



**mpc**  
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM



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

Ing. Miroslava Dechtárová

# **Využitie didaktických hier pri fixácii prebraného učiva**

Osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe

Banská Bystrica  
2014

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

**Autor OPS/OSO:** Ing. Miroslava Dechtárová

**Kontakt na autora:** Spojená škola, Scots Viatora 8, 034 01 Ružomberok  
[dechtarova@gmail.com](mailto:dechtarova@gmail.com)

**Názov OPS/OSO:** Využitie didaktických hier pri fixácii prebraného učiva

**Rok vytvorenia** 2014

**OPS/OSO:** VII. kolo výzvy

**Odborné stanovisko vypracoval:** PaedDr. Renáta Juhásová

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**

Aktivizujúce metódy, didaktické hry, súťažné hry, fixačné metódy, opakovanie učiva, aktívny žiak, tvorivý žiak, tvorivý učiteľ, súťaživosť.

## **Anotácia**

Obsahom predloženej osvedčenej pedagogickej skúsenosti je výber didaktických hier univerzálneho charakteru, ktoré sú využiteľné pri opakovaní prebraného učiva vo väčšine vyučovacích predmetoch v stredných aj základných školách, aj napriek tomu, že táto OPS vychádza z ich aplikácie vo výučbe ekonomických predmetov v strednej škole. Dobrá didaktická hra nielen zábavnou formou „spestruje“ vyučovanie (a teda aj opakovanie učiva), ale tiež podporuje motiváciu, aktivitu, tvorivosť, komunikačné schopnosti, socializáciu žiakov a súťaživosť medzi nimi.

## **OBSAH**

<b>ÚVOD</b> .....	5
<b>1 DIDAKTICKÁ HRA AKO AKTIVIZUJÚCA VYUČOVACIA METÓDA</b> .....	7
1.1 Význam didaktickej hry vo vyučovacomn procese .....	7
1.2 Klasifikácia didaktických hier .....	7
1.3 Pravidlá dobrej didaktickej hry .....	8
<b>2 VÝBER DIDAKTICKÝCH HIER VHODNÝCH PRI FIXÁCII PREBRANÉHO UČIVA - OPIS OSVEDČENEJ PEDAGOGICKEJ SKÚSENOSTI</b> .....	9
2.1 Určíte ti to páli! .....	9
2.2 Kto prvý precestuje Európu? .....	13
2.3 4V – Vytvor, Vlož, Vylosuj, Vysvetli .....	18
2.4 DOMINO hra .....	21
2.5 Poskladaj vety zo slov .....	23
<b>ZÁVER</b> .....	26
Zoznam bibliografických zdrojov .....	27
Zoznam príloh .....	28
Prílohy .....	29

## ÚVOD

„Je len jediný spôsob, ako zaistiť, aby sme si veci pamätali – opakovať si ich.“  
Geoffrey Petty

*Opakovanie je matkou múdrosti.* Určite si každý z nás z času na čas spomenul na tento preslávený výrok učiteľa národov J. A. Komenského. Možno to bolo v čase, keď sme ešte „drali“ školské lavície a pripravovali sme sa na písomnú prácu alebo ústnu odpoveď, na maturitnú skúšku, alebo neskôr na ročníkové skúšky a štátnice na vysokej škole. V podobnej situácii sú dnes aj naši žiaci. Aby si učivo, ktoré od nich vyžadujeme, lepšie zapamätali, opakujú si ho. Robia to doma alebo cez prestávky v škole pred písomkou alebo skúšaním, na vyučovacej hodine s učiteľom, ktorý im kladie otázky a oni na ne odpovedajú alebo iným tradičným spôsobom, ktorý im nemusí vyhovovať, ktorý ich nudí a potláča ich aktivitu a tvorivosť.

Ja sama som v minulosti patrila k učiteľom, ktorí vyučujú prevažne tradičným spôsobom (na začiatku vyučovacej hodiny sa urobia potrebné zápisy v triednej knihe, skontroluje sa absencia, žiaci sa ústne alebo písomne preskúšajú, učiteľ vysvetlí nové učivo a v závere vyučovacej hodiny ho zhrnie a zopakuje). Postupne som cítila, že tento spôsob vyučovania nebaví nielen mojich žiakov, ale ani mňa, preto som sa rozhodla to zmeniť a dosiahnuť vyšší záujem, aktivitu a kreativitu žiakov na mojich hodinách. Začala som sa zaujímať o *aktivizujúce vyučovacie metódy*, medzi ktoré patria aj *didaktické hry*.

Cieľom mojej OPS je oboznámiť kolegov učiteľov s mojimi skúsenosťami s didaktickými hrami, ktoré sú vhodné pri opakovaní učiva na vyučovacej hodine. Zámerne som sa snažila vybrať také hry, ktoré nie sú určené len pre jeden predmet alebo tematický celok, ale ktoré je možné použiť tak vo všeobecno-vzdelávacích ako aj v odborných predmetoch.

OPS je určená všetkým učiteľom stredných a základných škôl bez ohľadu na ich aprobáciu alebo predmety, ktoré vyučujú. Dôležitá je ich chuť a motivácia vyučovať iným, netradičným spôsobom, neraz možno aj na úkor svojho voľného času, keďže mnohé z týchto metód si vyžadujú dlhšiu prípravu. Na druhej strane, aktivizujúce vyučovacie metódy umožňujú učiteľovi viac „sa priblížiť“ k žiakom a podporiť v nich záujem o dianie na hodine.

OPS má dve kapitoly. V prvej, teoretickej, stručne charakterizujem pojem *didaktická hra*, uvádzam *klasifikáciu didaktických hier* a *základné pravidlá*, ktoré sú predpokladom jej úspešného zvládnutia zo strany žiakov a dosiahnutia didaktického cieľa zo strany učiteľa. Obsahom druhej kapitoly je *popis piatich didaktických hier* založený na mojej osobnej skúsenosti. Niektoré z nich som vytvorila sama, iné som prispôbila podmienkam školy, na ktorej pôsobím, a žiakom, ktorých učím. Pri každej hre uvádzam cieľovú skupinu, vyučovací predmet, čas trvania hry, časovú náročnosť na prípravu zo strany učiteľa, metodický postup hry aplikovaný na mnou vyučované ekonomické predmety, spôsoby ukončenia hry a hodnotenia žiakov, odporúčania pre učiteľa (napr. problémy, ktoré môžu narušiť priebeh hry alebo naopak, uľahčiť jej hranie) a možné alternatívy niektorých hier. Text je doplnený obrazovým materiálom alebo fotkami, ktoré som nafotila sama pri príprave hier alebo pri ich hraní priamo na vyučovacej

hodine. K niektorým hrám som vypracovala pomôcky (uvádzam ich v prílohách), ktoré si učiteľ môže vytlačiť v nezmenenej podobe alebo si ich môže prispôbiť podľa svojich potrieb.

Didaktické hry sa stali neodmysliteľnou súčasťou mojej práce a priebežne ich zaradujem na vyučovacích hodinách. Vždy ma veľmi poteší, keď vidím žiakov aktívne pracovať a spolupracovať medzi sebou alebo keď mi niektorý z nich povie: „Táto hodina stála za to.“ alebo „Robme toto častejšie, lebo som si učivo rýchlejšie a lepšie zapamätal.“ Prajem Vám, aby ste tento pocit v škole zažili aj vy.

# 1 DIDAKTICKÁ HRA AKO AKTIVIZUJÚCA VYUČOVACIA METÓDA

„Učenie a zábava sa navzájom nevyklučujú.“

Geoffrey Petty

**Didaktická hra** je podľa Pedagogického slovníka (Prucha, Walterová, Mareš, 2009) spontánna činnosť detí, ktorá sleduje (pre žiakov nie vždy zjavným spôsobom) didaktické ciele.

Má svoje pravidlá, ktoré je nutné dodržiavať. Je možné ju hrať kdekoľvek v školskom prostredí – v učebni, v telocvični, na školskom ihrisku, prípadne na inom mieste. Môžu ju hrať jednotlivci alebo skupiny žiakov. Učiteľ ju môže využiť v každom type školy a v rôznych častiach vyučovacej hodiny v závislosti od cieľov, ktoré chce jej uplatnením dosiahnuť (motivovať, osvojovať alebo upevňovať učivo, spestriť vyučovanie a pod.), môže však presahovať aj rozsah jednej vyučovacej hodiny (napr. ekonomické hry).

V stredných školách didaktické hry zámerne evokujú produktívne aktivity a rozvíjajú myslenie, pretože sú spravidla založené na riešení problémových situácií (Jankovcová, Prucha, Koudela, 1988).

## 1.1 Význam didaktickej hry vo vyučovacom procese

Didaktické hry patria medzi aktivizujúce vyučovacie metódy. To znamená, že povzbudzujú a podnecujú žiakov k väčšej aktivite, tvorivosti a výkonnosti na vyučovaní. Prispievajú k zvyšovaniu ich motivácie a záujmu o nové alebo opakované učivo a, v prípade žiakov stredných škôl, aj o celkové dianie na vyučovaní.

