľa. Vyžaduje sústredenie, dlhé uvažovanie. Rozvíja predstavivosť, pozornosť, fantáziu a slovnú zásobu, precvičuje pamäť, kombinačné

schopnosti. Žiaci na zadaných úlohách môžu pracovať individuálne alebo v skupinách. Víťaz dostáva bonus (+) za správnosť vyriešenia výroku. Ostatní žiaci aj keď nezískali bod, dostanú pochvalu za aktivitu.

Hodnotenie hry:

Niektoré diskusie sú veľmi zaujímavé a poučné. Priebeh hry korigujem a pri vyhodnocovaní výrokov dohliadam na regulárnosť hodnotenia. Do hodnotenia zapájam všetkých žiakov. Z výsledkov hry dedukujem, ktorí žiaci sa uvedeným problémom častejšie zaoberajú a ktorí majú problémy s doplňovaním výrokov. Žiakom zadávam známe výroky o láske, priateľstve a pod. Nemusia to byť len myšlienky filozofov, ale aj básnikov, spisovateľov, vedcov. Je vhodné predložiť žiakom známe citáty, pretože sa stanovený časový limit častokrát predĺži. Niektoré z uvedených myšlienok sú námetom na dlhšiu diskusiu.

Reflexia:

Často diskutujem so žiakmi o vyslovenej myšlienke. Pýtam sa ich, či sa stotožňujú s výrokom autora, ako pochopili jeho myšlienku, prečo s jeho myšlienkou súhlasia alebo nesúhlasia a pod. Odpovede žiakov sú rôznorodé a závisia od pochopenia samotného výroku. Pri vyberaní výrokov je potrebné prihliadať na psychosomatický vývoj žiaka.

Odporúčania pre učiteľov – vlastná skúsenosť:

Dobre sa zamyslieť nad stanoveným kognitívnym a afektívnym cieľom vyučovacej hodiny a pri určení časového limitu brať na vedomie obsah a význam výrokov a citátov v didaktickej hre.

Didaktická hra č. 10: Skladanie rozhádzaných slov

Tematický celok:

Upevňovanie presnosti a zvyšovanie rýchlosti písania.

Téma:

Nácvik textov s prípravou na presnosť.

Kognitívne ciele:

Usporiadať slová vo vete tak, aby myšlienka bola zmysluplná a v pôvodnom znení.

Afektívne ciele:

Vyriešiť zadanú úlohu zodpovedne.

Psychomotorické ciele:

Precvičiť a upevniť hmatovú istotu bez sledovania klávesnice.

Didaktické a učebné pomôcky:

elektronické písacie stroje, počítače, tlačiareň, kancelársky papier, tabuľa, krieda

Metodický postup:

Učiteľ nadiktuje žiakom 8 viet. Slová vo vetách netvorí sématickú a syntaktickú skladbu a zdanlivo nedávajú žiadny zmysel. Úlohou žiakov je usporiadať slová tak, aby veta bola zmysluplná, v pôvodnom znení, ako bola vyslovená autorom. Žiaci pracujú samostatne, individuálne. Hra končí vtedy, keď prvý žiak odovzdá usporiadaný súbor. Potom učiteľ

prečíta citáty v pôvodnom znení a žiaci si zaznamenávajú body. Dĺžka trvania hry: 10 – 15 min.

Hodnotenie:

- za presné formulovanie pôvodnej myšlienky.....2 body
- za zmysluplné formulované myšlienky s drobnou chybou.....1 bod
- za chybné skonštruovanú myšlienku.....0 bodov

Príklady:

„Dobru mužom ak ženu chceš správnym bud’.“ (J. W. Goethe)

„Východiskom láska z osamelosti hlavným je.“ (B. Russel)

„Mužom ženy krásne bez fantázie ponechajme.“ (M. Proust)

V druhej fáze hry môžeme vyskúšať pozornosť a pamäť žiakov tak, že znovu prečítame citáty a žiaci si zaznamenávajú iba mená autorov. Zvíťazia tí, ktorí presne určia čo najviac autorov.

