



mpc
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM



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

Mgr. Ľudmila Lazorová

Využitie didaktických hier na hodinách biológie

Osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe

Prešov
2015

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

Autor OPS/OSO: Mgr. Ľudmila Lazorová

**Kontakt na
autora:** ZŠ s MŠ Školská 16, Markušovce 05321,
lulazor@azet.sk

Názov OPS/OSO: Využitie didaktických hier na hodinách biológie

Rok vytvorenia 2015

OPS/OSO: XIII. kolo výzvy

**Odborné
stanovisko
vypracoval:** RNDr. Jana Ontková

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

didaktická hra, biológia, motivácia, tvorivosť, aktivizácia, námety, atraktivita

Anotácia

Osvedčená pedagogická skúsenosť sa zameriava na zatriktívnenie vyučovania biológie pomocou aplikácie didaktických hier na hodinách biológie v 5. ročníku základnej školy. Práca ponúka námety a metodické postupy aplikovateľné na hodinách biológie v 5. aj ostatných ročníkoch základnej školy. Mojou prácou som chcela zároveň poukázať na konkrétne možnosti využitia didaktických hier na hodinách biológie.

Akreditované programy kontinuálneho vzdelávania

Aktivizujúce didaktické metódy v biológii
Inovatívne postupy vo vyučovaní biológie

695/2012-KV
715/2012-KV

OBSAH

ÚVOD	5
1 TEORETICKÉ VÝCHODISKÁ APLIKÁCIE DIDAKTICKEJ HRY	7
1.1 Postup realizácie didaktickej hry	7
1.2 Klasifikácia didaktických hier	8
1.3 Pozitíva a negatíva didaktickej hry	9
2 VYUČOVACIE HODINY S APLIKOVANÝMI DIDAKTICKÝMI HRAMI	11
2.1 Vyučovacia hodina „Ako žije les“	11
2.2 Vyučovacia hodina „Lesné kvitnúce byliny“	14
2.3 Vyučovacia hodina „Opakovanie - lesné živočích“	16
3 NÁMETY DIDAKTICKÝCH HIER	21
3.1 Domino	21
3.2 Domino - vety	23
3.3 Hádej, kto som?	24
3.4 Tlesk - lusk	25
3.5 Doplnovačka	26
3.6 Osemsmerovka, štvorsmerovka	27
3.7 Bublíny (na skupiny)	28
3.8 Áno - nie	30
3.9 Bingo	31
3.10 Prínosy osvedčenej pedagogickej skúsenosti	32
ZÁVER	34
ZOZNAM PRÍLOH	36

ÚVOD

V dnešnej dobe sa asi väčšina učiteľov stretáva s problémom nezájmu žiakov o vyučovanie, o vyučovací predmet, stratu vnútornej motivácie. S nezajmom samozrejme súvisí i neúspech žiakov, ich slabšie študijné výsledky ale tiež horšia disciplína na vyučovacích hodinách. V úsilí o udržanie primeranej disciplíny žiakov na hodine musí učiteľ vynaložiť množstvo energie.

Počas mojej pedagogickej praxe som mala možnosť overiť známe tvrdenie, že zvyčajne žiaci menej vyrušujú, ak majú úlohu ktorá ich zaujme, ktorá je pre nich atraktívna. Na vyučovacích hodinách som využívala rôzne aktivizujúce metódy a motivačné prvky, ktoré by žiakov zaujali a zároveň aby som prostredníctvom nich splnila stanovený edukačný cieľ. Z použitých vyučovacích metód sa mi najviac osvedčilo aplikovanie didaktických hier. Počas jedného školského roka som realizovala výskum, v ktorom boli zapojené dve paralelné triedy piateho ročníka. V kontrolnej triede som vyučovala biológiu „tradične“, klasickými metódami, v experimentálnej triede som využívala aj didaktické hry. Priebežne som hodnotila výsledky žiakov pomocou pracovných listov a potvrdilo sa mi, že žiaci experimentálnej skupiny dosiahli lepšie výsledky ako žiaci kontrolnej skupiny. Didaktické hry majú teda vplyv nielen na zvyšovanie záujmu žiakov o biológiu, ale aj na zlepšenie prospechu žiakov.

Cieľom osvedčenej pedagogickej skúsenosti popísanej v tejto práci je ponúknuť učiteľom biológie na 2. stupni ZŠ rôzne aktivity, hry a súťaže, ktoré sú vhodnou pomôckou na využitie v ktorejkoľvek časti vyučovacieho procesu.

V prvej časti práce sú zhrnuté teoretické poznatky týkajúce sa didaktických hier. Je zameraná na charakteristiku a klasifikáciu didaktických hier, opisuje tiež postup samotnej realizácie didaktickej hry vo vyučovacej hodine. Následne som opísala niekoľko vyučovacích hodín, na ktorých som aplikovala didaktické hry. V ďalšej časti uvádzam niekoľko konkrétnych námetov didaktických hier, ktoré učitelia majú možnosť použiť v svojej pedagogickej praxi.

Didaktickú hru musí učiteľ dostatočne premyslieť, musí ju zapracovať do vyučovacej hodiny s určitým cieľom, musí si jasne vopred premyslieť podmienky, ktoré bude mať na hodine, zloženie triedy, vek žiakov, mentálnu úroveň žiakov ale tiež tému pripravovanej hodiny, typ hodiny a pod. Z uvedeného vyplýva, že použitie didaktickej hry na vyučovacej hodine vyžaduje od učiteľa niekedy časovo náročnejšiu prípravu, ako príprava klasickej vyučovacej hodiny. V tejto práci predkladám učiteľom (nielen) biológie súbor hier, ktoré môžu hneď zapracovať do svojej prípravy. Použité hry sú popísané z hľadiska cieľovej skupiny žiakov (vek žiakov, vhodný ročník), zaradenia podľa fázy vyučovacej hodiny (motivačná fáza, fixačná, diagnostická), času potrebného na prípravu hry ale aj času na samotnú realizáciu hry. V práci tiež uvádzam potrebné pomôcky a materiál na aplikáciu jednotlivých didaktických hier. Jednoduchšie, kratšie hry slúžiace ako motivačný, aktivizujúci prvok môžeme zaraďovať do vyučovania častejšie. Náročnejšie hry (celohodinové) využívame výnimočne. Ak je hier počas hodín priveľa, žiaci si môžu na ne privyknuť, budú ich neustále vyžadovať a horšie spolupracovať v bežnej edukácii. V súbore hier uvádzam hlavne kratšie, jednoduchšie hry vhodné na častejšie využívanie.

1 TEORETICKÉ VÝCHODISKÁ APLIKÁCIE DIDAKTICKEJ HRY

Didaktickú hru je niekedy ťažké jednoznačne kategorizovať. Didaktické hry využívame pri vysvetľovaní učiva, upevňovaní učiva, tiež pri jeho overovaní, ale aj ako spestrenie vyučovania a určitý hygienický prvok. Všeobecne didaktické hry zaradujeme k aktivizačným metódam, alebo ako ich začleňuje E. Petlák **k metódam vyučovania vedúcim k aktivite a tvorivosti** (Petlák, 2000, str. 63 – 67). Pri klasifikácii metód podľa etapy vyučovacieho procesu ich zaradujeme k metódam expozičným ale aj fixačným. Záleží tiež na druhu didaktickej hry, ktorú aplikujeme na konkrétnej hodine. Niekedy môže byť didaktická hra metóda slovná, prípadne inú hru použijeme ako názornú alebo aj praktickú metódu na osvojenie si poznatkov. Záleží iba na tvorivosti učiteľa, ako je schopný využívať rôzne hry, dokáže ich obmieňať podľa navodenej situácie, a dokonca ich dokáže vytvárať spolu so žiakmi.

Konečný efekt je však pri použití didaktickej hry vždy spojený s konkrétnou triedou a jej atmosférou. Významným predpokladom rozvoja tvorivosti je motivovať žiakov, aby mali zážitok a radosť z pochopenia preberaného učiva. Tu majú didaktické hry zrejmú výhodu, pretože ich použitie je pre žiakov zábavné, ako metóda nie sú stresujúce, prinášajú žiakom uvoľnenie. Použitie didaktickej hry na hodine prináša viac interakcií a zážitkov ako bežný spôsob výučby. Učiteľ však musí vždy pamätať na to, aby herný prvok neprevládol nad didaktickým. Hra bez edukačného efektu nie je didaktickou hrou. Počas hodiny s aplikovanou hrou spĺňa učiteľ okrem roly pedagóga niekoľko ďalších rolí. Najčastejšie je to úloha oficiálneho vedúceho, rozhodcu, ktorý sleduje priebeh hry, no nemal by pôsobiť rušivo. Je pozorovateľom i poradcom, na ktorého sa môžu žiaci v prípade potreby obrátiť. Niekedy sa stane aj spoluhráčom a takto i partnerom žiakov.

1.1 Postup realizácie didaktickej hry

Didaktické hry nie je vhodné používať na hodinách samoúčelne, len ak zvýši čas, alebo ako darček žiakom, ak sú dobrí. Zaradenie hry do vyučovania by malo byť premyslené. Jednoduchšie, kratšie hry slúžiace ako motivačný, aktivizujúci prvok môžu byť zaradované častejšie. Náročnejšie hry (celohodinové) využívame výnimočne. Ak je hier počas hodín priveľa, žiaci si môžu na ne privyknuť, budú ich neustále vyžadovať a horšie spolupracovať v bežnej edukácii.

Vlastnú realizáciu didaktickej hry členíme do troch fáz. Prvá fáza predchádza samotnej realizácii, ide o prípravnú fázu. Druhá fáza je aplikácia hry a tretia je hodnotiacia fáza.

- 1) V **prípravnej fáze** je potrebné zvážiť výber didaktickej hry podľa obsahového zamerania hodiny, zaradenia do plánu, pre aký ročník je vhodná, ujasniť si počet hráčov, ktorí sa jej zúčastnia. Učiteľ musí mať predstavu, ktoré konkrétne učivo chce pri hre použiť a s akým efektom.