Pri súťaživých hrách medzi skupinami sa žiaci učia spolupracovať v skupine, rešpektovať názor spoluhráčov, vyjadriť svoje myšlienky ako aj argumentovať. Preto je tento typ didaktickej hry u žiakov veľmi obľúbený.

Možno povedať, že didaktická hra je pre svoj relaxačný a zábavno-poučný charakter najlepšou formou aktívneho oddychu a dokonale dopĺňa vyučovací proces. (Harausová, 2011).

## 1.2 Klasifikácia didaktických hier

Didaktické hry je možné členiť podľa:

- *Doby trvania:*
  - krátkodobé – trvajú niekoľko minút alebo časť vyučovacej hodiny,
  - dlhodobé – trvajú viac vyučovacích hodín, napr. ekonomické hry.
- *Miesta realizácie:*
  - v triede,
  - mimo triedy (v telocvični, na ihrisku, v školskej družine a pod.).

- *Zamerania (účelu):*
  - s dôrazom na osvojovanie vedomostí,
  - s dôrazom na opakovanie vedomostí,
  - s dôrazom na motivovanie žiakov k aktivite,
  - s dôrazom na rozvoj sociálnych a komunikačných zručností,
  - pohybovo zamerané hry,
  - iné hry.
- *Interakcie medzi žiakmi:*
  - neinteraktívne hry – každý žiak hrá sám za seba, žiaci sa pri hraní navzájom neovplyvňujú a nespolupracujú (napr. krížovky, doplňovačky, kvízy, slepé mapy, domino, stolové hry),
  - interaktívne hry – žiaci navzájom spolupracujú a komunikujú medzi sebou (práca v skupinách) alebo sa navzájom ovplyvňujú a adaptujú svoje správanie momentálnej situácii (strategické a ekonomické hry).
- *Predmetu a učiva:*
  - univerzálne hry – je možné ich použiť takmer vo všetkých predmetoch (napr. súťaže, kvízy, doplňovačky),
  - simulačné hry / hranie rolí – ide o zjednodušenú simuláciu prostredia z reálneho sveta (napr. Hra slovenského hospodárstva – Business Master, pri ktorej žiaci simulujú investovanie finančných prostriedkov do podnikov).
- *Hodnotiteľ'a:*
  - hodnotí učiteľ,
  - hodnotia sa žiaci navzájom.
- *Tvorcu hry:*
  - hry vytvorené (pripravené) učiteľom,
  - hry vytvorené (pripravené) žiakom,
  - hry vytvorené (pripravené) inou osobou.

### 1.3 Pravidlá dobrej didaktickej hry

1. Určte si cieľ, ktorý chcete použitím didaktickej hry dosiahnuť (napr. zopakovať učivo alebo stimulovať žiakov k väčšej aktivite).
2. Podľa zvoleného cieľa si vytvorte svoju didaktickú hru alebo prispôbte už vytvorenú hru typu školy a veku, počtu, schopnostiam a zručnostiam žiakov. Zvážte vaše materiálne, priestorové, technické a časové možnosti.
3. Stanovte postup a jasné pravidlá hry. Pred zahájením hry ich vysvetlite žiakom, vrátane časového vymedzenia hry. Ak ide o zložitejšiu súťaživú alebo ekonomickú hru, nechajte žiakov, nech si ju najskôr vyskúšajú, aby si dostatočne osvojili jej pravidlá.
4. Pripravte si pre žiakov alebo skupiny dostatočný počet pomôcok (napr. kópie krížoviek, slepé mapy, kartičky). Prispôbte hre rozmiestnenie nábytku v učebni alebo v iných priestoroch. Ak pri hre chcete použiť informačno-komunikačné technológie (PC, interaktívna tabuľa, dataprojektor a pod.), vopred si overte ich funkčnosť.
5. Na konci každej didaktickej hry žiakov odmeňte dobrou známkou, bodmi, pochvalou alebo malou materiálnou odmenou.



## 2 VÝBER DIDAKTICKÝCH HIER VHODNÝCH PRI FIXÁCII PREBRANÉHO UČIVA - OSVEDČENÁ PEDAGOGICKÁ SKÚSENOŠŤ

### Kontext a rámec OPS

Moja OPS – využitie didaktických hier pri fixácii prebraného učiva vychádza z podmienok Strednej odbornej školy obchodu a služieb v Ružomberku, ktorá je organizačnou zložkou Spojenej školy v Ružomberku, a na ktorej pôsobím 15. rok.

3-ročné učebné odbory v našej škole navštevujú najmä žiaci, ktorí mali v základnej škole slabé výsledky a väčšinu z nich teoretické vyučovanie nebaví. To isté však platí aj pre niektorých žiakov, ktorí navštevujú naše študijné odbory a z rozhovorov s kolegami zo základných škôl z nižšieho sekundárneho vzdelávania viem, že podobná situácia je aj vo vyšších ročníkoch v ich školách.

Didaktické hry vhodné pri opakovaní učiva sú určené všetkým učiteľom, ktorí sú otvorení aktivizujúcim vyučovacím metódam, nielen tradičným, ktoré sú síce z pohľadu učiteľa menej náročné na prípravu (napr. výklad a prednáška), no žiakom sa môžu javiť ako nudné a nezábavné a použitie ktorých nie vždy vedie k pedagogickému cieľu. Sú určené tým učiteľom, ktorí majú entuziasmus a nestratili chuť prinášať do školskej triedy nové myšlienky a motivovať žiakov k aktívnej činnosti.

Učiteľ môže použiť didaktické hry, ktoré už boli v minulosti vytvorené. Mal by si dokonale osvojiť ich pravidlá a prispôbiť ich podmienkam v triedach, v ktorých vyučuje. Môže tiež využiť svoje tvorivé schopnosti a sám vymyslieť nové hry.

Pred použitím hry by si ju mal vyskúšať zahrať mimo triedy (doma s rodinou alebo s kolegami z práce), pričom pri jej konečnej verzii je potrebné vziať do úvahy schopnosti a znalosti žiakov.

Pred použitím didaktických hier pri opakovaní učiva by mal učiteľ žiakov pripraviť na túto pre nich novú činnosť a dopredu ich upozorniť, že prebrané učivo budú opakovať a preverovať iným spôsobom ako to doteraz robili.

### Špecifikácie cieľovej skupiny OPS

OPS je určená učiteľom všeobecnovzdelávacích a odborných predmetov všetkých typov stredných škôl (vyššie sekundárne vzdelávanie), a tiež učiteľom druhého stupňa základných škôl (nižšie sekundárne vzdelávanie).

### 2.1 Určite ti to páli!

Inšpiráciou pre vytvorenie tejto didaktickej hry mi pred niekoľkými rokmi bola známa televízna súťažná relácia „Páli vám to“, ktorú som rozšírila a upravila pre podmienky vyučovacej hodiny ekonomických predmetov v strednej škole.

#### ***Cieľová skupina a vyučovací predmet***

Metóda má *univerzálny charakter*, je využiteľná v odborných aj vo všeobecnovzdelávacích predmetoch v strednej škole, a tiež na druhom stupni základnej školy, pretože pri jej použití *nezáleží na obsahu prebraného učiva alebo tematického celku*.

### **Časová náročnosť a náročnosť na prípravu zo strany učiteľa**

Táto hra - súťaž je časovo náročná, vyžaduje si celú vyučovaciu hodinu, a preto ju odporúčam použiť z času na čas pri opakovaní jedného tematického celku, na zastupovanej hodine, v tých obdobiach školského roka, kedy sa na žiakoch prejavuje únava (napr. v závere klasifikačného obdobia) alebo keď je v škole "uvoľnenejšia" atmosféra (koniec školského roka, predvianočné alebo predveľkonočné obdobie). Na druhej strane, hra si nevyžaduje náročnú prípravu zo strany učiteľa. Stačí klasická tabuľa alebo krieda (biela magnetická tabuľa a fixky) a kartičky s číslami na žrebovanie poradia skupín, resp. hracia kocka.

### **Metodický postup didaktickej hry**

Na začiatku hry rozdelím žiakov do 3 až 5 skupín (podľa počtu žiakov v triede), prípadne si žiaci sami vytvoria skupiny, a vysvetlím im pravidlá súťažnej hry. Každá skupina si zvolí svojho *hovorcu*, ktorého úlohou je zastupovať skupinu pri hádaní tajničky. Skupiny žiakov sedia v dostatočnej vzdialenosti od seba, aby sa navzájom nerušili a „neodpočúvali“. Jeden žiak mi môže robiť asistenta – zapisovateľa na tabuľu. Je to žiak, ktorý nemá momentálne záujem sa hry zúčastniť, ale nechce byť na hodine pasívny. Hodením hracej kocky, vylosovaním čísla alebo známym „kameň, papier, nožnice“ sa určí poradie, v akom skupiny začnú súťažiť.