Zameranie hry:

Hra zábavným spôsobom približuje žiakom názory mysliteľov, básnikov a i. na rôzne oblasti ich života, zoznámi ich s myšlienkami a známymi výroky. Rozvíja predstavivosť, pozornosť, fantáziu a pamäť. Vyžaduje sústredenie, dlhé uvažovanie.

Hodnotenie hry, reflexia a odporúčania pre učiteľov sú podobné ako v didaktickej hre č. 9.

Na záver je potrebné poznamenať, že výber a aplikácia didaktických hier vo vyučovaní má vychádzať z cieľov a obsahu vyučovacieho procesu. Didaktické hry nie sú cieľom vo vyučovaní, ale prostriedkom na dosiahnutie stanovených cieľov. Ich základnou didaktickou funkciou je vytvárať optimálne podmienky na upevňovanie učiva, psychomotorických zručností žiakov netradičnou zábavnou formou. Učiteľ by mal postupovať metodicky premyslene pri ich zaradení do vyučovacieho procesu. Didaktické hry môžeme použiť v každej fáze vyučovacieho procesu. Vhodne zvolená hra umožňuje netradičné spracovanie obsahu. Je nesporné, že ich využívaním sa podstatne ovplyvňuje efektívnosť vyučovacieho procesu a aktivita žiakov. V pedagogickej praxi sa môžeme stretnúť s dvoma krajnosťami využívania didaktických hier vo vyučovacom procese - zanedbávaním alebo predimenzovanosťou. Obidve tieto krajnosti sú nesprávne. Univerzálne pravidlo pre ich aplikáciu neexistuje. Mali by sme ich využívať vtedy, keď si to situácia vyžaduje.

ZÁVER

Didaktické hry vo výchovno-vzdelávacom procese majú nezastupiteľné miesto a sú najprirodzenejším výchovným a vzdelávacím prostriedkom, ktorý vedie žiakov k získaniu potrebných poznatkov, schopností, skúseností, psychomotorických zručností a čo je dôležité, pôsobia na nonkognitívnu oblasť a vytvárania priaznivých emocionálnych vzťahov v interakcii učiteľ – žiak. Orientujú učiteľovu pozornosť z hodnotenia efektivity výchovno-vzdelávacej činnosti na jeho proces, priebeh, na rozvoj a sebarozvoj osobnosti žiaka, na znižovanie miery direktívnosti v jeho vyučovacom štýle. V edukačnom procese ide o preferovanie ľudského aspektu v interakcii učiteľ – žiak, v ktorom sa uplatňuje aktívna pozícia žiaka, ktorý s vyučujúcim kooperuje. Medzi účastníkmi edukačného procesu je potrebné sústrediť pozornosť aj na sociálne vzťahy. Spôsob, ako učitelia spolupracujú a komunikujú so žiakmi sa významne podieľa na vytváraní atmosféry vyučovacej hodiny i celkovej školskej klímy. Pedagogickú interakciu a komunikáciu by mal charakterizovať takt, vzájomná dôvera, orientácia na pozitívne stránky a vlastnosti, tolerancia, snaha porozumieť ostatným, trpezlivosť, objektivita všetkých účastníkov, pričom učiteľ by mal byť vzorom.

Didaktické hry, ktoré som uviedla v tejto práci obohacujú nielen duševný obzor, pozornosť, fantáziu, trpezlivosť, psychomotorickú činnosť, ale aj pamäť, predstavivosť, logické myslenie, vôľovú a predovšetkým citovú stránku. V porovnaní s inými učebnými metódami a formami ich prednosťou je skutočnosť, že proces upevňovania a prehlbovania učiva prebieha v hravej, zábavnej činnosti. Tento proces je sprevádzaný väčšinou kladnými emóciami, čo je jednou z dôležitých podmienok pri trvalom osvojení učiva a vytváraní priaznivých sociálnych vzťahov. Didaktické hry umožňujú odreagovať napätie, stres a negatívne emócie, čím značne prispievajú k zdravému vývinu osobnosti žiaka a k vytváraniu priaznivých neformálnych vzťahov v interakcii učiteľ - žiak.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ZDROJOV