Následným krokom prípravnej fázy je ujasnenie si časových a priestorových možností. Je dôležité vopred vedieť, koľko času má učiteľ venovať konkrétnej hre, či bude trvať 10 – 15 minút, alebo je potrebné vyčleniť celú hodinu. V súčasnosti je mnohým predmetom venovaná 1 hodinová časová dotácia v priebehu týždňa, takže zaradenie celohodinovej hry častejšie ako 1 - 2 krát počas roka by bolo asi kontraproduktívne. Učiteľ by mal tiež pamätať na to, v akom priestore sa didaktická

hra odohráva, či postačí trieda, alebo bude vhodnejšie prírodné prostredie. Ak si vyberie prírodu, je nutné si vopred zistiť predpoveď počasia.

Ďalej je potrebné pripraviť si potrebné pomôcky. Zvyčajne si ich učiteľ pripravuje svojpomocne, teda je dôležité zvážiť aj časovú náročnosť ich výroby. Je dobré, ak majú žiaci možnosť podieľať sa na príprave pomôcok, materiálu, poskytuje im to pocit vlastnej dôležitosti a utvára silnejší citový vzťah k hre.

- 2) Po dôkladnej príprave nasleduje **aplikačná fáza**. Na začiatku hry oboznámi učiteľ žiakov s cieľom hry a jej pravidlami, ak ju ešte nepoznajú, alebo začne motiváciou. Nasleduje rozdelenie do družstiev, určenie miesta na hru a oboznámenie hráčov s pomôckami, hračkami. Niekedy je vhodné zahrať si skúšobné kolo. Počas hry učiteľ pozoruje dodržiavanie pravidiel, sleduje žiakov, ako si vzájomne v skupine pomáhajú. Neustále musí však dbať na bezpečnosť. Vyučujúci je nútený reagovať na nečakané situácie, pretože niekedy je potrebné zasiahnuť. A aj keď si učiteľ hru na hodinu detailne pripravil, nemal by v žiadnom prípade trvať na jej realizácii. Vždy je nutné zohľadňovať aktuálne podmienky a momentálnu klímu v triede (Sochorová, 2011).
- 3) Po skončení hry nasleduje **hodnotiaca fáza**, reflexia. Hodnotenie aktivity žiakov počas hry aj samotné hodnotenie žiakmi je pre nich motivujúce. Po skončení má byť didaktická hra ukončená vyhlásením výsledkov, zhodnotením práce, prípadne aj odmenením víťazov. V tejto fáze učiteľ analyzuje priebeh hry, hodnotí splnenie cieľov, prípadne uvažuje nad vhodnejšou modifikáciou pri ďalšej realizácii alebo iným výberom hry k danej téme. Tiež je potrebné zamyslieť sa, či je vhodné výsledky v niektorých didaktických hrách klasifikovať známku. Žiaci sú niekedy viac motivovaní doučiť sa, ak napríklad pri použití hry pri opakovaní učiva nedostanú horšiu známku a sú ohodnotení iba bodmi, prípadne inou odmenou. Je však nutné, aby boli žiaci oboznámení so spôsobom a kritériami hodnotenia ešte pred začatím hry.

1.2 Klasifikácia didaktických hier

Pri rozdelení didaktických hier nájdeme v literatúre množstvo aspektov triedenia. V tejto kapitole uvedieme aspoň niektoré.

Klasifikácia podľa:

- a) *psychických funkcií*
 - hry senzorické – použiteľné na rozvoj zmyslov,
 - hry na rozvoj pamäti,
 - hry na rozvoj myslenia,
 - rozvoj komunikácie,
 - rozvoj tvorivosti,
- b) *obsahu a vplyvu na*
 - jazykový rozvoj,
 - logicko-matematický rozvoj,
 - rozvoj vedeckého poznania,
 - rozvoj pohybu,
 - rozvoj esteticko-hudobných schopností,
 - rozvoj organizačno-riadiacich schopností,

c) *etapy edukačného procesu*

- hry motivačné,
- hry na získavanie nových skúseností,
- hry na upevňovanie znalostí.

(Hricová I., Jakubíková J., Tulenková M., 2003, str. 10)

Masariková uvádza nasledovné triedenie didaktických hier (Masariková A., 1994, str.38):

- *podľa obsahu* - matematické, jazykové, ekologické, pohybové, literárne, geografické, hudobno-tanečné...,
- *podľa funkcie vo výchovno-vzdelávacom procese* - motivačné, fixačné hodnotiace, relaxačné, rehabilitačné...,
- *podľa významu v osobnostnom a psychomotorickom rozvoji dieťaťa* – hry na rozvoj vnímania, pozornosti, obrazotvornosti, fantázie, motoriky... .

1.3 Pozitíva a negatíva didaktickej hry

Vhodne zvolená didaktická hra má určite množstvo pozitív. Má aj nejaké negatíva? Nad touto otázkou sa zamyslíme v nasledujúcej časti.

Ak mám mali zhrnúť výhody, pozitíva zaradenia didaktickej hry do vyučovania, určite by to boli tieto:

- prináša motivačný, aktivizujúci prvok,
- podporuje priaznivú klímu na hodinách, eliminuje stres,
- vedie žiakov k dodržiavaniu pravidiel, disciplíny, čestnosti, zodpovednosti,
- podporuje zmysel pre spravodlivosť, vedie žiakov k rešpektovaniu autority učiteľa, navodzuje pozitívny vzťah k predmetu, učivu aj učiteľovi,
- učí žiakov samostatnosti, podporuje sebavedomie žiakov,
- rozvíja myslenie žiakov – logické uvažovanie, schopnosť riešiť problémy, hľadanie súvislostí medzi javmi,
- učí žiakov prijímať roly, pracovať v skupine, spolupracovať, rešpektovať spoluhráčov, podporuje komunikáciu a spoluprácu,
- učí žiakov sebahodnoteniu a hodnoteniu výkonov spoluhráčov,
- znižuje rozdiely medzi prospechovo lepšími a menej úspešnými žiakmi,
- umožňuje učiteľovi lepšie spoznať žiakov,
- pomáha spájať teóriu s praxou,
- posilňuje medzipredmetové vzťahy.

Nie vždy má použitá didaktická hra iba pozitívny vplyv, v niektorých situáciách prináša aj negatíva:

- je rušivá pre susedné triedy, nezvládnutá disciplína žiakov,
- nesplnenie cieľa, ktorý si stanovil učiteľ,
- hra je komplikovaná a žiakov nezaujíma, odmietajú ju,
- žiaci ťažko znášajú prehru,
- učiteľ použije negatívne hodnotenie – ironické, satirické, ponižujúce pre žiaka,
- žiaci neustále vyžadujú odmenu za víťazstvo.

Ako vidíme z uvedeného, výhody prevládajú nad nevýhodami. Je nutné didaktické hry dopĺňať a kombinovať s ostatnými didaktickými metódami. Samotná hra nevyrieši

učiteľovi všetky problémy, môže mu však pomôcť, ak ju vhodne používa. Preto je potrebné didaktickú hru starostlivo vybrať, pripraviť, zorganizovať, to všetko s ohľadom na konkrétny pedagogický cieľ.

2 VYUČOVACIE HODINY S APLIKOVANÝMI DIDAKTICKÝMI HRAMI

V začiatkoch mojej práce, pri voľbe témy výskumu som sa inšpirovala aktuálnym problémom, s ktorým sa stretávam ja aj mnohí iní učitelia na školách. Ide o nezáujem, pasivitu žiakov na hodinách biológie, ale aj iných predmetoch.

Cieľ OPS

Cieľom tejto mojej práce je predložiť učiteľom biológie na 2. stupni ZŠ rôzne mnou osvedčené aktivity, hry a súťaže, ktoré sú vhodným motivačným a aktivizujúcim prvkom. Didaktické hry sú využiteľné v ktorejkoľvek časti vyučovacieho procesu. Ponúkané hry a aktivity nie sú špecifikované iba pre predmet biológia, po malých obmenách sa dajú využiť aj na iných predmetoch.

Cieľová skupina OPS

Osvedčená pedagogická skúsenosť je určená primárne učiteľom biológie, no ako som už vyššie spomínala, využijú ju aj učitelia ostatných predmetov na 2. ale aj 1. stupni ZŠ.

Cieľ výskumu

Cieľom môjho výskumu bolo zistiť, či *aplikovanie didaktických hier má vplyv na zvýšenie záujmu žiakov o biológiu.*

Cieľová skupina výskumu

Ako som už spomenula v úvode práce, počas jedného školského roka som zrealizovala výskum, v ktorom boli zapojené dve paralelné triedy piateho ročníka. V kontrolnej triede som vyučovala biológiu „tradične“, klasickými metódami, v experimentálnej triede som využívala aj didaktické hry. Obidve triedy navštevovalo 19 žiakov, všetci žiaci boli zo sociálne znevýhodneného prostredia. Výskum v obidvoch skupinách prebiehal počas hodín biológie s 1 hodinovou časovou dotáciou, žiaci využívali rovnaké učebnice. Jediný rozdiel bol v aplikácii didaktických hier počas hodín biológie v experimentálnej triede. Žiaci kontrolnej skupiny boli vyučovaní tradičným spôsobom. Priebežne som hodnotila výsledky žiakov pomocou pracovných listov.

V nasledujúcej časti popíšem priebeh vyučovacích hodín v experimentálnej triede, kde boli okrem iných metód použité i didaktické hry.

2.1 Vyučovacia hodina „Ako žije les“

Téma: Ako žije les

Ročník: 5. ročník

Predmet: biológia

Časová dotácia: 1 vyučovacia hodina (45')

Typ vyučovacej hodiny: hodina základného typu

Kľúčové pojmy: les, spoločenstvo lesa, ročné obdobia, lesné vrstvy (etáže), potravný reťazec.