Hra sa skladá z viacerých kôl a každé kolo má dve časti:

- a) *hádanie písmeniek a konečného znenia tajničky,*
- b) *odpoveď na otázku uhádnutú v tajničke alebo vysvetlenie uhádnutého pojmu.*

Počet kôl počas vyučovacej hodiny závisí od počtu slov v tajničke, šikovnosti žiakov uhádnuť tajničku a vysvetliť pojem uhádnutý v tajničke (odpoveď na uhádnutú otázku).

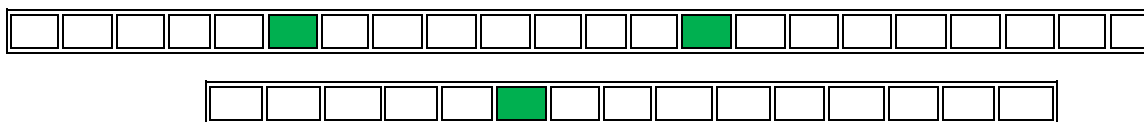
V nasledujúcom texte uvádzam *metodický postup hry* aplikovaný na tematický celok „Banková sústava“ v predmete „Ekonomika“. V OPS uvádzam 2 možné kolá, na ktorých vysvetlím pravidlá celej hry vrátane jej ukončenia a hodnotena žiakov. V prvom kole žiaci hádajú znenie celej vety, v druhom kole dvojslovné spojenie.

1. kolo:

#### 1. časť - Hádanie písmeniek a konečného znenia tajničky

Na tabuľu nakreslím prázdnu tajničku. Môže ísť o jedno slovo, viac slov alebo celú vetu, prípadne otázku. Slová musia byť od seba zreteľne oddelené medzerou.

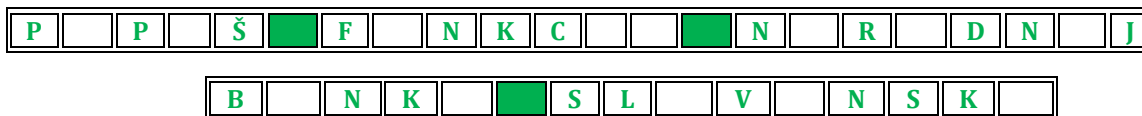
V uvedenom príklade ide o 5 slovnú vetu, z ktorej žiakom jasne vyplýva, na čo majú odpovedať, a ktorej znenie je „POPÍŠ FUNKCIE NÁRODNEJ BANKY SLOVENSKA“.



**Obrázok 1** Nevyplnená tajnička

Prameň: *vlastný návrh*

Vyzvem žiakov, aby hádali najskôr spoluhlásky. Ak počas hádania spoluhlások tajničku neuhádnu, pokračujú v hádaní samohlások. Hru začína prvá vyžrebovaná skupina. Jej hovorca po dohode s ostatnými žiakmi v skupine vysloví spoluhlásku. Ak sa spoluhláska v tajničke nachádza, skupina pokračuje v hádaní ďalej. Ak tam nie je, stráca poradie a v súťažení nasleduje ďalšia skupina.



**Obrázok 2** Čiastočne vyplnená tajnička

Prameň: *vlastný návrh*

V prípade, že skupina, ktorá „je na ťahu“, chce vysloviť celé znenie tajničky, oznámi mi to. Ak znenie tajničky uhádne, získava bod a má možnosť odpovedať na otázku, ktorá sa nachádza v tajničke. Ak odpovie nesprávne, stráca poradie a v hre pokračuje nasledujúca skupina, ktorá môže pokračovať buď v hádaní písmena alebo hneď háda znenie tajničky.



**Obrázok 3** Uhádnutá tajnička

Prameň: *vlastný návrh*

Žiak – môj asistent zapisuje body jednotlivých skupín na tabuľu alebo na hárok papiera.

2. časť - Odpoveď na otázku uhádnutú v tajničke alebo vysvetlenie uhádnutého pojmu

Skupina, ktorá tajničku uhádla, má právo na ňu odpovedať ako prvá (nakolko je v tomto prípade evidentné, na čo majú žiaci odpovedať. V uvedenom prípade ja nedoplňam ani neformulujem otázku). Ak ju uhádne, získava ďalší bod a nasleduje druhé kolo. Na rozdiel od prvej časti kola, odpovedať na otázku alebo vysvetliť pojem v tajničke môže ktorýkoľvek žiak skupiny, prípadne sa môžu dopĺňať, nemusí to byť len jej hovorca.

Ak skupina znenie tajničky neuhádne pokračuje nasledujúca skupina. Ak ani jedna skupina nevie odpovedať, bod z 2. časti kola nezíska nikto.

2. kolo:

1. časť - Hádanie písmeniek a konečného znenia tajničky

V tomto kole uvádzam príklad tajničky zloženej len z dvoch slov „*BANKOVÁ SÚSTAVA*“.



**Obrázok 4** Nevyplnená tajnička

Prameň: *vlastný návrh*

Skupiny žiakov postupne hádajú spoluhlásky. Napríklad, skupina č. 1 uhádla spoluhlásku „V“ a „S“ a potom stratila poradie, pretože neuhádla ďalšie písmeno. Skupina č. 2 uhádla spoluhlásky „K“ a „B“ (obr. 5).



**Obrázok 5** Čiastočne vyplnená tajnička

Prameň: *vlastný návrh*

Skupina č. 2 sa po uhádnutí 2 spoluhlások rozhodla, že bude hádať znenie tajničky. Odpovedala správne a získala bod.



**Obrázok 6** Uhádnutá tajnička

Prameň: *vlastný návrh*

### 2. časť - Odpoveď na otázku uhádnutú v tajničke alebo vysvetlenie uhádnutého pojmu

Keďže je tajnička zložená len z dvoch slov "Banková sústava", žiakom sformulujem otázku, na ktorú majú odpovedať. Väčšinou znie takto: „Popíšte bankovú sústavu Slovenskej republiky“ alebo „Uveď'te, čo tvorí bankovú sústavu Slovenskej republiky“.

Skupina č. 2 má ako prvá právo odpovedať na otázku. Ak odpovie správne, získa ďalší bod a nasleduje 3. kolo hry. Ak odpovie nesprávne, stráca poradie a v hre pokračuje skupina č. 3.

### **Ukončenie didaktickej hry a hodnotenie žiakov**

Hru ukončím približne 5 až 8 minút pred koncom vyučovacej hodiny. Body jednotlivých skupín sa spočítajú a určí sa víťazná skupina s najvyšším počtom bodov. V prípade, že je takých skupín viac, urobí sa „rozstrel“ – dám im doplňujúcu otázku. Skupina, ktorá pozná odpoveď, vyhráva. Ak odpoveď nevie nikto, nasleduje ďalšia otázka, až kým nie je jasný víťaz.

Žiakov, ktorí sa umiestnili na prvom mieste, ohodnotím známku 1. Je na učiteľovi, akú váhu priradí tejto známke. V mojom prípade má táto známka nižšiu váhu ako napr. z písomnej práce. Žiakov umiestneným na druhom mieste hodnotím znamienkom „+“.

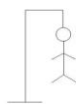
### **Odporúčania pre učiteľov – vlastná skúsenosť**

- ✓ Dajte žiakom voľnosť. Nechajte ich, aby sa do skupín rozdelili sami. Vy určte len počet žiakov v skupine. Optimálny počet skupín sú 3 až 4 s počtom žiakov 4 až 5. Táto hra preto nie je vhodná pre veľmi triedy s 30 a viac žiakmi alebo naopak, pre príliš malé triedy do 8 žiakov.
- ✓ Čím je súťažiacich skupín viac, tým by tajnička mala byť dlhšia. Ak je skupín veľa a tajnička obsahuje jedno alebo dve slová, môže sa stať, že nie všetci žiaci si „zahrajú“, budú sa nudiť a hra ich čoskoro prestane baviť.
- ✓ Počet kôl v hre by mal byť taký, aby ste so žiakmi zopakovali minimálne základné učivo daného tematického celku a súčasne aby bolo možné určiť víťaza na konci hodiny.

- ✓ Prvé dve kolá hry si so žiakmi vyskúšajte bez súťaženía, aby si dokonale osvojili jej pravidlá.
- ✓ Ak tajnička obsahuje jedno alebo dve slová je na vás, aby ste pomocou aktívneho slovesa upresnili, na čo presne žiaci majú odpovedať (napr. vymenuj, popíš, vysvetli).
- ✓ Pred začatím súťaže odporúčam zopakovať so žiakmi, čo sú samohlásky a spoluhlásky. Viackrát sa mi stalo, že si ich žiaci na začiatku hry mýlili (dokonca aj v študijných odboroch).
- ✓ Upozornite žiakov, že všetky učebnice a zošity musia mať zatvorené a odložené v taškách alebo v lavici.
- ✓ Upozornite žiakov, že poradie pri hádaní písmenka alebo tajničky môžu stratiť aj vtedy, keď nebudú reagovať včas (do 10 sekúnd).