1. BAJTOŠ, J.: 2003. *Teória a prax didaktiky*. 1. vyd. Žilina: EDIS, 2003. 384 s. ISBN 80-8070-160-X
2. HELUS, Z.: 2004. *Dítě v osobnostním pojetí*. 1. vyd. Praha: Portál, 2004. 232 s. ISBN 80-7178-888-0
3. HELUS, Z.: 1982. *Pojetí žáka a perspektivy osobnosti*. 1. vyd. Praha: SPN, 1982. 196 s.
4. ĎURIČ, L. a i.: 1992. *Učitel'ská psychológia*. 1. vyd. Bratislava: SPN, 1992. 375 s. ISBN 80-08-00433-9
5. KOSOVÁ, B.: 2001. Škola orientovaná na dieťa. In: *Pedagogické rozhľady*, Roč. 10, 2001, č. 2, 8 – 13 s.
6. KYRIACU, CH.: 1996. *Klíčové dovednosti učitele*. 1. vyd. Praha: Portál, 1996. 155 s. ISBN 807178-022-7
7. LÁSZLÓ, K.: 2004. *Motivácia v edukačnom prostredí*. 1. vyd. Banská Bystrica: UMB, 2004. 90 s. ISBN 80-8055-975-9
8. LÁSZLÓ, K.: 1998. *Všeobecná didaktika*. 1. vyd. Banská Bystrica: 1998. 88 s. ISBN 80-8055-058-1
9. LOKŠOVÁ, I. – LOKŠA, J.: 1996. *Cez relaxáciu k tvorivosti v škole*. 1. vyd. Prešov: ManaCon, 1996. 194 s. ISBN 80-85668-32-7
10. MAŇÁK, J.: 1990. *Nárys didaktiky*. Brno: Masarykova univerzita, 1990. 111 s. ISBN 80-210-0210-7
11. MARUŠINCOVÁ, E.: 1989. Učebná motivácia – problémy jej identifikácie a vzťahu k školskej praxi. *Psychológia a patopsychológia dieťaťa*. Roč. 24, 1989, č. 5, 431 – 441 s.
12. MARUŠINCOVÁ, E. – KOLLÁRIK, K. – OKRUHLICOVÁ, A.: 1992. Motivácia učenia žiakov začínajúcich štúdium na stredných školách. *Pedagogická revue*. Roč. 44, 1992, č. 7, 517 - 529 s.
13. NÁKONEČNÝ, M.: 1997. *Psychologie osobnosti*. Praha: Academia, 1997. 332 s. ISBN 80-200-0628-1
14. PETLÁK, E.: 2000. *Pedagogicko-didaktická práca učiteľa*. 1. vyd. Bratislava: IRIS, 2000. 120 s. ISBN 80-89018-05-X
15. PETLÁK, E.: 2012. *Inovácie v edukačnom procese*. 1. vyd. Dubnica nad Váhom: Dubnický technologický inštitút v Dubnici nad Váhom, 2014. 158 s. ISBN 978-80-89400-39-3
16. PETTY, G.: 1996. *Moderní vyučování*. 1. vyd. Praha: Portál, 1996. 380 s. ISBN 978-80-7178-070-7
17. PODUŠELOVÁ, M.: 1994. *Didaktické hry vo filozofii*. 1. vyd. Banská Bystrica: MPC, 1994. 53 s. ISBN 80-8041-003-8
18. SKALKOVÁ, J.: 1999. *Obecná didaktika*. 1. vyd. Praha: ISV, 1999. 292 s. ISBN 80-85866-33-1
19. TUREK, I.: 1998. *Zvyšovanie efektívnosti vyučovania*. 2. dopl. vyd. Bratislava: EDUKÁCIA, 1998. 326 s. ISBN 80-88796-89-X