Špecifické ciele:

a) *kognitívne*

- vymenovať lesné etáže,
 - uviesť po jednom príklade rastliny a živočícha v každej etáži,
- b) *afektívne*
- vyjadriť názor na nadmerný zber lesných plodov ľuďmi (lesné plody sú potravou lesných živočíchov),
- c) *psychomotorické*
- priradiť k názvu etáže rastlinu, živočícha,
 - priradiť k sebe súvisiace pojmy na dvoch dominových kartičkách.

Pedagogické stratégie:

- a) *metódy práce:* motivačná demonštrácia (obrázky drevín, bylín, živočíchov), motivačný rozhovor, práca s textom, manipulácia s dominovými kartičkami,
- b) *formy práce:* práca v dvojiciach, samostatná práca žiakov v triede frontálne vyučovanie,
- c) *didaktické prostriedky:* obrázky lesných drevín, bylín a živočíchov, dominové kartičky.

Zásady: zásada názornosti, zásada uvedomelosti a aktivity, zásada primeranosti, zásada trvácnosti, zásada komplexného rozvoja žiaka.

Kľúčové kompetencie:

- sociálne komunikačné kompetencie,
- kompetencie uplatňovať základ matematického myslenia a základné schopnosti poznávať v oblasti vedy a techniky,
- kompetencie riešiť problémy,
- kompetencie občianske,
- kompetencie sociálne a personálne,
- kompetencie smerujúce k iniciatívnosti a podnikavosti.

Medzipredmetové vzťahy: prírodoveda

Prierezové tematiky: Mediálna výchova, Osobnostný a sociálny rozvoj, Ochrana života a zdravia, Environmentálna výchova

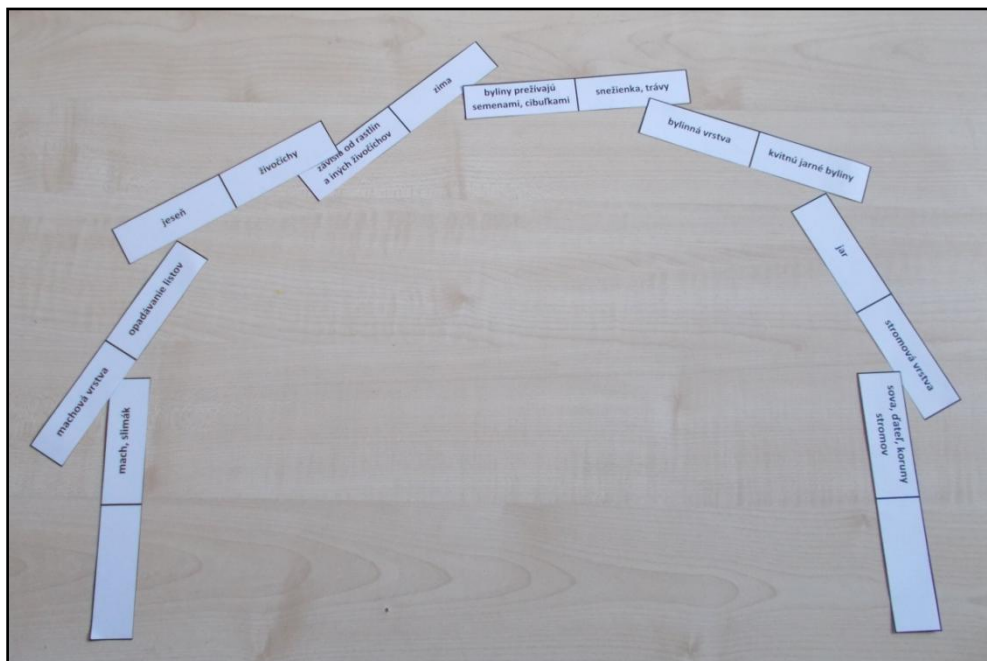
Štruktúra hodiny:

- a) *Úvod, organizačná časť, oznámenie cieľa hodiny.*
- b) *Motivácia* – rozhovor so žiakmi o príjemnej prázdninovej atmosfére v lesnom prostredí, o lesných živočíchoch a ich potrave.
- c) *Expozičná časť* – v úvode expozičnej časti si frontálne zopakujeme poznatky z predchádzajúcej hodiny,
- nasleduje výklad nového učiva podľa obrázkov v učebnici biológie na str. 18 - 19,
 - žiaci popíšu zmeny v lese počas štyroch ročných období, zamýšľajú sa nad tým, ako sa prejavujú rastliny a živočíchy v lese na jar, v lete, v jeseni a počas zimy (demonštrácia obrázkami),

- žiaci sa oboznámia s obrázkom lesných vrstiev v učebnici biológie na str. 19 a na str. 20, následne vyzvem žiakov, aby sa pokúsili sami uviesť príklady organizmov, ktoré žijú v jednotlivých lesných vrstvách,
 - nasleduje zápis poznámok do zošitov z tabule.
- d) *Fixačná časť* - v ďalšej časti hodiny bude nasledovať upevnenie a prehĺbenie poznatkov formou didaktickej hry s domino kartičkami,
- žiakom v dvojiciach rozdám pomešané domino kartičky a ich úlohou bude pospájať pojmy na rôznych kartičkách tak, aby vzájomne súviseli, po splnení úlohy jednotlivým dvojiciam skontrolujem správnosť pospájaných pojmov.
- e) *Záver hodiny* - v závere hodiny si spolu so žiakmi vyhodnotíme priebeh didaktickej hry, zopakujeme si najdôležitejšie nové pojmy aj kľúčové slová z predchádzajúcich tém.

Pedagogická reflexia:

Počas vyučovacej hodiny som postupovala podľa uvedenej prípravy. Stanovené špecifické ciele som splnila. Žiakov tematika života v lese zaujala, mnohí žiaci sa pripojili s vlastnými poznatkami a skúsenosťami z bežného života. Hra DOMINO bola pre nich zábavná, no pre niektoré dvojice náročná. S touto didaktickou hrou som už mala skúsenosť v tejto triede a aj preto som zvolila ľahší variant hry DOMINO - do radu, nie do kruhu. Rozdiel je v tom, že som nevyplnila všetky polia, ale som nechala prvú časť prvej domino kartičky a druhú časť poslednej kartičky prázdne. Žiaci ich takto neukladali do kruhu, ale mali voľnými kartičkami určený začiatok aj koniec radu a kartičky ukladali v rade za sebou (Obrázok 1). Po splnení úlohy sa domáhali ďalšieho kola hry, čo už pre krátkosť času nebolo možné. Námet na túto didaktickú hru uvádzam na strane 22.



Obrázok 1 Ukážka hry DOMINO

Prameň: Archív autora, 2015

2.2 Vyučovacia hodina „Lesné kvitnúce byliny“

Téma: Lesné kvitnúce byliny

Ročník: 5. ročník

Predmet: biológia

Časová dotácia: 1 vyučovacia hodina (45')

Typ vyučovacej hodiny: hodina základného typu

Kľúčové pojmy: jarná bylina, chránená bylina, liečivá bylina, jedovatá rastlina, hľuza, cibuľa, podzemok.

Špecifické ciele:

a) *kognitívne*

- opísať základnú stavbu tela kvitnúcej byliny,
- uviesť príklad jedovatej a liečivej lesnej rastliny,
- uviesť príklad podzemného zásobného orgánu,

b) *afektívne*

- vyjadriť názor na výhody a nevýhody kupovania čajov a ich domácu výrobu,

c) *psychomotorické*

- priradiť k ukážke byliny jej podzemné zásobné orgány,
- načrtnúť určený obrázok do zošita,
- nájsť v učebnici odpoveď na danú otázku.

Pedagogické stratégie:

- a) *metódy práce:* motivačná demonštrácia (obrázky lesných bylín, herbárové položky), motivačný rozhovor, práca s textom, vysvetľovanie, ústne skúšanie, didaktická hra *Hádaj, kto som?*,
- b) *formy práce:* práca v dvojiciach, samostatná práca žiakov v triede, skupinová práca,
- c) *didaktické prostriedky:* obrázky bylín, herbár, hádanky.

Zásady: zásada názornosti, zásada uvedomelosti a aktivity, zásada primeranosti, zásada trvácnosti, zásada spojenia teórie s praxou

Kľúčové kompetencie:

- sociálne komunikačné kompetencie,
- kompetencie riešiť problémy,
- kompetencie občianske,
- kompetencie sociálne a personálne,
- kompetencie smerujúce k iniciatívnosti a podnikavosti.

Medzipredmetové vzťahy: prírodoveda, slovenský jazyk

Prierezové tematiky: Osobnostný a sociálny rozvoj, Ochrana života a zdravia, Environmentálna výchova

Štruktúra hodiny:

- a) *Úvod, organizačná časť, oznámenie cieľa hodiny.*
- b) *Motivácia – demonštrácia obrázkov, herbárových položiek, rozhovor so žiakmi o skúsenostiach s liečivými účinkami bylinkových čajov.*
- c) *Expozičná časť – v úvode expozičnej časti spolu so žiakmi frontálne zopakujeme poznatky a pojmy z predchádzajúcich hodín,*
 - *nasleduje krátke individuálne preverovanie vedomostí 1 - 2 žiakov,*
 - *potom si spoločne so žiakmi zopakujeme stavbu tela bylín podľa obrázka č. 61 na strane 29 v učebnici Biológie pre 5. ročník, ktorý si žiaci následne nakreslia do zošitov,*
 - *vysvetlíme si pojem chránená rastlina, tiež rozdiel medzi liečivou a jedovatou rastlinou, uvediem aj príklady rastlín pomocou demonštračných obrázkov,*
 - *následne si žiaci dopíšu do poznámok v zošitoch liečivé a jedovaté rastliny spolu s príkladmi, tiež si nakreslia príklady hľuzy, cibule a podzemku podľa obrázka 63 na strane 29 v učebnici biológie.*
- d) *Fixačná, diagnostická časť - v tejto fáze hodiny využijem didaktickú hru *Hádaj, kto som?* Žiakov si rozdelím do 4 - 5 skupín, každá skupina dostane obálku s hádankami. Žiaci si pri hľadaní odpovedí na otázky môžu pomáhať učebnicou. Vyhrá tá skupina, ktorá najskôr odovzdá správne vyriešené hádanky. V nasledujúcej časti uvádzam hádanky použité v didaktickej hre:*

HÁDAJ, KTO SOM?