### **Variácia hry**

Pravidlá ukončenia hry pre jednotlivé skupiny je možné rozšíriť o tzv. *šibeničku* (obr. 7). Vždy, keď skupina stratí poradie uhádne tajničku), asistent učiteľa jednu časť šibeničky (od 10 častí). Skupina, ktorá sa 10 odpovedať v časovom limite



(nesprávne povie písmeno alebo zle alebo sám učiteľ nakreslí na tabuľu podstavca až po pravú nohu, spolu ráz pomýli v hádaní alebo nestihne „odvisne“ a je z hry vylúčená.

**Obrázok 7** Šibenička

Prameň: *vlastné spracovanie*

## **2.2 Kto prvý precestuje Európou?**

*Slepá mapa* je obľúbená didaktická pomôcka, ktorú využívajú hlavne učitelia geografie a zemepisu. Podľa môjho názoru však nájde využitie aj v mnohých iných vyučovacích predmetoch. Preto som ju začala používať aj ja. V tejto OPS uvádzam jej použitie v didaktickej hre, ktorú som si prispôsobila pre predmet Ekonomika.

### **Cieľová skupina a vyučovací predmet**

Hra je určená pre žiakov a učiteľov stredných škôl a druhého stupňa základných škôl, ktorí v predmete ekonomika, náuka o spoločnosti, občianska náuka alebo v inom predmete preberajú tému *Medzinárodná integrácia, Európska únia a/alebo Menová únia*.

### **Časová náročnosť a náročnosť na prípravu zo strany učiteľa**

Hru odporúčam hrať 30 až 35 minút, podľa potreby aj celú vyučovaciu hodinu. Hra má 5 kôl. Učiteľ si pripraví vhodnú *slepú mapu Európy*. Ja používam slepú mapu uvedenú na obrázku 8, ktorú je možné voľne si stiahnuť z internetovej stránky uvedenej pod obrázkom alebo vytlačiť priamo z prílohy č. 1 tejto OPS. Okrem mapy si učiteľ pripraví zoznam štátov celej Európy a ich mien (pozor, nielen Európskej únie). Vhodné je ich vytlačiť na farebný papier, pričom názvy štátov majú inú farbu ako ich meny (orázok 9). V prílohe č. 2 sa nachádza mnou vypracovaný zoznam štátov a ich mien. Učiteľ si môže prílohu vytlačiť v mierke, akú potrebuje.



Obrázok 8 Slepá mapa Európy



Obrázok 9 Pripravené názvy štátov a ich mien

Prameň: <http://skolnivyuka.ic.cz/Zemepis/8.trida/slepa-mapa.jpg> ,  
vlastné spracovanie

### **Metodický postup didaktickej hry**

Na začiatku hry rozdelím žiakov do 3 až 4 členných skupín. Každý skupine dám kópiu slepej mapy, nastrihané kópie názvov štátov a skratiek ich mien. Vysvetlím im pravidlá hry jednotlivých kôl a ukončenia hry.

#### **1. kolo: ŠTÁTY EURÓPSKEJ ÚNIE:**

- Skupiny žiakov majú umiestniť v slepej mape názvy 28 členských štátov EÚ (správne riešenie je na obrázku 10. Sú to štáty *Írsko, Spojené kráľovstvo, Holandsko, Belgicko, Francúzsko, Luxembursko, Nemecko, Dánsko, Švédsko, Fínsko, Portugalsko, Španielsko, Taliansko, Rakúsko, Česká republika, Slovensko, Poľsko, Maďarsko, Slovinsko, Chorvátsko, Rumunsko, Bulharsko, Litva, Lotyšsko, Estónsko, Grécko, Cyprus a Malta*).
- Skupina, ktorá úlohu vyriešila, mi oznámi riešenie, ktoré skontrolujem. Ak je výsledok správny, skupina dostane bod. V prípade nesprávneho riešenia majú žiaci možnosť si ho opraviť.
- Riešenie úlohy by nemalo presiahnuť 8 minút.

#### **2. kolo: MENOVÁ ÚNIA:**

- Žiaci majú v slepej mape určiť, ktoré členské štáty EÚ používajú menu euro. Správne riešenie je na obrázku 11. Sú to štáty *Írsko, Holansko, Belgicko, Luxembursko,*

Francúzko, Nemecko, Portugalsko, Španielsko, Taliansko, Malta, Slovinsko, Rakúsko, Slovensko, Malta, Cyprus, Grécko, Fínsko, Lotyšsko a Estónsko.

- Vyriešenú úlohu mi žiaci znovu oznámia. Za správne riešenie dostane skupina ďalší bod. Nesprávny výsledok si môže opraviť.
- Optimálny časový limit tohto kola je 5 minút.



**Obrázok 10** Mapa členských štátov EÚ



**Obrázok 11** Mapa členských štátov EÚ s označením štátov, ktoré používajú euro

Prameň: *vlastné spracovanie*

### 3. kolo: ČLENSKÉ ŠTÁTY EÚ, KTORÉ NEPATRIA DO MENOVEJ ÚNIE:

- Žiaci doplnia skratky mien k štátom, ktoré nepatria do menovej únie, pretože nepoužívajú euro. Správne riešenie je na obr. 12. Bulharsko – LEV, Česká republika – CZK, Spojené kráľovstvo – GBP, Dánsko – DKK, Chorvátsko – HRK, Poľsko – PLN, Maďarsko – HUF, Švédsko – SEK, Rumunsko – ROL, Litva – LTL).
- Vyriešenú úlohu mi žiaci znovu oznámia. Za správne riešenie dostane skupina ďalší bod. Nesprávny výsledok si žiaci majú možnosť opraviť.
- Optimálny časový limit tohto kola je tiež 5 minút.



**Obrázok 12** Mapa členských štátov EÚ vrátane ich mien

Prameň: *vlastné spracovanie*

**4. kolo: EURÓPSKE ŠTÁTY, KTORÉ NIE SÚ ČLENMI EURÓPSKEJ ÚNIE:**

- V tomto kole je úlohou žiakov doplniť do slepej mapy všetky ostatné štáty Európy (obrázok 13). Ide o štáty: *Albánsko, Bielorusko, Bosna a Hercegovina, Čierna Hora, Island, Lichtenštajnsko, Macedónsko, Moldavsko, Nórsko, Rusko, Srbsko, Švajčiarsko, Ukrajina*, a tiež miništáty *Andorra, San Maríno, Vatikán a Monako*. Ja medzi tieto štáty Európy podľa údajov uvedených na web stránke Ministerstva zahraničných vecí SR zaraďujem aj európsku časť *Turecka a Gruzínsko*.
- Vyriešenú úlohu mi žiaci znovu oznámia. Za správne riešenie dostane skupina ďalší bod. Nesprávny výsledok si žiaci majú možnosť opraviť.
- Optimálny časový limit tohto kola je 8 minút.

**5. kolo: MENY EURÓPSKYCH ŠTÁTOV, KTORÉ NIE SÚ ČLENMI EURÓPSKEJ ÚNIE:**

- V poslednom kole majú žiaci priradiť štátom z predchádzajúcej úlohy meny, ktoré sú ich oficiálnymi platidlami (obrázok 14). Ide o tieto meny: *Albánsko – ALL, Bielorusko – BYR, Bosna a Hercegovina – BAM, Čierna Hora – EUR, Island – ISK, Lichtenštajnsko – CHF, Macedónsko – MKD, Moldavsko – MDL, Nórsko – NOK, Rusko – RUB, Srbsko – RSD, Švajčiarsko – CHF, Ukrajina – UAH, Gruzínsko – GEL, Turecko – TYR, Andorra – EUR, Monako – EUR, Vatikán – EUR, San Maríno – EUR*. Od žiakov však nevyžadujem, aby označili všetky meny týchto štátov. Úlohu splnia, ak označia minimálne 8 mien k štátom.
- Vyriešenú úlohu mi žiaci ukážu. Za správne riešenie dostanú ďalší bod. Nesprávny výsledok si môžu opraviť, ak im ostal na to čas.
- Čas určený na riešenie poslednej úlohy je 5 minút.





**Obrázok 13** Štáty EÚ, ich meny a ostatné štáty Európy



**Obrázok 14** Úplná mapa štátov Európy a ich mien

Prameň: *vlastné spracovanie*

### **Ukončenie didaktickej hry a hodnotenie žiakov**

Hra sa končí *po uplynutí časového limitu* (cca 35 minút) alebo pred koncom vyučovacej hodiny, ak žiaci potrebujú na riešenie dlhší čas.