1. *Som jedovatá jarná bylina s drobnými bielymi kvetmi a v zemi mám podzemok. Kto som?*
2. *Mám žlté kvety, som jarná bylina s podzemnou hľuzou a moje meno súvisí s búrkou. Kto som?*
3. *Som liečivá, mám žlté kvety a som vyššia. Kto som?*
4. *Som podzemný zásobný orgán, má ma veternica aj konvalinka. Kto som?*
5. *Som jedovatý, mám štyri listy a pozerám na vás čiernym okom. Kto som?*
6. *Sme si podobné, sme jarné, chránené, pod zemou máme cibulky. Poznáš nás? Kto sme?*
7. *Mám fialové kvietky a na mojich semienkach si radi pochutia mravce. Kto som?*

Správne odpovede:

1. *Konvalinka*
2. *Blyskáč*
3. *Prvosienka*
4. *Podzemok*
5. *Vranovec*
6. *Snežienka, bleduľa*
7. *Fialka*

- e) *Záver hodiny* – v záverečnej časti hodiny si spolu so žiakmi zopakujeme najdôležitejšie nové pojmy, oznámim im správne odpovede na hádanky a zadám žiakom domácu úlohu - zamyslieť sa nad súvislosťou názvu pľúcnik lekársky a jeho liečivými účinkami.

Pedagogická reflexia:

Počas tejto vyučovacej hodiny som postupovala podľa uvedenej prípravy. Stanovené špecifické ciele som splnila. Téma vyučovacej hodiny žiakov zaujala, klíma bola príjemná, atmosféra uvoľnená. Žiaci boli od začiatku hodiny motivovaní, snažili sa udržiavať disciplínu, aby sa v druhej časti mohli zahrať sľúbenú hru. Hra žiakov zaujala. Boli rozdelení do piatich skupín po 2 - 3 žiakoch, dve žiačky v jednej skupine zodpovedali pomocou učebnice na všetky hádanky správne a získali tak známku 1.

2.3 Vyučovacia hodina „Opakovanie - lesné živočíchy“

Téma: Opakovanie - lesné živočíchy

Ročník: 5. ročník

Predmet: biológia

Časová dotácia: 1 vyučovacia hodina (45')

Typ vyučovacej hodiny: hodina upevňovania a prehľbovania učiva

Kľúčové pojmy: bezstavovec, stavovec, inštinkt, obojživelník, plaz, vták, cicavec, pokryv tela, potrava.

Špecifické ciele:

a) *kognitívne*

- uviesť príklady lesných bezstavovcov a príklady stavovcov,
- pomenovať rastliny, živočíchy na obrázkoch v doplňovačke,
- vysvetliť pojem inštinkt na príklade tkania siete pavúkom,

b) *afektívne*

- vysloviť názor na tému ničenia, poškodzovania mravenísk v prírode,

c) *psychomotorické*

- tlesknúť alebo lusknúť prstami podľa rozhodnutia,
- vyplniť doplňovačku.

Pedagogické stratégie:

- a) *metódy práce:* motivačný rozhovor, práca s textom a obrázkami, opakovací rozhovor, didaktické hry *Tlesk - lusk* a *doplňovačka*,
- b) *formy práce:* samostatná práca žiakov v triede, frontálne vyučovanie,
- c) *didaktické prostriedky:* obrázky živočíchov žijúcich v lese, hra *Tlesk-lusk*, *doplňovačka*.

Zásady: zásada názornosti, zásada uvedomelosti a aktivity, zásada primeranosti, zásada trvácnosti, zásada spojenia teórie s praxou, zásada komplexnosti rozvíjania žiaka.

Kľúčové kompetencie:

- sociálne komunikačné kompetencie,
- kompetencie riešiť problémy,
- kompetencie občianske,
- kompetencie smerujúce k iniciatívnosti a podnikavosti.

Medzipredmetové vzťahy: prírodoveda, slovenský jazyk

Prierezové tematiky: Osobnostný a sociálny rozvoj, Ochrana života a zdravia, Environmentálna výchova

Štruktúra hodiny:

a) *Úvod, organizačná časť*

b) *Motivácia* – motivačným prvkom na tejto vyučovacej hodine bude oznámenie cieľa hodiny a to, že žiaci sa nebudú učiť nové učivo, budú sa iba hrať .

c) *Fixačná časť, diagnostická* – v prvej časti využijem didaktickú hru *Tlesk-lusk*, po vysvetlení pravidla začnem žiakom ukazovať obrázky živočíchov a ich úlohou bude tlesknúť ak je živočích bezstavovec a lusknúť prstami pri stavovcovi. Žiaci budú rozdelení do dvoch skupín A, B a reagujú striedavo. Potom budú zaraďovať živočícha iba podľa názvu, nie obrázka.

– v ďalšej časti hodiny využijem na fixáciu poznatkov *doplňovačku*, ktorú žiaci vyplňajú individuálne, pri jej riešení môžu používať učebnicu aj poznámky v zošite, ukážky hier *Tlesk-lusk* aj *doplňovačku* uvádzam nižšie,

– v poslednej časti hodiny bude úlohou žiakov vytvoriť vlastnú *doplňovačku* z učiva, ktoré budeme počas celej hodiny opakovať.

d) *Záver hodiny*

Nasleduje ukážka didaktickej hry *Tlesk - lusk*:

Tlesknutie – bezstavovce

kliešť obyčajný
lumok veľký

slimák pásikavý

mravec lesný

dážďovka zemná
fúzač veľký
slizniak veľký

Lusknutie – stavovce

líška hrdzavá

salamandra škvrnitá
výr skalný

skokan hnedý

slepúch lámavý
jeleň lesný
medveď hnedý

Tlesknutie - bezstavovce

lykožrút smrekový

roháč obyčajný

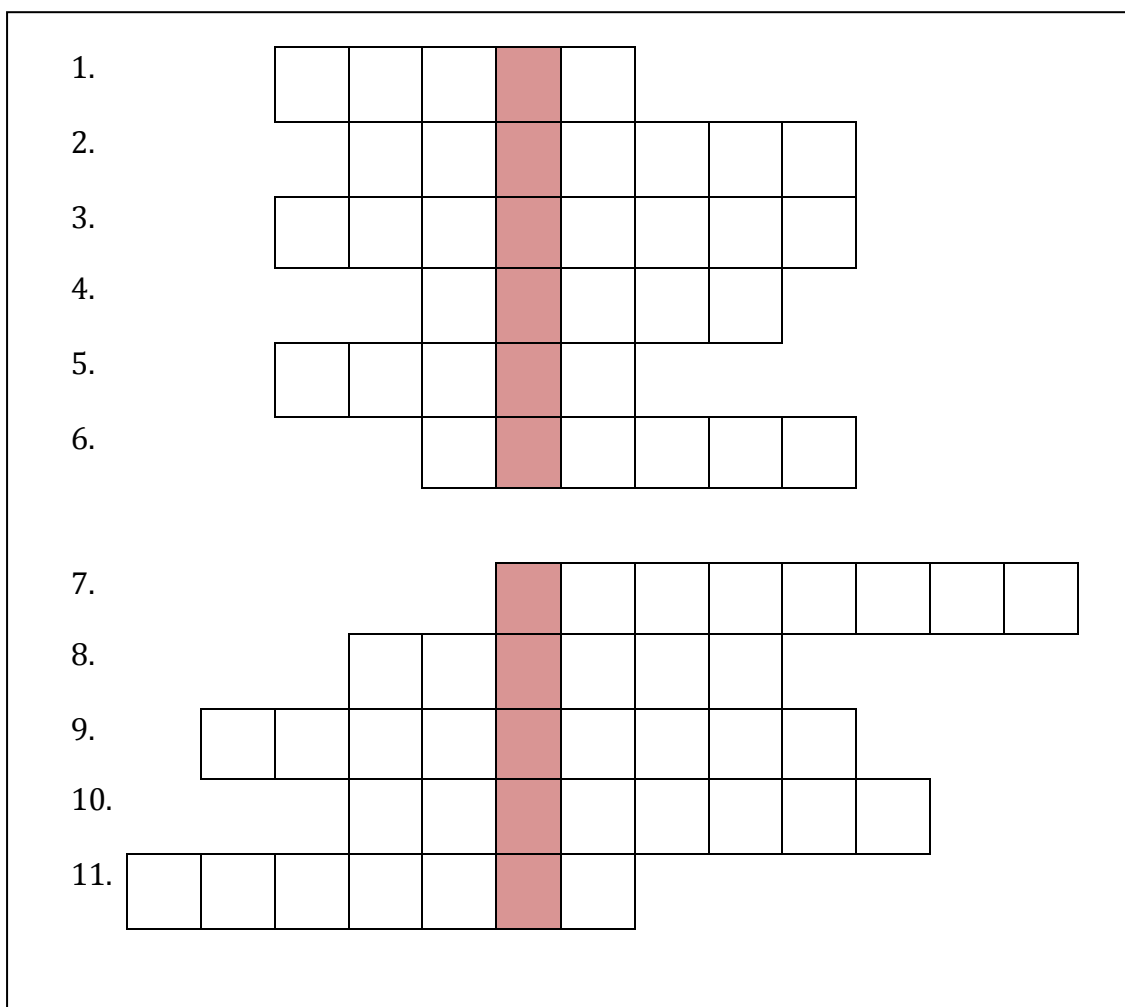
Lusknutie - stavovce

tetrov hlucháň

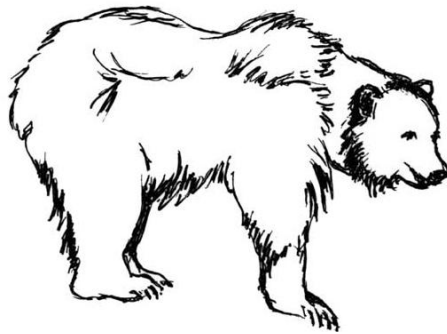
užovka stromová

sojka škriekavá

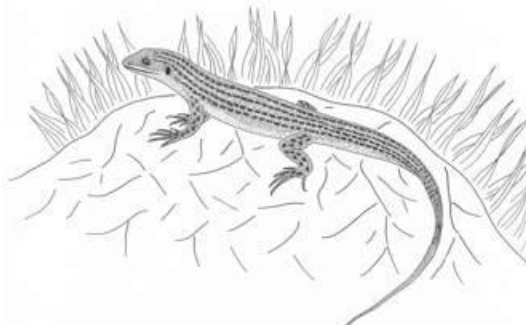
V ďalšej časti na Obrázku 2 prinášam dopĺňovačku aj s legendou, riešenie je uvedené na strane 38 v Prílohe 2.



1. Schránka slimáka pásikavého.
2. Vták, ktorý sa nestará o svoje mláďatá
3. Hmyz má na hlave 2 páry
4. Skokan
5. Telo vtákov pokrýva
6. Lesný všežravec na obrázku:



7. Vtáky, ktoré si ohraničujú územie hlasovým prejavom
8. Bezstavovec, ktorého samička cicia krv.
9. Plaz s končatinami na obrázku:



10. Lietajúci cicavec
11. Stavovec, ktorého mláďatá ciciajú materské mlieko

TKANIE SIETE - príklad riadenia inštinktom u pavúka

Obrázok 2 Doplňovačka (biológia 5. r. - lesné živočíchy)

Prameň: vlastný návrh, 2015

Pedagogická reflexia:

Na vyučovacej hodine som postupovala podľa uvedenej prípravy. Stanovené špecifické ciele boli splnené. Žiaci si prehĺbili vedomosti a poznatky z učiva o lesných živočíchoch. Vyučovacia hodina nám zbehla rýchlo, žiaci ocenili iný spôsob vyučovania, hry ich zaujali. Hru *Tlesk - lusk* pochopili hneď, fixovali si takto zatriedenie živočíchov k bezstavovcom alebo stavovcom. Keďže to boli všetko žiaci zo sociálne znevýhodneného prostredia, u väčšiny z nich prevládajú zvukové a pohybové zmyslové preferencie. Žiakom vyhovuje, ak sa pri vyučovaní môžu prejaviť rytmicky (tleskanie,

luskanie prstami). Pri vyplňaní *doplňovačky* sa upokojili, pracovali sústredene. Dve žiačky, ktoré ju vyriešili správne, získali známku 1. Vlastnú doplňovačku žiaci nestihli dokončiť do konca hodiny, zostala im na domácu úlohu.

3 NÁMETY DIDAKTICKÝCH HIER

V nasledujúcej časti uvádzam námety didaktických hier. V predchádzajúcej kapitole som opísala použitie niektorých z nich na vyučovacích hodinách. Uvádzané didaktické hry mám v archíve už niekoľko rokov, niektoré z nich sú prevzaté od neznámych autorov a upravené. Každú hru charakterizujem podľa nasledujúcej schémy:

Tabuľka 1 Charakteristika didaktickej hry - všeobecne

Tematické zaradenie hry	sprešňuje konkrétne učivo a tematický celok
Cieľová skupina žiakov	ročník, (vek žiakov) pre ktorých je hra určená
Zaradenie počas hodiny	zaradenie do fázy edukačného procesu (fáza motivačná, expozičná, fixačná, diagnostická, aplikačná)
Čas na prípravu	určuje časovú náročnosť na výrobu pomôcok, prípravu pred realizáciou
Dĺžka hry	započítava sa trvanie hry, čas potrebný na vysvetlenie pravidiel aj zhodnotenie
Prostredie hry	udáva priestorové vybavenie
Materiál a pomôcky	potrebné materiálne pomôcky, technické vybavenie

Prameň: vlastný návrh, 2014

3.1 Domino - vlastný archív

Tabuľka 1 Charakteristika didaktickej hry DOMINO

Tematické zaradenie hry	aktivita je využiteľná v ľubovoľnom tematickom celku v každom predmete
Cieľová skupina žiakov	všetky ročníky
Zaradenie počas hodiny	fixačná fáza, diagnostická
Čas na prípravu	20'
Dĺžka hry	5' - 7' podľa počtu kartičiek
Prostredie hry	trieda
Materiál a pomôcky	výkresy, nožnice, fixy, PC s tlačiarňou

Prameň: vlastný návrh, 2014

Príprava hry: Učiteľ si pripraví na výkres tabuľku s dvomi stĺpcami, počet riadkov je ľubovoľný, napríklad 9 - 10. Do prvého políčka v riadku vpíšeme odpoveď, do druhého v tom istom riadku otázku, pričom odpoveď na jednej kartičke nezodpovedá otázke na tej istej kartičke. Následne výkres postriháme po riadkoch, aby sme dostali dominové kartičky s dvomi políčkami.

Popis priebehu hry: Učiteľ určí žiakov, ktorí sa hry zúčastnia. Karty pomiešame a žiakom rozdáme na lavicu textom nadol. Úlohou žiakov je poukladať karty tak, aby pojmy na dvoch susedných kartičkách vzájomne súviseli ako pri hre domino. Žiaci musia použiť všetky karty. Vyhrá ten, kto prvý a správne pospája karty.

Poznámky:

- ukladať karty môžu žiaci aj v dvojiciach alebo v 3 – 4 členných skupinkách,
- ak použijeme domino karty pri mladších žiakoch, alebo tých, ktorí hru hrajú prvýkrát, nevyplníme všetky polia, ale necháme prvú časť prvej domino karty a druhú časť poslednej karty prázdne, a vtedy ich žiaci neukladajú do kruhu. Majú takto určený začiatok aj koniec a karty ukladajú iba v rade za sebou.

Ukážka hry:

Tabuľka 3 Námet didaktickej hry DOMINO (biológia 5. r. - Ako žije les)

✂ →		mach, slimák
✂ →	machová vrstva	opadávanie listov
✂ →	jeseň	živočíchy
✂ →	závisia od rastlín a iných živočíchov	zima
✂ →	byliny prežívajú semenami, cibulkami	snežienka, trávy
✂ →	bylinná vrstva	kvitnú jarne byliny
✂ →	jar	stromová vrstva
→	sova, d'ateľ, koruny stromov	

Prameň: vlastný návrh, 2014

3.2 Domino - vety - vlastný archív

Tabuľka 4 Charakteristika didaktickej hry DOMINO - vety

Tematické zaradenie hry	aktivita je využiteľná v ľubovoľnom tematickom celku v každom predmete
Cieľová skupina žiakov	7. - 9. ročník
Zaradenie počas hodiny	fixačná fáza, diagnostická
Čas na prípravu	25'
Dĺžka hry	8' - 10' podľa počtu viet
Prostredie hry	trieda
Materiál a pomôcky	papier, nožnice, PC s tlačiarňou

Prameň: vlastný návrh, 2014

Príprava hry: Učiteľ si napíše na papier vety, počet viet je ľubovoľný, napríklad 9 - 10. Vety rozdelíme tak, že začiatok vety je napísaný v jednom riadku, jej pokračovanie napíšeme do nasledujúceho riadku. Následne papier postriháme po riadkoch. Získame takto pásiky papiera, na ktorých je koniec jednej vety a začiatok ďalšej, nesúvisiacej vety.

Popis priebehu hry: Učiteľ určí žiakov, ktorí sa hry zúčastnia. Pásiky papiera pomiešame a žiakom rozdáme na lavicu textom nadol. Úlohou žiakov je poukladať pásiky tak, aby vety na dvoch susedných pásiokoch vzájomne súviseli ako pri hre domino. Žiaci musia použiť všetky pásiky. Pásiky môžu ukladať aj pod seba a získajú tým súvislý text. Vyhrá ten súťažiaci, ktorý prvý pospája pásiky tak, aby vety súviseli.

Poznámky:

- túto verziu domina môžeme použiť aj v nižších ročníkoch (napr. piatom, šiestom), no ja ju využívam hlavne pri starších žiakoch, ktorí sa už odmietajú „hrať“ prvú verziu DOMINO hry,
- ukladať kartičky môžu žiaci jednotlivo aj v dvojiciach alebo v 3 – 4 členných skupinkách.

Ukážka hry:

Prikladám aj ukážku didaktickej hry DOMINO - vety z učiva o vodných stavovcoch:

zadné končatiny s plávacími blanami. Kapor žije **v pomaly tečúcich a stojatých vodách.** Vydra, bobor a ondatra sú **dobře prispôsobené životu vo vode.** Bocian patrí medzi vtáky, **ktoré sa brodia v plytkej vode.** Kačice, husi a labute majú **na okraji zobáka drobné zúbky.** Užovka a korytnačka **patria medzi plazy.** Na vnímanie tlaku a smeru vody **slúži bočná čiara.** Skokan zelený používa na plávanie

3.3 Hádaj, kto som? - vlastný archív

Tabuľka 5 Charakteristika didaktickej hry *Hádaj, kto som?*

Tematické zaradenie hry	hra je využiteľná v ľubovoľnom tematickom celku v každom predmete
Cieľová skupina žiakov	všetky ročníky
Zaradenie počas hodiny	fixačná fáza, diagnostická fáza
Čas na prípravu	20 - 25´
Dĺžka hry	cca 7 - 10´
Prostredie hry	trieda
Materiál a pomôcky	písacie potreby, papier, nožnice, PC s tlačiarňou

Prameň: vlastný návrh, 2014

Príprava hry: Učiteľ si do niekoľkých obálok pripraví hádanky k danej téme.