Všetci žiaci sú ohodnotení známkou podľa toho, koľko bodov v hre získali. V každom kole môžu získať bod. *Hodnotiacia stupnica* je nasledovná:

5 bodov	<i>výborný</i>
4 body	<i>chválitebný</i>
3 body	<i>dobry</i>
2 body	<i>dostatočný</i>
0 a 1 bod	<i>nedostatočný</i>

### **Odporúčania pre učiteľa – vlastná skúsenosť**

- ✓ Slepá mapa by mala mať minimálne formát A3, aby bolo možné do nej bez problémov umiestniť názvy štátov a ich mien.
- ✓ Je vhodné, aby názvy štátov a ich mien boli kvôli prehľadnosti farebne odlíšené.
- ✓ Namiesto nastrihaných názvov štátov a ich mien môžete žiakom rozdať farebné kópie s ich zoznamom. V priebehu hry si sami rozstrihajú názvy štátov a skratky mien. Preto ich na predchádzajúcej hodine upozorníte, aby si doniesli nožnice alebo im ich zabezpečte vy.
- ✓ Na konci hry si môžu žiaci lístočky s názvami štátov a ich mien nalepiť do slepej mapy a túto umiestniť v triede na stenu.

### **Variácie hry**

1. Žiaci môžu napísať názvy štátov a ich mien ceruzkou priamo do slepej mapy. Po kontrole správnosti riešenia každej úlohy si ich zvýraznia farebnými fixkami.
2. V učebných odboroch je vhodné hru zjednodušiť. Títo žiaci majú mnohokrát problém určiť, ktoré štáty susedia so Slovenskom a akou menou sa v nich platí. Preto odporúčam, aby úlohy 4 a 5 robili dobrovoľne. Žiakov treba ohodnotiť známku *výborný* aj vtedy, ak vedia určiť štáty EÚ a štáty, v ktorých sa platí eurom.
3. Hru je možné rozšíriť aj o ďalšie kolá. Napríklad, vo štvrtom kole môžu žiaci určiť miništáty, ktoré sa nachádzajú v Európe a zdôvodniť, prečo nie sú súčasťou EÚ ako samostatné štáty alebo určiť, ktoré štáty mimo EÚ používajú menu euro.

## **2.3 4V – Vytvor, Vlož, Vylosuj, Vysvetli**

Didaktickú hru som nazvala 4V podľa prvých písmen štyroch sloviess, ktoré indikujú žiakom, aké činnosti budú počas hry robiť:

- *vytvoriť* otázku,
- *vložiť* papier s otázkou do vrečka / papierovej tašky,
- *vylosovať* si otázku z vrečka / papierovej tašky,
- *vysvetliť pojem alebo odpovedať* na vytiahnutú otázku.

### **Cielová skupina a vyučovací predmet**

Didaktická hra je vhodná pre žiakov stredných škôl a tiež druhého stupňa základných škôl a uplatniteľná vo všetkých predmetoch, pretože pri jej použití *nezáleží na obsahu prebraného učiva*.

### **Časová náročnosť a náročnosť na prípravu zo strany učiteľa**

Ide o *rýchlu hru*, ktorá trvá 15 až 20 minút (v závislosti od množstva opakovaného učiva), a ktorú je vhodné zaradiť na začiatok vyučovacej hodiny na zopakovanie prebraného učiva z predchádzajúcich 2 až 3 hodín. Hra *si nevyžaduje náročnú prípravu zo strany učiteľa*. Učiteľ si pripraví *neprievitné vrečko* (papierovú tašku) a pre žiakov nastrihá úzke *prúžky kancelárskeho papiera* (obrázok 15).



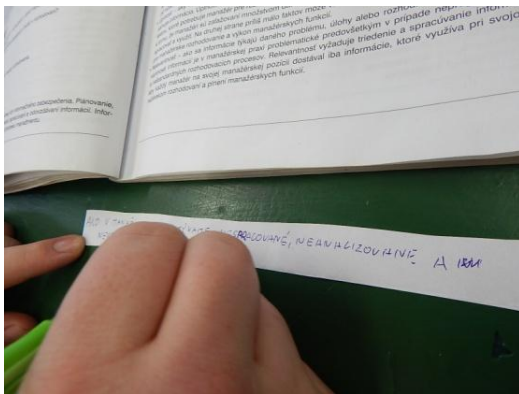
**Obrázok 15** Pomôcky ku hre „4V – Vytvor, Vlož, Vylosuj, Vysvetli“

Prameň: *vlastné spracovanie*

### **Metodický postup didaktickej hry**

V nasledujúcom texte uvádzam *metodický postup hry* s príkladmi z predmetu „Manažment“ tematického celku „Informácie a manažment“, témy „Podstata informácie a jej význam pre manažéra“ a „Druhy informácií“.

Na začiatku hry rozdám žiakom po jednom čistom prúžku papiera a požiadam ich, aby v priebehu 3 minút vytvorili a napísali jednu otázku týkajúcu sa opakovaného učiva (obrázky 16, 17). Sledujem čas a po uplynutí 3 minút ich vyzvem, aby papier s otázkou vložili do pripraveného nepriesvitného vrečka alebo papierovej tašky. Keď tak urobia všetci žiaci, otázky vo vrečku/taške premiešam a poviem im, aby si z neho postupne vybrali jeden prúžok. Následne im nechám čas 1 až 2 minúty na rozmyslenie si odpovede.



**Obrázok 16** Žiak píše otázku



**Obrázok 17** Papiere s otázkami žiakov

Prameň: *vlastné spracovanie*

Po uplynutí daného času žiaci postupne nahlas pred celou triedou *prečítajú* svoje otázky a *odpovedajú* na ne. Poradie žiakov volím podľa zasadacieho poriadku, keďže lavice v triedach našej školy sú rozmiestnené klasickým spôsobom v radoch. Sú však aj iné možnosti určenia poradia, napr. podľa abecedného zoznamu, reťazovým spôsobom – žiak, ktorý práve odpovedal vyberie ďalšieho spolužiaka, ten ďalšieho, až kým sa nevystriedajú všetci alebo žiakov môže postupne vyvolávať učiteľ.

Ak žiak nevie na svoju otázku odpovedať, opýtam sa ostatných žiakov, či má niektorý z nich rovnakú alebo podobnú otázku. Ak áno, môže odpovedať na otázku tento žiak. Ak odpoveď nepozná ani on, môže učivo vysvetliť aj žiak s inou otázkou.

Je bežné, že niektoré otázky sa opakujú, pretože žiaci ich tvoria samostatne a nevedia, čo tvoria ostatní spolužiaci. Otázky sa často opakujú aj vtedy, keď je v triede veľa žiakov a rozsah učiva je malý.

V mojom prípade viacerí žiaci vytvorili napríklad tieto otázky: *Aký je rozdiel medzi správou a informáciou?, Čo je informácia?, Aké sú interné a externé informácie?* Z vlastnej skúsenosti považujem za pozitívne, ak sa otázky opakujú, pretože „opakovanie je matkou múdrosti“ a je dobré, ak sa učivo precvičí viackrát. Na druhej strane negatívnou stránkou môže byť to, že žiadny žiak nevytvorí otázku, ktorá sa týka dôležitého učiva.

### **Ukončenie didaktickej hry a hodnotenie žiakov**

Hra sa končí vtedy, keď na vylosovanú otázku odpovie posledný žiak.

V priebehu hry sledujem aktivitu všetkých žiakov a robím si o nej poznámky. Po ukončení hry ohodnotím najaktívnejších hráčov jednotkou, bodmi alebo pluskou podľa správnej odpovede alebo podľa aktivity. Ak je rozsah opakovaného učiva malý, nehodnotím všetkých žiakov ale len tých najaktívnejších.

### **Odporúčania pre učiteľa – vlastná skúsenosť**

- ✓ Nie všetci žiaci dokážu otázku správne štylizovať. Ak je otázka nesprávne sformulovaná, preformulujte ju alebo ju doplňte tak, aby z nej jednoznačne vyplývalo, na čo má žiak odpovedať.  
Príklad nejednoznačne sformulovanej otázky: „*Ekonomické a mimoekonomické informácie*“. Upravená otázka: „*Uvedte po jednom príklade na ekonomickú a mimoekonomickú informáciu.*“.
- ✓ Pri vytváraní otázok umožnite žiakom použiť učebnicu alebo poznámky. Pri odpovedi ich musia mať zatvorené.
- ✓ Ak sa medzi vytvorenými otázkami nenachádza taká, ktorá sa týka dôležitého učiva na zopakovanie, položte ju žiakom vy. Inak hra nesplní svoj cieľ a učivo nebude zopakované.
- ✓ Môže sa stať, že niektorý žiak vytvorí otázku, ktorá nesúvisí s opakovaným učivom (bol nesústreďený pri oboznamovaní s pravidlami hry, urobil to zámerne a pod.). Žiakovi, ktorý si takúto otázku vylosuje, položte inú otázku vy. (V prípade mojej témy *Informácie a manažment* jeden žiak vytvoril otázku „*Vymenuj prvky rozhodovacieho procesu*“, ktorá sa týkala iného tematického celku.)

### **Variácie hry**

1. Ak je v triede menej žiakov, každý vytvorí 2 prípadne viac otázok (podľa rozsahu opakovaného učiva a času, ktorý máme k dispozícii). Žiaci si potom vylosujú toľko otázok, koľko vytvorili. V tomto prípade je vhodné ohodnotiť aktivitu a odpovede všetkých žiakov. Túto alternatívu volím v triedach alebo v skupinách s menej ako 10 žiakmi.

2. Skrátenou verziou hry je hra **3V – Vytvor, Vyvolaj, Vysvetli**. Žiaci v stanovenom čase vytvoria otázky, ktoré napíšu na papier a nechajú si ich pri sebe. Žiak, ktorý hru začína, vyvolá niektorého spolužiaka a nahlas mu prečíta svoju otázku. Ak tento pozná odpoveď, povie ju, vyvolá ďalšieho spolužiaka a prečíta mu svoju otázku. Týmto spôsobom sa postupuje dovtedy, kým sa nevystriedajú všetci žiaci. Posledným odpovedajúcim žiakom je ten, ktorý hru začínal ako prvý.

Ak sa stane, že niektorý vyvolaný žiak nevie na položenú otázku odpovedať alebo odpoveď je nedostačujúca, dám možnosť odpovede ostatným žiakom. V hre však ďalej kladie otázku ten žiak, ktorý nepoznal odpoveď ale bol na rade.

Napríklad, žiak Milan vymyslel otázku *Ktoré sú základné charakteristiky informácií?* a položil ju žiačke Eve, ktorá ju zodpovedala správne. Následne si Eva vybrala žiaka Filipa a položila mu svoju otázku *Uved' rozdiel medzi správou a informáciou*. Filip odpoveď nepoznal, preto som sa opýtala ja, kto v triede pozná správnu odpoveď. Prihlásila sa Barbora, ktorá vysvetlila rozdiel medzi správou a informáciou. Ďalej v hre však pokračoval Filip, pretože on položil otázku ako posledný.

## 2.4 DOMINO hra

Ide o známu spoločenskú hru, ktorú som upravila pre podmienky strednej školy, a ktorá je u žiakov veľmi obľúbená.

### **Cielová skupina a vyučovací predmet**

Didaktická hra je vhodná pre žiakov stredných aj základných škôl. Je možné ju použiť vo všetkých predmetoch na zopakovanie poučiek, definícií, faktografických údajov a pod.

### **Časová náročnosť a náročnosť na prípravu zo strany učiteľa**

Hra netrvá dlhšie ako 10 až 15 minút vrátane vysvetlenia jednoduchých pravidiel. Učiteľ si v časovom predstihu pripraví DOMINO kartičky. Ich počet závisí od rozsahu opakovaného učiva. V ľavej časti kartičky je uvedený pojem a v jej pravej časti charakteristika pojmu z ľavej časti inej DOMINO kartičky (obrázok 18). Počet kópií kartičiek závisí od počtu jednotlivých hráčov, dvojíc alebo skupín žiakov.

<b>Daňová sústava</b>	to, z čoho sa daň platí (mzda, zisk, nehnuteľnosť a pod.)	<b>Predmet dane</b>	tlačivo, na ktorom subjekt dane vypočíta daň a ktoré predkladá správcovi dane
-----------------------	---	---------------------	---

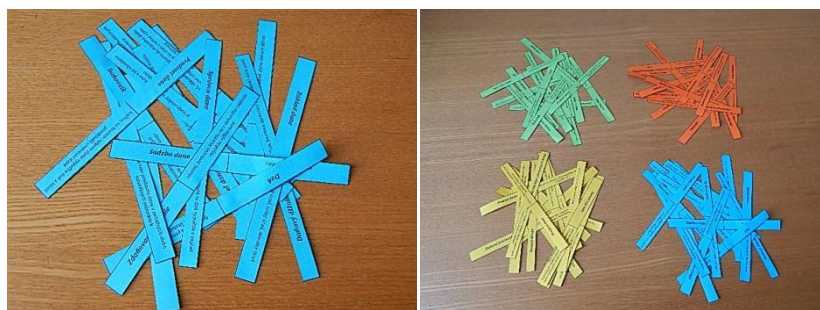
**Obrázok 18** DOMINO kartičky - detail

Prameň: vlastný návrh

### **Metodický postup didaktickej hry**

V nasledujúcom texte uvádzam *metodický postup hry* s príkladmi z predmetu „Ekonomika“, tematický celok „Daňová sústava“, téma „Základné a vedľajšie daňové pojmy“ v 5. ročníku št. odboru hotelová akadémia.

Pripravila som si 6 farebných kópií DOMINO kartičiek so 16 základnými a vedľajšími daňovými pojmami – *daň, základ dane, subjekt dane, daňovník, platiteľ dane, daňový dlžník, daňová sústava, predmet dane, sadzba dane, priame dane, nepriame dane, daňové priznanie, pokuty a penále, správca dane, zdaňovacie obdobie, miestna príslušnosť subjektu dane* – s vysvetlením týchto pojmov (obrázok 19). V prílohe 4 sú pripravené kartičky pre kolegov – učiteľov.

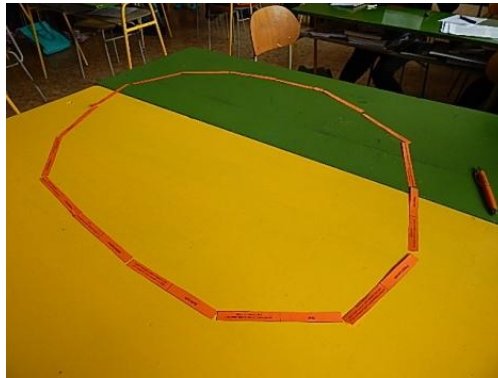


**Obrázok 19** Nastrihané DOMINO kartičky – Základné a vedľajšie daňové pojmy

Prameň: vlastné spracovanie

Triedu som rozdelila do 6 skupín po 4 žiakoch a každej skupine som rozdala po 16 DOMINO kartičiek. Vysvetlila som im nasledovné pravidlá hry:

- majú poukladať kartičky do kruhu tak, aby jedna na druhú nadväzovali, teda spárovať pojem z ľavej časti jednej kartičky s jeho vysvetlením na pravej časti inej kartičky,
- časový limit hry je cca 10 minút, v prípade potreby aj viac,
- kedy hra končí (pozri časť *Ukončenie didaktickej hry a hodnotenie žiakov*),
- hodnotenie ich výsledku (pozri časť *Ukončenie didaktickej hry a hodnotenie žiakov*).



**Obrázok 20** Výsledok hry – správne riešenie

Prameň: *vlastné spracovanie*

### ***Ukončenie didaktickej hry a hodnotenie žiakov***

Hra sa končí vtedy, keď všetky skupiny umiestnia správne do kruhu všetkých 16 kartičiek (obrázok 20). V mojej triede to všetky skupiny zvládli v časovom limite 10 minút, najrýchlejšej skupine hra trvala 5 minút a všetkých jej členov som ohodnotila znamienkom +.

### ***Odporúčania pre učiteľa – vlastná skúsenosť***

- ✓ Kópie DOMINO kartičiek pre jednotlivcov alebo skupiny žiakov farebne odlíšte. Podľa farby môžete pomenovať jednotlivé skupiny, napr. *skupina zelených*.
- ✓ Žiakov upozornite na to, že pri ukladaní kartičiek musí text na všetkých kartičkách smerovať do kruhu alebo von z kruhu. Počas hrania tejto hry v jednej triede sa mi stalo, že žiačky nedokázali správne usporiadať kartičky, pretože si neuvedomili, že text na kartičkách jedného polkruhu smeroval do kruhu a na ostatných von z kruhu.
- ✓ Majte vždy pripravených viac kópií kartičiek pre prípad, že v niektorej sade bude niektorá chýbať.
- ✓ Upozornite žiakov na to, aby si na začiatku hry porátali počet kartičiek. Ak je ich počet nižší ako má byť, dajte im náhradnú sadu.
- ✓ Ak žiaci nedokážu poskladať DOMINO v stanovenom čase, dokončite hru spolu s nimi vy.
- ✓ Počas jednej hry nepoužívajte príliš málo alebo príliš veľa kartičiek. Ich optimálny počet je 12 až 18.
- ✓ Ak majú žiaci poukladať viac kartičiek, nechajte im dlhší časový limit na hru a naopak.

### **Variácie hry**

Pri hodnotení žiakov môžete využiť aj iné možnosti okrem tej, ktorú používam ja. Napr.:

1. najrýchlejší žiak alebo skupina je ohodnotená známku 1,
2. všetci žiaci alebo skupiny, ktoré dokončia hru v časovom limite dostanú bod alebo znamienko +,
3. iné Vami použité hodnotenie.

## **2.5 Poskladaj vety zo slov**

Táto súťaživá hra spočíva v zopakovaní si učiva formou skladania celých viet z jej jednotlivých slov alebo častí.

### **Cielová skupina a vyučovací predmet**

Tak ako väčšina z tohto zoznamu didaktických hier, aj táto hra je vhodná pre žiakov stredných škôl a druhého stupňa základných škôl a uplatniteľná vo všetkých teoretických predmetoch.

### **Časová náročnosť a náročnosť na prípravu zo strany učiteľa**

Hra by nemala presiahnuť 20 až 30 minút v závislosti od počtu viet, pripravenosti žiakov a časovej možnosti učiteľa. Je vhodné ju zaradiť na začiatok hodiny na zopakovanie učiva z predchádzajúcej hodiny alebo niekoľkých predchádzajúcich hodín. Môže byť použitá aj v druhej časti hodiny na zopakovanie práve prebraného učiva.

Hra je časovo náročná na prípravu zo strany učiteľa, ktorý by si mal:

- pripraviť *optimálny počet viet* z prebraného učiva, napísať ich na PC a vytlačiť toľko kópií, koľko žiakov alebo skupín žiakov v triede má (je vhodné ich farebne odlíšiť, napríklad ako na obrázku 21),
- vety rozstrihať na slová alebo niekoľko častí (vrátane interpunkčných znamienok) tak, aby bolo viac-menej jednoznačné, ku ktorej vete slovo patrí,
- jednotlivé rozstrihané kópie dať do obálok alebo igelitových vrecúšok.

Príprava hry zo strany učiteľa je tým dlhšia, čím viac kópií viet musí pripraviť.



**Obrázok 21** Rozstrihané a vety pre žiakov – ZÁKLADNÉ POJMY Z PODNIKANIA

Prameň: *vlastné spracovanie*

### **Metodický postup didaktickej hry**

V nasledujúcom texte uvádzam opis *metodického postupu hry* s príkladmi z predmetu „*Ekonomika*“, tematický celok „*Podnikanie*“, téma „*Základné pojmy z podnikania*.“ v triede s 12 žiačkami št. odboru kozmetik.

Vytvorila som týchto 10 viet z danej problematiky:

1. *Podnikanie je - sústavná činnosť, - ktorú vykonáva - podnikateľ - samostatne, pod vlastným - menom, s - cieľom - dosiahnuť - zisk.*
2. *Podnikateľ - je fyzická - osoba - živnostník - alebo právnická - osoba.*
3. *Obchodné - meno je - názov, ktorým - sa podnik - odlišuje od - ostatných - podnikov.*
4. *Podnik zaniká - vymazaním - z obchodného - registra.*
5. *Podnik môže - byť zrušený s - likvidáciou - alebo bez - likvidácie.*
6. *Podnik - sa zakladá - podpísaním - spoločenskej - zmluvy.*
7. *Do obchodného - registra sa - zapisujú obchodné - meno, - identifikačné - číslo - organizácie, predmet - podnikania a iné - údaje.*
8. *Na Slovensku - môže podnikateľ - občan, ktorý - dovŕšil 18 - rokov, je bezúhonný - a spôsobilý - na právne - úkony.*
9. *Podnik vzniká - zapísaním do - obchodného - registra.*
10. *Podniky sa - členia na - výrobné, - obchodné, - poskytujúce služby, - dopravné - a ostatné.*

Vytlačila som 6 farebných kópií viet pre dvojice žiakov. Vety pre jednu dvojicu som rozstrihala celkom na 65 častí a vložila do igelitového vrecúška, aby sa niektorá časť nestratila. To isté som spravila aj s ostatnými 5 kópiami (vyššie v texte sú časti viet oddelené pomlčkou, v prílohe č. 4 ich uvádzam vo formáte pripravenom pre tlač, pričom jednotlivé časti viet sú naznačené širšou medzerou).

Na začiatku vyučovacej hodiny som žiačkam nechala voľnosť pri vytvorení dvojíc. Dvojice sa rozsadili v dostatočnej vzdialenosti od seba, aby nemali možnosť „odkukávať“. Vysvetlila som im presné pravidlá hry:

- poskladať 10 viet zo 65 častí, pričom musia byť použité všetky časti,
- na poradí viet nezáleží,
- kedy hra končí (pozri časť *Ukončenie didaktickej hry a hodnotenie žiakov*),
- hodnotenie ich výsledku (pozri časť *Ukončenie didaktickej hry a hodnotenie žiakov*).

Žiaci môžu pracovať aj samostatne, v troj alebo štvorčlenných skupinách. Závisí to od počtu žiakov v triede, ich vedomostnej úrovne, počtu viet, dĺžky viet a najmä od učiteľa, ktorý pozná svojich žiakov a dokáže zhodnotiť situáciu v triede.

### **Ukončenie didaktickej hry a hodnotenie žiakov**

Hru končí vtedy, keď:

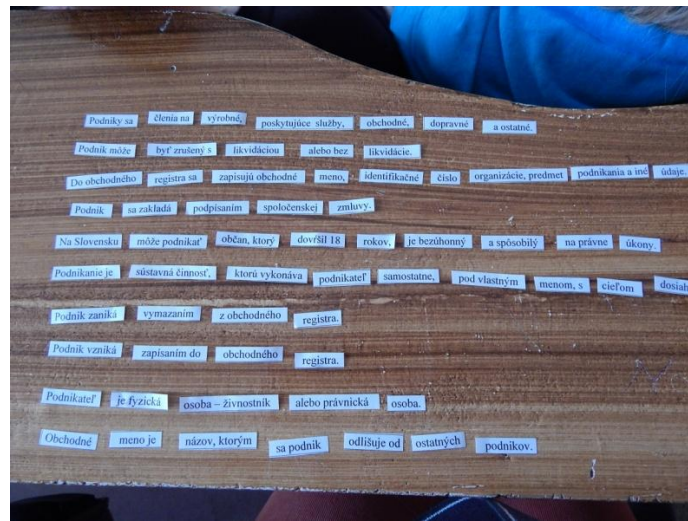
- 1) prvá dvojica poskladá správne všetky vety (obrázok 22),
- 2) uplynie časový limit, ktorý na začiatku hry určím.

V prvom prípade víťaznú dvojicu hodnotím známku 1, ostatné dvojice podľa toho, koľko viet dokázali dovtedy poskladať, a to podľa nasledovnej hodnotiacej stupnice:

9 – 10 správnych viet	výborný
7 – 8 správnych viet	chválitebný
5 – 6 správnych viet	dobry
3 – 4 správne vety	dostatočný
0 – 2 správne vety	nedostatočný



V druhom prípade používam tú istú stupnicu. Môže sa však stať, že v stanovenom limite neposkladá všetky vety ani jedna dvojica a nikto nedostane známku 1.



**Obrázok 22** Poskladané vety zo slov – Základné pojmy z podnikania

Prameň: *vlastné spracovanie*

### **Odporúčania pre učiteľa – vlastná skúsenosť**

- ✓ Nevytvárajte príliš veľa a príliš dlhých viet alebo súvetí a nerozdeľte ich na veľmi veľa častí. Snažte sa sformulovať krátke ale výstižné vety. Ak sú vety veľmi dlhé a je ich veľa, žiaci ich nebudú schopní v stanovenom čase poskladať a môžu ostať demotivovaní.
- ✓ Na začiatku hry pomôžte žiakom tým, že ich upozorníte na to, že každá veta sa začína veľkým písmenom a končí bodkou. To im pomôže určiť prvé a posledné slová viet.
- ✓ Ak zistíte, že žiaci majú po uplynutí 5 až 10 minút problém s poskladaním viet, radšej hru ukončíte. Pravdepodobne je to „nad ich možnosti“ a vyhnete sa ich demotivácii.
- ✓ Dajte pozor na to, aby každý žiak, dvojica alebo skupina žiakov dostala všetky časti viet, aby im nechýbala ani jedna časť.

## ZÁVER

Použitie didaktických hier má vo výchovno-vzdelávacom procese svoje opodstatnenie, čoho príkladom je aj moja osvedčená pedagogická skúsenosť. Pri opakovaní učiva pomocou piatich vybraných metód *Určite ti to páli!*, *Kto prvý precestuje Európu*, *4V-Vytvor*, *Vlož, Vylosuj, Vysvetli*, *DOMINO hra* a *Poskladaj vetu zo slov* boli moji žiaci oveľa aktívnejší a tvorivejší ako pri klasickom opakovaní a skúšaní formou ústnej odpovede alebo písomnej práce, a to dokonca aj tí žiaci, ktorí sú inak nesústredení, nedisciplinovaní, leniví alebo sa na hodine nevedia prejaviť. V prípade všetkých použitých hier žiaci pracovali po dvoch alebo v skupinách, čo je základným predpokladom rozvoja niektorých kľúčových kompetencií, ako napríklad rešpektovanie rozhodnutia jednotlivcov v skupine, rozvoj súťaživosti, schopnosť vyjadriť svoj názor a argumentovať alebo rozvoj komunikačných schopností.

Aj keď si niektoré didaktické hry vyžadujú od učiteľa dlhšiu prípravu, prajem si, aby tento snád jediný nedostatok neodradil kolegov od ich používania.

## ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ZDROJOV

1. HARAUSOVÁ, H. 2011. Ako aktivizujúco vyučovať odborné predmety. 1. vydanie. Metodicko-pedagogické centrum centrum, Bratislava. 2011. ISBN: 80-8052-396-1
2. JANKOVCOVÁ, M., PRUCHA, J., KOUDELA, J. 1988. Aktivizující metody v pedagogické praxi středných škol. 1. vydanie. Státní pedagogické nakladatelství, Praha. 1988. ISBN: 80-04-23209-4
3. ORBÁNOVÁ, D., VELICHOVÁ, L. 2008. Podniková ekonomika pre 2. ročník študijného odboru obchodná akadémia. 1. vydanie. SPN, Bratislava. 2008. ISBN: 978-80-10-01363-0
4. PAPULA, J., PAPULOVÁ, E. 2003. Manažment pre obchodné akadémie. 4. vydanie. SPN, Bratislava. 2003. ISBN: 80-10-00217-8
5. PETTY, G. 2008. Moderní vyučování. 5. vydanie. Portál, Praha. 2008. ISBN: 978-80-7367-427-4
6. PRUCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. 2009. Pedagogický slovník. 6. vydanie. Portál, Praha. 2009. ISBN: 80-7367-647-6

### Internetové zdroje

7. Slepá mapa [online]. Dostupné na: <http://skolnivyuka.ic.cz/Zemepis/8.trida/slepa-mapa.jpg>

## **ZOZNAM PRÍLOH**

**Príloha 1** *Slepá mapa Európy*

**Príloha 2** *Názvy štátov Európy a skratky národných mien*

**Príloha 3** *DOMINO kartičky – Základné a vedľajšie daňové pojmy*

**Príloha 4** *Vety pripravené na rozstrihanie – Základné pojmy z podnikania*

**Príloha 1** *Slepá mapa Európy*



Prameň: <http://skolnivyuka.ic.cz/Zemepis/8.trida/slepa-mapa.jpg>

## Príloha 2 Názvy štátov Európy a skratky národných mien

Členské štáty EÚ a skratky ich mien (k 1. 3. 2014)

Ostatné štáty Európy a skratky ich mien (k 1. 3. 2014)

<i>Belgicko</i>	<b>EUR</b>		<i>Albánsko</i>	<b>ALL (lek)</b>
<i>Bulharsko</i>	<b>LEV (lev)</b>		<i>Andorra</i>	<b>EUR</b>
<i>Česká republika</i>	<b>CZK (č. koruna)</b>		<i>Bielorusko</i>	<b>BYR (b. rubel')</b>
<i>Dánsko</i>	<b>DKK (d. koruna)</b>		<i>Bosna a Hercegovina</i>	<b>BAM (marka)</b>
<i>Cyprus</i>	<b>EUR</b>		<i>Čierna Hora</i>	<b>EUR</b>
<i>Chorvátsko</i>	<b>HRK (kuna)</b>		<i>Island</i>	<b>ISK (i. koruna)</b>
<i>Estónsko</i>	<b>EUR</b>		<i>Lichtentenštajnsko</i>	<b>CHF (švajčiarsky frank)</b>
<i>Fínsko</i>	<b>EUR</b>		<i>Macedónsko</i>	<b>MKD (m. dinár)</b>
<i>Francúzsko</i>	<b>EUR</b>		<i>Moldavsko</i>	<b>MDL (m. lei)</b>
<i>Grécko</i>	<b>EUR</b>		<i>Monako</i>	<b>EUR</b>
<i>Holandsko</i>	<b>EUR</b>		<i>Nórsko</i>	<b>NOK (n. koruna)</b>
<i>Írsko</i>	<b>EUR</b>		<i>Rusko (časť)</i>	<b>RUB (rubel')</b>
<i>Litva</i>	<b>LTL (litas)</b>		<i>San Maríno</i>	<b>EUR</b>
<i>Lotyšsko</i>	<b>EUR</b>		<i>Srbsko</i>	<b>RSD (s. dinár)</b>
<i>Luxembursko</i>	<b>EUR</b>		<i>Švajčiarsko</i>	<b>CHF (š. frank)</b>
<i>Maďarsko</i>	<b>HUF (forint)</b>		<i>Ukrajina</i>	<b>UAH (hrivna)</b>
<i>Malta</i>	<b>EUR</b>		<i>Vatikán</i>	<b>EUR</b>
<i>Nemecko</i>	<b>EUR</b>		<i>Gruzínsko</i>	<b>GEL (lari)</b>
<i>Poľsko</i>	<b>PLN (zlotý)</b>		<i>(Turecko)</i>	<b>TRY (t. líra)</b>
<i>Portugalsko</i>	<b>EUR</b>			
<i>Rakúsko</i>	<b>EUR</b>			
<i>Rumunsko</i>	<b>ROL (leu)</b>			
<i>Slovensko</i>	<b>EUR</b>			
<i>Slovinsko</i>	<b>EUR</b>			
<i>Španielsko</i>	<b>EUR</b>			
<i>Švédsko</i>	<b>SEK (š. koruna)</b>			
<i>Taliansko</i>	<b>EUR</b>			
<i>Veľká Británia</i>	<b>GBP (libra)</b>			

**Príloha 3 DOMINO kartičky – Základné a vedľajšie daňové pojmy**

<b><i>Daň</i></b>	fyzická alebo právnická osoba, ktorú daň v skutočnosti zaťažuje
<b><i>Daňovník</i></b>	súhrn daní, ktoré je možné vyberať na území určitého štátu v danom zdaňovacom období
<b><i>Daňová sústava</i></b>	to, z čoho sa daň platí (mzda, zisk, nehnuteľnosť a pod.)
<b><i>Predmet dane</i></b>	tlačivo, na ktorom subjekt dane vypočíta daň a ktoré predkladá správcovi dane
<b><i>Daňové priznanie</i></b>	vyjadrenie predmetu dane v peňažných alebo naturálnych jednotkách
<b><i>Základ dane</i></b>	daňový úrad, colný úrad, miestny úrad
<b><i>Správca dane</i></b>	obdobie, za ktoré sa daň vypočíta a zaplatí
<b><i>Zdaňovacie obdobie</i></b>	nástroj, pomocou ktorého sa z daňového základu vypočíta výška dane
<b><i>Sadzba dane</i></b>	DPH, spotrebné dane
<b><i>Nepriame dane</i></b>	daňovník, platiteľ alebo daňový dlžník
<b><i>Subjekt dane</i></b>	je zodpovedný za výpočet dane a jej odvedenie správcovi dane
<b><i>Platiteľ dane</i></b>	fyzická alebo právnická osoba, ktorej vznikla povinnosť platiť daň
<b><i>Daňový dlžník</i></b>	určuje, ktorému správcovi dane subjekt dane patrí
<b><i>Miesta príslušnosť subjektu dane</i></b>	daň z príjmu FO/PO, z nehnuteľností, z motorových vozidiel, za psa, za ubytovanie
<b><i>Priame dane</i></b>	FO/PO ich dostane, ak nezaplatí daň alebo ju nezaplatí včas
<b><i>Pokuty a penále</i></b>	povinná, zákonom určená platba do štátneho alebo miestneho rozpočtu, ktorá sa platí v určite výške a v určitom termíne

**Príloha 4** Vety pripravené na rozstrihanie – Základné pojmy z podnikania

Podnikanie je sústavná činnosť, ktorú vykonáva podnikateľ

samostatne, pod vlastným menom, s cieľom dosiahnuť zisk.

Podnikateľ je fyzická osoba – živnostník alebo právnická

osoba.

Obchodné meno je názov, ktorým sa podnik odlišuje od

ostatných podnikov.

Podnik zaniká vymazaním z obchodného registra.

Podnik môže byť zrušený s likvidáciou alebo bez likvidácie.

Podnik sa zakladá podpísaním spoločenskej zmluvy.

Do obchodného registra sa zapisujú obchodné meno,

identifikačné číslo organizácie, predmet podnikania a iné údaje.

Na Slovensku môže podnikateľ občan, ktorý dovŕšil 18 rokov,

je bezúhonný a spôsobilý na právne úkony.

Podnik vzniká zapísaním do obchodného registra.

Podniky sa členia na výrobné, obchodné, poskytujúce služby,

dopravné a ostatné.