Popis priebehu hry: Žiakov rozdelíme do skupín, každej skupine dáme písacie potreby. Každá skupina dostane od vyučujúceho obálku s hádankami. Vyhrá tá skupina, ktorá najskôr odovzdá správne vyriešené hádanky.

Poznámky:

- hra sa môže hrať aj ako súťaž dvojíc alebo jednotlivcov,
- hru obmeníme aj tak, že do obálky vložíme okrem hádaniek aj obrázky rastlín, živočíchov alebo ich obrysy, listy, vetvičky, plody, ktoré žiakom „našepkajú“ odpoveď,
- obmenou môže byť vymýšľanie určitého počtu hádaniek žiakmi pre ostatných žiakov.

Ukážka hry:

Ukážka didaktickej hry je uvedená na strane 15 v kapitole Vyučovacie hodiny s aplikovanými didaktickými hrami.

3.4 Tlesk - lusk - vlastný návrh

Tabuľka 6 Charakteristika didaktickej hry Tlesk - lusk

Tematické zaradenie hry	hra je využiteľná v ľubovoľnom tematickom celku v každom predmete, kde je cieľom rozlíšiť pojmy, veci, organizmy do 2 skupín
Cieľová skupina žiakov	všetky ročníky
Zaradenie počas hodiny	fixačná fáza
Čas na prípravu	15 - 20´
Dĺžka hry	cca 5´
Prostredie hry	trieda
Materiál a pomôcky	písacie potreby, papier, nožnice, PC s tlačiarňou

Prameň: vlastný návrh, 2014

Príprava hry: Učiteľ si pripraví obrázky alebo napíše na kúsky papiera názvy rastlín, živočíchov, predmetov k danej téme.

Popis priebehu hry: Súťažiteľ môžu jednotlivci alebo skupinky žiakov. Učiteľ postupne ukazuje obrázky alebo prečíta názov z papierika a úlohou vybraného žiaka je zadeliť ho do jednej skupiny tlesknutím alebo do druhej skupiny lusknutím prstov. Za každé správne tlesknutie alebo lusknutie získava súťažiaci bod. Vyhrá ten žiak alebo skupinka žiakov, ktorý získa viac bodov.

Ukážka hry:

Ukážka didaktickej hry je uvedená na stranách 17 - 18 v kapitole Vyučovacie hodiny s aplikovanými didaktickými hrami.

3.5 Doplnovačka - vlastný archív

Tabuľka 7 Charakteristika didaktickej hry Doplnovačka

Tematické zaradenie hry	hra je využiteľná v ľubovoľnom tematickom celku v každom predmete
Cieľová skupina žiakov	všetky ročníky
Zaradenie počas hodiny	fixačná fáza, diagnostická fáza
Čas na prípravu	15'
Dĺžka hry	10'
Prostredie hry	trieda
Materiál a pomôcky	písacie potreby, papier, PC s tlačiarňou

Prameň: vlastný návrh, 2014

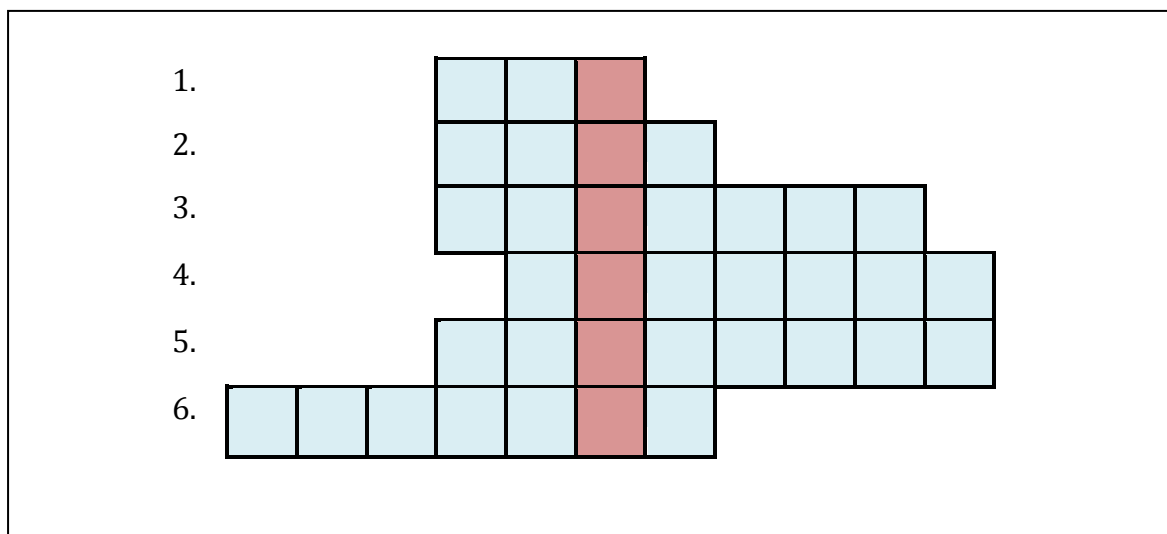
Príprava hry: Učiteľ si pripraví doplnovačku s legendou k určenej téme.

Popis priebehu hry: Učiteľ rozdá žiakom pripravenú doplnovačku. Vyhrá žiak, ktorý ju vyrieši ako prvý a správne.

Poznámky:

- doplnovačky sa dajú okrem fixačnej časti využiť tiež pri objasňovaní učiva, kedy žiaci jednotlivé nové pojmy hľadajú v učebnici alebo inej literatúre,
- doplnovačky sú u žiakov veľmi obľúbené, obmenou hry je vymýšľanie doplnovačiek žiakmi pre ostatných žiakov. Ukážku doplnovačky vytvorenej žiačkou nájdeme v Prílohe 3 na strane 38.

Ukážka hry:



1. Bezstavovec žijúci v čistých vodách	(rak)
2. Potápnik, vážka, komár patria medzi...	(hmyz)
3. Schránka zložená z dvoch častí.	(lastúra)
4. Prvý pár končatín raka.	(klepetá)
5. Pijavica má na koncoch tela svalnaté...	(prísavky)
6. Pohybuje sa pomocou panôžok.	(meňavka)
<i>Tajnička: KYSLÍK</i>	

Obrázok 3 Didaktická hra doplnovačka (biológia 5. r. - vodné živočíchy)
Prameň: vlastný návrh, 2015

3.6 Osemsmerovka, štvorsmerovka - vlastný archív

Tabuľka 8 Charakteristika didaktickej hry osemsmerovka, štvorsmerovka

Tematické zaradenie hry	hra je využiteľná v ľubovoľnom tematickom celku v každom predmete
Cieľová skupina žiakov	všetky ročníky
Zaradenie počas hodiny	fixačná fáza
Čas na prípravu	20' - 25'
Dĺžka hry	10 - 15'
Prostredie hry	trieda
Materiál a pomôcky	písacie potreby, papier, PC s tlačiarňou

Prameň: vlastný návrh, 2014

Príprava hry: Učiteľ si pripraví osemsmerovku, prípadne štvorsmerovku k určenej téme.

Popis priebehu hry: Učiteľ rozdá žiakom pripravenú osemsmerovku, štvorsmerovku. Úlohou žiakov je vyškrtať pojmy v tabuľke v určených smeroch, nevyškrtané písmená tvoria riešenie osemsmerovky, prípadne štvorsmerovky. Vyhrá žiak, ktorý ju vyrieši ako prvý a správne.

Poznámky:

- štvorsmerovka je vhodnejšia pre mladších alebo slabších žiakov, pojmy hľadajú iba v štyroch smeroch → ←, ↑ ↓
- osemsmerovky a štvorsmerovky sa dajú okrem fixačnej časti využiť tiež pri objasňovaní učiva, kedy žiaci jednotlivé nové pojmy hľadajú v učebnici.

Ukážka hry:

P	Z	Á	V	I	T	N	I	C	O	V	K	A	
L	Á	A	Ř	N	R	K	O	S	A	T	E	C	RIASY, ZÁVITNICOVKA
O	R	K	B	Y	S	A	I	R	K	A	T	I	SINICA, ŽABURINKA
R	U	A	A	Ó	Ť	N	-	I	D	C	J	N	VÁLAČ, LEKNICA
E	Ž	I	E	V	O	D	A	E	U	I	S	I	LEKNO, VRBA
Z	L	N	K	Á	U	P	I	K	B	N	P	S	JELŠA, NEZÁBUDKA
A	I	Ó	N	Ľ	A	M	A	A	Á	K	Á	L	ZÁRUŽLIE, TRSTĽ
J	E	L	Š	A	Ý	C	H	O	Z	E	L	R	KOSATEC, PÁLKA
G	A	O	N	Č	I	O	N	K	E	L	K	Z	VODA, JAZERO
M	O	K	Ž	A	B	U	R	I	N	K	A	V	KOLÓNIA, RIEKA

Tajnička: **PLANKTÓN - JE SKUPINA MALÝCH ORGANIZMOV**

Obrázok 4 Didaktická hra štvorsmerovka (biológia 5. r. - vodné rastliny)

Prameň: vlastný návrh, 2015

3.7 Bublíny (na skupiny) - vlastný archív

Tabuľka 9 Charakteristika didaktickej hry bubliny (na skupiny)

Tematické zaradenie hry	hra je využiteľná v ľubovoľnom tematickom celku, kde je potrebné určovať príslušnosť k danej skupine
Cieľová skupina žiakov	všetky ročníky
Zaradenie počas hodiny	fixačná fáza, aplikačná fáza
Čas na prípravu	10'
Dĺžka hry	15'
Prostredie hry	trieda, príroda, školský dvor, telocvičňa
Materiál a pomôcky	písacie potreby, papier

Prameň: vlastný návrh, 2015

Príprava hry: Na kartičky z papiera si učiteľ napíše názvy rastlín a živočíchov.

Popis priebehu hry: Učiteľ rozdá všetkým žiakom triedy pripravené kartičky tak, aby každý žiak mal jednu kartičku. Žiaci sa s kartičkami v rukách prechádzajú po miestnosti, alebo v prírode vo vyhradenom priestore. Učiteľ zakričí názov jednej skupiny rastlín, prípadne živočíchov (napr. jednobunkovce, vodné rastliny, vodné bezstavovce, vtáky...).

Žiaci, ktorí patria do príslušnej skupiny, sa musia nájsť a pochytať za ruky v určenom limite. Ak sa žiak nezaradí správne, vypadáva z hry. Hra sa hrá dovtedy, kým ostane posledná skupina rastlín, živočíchov.

Poznámky:

- spočiatku sa žiaci mýlia pri zaradení do skupín, takže vypadávajú z hry rýchlo. Po precvičení sa sústredia, vtedy sa hra spomalí a žiaci vypadávajú pomalšie,
- táto hra sa dá použiť i v iných predmetoch, kde je potrebné určiť príslušnosť k skupine s danou vlastnosťou - napr. v matematike pri rozdelení čísel na násobky 2, 3, 5, 10....., v geografii pri určení ostrovov, riek, pohorí, miest a podobne.

Ukážka hry:

Použitie rastliny a živočíchov - (22 kartičiek pre 22 žiakov) z učiva o vodných rastlinách a živočíchoch:

- *riasy* - červenoočko, závitnicovka
- *byliny* - lekno, záružlie, kosatec
- *dreviny* - vrba, jelša
- *bezstavovce* - škl'abka, pijavica, rak
- *ryby* - pstruh, sumec, ostriež
- *obojživelníky* - skokan, mlok, rosnička
- *plazy* - korytnačka
- *vtáky* - labuť, bocian
- *cicavce* - vydra, bobor, ondatra

Učiteľ vyvoláva názvy skupín:

1. **bezstavovce** - zhromaždia sa žiaci s kartičkami škl'abka, pijavica, rak
2. **vodné rastliny** - zhromaždia sa *riasy* - červenoočko, závitnicovka, *byliny* - lekno, záružlie, kosatec aj *dreviny* - vrba, jelša
3. **ryby** - zhromaždia sa pstruh, sumec a ostriež
4. **stavovce** - zhromaždia sa *ryby* - pstruh, sumec, ostriež, *obojživelníky* - skokan, mlok, rosnička, *plazy* - korytnačka, *vtáky* - labuť, bocian aj *cicavce* - vydra, bobor, ondatra
5. **vtáky** - labuť, bocian,
6. **obojživelníky a plazy** - zhromaždia sa skokan, mlok, rosnička i korytnačka

3.8 Áno - nie - vlastný návrh

Tabuľka 10 Charakteristika didaktickej hry Áno - nie

Tematické zaradenie hry	hra je využiteľná v ľubovoľnom tematickom celku
Cieľová skupina žiakov	všetky ročníky
Zaradenie počas hodiny	fixačná fáza, aplikačná fáza, diagnostická
Čas na prípravu	10´
Dĺžka hry	8´ - 10´
Prostredie hry	trieda, príroda, školský dvor
Materiál a pomôcky	písacie potreby, papier

Prameň: vlastný návrh, 2015

Príprava hry: Na kartičky z papiera si učiteľ napíše slovo ÁNO na jednu stranu a NIE na druhú stranu. Pripraví toľko kartičiek, koľko žiakov alebo skupín žiakov sa zúčastní hry. Zároveň si pripraví súbor 10 - 15 otázok z učiva danej témy, na ktoré sa dá odpovedať odpoveďou ÁNO - NIE.

Popis priebehu hry: Učiteľ určí jednotlivcov alebo skupinky žiakov, ktoré sa zúčastnia hry. Každý súťažiaci jednotlivec alebo zástupca skupiny súťažiacich dostane kartičku ÁNO - NIE. Súťažiaci sa postavia vedľa seba na čiaru, v rukách držia kartičku. Učiteľ prečíta prvú otázku a súťažiaci odpovedajú ukázaním odpovede tak, aby súper nevidel odpoveď. Učiteľ a ostatní žiaci kontrolujú správnosť odpovede. V prípade, že je odpoveď správna, súťažiaci postúpia krok vpred, ak zodpovie nesprávne, krok vzad. Vyhráva žiak alebo skupina žiakov, ktorí zodpovedia najviac otázok správne a tým sa dostanú najviac dopredu.

Ukážka hry:

- | | |
|--|-----|
| 1. Pasienky sú trávnaté porasty, ktoré spásajú hospodárske zvieratá. | ÁNO |
| 2. Bedľa vysoká je jedovatá. | NIE |
| 3. Medzi obilniny patrí pšenica, ovos a repa. | NIE |
| 4. Plodom ľuľka zemiakového sú bobule. | ÁNO |
| 5. Pásavka zemiaková patrí medzi bezstavovce. | ÁNO |
| 6. Hraboš, myš a sysel sú hlodavce. | ÁNO |
| 7. Z kŕmnej repy sa získava cukor. | NIE |
| 8. Vretenica je jedovatý had. | ÁNO |
| 9. Jarabica a bažant patria medzi nekŕmivé vtáky. | ÁNO |
| 10. Hraboš sa živí semenami obilnín a preto je užitočný. | NIE |

3.9 Bingo - prevzatá a upravená hra podľa E. Gullach

Tabuľka 11 Charakteristika didaktickej hry Bingo

Tematické zaradenie hry	hra je využiteľná v ľubovoľnom tematickom celku
Cieľová skupina žiakov	všetky ročníky
Zaradenie počas hodiny	fixačná fáza, aplikačná fáza
Čas na prípravu	15´
Dĺžka hry	5´ - 8´
Prostredie hry	Trieda
Materiál a pomôcky	písacie potreby, papier

Prameň: vlastný návrh, 2015

Príprava hry: Učiteľ si pripraví tabuľku s deviatimi políčkami, do ktorých vpíše názvy rastlín alebo živočíchov. Zároveň si pripraví charakteristiky rastlín, živočíchov.

Popis priebehu hry: Žiaci si do zošitov alebo na papier nakreslia tabuľku s tromi riadkami a tromi stĺpcami. Do políčok si vpíšu názvy rastlín alebo živočíchov. Učiteľ postupne číta jednotlivé charakteristiky a úlohou žiakov je vyškrtávať príslušné názvy rastlín alebo živočíchov v tabuľke. Vyhrá žiak, ktorý prvý nájde bingo, to znamená vyškrtané pojmy v riadku, stĺpci alebo v diagonálnom smere.

Poznámky:

- pre ušetrenie času na vyučovacej hodine môže učiteľ pripraviť žiakom tabuľky vopred, na hodine im rozdá hotové tabuľky,
- učiteľ môže úlohu žiakom sťažiť tak, že pri čítaní charakteristík pridá také organizmy, názvy ktorých nie sú v tabuľke.

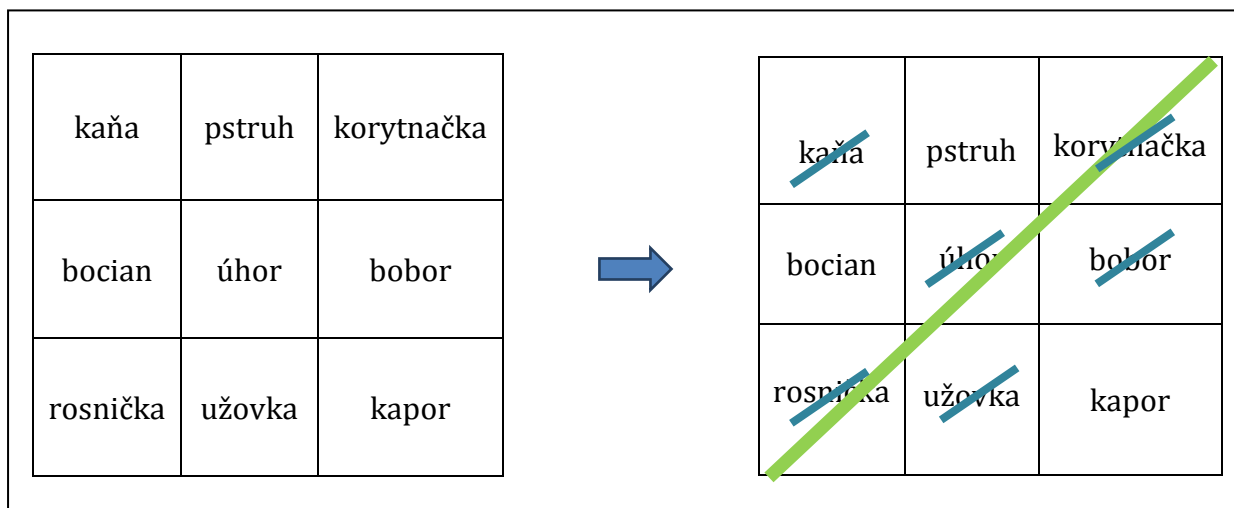
Ukážka hry:

Učiteľ číta charakteristiky:

1. *Dravý vták žijúci pri rybníkoch*
2. *Hlodavec, ktorý si stavia hrádze*
3. *Plaz s pancierom*
4. *Dravá ryba, ktorá má dve chrbtové plutvy*
5. *Štíhla ryba, ktorá sa rozmnožuje v mori*
6. *Nejedovatý had so škvrnami za hlavou*
7. *Vták, ktorý si stavia typické vakovité hniezdo*
8. *Žaba s prísavnými vankúšikmi na prstoch*

Žiaci škrtajú v tabuľke:

KAŇA
BOBOR
KORYTNAČKA
OSTRIEŽ (nie je v tabuľke)
ÚHOR
UŽOVKA
KÚDELNÍČKA (nie je v tabuľke)
ROSNIČKA



Obrázok 5 Didaktická hra Bingo (biológia 5. r. - vodné živočích)

Prameň: vlastný návrh, 2015

3.10 Prínosy osvedčenej pedagogickej skúsenosti

V mojej osvedčenej pedagogickej skúsenosti popisujem použité didaktické hry na hodinách biológie. Ich nespornou výhodou je motivačný prvok, pretože vyučovanie je efektívne vtedy, ak sú žiaci sústredení a majú záujem sledovať učiteľa. Didaktické hry dokážu žiakov zaujať, motivovať, aktivizovať. Ďalšie prínosy by som zhrnula takto:

- Používanie didaktických hier na hodinách vedie žiakov k dodržiavaniu pravidiel, disciplíny, čestnosti, zodpovednosti.
- Pri kolektívnych hrách sa žiaci učia rešpektovať spoluhráčov, učia sa spolupracovať, podporujeme v nich zmysel pre spravodlivosť.
- Použité didaktické hry pomáhajú rozvíjať slovnú zásobu a komunikáciu žiakov, čo sa mi veľmi osvedčilo pri práci so žiakmi zo znevýhodneného prostredia, pre ktoré je slovenský jazyk cudzím jazykom.
- Didaktické hry učia žiakov pracovať samostatne ale aj prijímať roly a pracovať v skupine, podporujú sebavedomie žiakov.
- Používaním uvedených hier som sledovala aj podporu sebahodnotenia žiakov.
- Didaktické hry prinášajú určitý oddychový, hygienický prvok, čo je žiaduce hlavne pri vyučovaní v 5., 6. ročníku 2. stupňa.
- Niektoré použité hry pomáhajú rozvíjať myslenie žiakov - logické uvažovanie, schopnosť riešiť problémy, hľadať súvislosti medzi javmi.
- Sledovala som tiež znižovanie rozdielov medzi prospechovo lepšími a menej úspešnými žiakmi. Pri hrách sa často kladne prejavajú aj žiaci s horším prospechom a kladné hodnotenie, prípadne dobrá známka im zvyšuje sebavedomie.
- Didaktické hry mi pomáhajú lepšie spoznávať žiakov - hlavne takých, ktorí sa boja prejavíť na tradičných hodinách.
- Pri niektorých hrách používaním rôznych materiálov, objektov, prírodnín sa podporí zmyslové vnímanie žiakov.
- Uvedené didaktické hry pomáhajú navodiť pozitívny vzťah k predmetu aj vyučujúcemu.

- Prostredníctvom hier si dokáže učiteľ vytvoriť k žiakom lepšiu vzťah a tým aj podporiť celkovú priaznivejšiu klímu v triede, eliminuje sa prípadný stres.

Prínosom pre učiteľa je tiež to, ak žiaci na hodine menej vyrušujú, sú motivovaní správať sa disciplinovane, aby sa mohli neskôr zahrať.

ZÁVER

Hlavným cieľom mojej práce bolo ponúknuť učiteľom biológie osvedčené didaktické hry, ktoré sa dajú aplikovať v rôznych tematických celkoch, na rôznych typoch hodín, vo všetkých ročníkoch. Tento cieľ som podľa vlastného uváženia splnila. Vo výskumnej časti som sa presvedčila, že používanie didaktických hier na hodinách biológie pomáha zvyšovať záujem žiakov o biológiu. Didaktické hry majú vplyv aj na zlepšenie prospechu žiakov z biológie. Výskum prebiehal medzi žiakmi 5. ročníka zo sociálne znevýhodneného prostredia, ktorí ešte majú potrebu sa hrať. Žiakom zo sociálne znevýhodneného prostredia vyhovuje takýto spôsob vyučovania. Pre aplikáciu do výskumu som vyberala hry, ktoré boli jednoduché na pochopenie, nenáročné na čas a vhodné vekovej kategórii žiakov.

Vychádzajúc z výsledkov mojej práce pre nasledujúcu prax prinášame tieto odporúčania:

- je vhodné, aby učitelia zavádzali do edukačného procesu aktivizujúce metódy,
- je potrebné vytvoriť dostatočný časový priestor na fixáciu poznatkov napríklad prostredníctvom didaktických hier, redukovaním obsahu učiva a orientáciou na základné učivo,
- je prospešné využívať rôzne didaktické hry rešpektujúc zmyslové preferencie žiakov,
- popri rozmachu informačnej techniky nezanedbávať hry a aktivity vyžadujúce písanie rukou.

O didaktickej hre ako vyučovacej metóde sa nezmieňuje veľa autorov. Ale i napriek tomu si myslím, že môže byť prínosom pre učiteľa. Jej hlavnými výhodami sú atraktivita pre žiakov, schopnosť zaujať a motivovať žiakov. Za nevýhodu tejto metódy považujeme časovú náročnosť na prípravu. Celkove zastávam názor, že používanie didaktických hier vo vyučovaní prináša pozitíva nielen pre formovanie zručností žiakov, ale aj zdokonaľovanie kompetencií učiteľa hlavne v oblasti tvorivosti.

Aby sa žiakom naozaj stala škola hrou, záleží iba na učiteľovi. Záleží na jeho tvorivosti, fantázii, na jeho ochote a schopnosti spestriť vyučovanie, priniesť nové prvky.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ZDROJOV

1. GULLACH, Eleonóra. 2011. Zbierka metód, techník a aktivít na podporu aktívneho učenia sa. Bratislava : Metodicko-pedagogické centrum, 2011. ISBN 978-80-8052-394-7
2. HRICOVÁ, Ingrid – JAKUBÍKOVÁ, Jurina – TULENKOVÁ, Mária. 2003. Hry a kolatívne úlohy v prírodopise. Prešov : Metodicko-pedagogické centrum, 2003. ISBN 80-8045-294-6
3. MASARIKOVÁ, Anna. 1994. Didaktická hra vo výchovno-vzdelávacom procese. In: Quo vadis výchova? Bratislava : SPN
4. PETLÁK, Erich. 1997. Všeobecná didaktika. Bratislava : IRIS, 1997. ISBN 80-88778-49-2
5. PETLÁK, Erich. 2000. Pedagogicko-didaktická práca učiteľa. Bratislava : IRIS, 2000. c 80-89018-05-X
6. PETLÁK, Erich a kolektív. 2011. Kapitoly zo súčasnej edukácie. Bratislava : IRIS, 2011. ISBN 978-80-89256-62-4
7. TUREK, Ivan. 2010. Didaktika. Druhé vydanie. Bratislava : Iura Edition, 2010. ISBN 978-80-9078-322-8
8. UHEREKOVÁ, Mária et al. 2012. Biológia pre 5. ročníka základnej školy. 2. vydanie. Bratislava : EXPOL PEDAGOGIKA, s.r.o., 2012. ISBN 978-80-8091-278-9

Internetové zdroje

9. SOCHOROVÁ, L. 2011. Didaktická hra a její význam ve vyučování. [online] Praha : Metodický portál RVP, 2011. [cit. 10.11.2014] Dostupné na: [http://clanky.rvp.cz/clanek/s/Z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JE\].../](http://clanky.rvp.cz/clanek/s/Z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JE].../) ISSN 1802-4785

ZOZNAM PRÍLOH

Príloha 1 Žiačky počas didaktickej hry Domino

Príloha 2 Riešenie doplňovačky zo strany 20

Príloha 3 Ukážka doplňovačky vytvorenej žiačkou 5. ročníka

Príloha 1 Žiačky počas didaktickej hry Domino

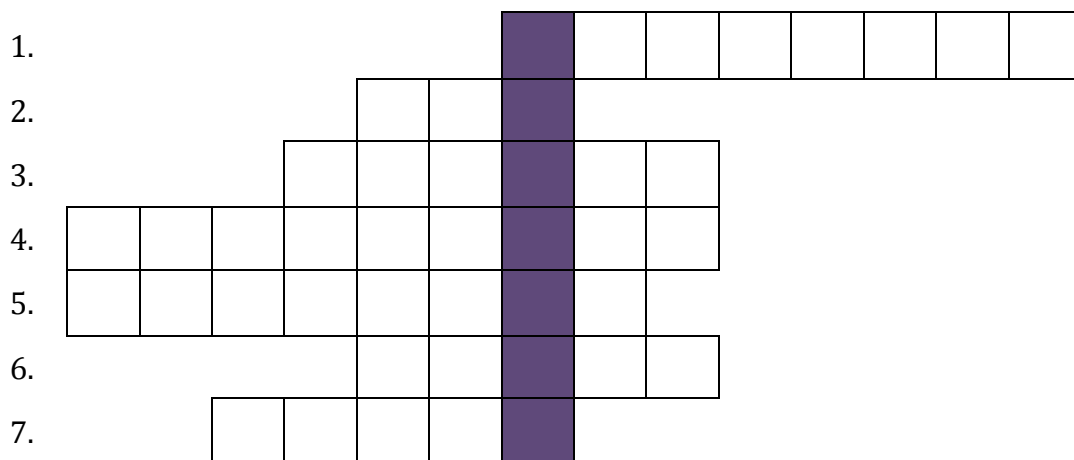


Prameň: archív autora, 2014

Príloha 2 Riešenie doplňovačky zo strany 20

1.	U	L	I	T	A						
2.		K	U	K	U	Č	K	A			
3.	T	Y	K	A	D	I	E	L			
4.			H	N	E	D	Ý				
5.	P	E	R	I	E						
6.			M	E	D	V	E	Ď			
7.				S	P	E	V	A	V	C	E
8.			K	L	I	E	Š	Ť			
9.	J	A	Š	T	E	R	I	C	A		
10.			N	E	T	O	P	I	E	R	
11.	C	I	C	A	V	E	C				

Príloha 3 Ukážka doplňovačky vytvorenej žiačkou 5. ročníka



1. Druh lišajníka
2. Ročné obdobie
3. Huby majú na spodnej strane klobúka rúrky alebo ...
4. Do akej etáže patrí d'ateľ
5. Huby majú v zemi.....
6. Telo mikroorganizmov tvorí jedna...
7. Korunu stromu tvoria

Riešenie:

