

Stredná odborná škola, Komenského 16, Lipany



Didaktické hry vo vyučovacom procese

OBSAH

OBSAH	2
ÚVOD.....	3
1 DIDAKTICÉ HRY	5
1.1 Štruktúra didaktických hier	7
1.2 Klasifikácia hier.....	10
1.3 Príprava didaktickej hry	12
2 PRAKTICKÁ ČASŤ	15
2.1 Didaktické hry zo slovenského jazyka.....	15
2.2 Didaktické hry z matematiky	24
ZÁVER	34
ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ODKAZOV	36

ÚVOD

V dnešnej dobe je niekedy dosť náročné žiakov niečím zaujať, aby na vyučovaní dávali pozor, aby boli aktívni a prežívali preberané učivo so záujmom a možno i s úsmevom na tvári. Našťastie hodiny niektorých predmetov ponúkajú množstvo zážitkových metód, ktoré má učiteľ k dispozícii a môže ich kombinovať podľa preberanej témy, úrovne a záujmov žiakov, ktorých učí.

Najčastejšími problémami, ktoré v súvislosti so školou znepokojujú učiteľov, sú problémy týkajúce sa nedostatku spolupráce a disciplíny zo strany žiakov. Učitelia môžu zvažovať vinu na nepozornosť žiakov, nedostatok snahy, rušivé správanie a všeobecnú neochotu spolupracovať, na osobnostné charakteristiky žiakov, na nedostatočnú podporu zo strany spoločnosti i rodiny. Avšak mnohým učiteľom sa napriek tomu darí prekonávať zdanlivo nemožné podmienky a získavať žiakov pre spoluprácu.

Každý žiak je určitým spôsobom motivovaný k tomu, aby sa nejako prejavil. Aj keď sú niektorí žiaci v prostredí školy označovaní za tých čo nechcú nespôlupracovať a nie sú vraj motivovaní, v skutočnosti sú motivovaní. Problém však spočíva v tom, že jeho úsilie nesmeruje tam, kam by si to dospeli v jeho okolí priali

V škole je občas klasické vyučovanie nahradené netradičnou, hravou formou vyučovania. Pre deti sa tak stáva škola zaujímavejšia, radšej do nej chodia. Podobné aktivity tiež prispievajú k zlepšovaniu vzťahov medzi žiakmi a učiteľmi - žiaci vidia učiteľov ináč, ako dospelých, ktorí sa vedia aj hrať. Vyučovanie obohatené o didaktické hry, prispieva nielen k rozvoju kreativity u žiakov, ale je pre ne zaujímavejším. Žiaci ľahšie pochopia učivo, lepšie si ho precvičia a formuje aj ich osobnostné vlastnosti.

Je potrebné stimulovať u žiakov sociálne zručnosti, schopnosť spolupráce, kooperácie, sebahodnotenia, sebakritiky, ktoré umožňujú prijímať do komunity triedy všetky deti bez rozdielu pohlavia, rasy, či vierovyznania.

Vzdelávanie žiakov zo sociálne znevýhodneného prostredia je problematika, ktorá v poslednom období rezonuje v spoločnosti. Preto treba hľadať také spôsoby vyučovania, aby sme žiakov zaujali a nenásilnou formou ich motivovali k pravidelnej dochádzke do školy a vzbudili u nich kladný vzťah k učeniu.

Keďže hravosť je prirodzený prejav zdravého jedinca, tak aj učenie hravou formou bude pre žiakov zaujímavejšie. Hra sa zaraďujeme medzi inovačné vyučovacie prostriedky. Hrať sa možno individuálne, v dvojiciach, v skupinkách väčších, či menších. V hre žiak zabúda na

všetky rozdiely, ktoré medzi nami existujú. A práve didaktické hry sú vhodné metódy vyučovacieho procesu pre učiteľa vzdelávajúceho žiakov zo sociálne znevýhodneného prostredia, ktorý rešpektuje učebný štýl žiaka.

Didaktické hry majú svoje nezastupiteľné miesto vo vyučovacom procese. Slúžia pre motiváciu, lepšie porozumenie a názornú aplikáciu preberaného učiva. Pomáhajú rozvíjať všetky kľúčové kompetencie, čím plnia ciele moderného poňatia vyučovania. Mnohí učitelia využívajú didaktické hry na svojich hodinách. Na Slovensku v mnohých školách majú didaktické hry svoje stabilné miesto asi od 80-tych rokov 20. storočia. Odvtedy bolo vytvorených viacero zbierok didaktických hier. Miloš Zapletal (1987) alebo Burjan a Burjanová (1991) do svojich zbierok zaradili úlohy aj napriek tomu, že mnohé z nich sa za didaktické hry nepovažovali.

1 DIDAKTICÉ HRY

Začiatkom a koncom našej didaktiky nech je hľadať a nachádzať spôsob, podľa ktorého by učitelia menej učili, ale žiaci sa viac naučili, aby bolo v školách menej zhonu, nechuti a márnej práce, no viac voľného času, potešenia a zaručeného úspechu. (Ján Amos Komenský)

Hra je podľa viacerých významných odborníkov jednou z podmienok učenia sa, pretože žiak hrou zisťuje, ako veci, javy, ľudia okolo neho fungujú alebo prečo sa niečo deje, ale aj zisťuje, čo môže urobiť, a ako veci, javy, ľudia okolo seba môžu vlastnými schopnosťami ovplyvniť. Hra je účinný prostriedok učenia, pretože doplnkovo spája všetky nutné podmienky učenia a to:

- ☞ indukčnú skúsenosť,
- ☞ kognitívnu disonanciu - poznávaciu nerovnováhu,
- ☞ sociálnu interakciu,
- ☞ fyzickú skúsenosť,
- ☞ využitie vlastnej kompetentnosti. (Kikušová S., Králiková M., 2004)

Definícia J. A. Komenského: Hra je cvičenie (duševné alebo telesné), zavedené medzi viacerými, čo súperia o akúsi odmenu poskytujúcu zisk alebo čestné uznanie.

Definícia rímskeho lekára Galena z roku 150: Hra je činnosť, ktorá zamestnáva príjemným spôsobom telo i ducha. Pre telo je odpočinkovým cvičením a ducha mierne unaví.

Definícia podľa Juraja Čečetku: Hra je inštinktívna, spontánna a pre detský vek najtypickejšie forma činnosti, v ktorej žiak individuálnym a svojej vývinovej fáze zodpovedajúcim spôsobom dáva výraz predstavám, myšlienkam, citom, svojmu chceniu.

Definícia podľa T. Salvovej (1986): Hra je priamym prejavom detskej túžby po činnosti a zamestnaní.

Ak zaradíme hry do výchovno-vzdelávacieho procesu, hovoríme o didaktických hrách, ktoré majú svoj cieľ, pravidlá, ktoré cvičia isté charakterové vlastnosti, schopnosti, zručnosti. Hry prestávajú byť spontánne a stávajú sa riadenými. Majú svoj didaktický cieľ a už nie sú hry v pravom zmysle slova, ale sa podobajú na učenie alebo prácu.

Didaktické hry možno využívať pri vysvetľovaní, overovaní, upevňovaní učiva, ale aj na spestrenie vyučovania a motiváciu detí. Hry musia byť primerané veku, vedomostnej úrovni, musia zodpovedať úlohám výchovnej práce a tematickým celkom príslušného učiva.

Didaktické hry sú podľa Pedagogického slovníka (1995) analógiou činností detí, ktorá sleduje didaktické ciele. Môžu sa odohrávať v učebni, telocvični, na ihrisku, v prírode. Majú svoje pravidlá, vyžadujú priebežné riadenie, záverečné vyhodnotenie. Sú určené jednotlivcom, ale aj skupinám žiakov, pričom úloha pedagóga má veľmi široké rozpätie od hlavného organizátora po pozorovateľa. Ich prednosťou je povzbudivá iskra, podnecujúca tvorivosť žiakov, nenútenosť, spoluprácu i súťaživosť, vyžaduje aby využívali rôzne poznatky a zručnosti, zapájali životné skúsenosti. Hry sú formou činnosti, ktoré sa líšia od práce i od učenia. Ľudskú činnosť rozdeľujeme na tri hlavné činnosti: hru, učenie, prácu (Kárová, 1996).

Hry sú neodmysliteľnou súčasťou života každého z nás, nielen detí. Využívame pri nich rozum, fantáziu, cit, schopnosť komunikovať, rozhodovať sa i riešiť nepredvídané situácie. Pri hrach môžeme vstupovať do vzdialených a neznámych svetov. Človek sa hrami zaoberá po celý život. Hry majú radu rôznych hľadísk:

- poznávacie
- precvičovacie
- emocionálne
- pohybové
- motivačné
- tvorivostné
- fantazijné
- sociálne
- rekreačné
- diagnostické
- terapeutické

Hry zahŕňajú činnosti jednotlivca, dvojice, malej skupiny a veľkej skupiny. Didaktické hry hravou formou rozvíjajú poznávacie funkcie a majú značný vplyv na:

1. kognitivizáciu žiaka

Vo vyučovacom procese využívame didaktické hry, ktoré rozvíjajú poznávacie funkcie žiakov. Žiaci získavajú zručnosti a spôsobilosti riešiť rozličné problémy, pretože väčšina didaktických hier je založená na riešení problémových situácií.

2. motiváciu a aktivizáciu žiaka

Aktivizácia znamená vzbudenie aktivity žiakov vo výchovno-vzdelávacej činnosti. Motivácia je súhrn činiteľov, ktoré podnecujú, usmerňujú, udržujú a zacieľujú ľudské správanie.

Hnacím motorom pre ľudskú motiváciu sú city, ktoré majú významnú úlohu v didaktických hrach.

3. emocionalizáciu

Cieľom didaktických hier je silne citovo povzbudzovať žiakov. Pre rozvoj emocionalizácie majú osobitný význam súťažné hry. Na jednej strane ide o maximálne nasadenie v prospech jednotlivca alebo celku, na druhej strane je potrebné u žiakov vypestovať zmysel pre česťnosť, vedieť sa ovládať po prehre, mať v úcte tých, ktorí sú lepší, byť tolerantný a slušný k neúspešným. Emocionalizácia teda zahŕňa v sebe formovanie prežívania skutočnosti.

4. socializáciu žiakov

Pri didaktických hrach sú žiaci nútení rešpektovať platné pravidlá hry, čo podporuje ich socializáciu. Žiaci majú možnosť zistiť svoje vlastné schopnosti a porovnávať ich so schopnosťami spolužiakov. Pomáha im to pri sebahodnotení. Vnímajú svoje prednosti i nedostatky podľa toho, ako sú užitoční v kolektíve. Didaktické hry napomáhajú žiakom lepšie spoznať nielen seba, ale aj svojich spolužiakov.

5. komunikáciu

Didaktické hry umožňujú formovať spôsobilosti a schopnosti žiakov vyjadriť určitú myšlienku, vymieňať si vzájomné informácie. Viaceré výskumy potvrdzujú, že didaktické hry výraznejšie rozvíjajú schopnosť aktívne načúvať tomu, čo hovoria iní.

6. kreativizáciu

Nie všetky didaktické hry môžeme považovať za hru podporujúcu tvorivosť, ale väčšina didaktických hier je založená na riešení problémových situácií, ktoré podporujú rozvoj divergentného myslenia. Rozvoj tvorivosti považujeme za vrcholný proces výchovy.

1.1 Štruktúra didaktických hier

Hry ako vyučovacia metóda boli využívané už v časoch Jana Amosa Komenského. Učenie hrou patrí medzi najpríťažlivejšie spôsoby vyučovania aj v súčasnosti. Pre svoj relaxačný a zábavno-poučný charakter dokonale dopĺňajú vyučovací proces.

Dobré hry možno hrať vždy a všade. Žiaci sa im venujú spontánne. Dobré hry ich dokážu aktivizovať, dlho udržať ich záujem a prinútiť ich k vyššiemu výkonu. Všetky nabádavé reči o kolektíve a sociálnom cítení nemajú taký účinok ako kolektívne hry alebo súťaženie. Tieto spájajú jednotlivcov v celok, ale aj dávajú možnosť vyniknúť, prebúdajú a rozvíjajú sociálne

cítanie, učia nesebeckej spolupráci. To všetko sú hodnoty, ktoré určujú hre čestné miesto vo výchove a vzdelávaní.

Zásadou hier je dodržiavať pravidla, hrať čestne - nepodvádzať, naučiť sa prijímať porážky i víťazstva. Kto sa tomu naučí v hre, ľahko to potom dokáže aj v živote. Pri hre sa u žiakov prejavujú nielen dobré povahové vlastnosti, ale aj niektoré nežiaduce vlastnosti ako sú zákernosť, sebeckosť, neúmeraná ctižiadostivosť.

Hry negatívne vlastnosti nepodporujú, len ich niekedy odhaľujú a zvyrazňujú. A pre učiteľov je vhodná príležitosť výchovne na žiakov pôsobiť. Musia zasiahnuť tak, aby kladné vlastnosti posilňovali a záporné im pomáhali odstrániť. K tomu je potrebné, aby učitelia poznali množstvo hier a vedeli ich aj využívať.

Hry významne pomáhajú pestovať silnú vôľu a sebaovládanie. Pestujú aj zrak, sluch, postreh, pozornosť, logický úsudok, inteligenciu a iné kladné vlastnosti žiakov. Každá z hier si vyžaduje špecifickú motiváciu a existuje množstvo spôsobov ako hry i žiakov motivovať:

využitie foriem dramatického výstupu,

sám prítiažlivý názov hier, ktorý vzbudzuje u žiakov zvedavosť a fantáziu,

osobný príklad pedagóga pri zaujatí a jeho nadšenie pri začatí hry,

navodenie atmosféry štartu hry,

využitie hudby - ako pozadia, alebo príjemné pôsobenie, zvukové efekty ...

výzdoba prostredia kde sa aktivita odohráva - kvety, obrazy, fotografie ...

zámerné nemotivovanie hry.

Väčšina didaktických hier musí mať určité časti. Kárová (1996) hovorí o týchto základných:

Didaktický cieľ

Musí byť v súlade so vzdelávacím cieľom. O celi rozhoduje učiteľ a má pôsobiť motivačne, a má vzbudiť u žiakov záujem o činnosť a učenie.

Vlastná hravá činnosť

Má pre žiakov najväčší význam. Žiaci si veľa krát neuvedomujú proces učenia, a to, že hravou činnosťou plnia stanovené didaktické ciele, ale majú pocit, že sa iba hrajú. Pri hrach musíme sledovať aj čas, ktorý rýchlo ubieha. Učitelia by mali byť nielen pozorovateľmi, ale mali by sa stať aj účastníkmi hier. Žiaci majú radosť ak sa do hry zapájajú aj učitelia.

Jasné pravidla

Tie sú dôležitou súčasťou všetkých didaktických hier. Musia byť stanovené presne a majú byť jasné a zrozumiteľné. Žiaci musia byť s nimi oboznámení ešte pred hrou. Počas hry sa

pravidlá nesmú meniť a učitelia dohliadajú na ich dodržiavanie. Učitelia dopredu oboznámia žiakov s určitým postihom za nedodržiavanie pravidiel hry. Začíname vždy základnými pravidlami, teda čím hra začína a čím končí, až potom ponúkame pravidlá, ktoré umožňujú žiakom taktizovať. V prípade ich porušenia by didaktické hry mohli stratiť svoj význam. Pravidlá dávajú žiakom oporu pre ich činnosť. Platia pre všetkých účastníkov hry rovnako, dokonca aj pre učiteľov. Vyžadujú čestnosť, slušné správanie, učia sa ovládať a vážiť si protihráča. Sú prostriedkom socializácie (Štubňa, 2008).

Vyhodnotenie

Všetky didaktické hry musia mať aj svoj záver. Vyhlásenie výsledkov, určenie najlepšieho riešiteľa, vyhodnotenie splnenia zadania, kontrola dodržiavania pravidiel. Hodnotenie by malo vyznievať pozitívne, pôsobí ako motivácia. Hry sa musia voliť tak, aby zaujali a dali možnosť úspechu nie len výborným žiakom, ale aj priemerným. (Kárová, 1996)

Každá aktivita potrebuje iné zakončenie. Niektoré treba zakončiť vyhlásením víťazov, inokedy rozdiskutovať. Zo strany učiteľov záver vyžaduje niekedy humorné a ľahké vyznenie, inokedy vážnosť, toleranciu a citlivý prístup k jednotlivým žiakom.

Podľa obsahu didaktických hier môžeme označiť ich vplyv na:

jazykový rozvoj,

- ☞ logicko-matematický rozvoj,
- ☞ rozvoj vedeckého poznania,
- ☞ rozvoj pohybu,
- ☞ rozvoj esteticko-hudobných schopností,
- ☞ rozvoj organizačno-riadiacich schopností.

Pri príprave didaktických hier treba prihliadať na primeranosť hernej aktivity. Ani jedna z hier nie je až taká dobrá, aby mohla byť uvedená kedykoľvek a kýmkoľvek. (Štubňa, 2008). To znamená, že tá istá hra nemusí mať vždy ten istý výsledok, ktorý očakávame. Činnosť musí byť pripravená nielen z pedagogického hľadiska, ale musí byť aj dobre usporiadaná. Učitelia si potrebujú premyslieť svoje reakcie na otázky od žiakov, alebo problémy, ktoré by mohli počas hry nastať. Didaktické pomôcky majú byť jednoduché a vhodné pre všetkých žiakov, ktoré sa vyskytujú v potrebnom množstve. Organizácia hry sa musí prispôbiť priestorom, ktoré máme k dispozícii.

Trvanie didaktických hier býva od 5-10 minút, ale hry môžu trvať aj dlhší čas. Pri hrach dávame pozor na psychický aj fyzický stav žiakov. Učitelia by mali sledovať ako žiaci

pracujú. Treba sa vyhnúť prejavom neúcty voči účastníkom, tak zo strany učiteľov ako aj zo strany ostatných žiakov. Žiaci nesmú mať pocit, že sú nechápaví keď sa im zadaný problém nepodarí vyriešiť hneď. Súťaženie je dôležitým hľadiskom pri týchto činnostiach, ale musíme dávať pozor, aby sa úsilie za každú cenu vyhrať, nestalo jediným cieľom. Treba oceniť čestnosť jednania a prejavy povýšenosti a sebeckosti potláčať už v zárodku. Učitelia musia žiakov povzbudzovať, alebo podnietiť k ešte lepšiemu výkonu. Pri práci v skupinách oceňujeme kolektívnu spoluprácu. Odporúča sa pri niektorých hrách ich ukončenie v tom najlepšom, ak žiaci chcú ešte pokračovať v hre, zaručí to záujem do budúcnosti. Po skončení hier nesmieme zabudnúť na ich vyhodnocovanie. Aj od žiakov sa vyžaduje hodnotenie hry, ale aj sebahodnotenie (Kárová, 1996).

1.2 Klasifikácia hier

Klasifikácia hier môže vychádzať z rôznych hľadísk:

1. podľa veku hráčov,
2. podľa počtu hráčov,
3. podľa pohlavia,
4. podľa ročných období,
5. podľa druhu činnosti hráčov
6. podľa prostredia
7. podľa vnútornej štruktúry a pod.

Klasifikácia hier podľa schopnosti (Čmolík, 1975):

1. ktoré rozvíjajú postreh, pamäť, dôvtip:

- a. rébusy
- b. hlavolamy

2. poznávacie hry:

- a. dejepisné
- b. literárne
- c. zemepisné

3. tvorivé hry:

- a. námetové
- b. rolové bez pravidiel

4. pohybové a športové hry:

5. hry v teréne:

- a. na výletoch
- b. na vychádzkach

Bartušková (1977) klasifikuje hry podľa aktívnej činnosti:

1. tvorivé hry - spontánne, prirodzené:

predmetové,
námetové,
dramatizujúce,
konštruktívne.

2. hry s pravidlami:

pohybové,
didaktické.

Klasifikácia hier podľa vývinových znakov (Přihoda 1971):

1. hry nepodmienené reflexné:

inštruktívne,

2. hry senzomotorické:

- a. motorické,
- b. námetové,
- c. zrkové,

3. hry intelektuálne:

- a. súťaživé,
- b. rodinné,
- c. stolové.

Dyšinskij a Kárová (1972) triedia didaktické hry do týchto kategórii:

1. Podľa cieľa:

- a. poznávacie,
- b. kontrolné,

2. Podľa počtu hráčov:

- a. individuálne,

- b. skupinové,
- c. kolektívne,

3. Podľa druhu reakcie:

- a. pohybové,
- b. kľudné,

4. Podľa tempa:

- a. hry na rýchlosť,
- b. hry na kvalitu,

5. Podľa počtu aplikácií:

- a. špecifické,
- b. univerzálne.

Didaktické hry podľa J. Brťku (1981) sú hry s pravidlami, ktoré delíme do dvoch skupín:

1. hry, ktoré obohacujú vedomosti, upevňujú, rozširujú a skvalitňujú vedomosti získané na vyučovaní
2. hry, ktoré vplývajú na rozvoj psychiky (cvičia pamäť, pozornosť)

1.3 Príprava didaktickej hry

Metodická príprava na začlenenie didaktickej hry do vyučovacieho procesu obsahuje nasledujúci postup:

Pri **plánovaní** využitia hier je potrebné:

1. Diagnostikovať záujem žiakov o hry a vývinovú úroveň hrania.
2. Diagnostikovať aktuálnu poznávaciu úroveň žiakov.

Učiteľia ako organizátori hier nesmie zabudnúť na to, že hry nestačí iba pripraviť a dať im voľný priebeh. Hry sú ako hry iba pre žiakov, ale pre učiteľov sú vážnou a zodpovednou prácou. Jednoduché hry a často sa opakujúce nie sú náročné na prípravu. Ale situácia sa zmení, ak chcú učiteľia použiť nové a náročnejšie hry. Môže sa stať, že dobrý úmysel môže skončiť sklamaním, hry žiakov nenadchnú, naopak môže ich znechutiť a nudiť. Aby takáto situácia nenastala, mali by si učiteľia pri príprave hier dať odpoveď na nasledujúce otázky:

1. Aké sú predchádzajúce skúsenosti žiakov, pre ktorých hru chystáme?
2. Aké sú hrácke skúsenosti naše ako pedagóga a organizátora hier?

3. V akom prostredí hry budú prebiehať?
4. Aké sú možnosti materiálneho a organizačného zabezpečenia a čo budeme potrebovať v priebehu hry?
5. Koľko času máme k dispozícii?
6. Nevytratí sa jej účinok do ďalšej vyučovacej hodiny?
7. Čo sledujem hrou?
8. Aký je výchovný cieľ?
9. Ktorá hra sa pre cieľovú skupinu hodí najlepšie?

Okrem týchto základných otázok treba ešte jasne vysvetliť pravidlá, správne rozdeliť žiakov - každá skupina má byť rovnako silná. Každú hru treba hodnotiť so žiakmi, pochváliť víťazov, pochváliť všetkých čestne hrajúcich, odsudzovať priestupky proti pravidlám hry.

Aby hry splnili výchovný zámer a aby obidve strany mali z hier úžitok, musia byť učitelia schopní hry čo najlepšie uviesť a ich dopad čo najefektívnejšie využiť. (Graham Pike, David Selby, 1994).

Ak chcú učitelia dosiahnuť žiaduce účinky v skupine žiakov, mali by sa zapojiť do hry spolu so žiakmi. Zapojením sa do hry sa učitelia vystavujú situáciám, pri ktorých riskujú aj chvíľkové zosmiešnenie, ktorého sa však netreba obávať, pokiaľ je pre žiakov prirodzenou autoritou. U žiakov vyšších ročníkov je všetko o to ťažšie, že to neberú na ľahkú váhu, preto všetko musí byť dôkladne premyslené.

Učiteľ v priebehu hry:

- sleduje psychický a fyzický stav žiakov, nezabúda ich pochváliť a povzbudiť,
- opakuje a ochraňuje dané pravidlá,
- nenásilne vedie hru, aby pokračovala správnym smerom,
- učiteľ by nemal sedieť za stolom, žiaci by mali mať pocit, že sa s nimi hrá.

Pri **príprave** didaktických hier je potrebné:

1. vytýčenie cieľa,
2. diagnóza pripravenosti žiakov na hru,
3. ujasnenie pravidiel,
4. vymedzenie úloh vedúceho hry,
5. stanovenie spôsobu hodnotenia,

6. zaistenie vhodného miesta na hru,
7. príprava pomôcok,
8. určenie časového limitu,
9. premyslenie viacerých variácií, ak by došlo k problémom pri riadení,
10. predviesť ako sa hra hrá.

Didaktické hry sú vhodné najmä vo fáze motivácie, opakovanie a precvičovania. Kritériá pre využitie hry vo vyučovacom procese podľa Kikušovej a Králikovej (2004) hra ma:

- ☞ naznačovať niečo pre žiakov niečo zaujímavé,
- ☞ vyzývať žiakov k hraniu,
- ☞ umožniť žiakom ohodnotiť svoj vlastný úspech v nej,
- ☞ umožniť aktívne sa zúčastniť všetkým žiakom, pre ktoré je pripravovaná,
- ☞ umožniť sociálnu interakciu medzi účastníkmi,
- ☞ byť situáciou s možnosťou opakovania,
- ☞ umožniť účastníkom dobrovoľne vstúpiť do hry,
- ☞ umožniť hrať rôzne stratégie v závislosti od cieľa a dohodnutých pravidiel,
- ☞ stanovený cieľ a meniace alebo stále pravidlá,
- ☞ umožniť každému účastníkovi byť prirodzene aktívny a slobodne sa prejavovať,
- ☞ umožniť každému účastníkovi sebauplatnenie a sebapotvrdenie,
- ☞ umožniť účastníkovi používať symboly,
- ☞ byť zábavou pre každého účastníka hry.

Pri **realizácii** hry je potrebné:

1. prezentovať jasne cieľ hry, pravidlá hry, hrací čas, pomôcky na hru a svoju účasť v hre,
2. prakticky predviesť ako sa hra hrá.

2 PRAKTICKÁ ČASŤ

2.1 Didaktické hry zo slovenského jazyka

1. Rovnaké slová

Žiakov rozdelíme do skupín. Úlohou žiakov je tvoriť vety, aby spredu aj zozadu mali rovnaký význam. Napríklad: krk, kuk, Oto, korok, oko, mám, potop, zaraz, letel, radar, ťahať... Vyhráva skupina, ktorá bude mať najviac takýchto slov.

2. Na hada

Žiaci majú za úlohu dopĺňovať slová podľa predlohy, určené písmeno v slovách postupne posúvajú.

A
. A
. . A
. . . A . . .
. . . . A . .
. A .
. A
. . . . A .
. . . A . . .
. . A
. A

Napríklad:

ANTÉNA

SAHARA

KRAJEC

... atď

3. Mates

Učiteľ napíše na tabuľu 10 podstatných mien. V košíku sú čísla od 1 – 10. Žiak si vytiahne tri čísla a na dané slová tvorí vetu. Môže do vety dodať sloveso.

4. Pyramída

V tejto hre sa slová rozširujú na oboch stranách o jednu hlásku. Napríklad:

.	A
. . .	R O D
.	Ú L O H A
.	K A L A M Á R
.	P R A C O V N Í K

5. Abeceda

Žiak v mysli hovorí abecedu. Druhý žiak ho zastaví a na písmeno, ktoré vysloví nahlas žiaci píšú vetu. Všetky slová vety sa musia začínať na dané písmeno a veta musí mať zmysel. Vyhráva žiak, ktorý utvorí najdlhšiu vetu. Potom hru opakujeme.

6. Hravé cvičenie o slovách

Žiaci si vyberú ľubovoľné podstatné meno, ktoré predstavia. Využívajú pritom vedomosti aj z iných vyučovacích predmetov. Následne zo svojej úlohy vypíšu päť podstatných mien a určujú druh podstatných mien, rod, číslo, pád a vzor.

Napríklad:

Som **podstatné meno**. Meno má každý človek a som v mnohých prípadoch aj veľmi slávne. Som na celom svete najrozšírenejšie a som aj v kalendári. Mňa nemajú len ľudia, ale aj zvieratá, veci.....Som zvedavé, ako sa vám predstavujú moji kamaráti.

Volám sa podstatné meno **Svätopluk**. Mojm príbuzným je Svätopluk, ktorý bol panovníkom vo Veľkej Morave. Známe sú tri Svätoplukove prúty. Meno Svätopluk pochádza z 8.-9. storočia, čo znamená, že moje meno má korene v minulosti. Presne tak ako naše korene.

7. Súboj s vybranými slovami

Žiaci vytvoria dvojice. Prvý žiak povie spoluhráčovi napr: "Povedz A4." Kamarát si nájde okienko a ak správne povie slovo a kamarát mu ho uzná, zakrúžkuje si počet bodov v okienku. Prvý žiak si slovo prečiarkne, pretože už vypadlo z hry. Nakoniec sa sčítajú všetky body.

	1	2	3	4
A	b-l-na 2	ml-nár-k 2	b-t 1	um-ť 1
	r-l'	z-vať	(tie)r-b-čk-	(v)B-str-c-
B	1	1	3	3
C	p-r-ť sa 2	(oni)v-l-	Pr-kr-ť 2	(tie)s-kork- 2
	ob-lie	oz-vať	v-s-pať	(tie)kob-lk-
D	1	1	2	2
E	m-l-ť sa 2	Kor-tko 1	r-zoto 1	p-l-n- 3

8. Vybrané slovo

Učiteľka rozdá skupinám žiakov papieriky, na ktorých budú napísané vybrané slová. Tie sú na papierikoch napísané správne i nesprávne. Úlohou skupín bude tieto slová, čo najrýchlejšie roztriediť. Ktorá skupina bude prvá a všetko bude mať správne, vyhráva.

9. Meno a charakteristika

Úlohou žiakov je napísať na všetky písmená, ktoré obsahuje spolužiakove meno, prívlastky, ktoré vystihujú osobnosť spolužiaka.

Napríklad:

Spoľahlivá

Inteligentná

Malá

Ospalá

Nekomunikatívna

Apatická

OBMENA: Prívlastky, ktoré sa vôbec nehodia na konkrétneho spolužiaka.

10. Pozor len samohlásky

Úlohou žiakov je vytvoriť vetu, v ktorej sa bude nachádzať len jedna samohláska.

Napríklad: Vladka sa hrala na macka.

OBMENA: Žiaci majú napísať čo najviac slov, ktoré budú obsahovať len jednu konkrétnu samohlásku.

med, lev, pes, hnev, les, ker...

11. Hra na mená

Toto dvojdielne cvičenie má niekoľko učebných cieľov. Je možné ho využiť k tomu, aby žiakom pomohlo zapamätať si navzájom mená svojich spolužiakov a založiť vzájomné pozitívne naladenie žiakov k sebe samým i k spolužiakom. V prípade, že sa žiaci už dobre poznajú, začnite druhú časť. (Je to použiteľné na začiatku šk. roka v prvom ročníku SŠ.)

Trieda sedí v kruhu. Učiteľ otvorí hru slovami (svojim menom): Som Ján Veľký. Prvý žiak vpravo povie: Ja som Milan Malý a to je pán Ján Veľký. To sa stále opakuje, až nakoniec posledný musí opakovať všetky mená.

V druhom kole musí každý žiak pridať k svojmu menu niečo, v čom vyniká. Napríklad: Som Milan Malý, futbalista. A pokračuje sa nasledovne: Ja som Jozef Jožový, maliar a to je futbalista Milan Malý. Ďalší žiak: Som Mária Družná, tanečnica, toto je maliar Jozef Jožový a tam je futbalista Milan Malý. Týmto spôsobom hra pokračuje.

12. Priradovanie

Učiteľ rozdá žiakom predlohy, na ktorých sú uvedené mená literárnych postáv. Žiaci majú vytvárať dvojice postáv, ktoré k sebe patria.

13. Škriatok

Učiteľ povie nesprávny názov literárneho diela a žiaci povedia jeho správny názov a autora.

Variácia postupu: Žiaci si vylosujú - kartičky s nesprávnymi názvami literárnych diel a uvedú ich správny názov a autora.

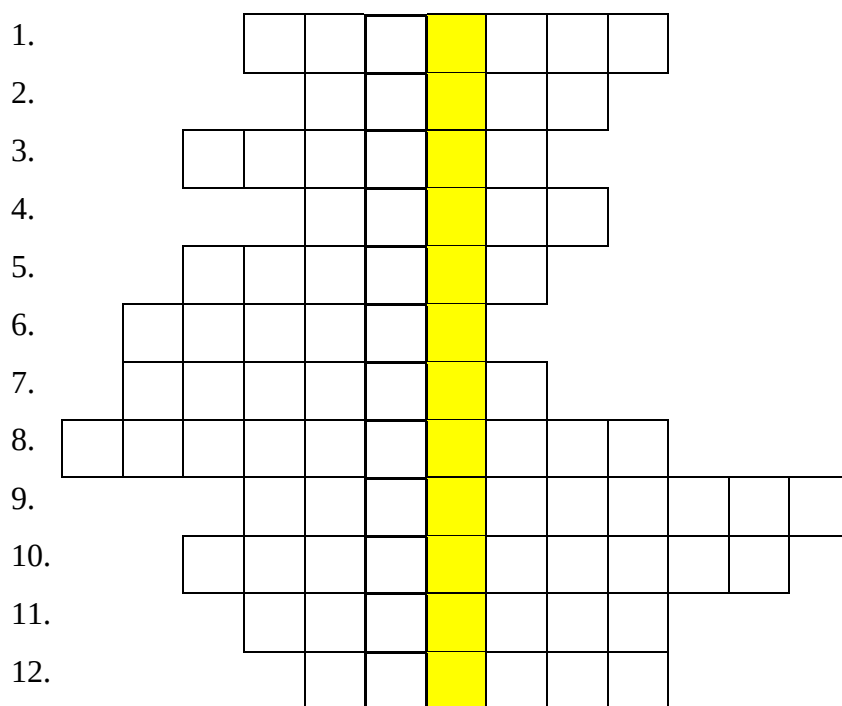
Napríklad: Nezobudený - Neprebudený - M. Kukučín

Objavenie bóje - Objavenie Tróje – Zamarovský

Nechajte ľud môj - Nehaňte ľud môj - A. Sládkovič

14. Tajnička

V tajničkách môže byť ukryté priezvisko spisovateľa alebo názov diela, ktoré sa bude na hodine preberať. Pri zostavovaní tajničiek je veľmi dôležité, aby jednotlivé úlohy vychádzali z preberaného učiva. Žiaci, keď takto riešia tajničku, tak si zároveň aj opakujú.



15. Spájanie šípkami

Učiteľ do jedného stĺpca pod seba napíše mená spisovateľov a do druhého radu ich diela, ale to všetko poprehadzovane. Úlohou žiakov je šípkami pospájať mená autorov s dielom, ktoré napísali.

Milan Rúfus

Červené víno

Andrej Sládkovič

Horký chlieb

Martin Hečko

Námestie sv. Alžbety

J. G. Tajovský

Marína

Margita Figuli

Modlitbičky

Rudolf Jašík

Tri gaštanové kone

16. Mapa

Učiteľ pripraví pre žiakov špeciálnu mapu Slovenska, na ktorej sú vyznačené mestá, v ktorých sa narodili, umreli alebo pôsobili niektorí spisovatelia. Žiaci do mapy potom vpisujú mená spisovateľov. Túto činnosť môžu vykonávať v skupinách alebo samostatne.

17. Bingo – vybrané slova po M

Žiak pozná pravopis slov s i/y po obojakej spoluhláske M.

Upravená hra Bingo na precvičovanie vybraných slov po M. V tabuľke je vždy slovo napísané s mäkkým i aj s tvrdým y. Dieťa má vyfarbiť to správne. Učiteľ rozdá každému žiakovi tabuľku a hovorí slová v ľubovoľnom poradí. Ten, komu vyšiel nasledovný tvar zafarbených políčok v tabuľke, má všetko správne, má bingo. No sú tam aj slová navyše, učiteľ musí čítať len tie, ktoré sú vyfarbené v tabuľke.

Táto hra sa dá obmeniť na ktorékoľvek vybrané slová a dá sa prispôbiť výsledný tvar vymaľovaných políčok, tým, že sa slová premiestnia.

miska	Myška	priemysel	míto	mynulosť	mys
miška	myška	zmiznúť	Myjava	milión	mis
mydlo	midlo	Miška	myslieť	mynúť	myska
myxér	hmíriť sa	minca	mýto	priemysel	mynca
zmyja	mixér	zmija	hmyz	minúť	Mijava
hmýriť sa	smik	smyk	hmiz	zmyznúť	minulo

Riešenie

miska	Myška	priemysel	míto	mynulosť	mys
miška	myška	zmiznúť	Myjava	milión	mis
mydlo	midlo	Miška	myslieť	mynúť	myska
myxér	hmíriť sa	minca	mýto	priemysel	mynca
zmyja	mixér	zmija	hmyz	minúť	Mijava
hmýriť sa	smik	smyk	hmiz	zmyznúť	minulo

18. Abeceda

Čas: 35 – 45 minút

Cieľ:

Kognitívny: žiak v hre použije nadobudnuté vedomosti, triedi ich a tvorivo aplikuje, určuje význam slov a tvorí vety

Komunikačný: zvyšovať jazykovú kultúru, verbálny prejav

Pomôcky a materiál: herný plán, kocka, figúrky, 32 kartičiek s otázkami, žetóny (symboly) a hracie peniaze

Postup:

Každý žiak hodí kockou. Kto hodí najväčšie číslo, stáva sa predajcom, ostatní žiaci sú hráčmi. Predajca sa nezúčastňuje hry ako hráč, ale len ako predajca, ktorého úlohou je v priebehu hry vyberať od hráčov peniaze za „pokuty“, čítať otázky a úlohy, rozdávať žetóny za splnenú úlohu, rozmieňať peniaze a vymieňať ich za žetóny, merať čas a pod.

Hru začína zvolený hráč a ďalší hráči pokračujú v smere hodinových ručičiek. Každý hráč hádže iba raz, to znamená, že ak hodí šesť, už viac v danom ťahu nehádže. Hráč môže vo svojom ťahu urobiť ľubovoľný počet krokov. Na hernom pláne sa môže pohnúť iba raz, no môže si rozmeniť peniaze, vymeniť peniaze za žetóny alebo predat kartu. Hráč sa najskôr pohne v hernom pláne, až potom robí iný krok v ťahu. Ak nasledujúci hráč už hodil kockou, hráč pred ním už nemôže vykonať žiadny vynechaný krok ťahu. Ak sa jeden hráč dostane na rovnaké políčko ako jeho spoluhráč, postaví sa k nemu na to isté políčko, nepredbieha ho. Počas svojho ťahu hráč môže získavať žetóny kúpou od predajcu, jeden žetón za dva hracie peniaze (HP). Peniaze môže získať predajom zelenej karty predajcovi za tri HP, hráčovi za cenu, ktorú je ochotný zaplatiť. Hra sa končí, keď príde prvý hráč do cieľa a za to získa päť žetónov. Všetci hráči si môžu za získané HP dokúpiť žetóny a prípadne predat zelené kartičky, za ktoré získajú päť HP za kus. Po sčítaní žetónov vyhráva hráč s ich najvyšším počtom.

Vysvetlenie políčok:

Políčko ŠTART: Každý hráč si vyberie farbu panáčika a postaví sa na svoju farbu. Nasledujúce políčko je už súčasťou herného plánu – pre všetkých.

Políčko CIEĽ: Cieľ je súčasťou hry, to znamená, ak hráč stojí na písmenku D, musí hodiť dva, aby sa dostal do cieľa.

Fialové políčko s písmenom: Ak sa dieťa postaví na toto políčko, musí do minúty vytvoriť vetu tak, aby každé slovo začínalo na to isté písmeno vrátane predložiek či spojok. Veta musí mať zmysel. Tvorí ju taký počet slov, akým číslom sa hráč na toto políčko dostal. Keď napríklad na kocke mu padne hodnota šesť, veta musí mať presne toľko slov, ktoré sa budú začínať na toto písmeno. Za správnu odpoveď získa hráč dva žetóny.

Zelené políčko: Na tomto políčku hráč získa kartu, ktorá mu umožňuje presunúť jeho úlohu na fialovom políčku na iného hráča. Ak vybraný hráč na fialovom políčku odpovie správne, obaja získajú po dva HP a jeden žetón. Ak však odpovie nesprávne, nezískava ani jeden nič. Hráč kartu môže použiť v ľubovoľnom kole alebo ju môže predat' inému hráčovi za ľubovoľnú cenu. Ak si zelenú kartičku ponechá do konca hry, môže si ju vymeniť za päť HP.

Žlté políčko: Ak sa hráč dostane na toto políčko, dostane jeden žetón.
Oranžové políčko: Ukazuje dieťaťu smer hry. Niektoré políčko ho vráti späť a hráčovi tak umožní nazbierať väčší počet žetónov.

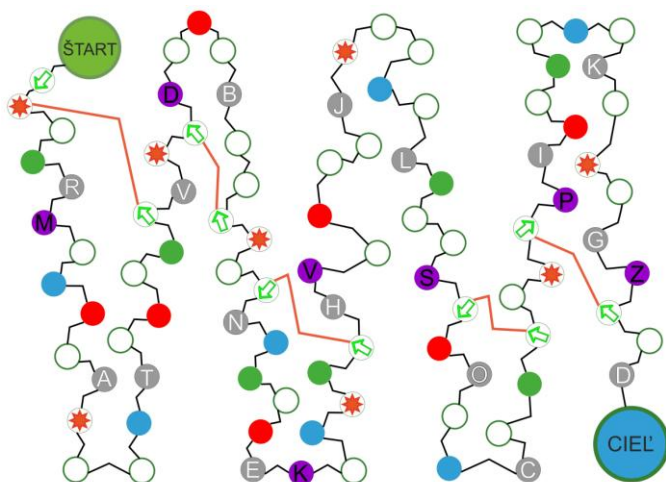
Modré políčko: Ak sa hráč postaví na toto políčko, predajca vytiahne zvrchu balíčka kartu s otázkou alebo úlohou a nahlas ju prečíta. Hráč musí na túto otázku odpovedať, resp. úlohu splniť za 30 sekúnd. Za splnenú úlohu hráč získa päť HP a jeden žetón.

Červené políčko: Ak sa hráč dostane na toto políčko, je povinný predajcovi zaplatiť pokutu päť HP.

Sivé políčko s písmenom: Ak sa hráč postaví na dané políčko, musí do minúty povedať desať slov (rôzneho slovného druhu) na dané písmeno. Ak hráč úlohu v limite splní, získava tri HP. Ak úlohu nesplní, nezíska nič.

Kartičky nájdeš tu: [Kartičky: Abeceda](#)

Kľúče k úlohám nájdeš tu: [Kľúče k úlohám: Abeceda](#)



19. Ukáž čo vieš

Žiaci pracujú v skupinách. Každá skupina žiakov dostane obálku, v ktorej sú lístky s úlohami.

Napríklad:

Napiš všetky základné slová s písmenom y-ý po obojakej spoluhláske -v-

Od týchto slov utvor príbuzné slová, napríklad vyt', vysoký, výskať a podobne.

Napiš vety na tieto slová: výr - vír, vyt' - vit'.

Na lístku budú napísané slová s -i, -y po obojakej spoluhláske -v-

Bude v nich však chýbať i- , y- , ich úlohou bude správne doplniť do slov. Na záver urobíme spoločné vyhodnotenie hry.

20. Nespisovné slová

Učiteľ predloží žiakom text, v ktorom sa nachádzajú nespisovné slová. Žiaci ich majú vyhľadať a nahradiť spisovnými slovami.

Pomôcky: texty obsahujúce nespisovné slová

2.2 Didaktické hry z matematiky

1. Dvojica

Téma: veľká násobilka

Názov didaktickej hry: Dvojica

Veková kategória: 1. – 2. ročník SŠ

Konkrétny cieľ: vedieť správne vynásobiť čísla v obore do 100

Pomôcky: dve sady kartičiek s číslami od 1 do 9

Postup: Každý žiak dostane jednu kartičku s číslom. Keď má každý číslo, žiaci sa voľne pohybujú po triede. Na povel: „*čísllice do dvojíc*“ každý si nájde kamaráta, s ktorým sa dá do dvojice a vypočítajú príklad tak, že vynásobia svoje čísla. Na povel: „*výsledky väčšie ako 50 na čiaru*“ všetci žiaci s väčšími výsledkami sa postavia na čiaru. Ostatní žiaci budú kontrolovať správnosť výsledku.

2. Matematická lopta

Téma: sčítavanie a odčítavanie v obore do 100

Názov didaktickej hry: Matematická lopta

Veková kategória: 1. - 2. ročník

Konkrétny cieľ: vedieť sčítavať a odčítavať v obore do 100

Pomôcky: malá lopta

Postup:

Žiaci sedia v kruhu. Učiteľka má v ruke loptu. Povie príklad $43 + 26$ a hodí loptu žiakovi. Ten povie výsledok ($69 - 32$) a vymyslí nový príklad na sčítavanie alebo odčítavanie, tak, že prvé číslo bude výsledok z predchádzajúceho príkladu. Potom pomocou lopty vyvolá ďalšieho žiaka, ktorý odpovedá tým istým spôsobom. Ak odpovie správne, hra pokračuje ďalej. Ak nesprávne, žiak, ktorý zadal príklad povie správny výsledok a vymyslí nový príklad.

3. Meno, mesto, zviera, vec

Hrať sa môže vo štvoriciach, ale aj vo väčších skupinkách, ktoré sú si vedomostne podobné. Táto hra sa podobá známej hre "Meno, mesto, zviera, vec". Žiaci majú pripravené tabuľky: Jeden žiak povie ľubovoľné číslo, napríklad 49. Žiaci vymýšľajú príklady, danej matematickej operácie, ktorej výsledok je 49. Žiak, ktorý prvý vytvorí príklady povie: Stop! Na tento pokyn musia deti prestať písať. Každý správne vytvorený príklad sa hodnotí 5 bodmi. Súťaž má 10 kôl, po ich ukončení si každý urobí súčet získaných bodov a určí sa víťaz. Pri nerozhodnom výsledku zadá príklad učiteľka a tak určí víťaza ona.

4. Áno – nie

Učiteľ žiakom, ktorí stoja, kladie otázky. Žiaci odpovedajú len áno alebo nie. Kto odpovie správne, môže si sadnúť. Žiakom, ktorí neodpovedali správne zadávame ďalšie otázky nižšej náročnosti.

Otázky by mal mať učiteľ pripravené dopredu. Hra môže prebiehať na začiatku vyučovacej hodiny ako rozcvička.

5. Kto bude prvý

Žiaci sedia v laviciach po dvojiciach. Učiteľka chodí od prvej lavice až po poslednú a každej dvojici zadá príklad. Kto prvý z dvojice povie výsledok, zostáva v hre, druhý vypadáva. Keď prejde učiteľka všetky lavice, zredukuje sa počet žiakov. Žiaci, ktorý vypadli si sadnú k sebe a tí čo vyhrali si taktiež sadnú k sebe a pokračujú v hre. Takto hra prebieha, až kým nezískame absolútneho víťaza.

6. Súboj matematikov

Téma: sčítavanie do 100

Názov didaktickej hry: Súboj matematikov

Veková kategória: 1. - 2. ročník

Konkrétny cieľ: vedieť sčítavať v obore do 100

Pomôcky: hracie kocky, pracovný list

Postup:

Žiaci sa rozdelia do viacerých družstiev po štyroch. Každé družstvo dostane dve kocky. Jeden žiak z každého družstva bude hádzať kockami, až kým sa mu nepodarí hodiť súčet oboch čísel väčší ako 10. Keď hodí súčet väčší ako 10, rýchlo uteká ku stolu, kde si zoberie pracovný list s 10 príkladmi na sčítavanie, ktoré má čo najrýchlejšie vypočítať. Medzi tým už ďalší hráč hádže kockou, až kým nehodí súčet väčší ako 10 a ponáhľa sa vypočítať príklady na pracovnom liste. Týmto spôsobom sa vystriedajú všetci hráči v družstve. Vyhráva to družstvo, v ktorom všetci žiaci správne vypočítali príklady na pracovnom liste ako prvý.

7. Čísla vo vetách

Učiteľ prečíta postupne všetky nachystané vety. Žiaci ich počúvajú a objavujú v nich čísla spamäti. Žiaci môžu pracovať individuálne alebo vo dvojiciach. Príklady viet:

A: Pod snehom bolo vidieť stoh slamy.

B: Spartak Trnava sa stal opäť víťazom ligy.

C: Odvaha je cenná vlastnosť.

D: Janka si spomenula na chorú kamarátku.

E: Utekal domov ostošesť.

Poznámka: vety je vhodné mať napísané na papieri kvôli vizuálnej kontrole. Daná hra je aj cvičením pamäte. Počet opakovaní volíme podľa cieľa hodiny. Je vhodné, aby sa s uvedenými číslami pracovalo v ďalšej časti vyučovacej hodiny.

8. Priradovačka A

Učiteľ pripraví žiakom lístky s úlohou - úlohu môže učiteľ prezentovať aj na tabuli:

V tabuľke sú v hornom riadku úlohy. V dolnom riadku sú čísla. Ak po vypočítaní úlohy z horného riadku v dolnom nájdete jej výsledok, vyfarbite si obe okienka rovnakou farbou.

$45 + 28$	$58 + 26$	$79 + 14$	$15 + 45$	$73 + 21$
60	93	84	95	73

Poznámka: učiteľ môže uviesť jeden výsledok chybný a viesť so žiakmi diskusiu k úlohe a chybnému výsledku.

9. Priradovačka B

Učiteľ na tabuľu napíše obdĺžniky s úlohami a kružnice s riešeniami daných úloh.

Vyzve žiakov, aby sa pokúsili nájsť úlohu a jej riešenie. Kto sa prihlási, príde k tabuli a spojí čiarou k sebe patriace dvojice.

$36 \cdot 4$	424	$14 \cdot 6$	134
144	$28 \cdot 3$	84	$53 \cdot 8$
	64	$41 \cdot 4$	

Poznámka: učiteľ môže uviesť viac výsledkov, ktoré obsahujú zlé riešenia alebo dve úlohy, ktoré majú rovnaké riešenie. Úlohu môže učiteľ prezentovať aj na papieri.

10. Osemsmerovka

Osemsmerovku nakreslíme na baliaci papier a žiaci v nej hľadajú pojmy. Kto pojem nájde, ide ho vyškrtnúť a zapíše ho na tabuľu. Na záver získame heslo, ktoré vedie k diskusii, v ktorej profesii je potrebné vedieť rysovať (rysovať potrebuje aj architekt, stavbár,).

A	K	M	A	I	R	P	K
K	Á	K	N	E	T	I	A
O	N	N	Š	G	N	H	T
O	L	D	I	Ž	U	R	K
R	P	U	Ľ	T	K	M	T
B	O	D	Č	I	A	R	A
É	B	A	K	Č	E	S	Ú
O	L	I	N	E	Á	R	R

Poznámka: ak žiaci nevedia všetky pojmy nájsť, postupne ich vymenúvame.

Pojmy: Obdĺžnik, priamka, úsečka, bod, kružidlo, guma, tuha, lineár, čiara, tenká, plná

11. Hádanky

Učiteľ zadá úlohu žiakom vo forme matematickej hádanky:

Každá skutočná vec sa dá matematicky opísať. Skúste uhádnuť, o ktorý geometrický útvar ide.

- * Má ho každý dom, vchádza sa ním doň. (obdĺžnik)
- * Má ho aj pyramída. (trojuholník)
- * Chorému sa smutno z neho pozerá. (štvorec, obdĺžnik)
- * Aj pizzu na ňom pečú. (kruh)
- * Bez neho sa auto ani motorka nepohne. (kruh)

12. Puzzle z geometrického tvaru

Nakreslite na papier veľký geometrický tvar (trojuholník, štvorec, kruh...). Potom ho postrihajte na menšie kúsky a dajte ho poskladať spolužiakovi.

13. Nájdi výsledok

Pripravíme si kartičky s príkladmi a kartičky výsledkami. Deti zavrú oči a učiteľka im porozhadzovane popriľepuje kartičky na čelo. Potom deti oči otvoria a hra sa môže začať. Úlohou je nájsť si dvojicu, čiže príklad si musí nájsť výsledok. Hra končí, keď sú dvojice vytvorené.

14. Hracie kocky

Dvaja žiaci hádžu naraz kocky. Ich úlohou je povedať, kto koľko hodil a koľko je to dohromady. Ďalej kto hodil o koľko viac, či menej.

15. Prirad'ovačka s tajničkou

Učiteľ rozdá žiakom dva druhy kartičiek – prvý druh obsahuje úlohy označené poradovým číslom, druhý druh má na jednej strane výsledky a na druhej strane písmenko. Učiteľ žiakov vyzve, aby k sebe priradili kartičky tak, aby na jednej bola úloha a pod ňou kartička s jej riešením. Kontrolu riešenia úlohy prevedie učiteľ tak, že povie žiakom aby otočili kartičky s riešeniami úloh. Ak sú riešenia správne a úlohy zoradené podľa čísel, získa žiak zmysluplné slovo alebo vetu. Napríklad:

Pod kartičky s úlohami umiestni kartičky s výsledkami. Kontrolu správnosti môžeš urobiť tak, že otočíš kartičky s výsledkami na druhú stranu. Ak si správne počítal, vyjde Ti slovo tejto hádanky: Môže Ťa zachrániť

Kartičky s úlohami

1.	2.	3.	4.	5.
485	1 514	706	2 830	5 700
-50	-403	-616	-1 729	-5 270

Kartičky s výsledkami – písmenká sú kvôli názornosti uvedené pod výsledkami, ale majú byť na opačnej strane kartičky

435	1 111	90	1 101	430
P	A	D	Á	K

Poznámka:

V prípade skupinovej práce odporúčame vytvárať skupiny po 4 žiakoch (počet úloh volíme 5), žiakom úlohu časovo ohraničíme a odporučíme, nech si úlohy rozdelia, aby stihli včas odovzdať riešenie. Počet úloh je totožný s počtom riešení.

16. Číselná krížovka

Učiteľ môže žiakom rozdať lističky s krížovkou, ktorú žiaci riešia samostatne. Môže ju však so žiakmi riešiť aj frontálne, vtedy nakreslí na tabuľu krížovku a postupne zadáva úlohy. Žiak, ktorý vie riešenie, príde do tabuľky zapísať číslo.

1. Vypočítajte nasledujúce úlohy a zapíšte ich do krížovky. Do každého okienka napíšte z výsledku jednu číslicu. Píšte vodorovne smerom zľava doprava. Ak vyfarbíte červenou farbičkou okienka s najväčším počtom rovnakých čísiel, získate moje obľúbené číslo.

1. $1\,145 + 3\,080 =$

2. $5\,030 - 2\,128 =$

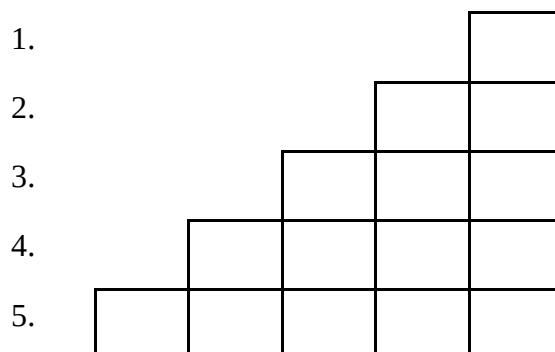
3. $3\,413 \cdot 2 =$

4. $4\,832 : 4 =$

5. $(500 \cdot 2 + 111 \cdot 1) \cdot 2 =$

1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

17. Roháčik



Doplň vodorovne výsledky úloh, do každého štvorčeka po jednej číslici:

1. $(1 - 0,6) \cdot 5 =$

2. $(-4,8) \cdot (-9 - 1) =$

3. $300 \cdot (2 + 0,3) =$

4. $5 \cdot (500 - 75) =$

5. $100 \cdot (11 + 0,22) \cdot 25 =$

Počítaj bez kalkulačky – určite to zvládneš.

18. Bludisko

Do bludiska, v ktorom sú cestičky označené číslami, sa vstupuje dvojkou a vychádza sa takisto dvojkou. Z bludiska vás strážca bludiska pustí len vtedy, ak mu dokážete, že ste šli cestami, ktorých súčet čísel je 100.

→	2	6	12	31	16	15
	24	13	2	2	5	9
	18	8	3	3	7	5
	3	11	14	1	51	2
	9	10	2	4	42	6
	22	31	19	35	9	2 →

19. Hlavolam

Každý riadok predstavuje jeden príklad. Do prázdnych okienok doplň znamienka početných operácií tak, aby sa strany navzájom rovnali. Pozor na prednosť početných operácií.

4		2		3		6		9	=	4
1		5		6		3		1	=	4
8		4		7		1		5	=	4
1		3		2		9		3	=	4
13		7		6		21		2	=	13
33		8	=	26		2		2		6
91		7	=	14		5		6		
12		3		8	=	14		2		5
24		6		4	=	9		9		1
4		6		9		3	=	29		2

20. Odkryté pexeso

Vypočítaj a nájdi správne dvojice.

4,8	$0,3+2,7$	3	2,18	$0,07+2,11$
$4,1+0,12$	$2,9-1,18$	$6,3-2,15$	$0,63-0,123$	$2,2+0,41$
$21-16,2$	$6,7-3,29$	$1,3+0,6$	4,22	1,9
3,41	4,15	2,61	1,72	0,507

ZÁVER

V každom žiakovi je tvorivý potenciál, ktorému treba uvoľniť cestu a práve učitelja, keď chcú, môžu povzbudiť tvorivé schopnosti myslenia tým, že im poskytnú prijateľnú atmosféru. Rozvoj tvorivých schopností žiakov si preto vyžaduje zámerné vytváranie tvorivých situácií vo vyučovacom procese a didaktické hry, rozširujú vyučovanie o nové prvky a obohacujú žiakov a učiteľov o nové zážitky. Ich zaradením do vyučovacieho procesu niektorí žiaci prestanú vnímať niektoré predmety v ktorých sa didaktické hry využívajú ako postrach, nájdu si v nich záľubu a v ich živote budú takéto predmety patriť medzi najobľúbenejšie.

Dobry učiteľ musí poznať veľa spôsobov, ako žiakov nielen čo najviac naučiť, ale vypestovať v nich vzťah k učeniu a vzdelávaniu. Najdôležitejšie však je, že tieto spôsoby dokáže na vyučovaní aj vhodne využiť.

V tejto práci sme sa snažili vytvoriť malý zborník rôznych didaktických hier, ktoré sa dajú využiť na hodinách pre žiakov so špeciálnymi potrebami. Na druhej strane si uvedomujeme, že naša práca zďaleka nevyčerpala to veľké množstvo hier, ktoré boli napísané a vymyslené nielen učiteľmi, ale aj žiakmi.

Dobry učiteľ musí poznať veľa spôsobov, ako žiakov nielen čo najviac naučiť, ale vypestovať v nich vzťah k učeniu a vzdelávaniu. Najdôležitejšie však je, že tieto spôsoby dokáže na vyučovaní aj vhodne použiť. Začiatkom a koncom nášho snaženia nech je: hľadať a nachádzať spôsob, podľa ktorého by učitelja menej učili, ale žiaci sa viac naučili, aby bolo v školách menej zhonu, nechuti a márnej práce, no viac voľného času, potešenia a zaručeného úspechu! (J. A. Komenský)

Štát ponúka školám i rodičom výpomoc pri vzdelávaní žiakov zo sociálne znevýhodneného prostredia formou rôznych dotácií, avšak výsledky prieskumov, ktoré sa realizuje nasvedčujú tomu, že táto pomoc je nepostačujúca napríklad v oblasti dochádzky, pomeru udelených výchovných opatrení, žiakov opakujúcich ročník. Poznanie učebného štýlu žiaka je dôležité, aby učiteľ dokázal nastaviť vhodné metódy v procese vyučovania. Nie je to ľahké, možno učiteľa nikto „neučil“, ako zistiť výhodný štýl učenia sa žiaka. V nadväznosti na zistený štýl učenia si volí učiteľ vhodné metódy. Námety na niektoré z nich sú obsahom poslednej kapitoly.

Predložená práca poukazuje na význam didaktických hier pre rozvoj psychických procesov ako sú pamäť, myslenie, vnímanie, učenie, pozornosť. Snaží sa predstaviť význam využívania didaktických hier na vyučovacích hodinách a hlavným cieľom je predložiť

zoznam hier nájdených v odbornej literatúre a na web stránkach pre využiť na hodinách hlavne matematiky a slovenského jazyka. Zoznam hier by tiež mohol poslúžiť ako didaktický materiál pre pedagógov, ktorí by mali záujem túto metódu vyskúšať.

Pedagogický slovník hovorí o didaktickej hre: Jej prednosťou je stimulačný náboj, lebo prebúdza záujem, zvyšuje angažovanosť žiakov na predvádzaných činnostiach, podnecuje ich tvorivosť, spontánnosť, spoluprácu i súťaživosť, núti ich využívať rôzne poznatky a zručnosti, zapojovať životné skúsenosti (Průcha, 2003).

Jedným z cieľov tejto práce bolo na základe uvedenej definície ukázať pomocou didaktických hier, že aj vyučovanie matematiky, slovenského jazyka, ale aj iných predmetov môže byť nie len užitočná, ale aj zaujímavá a zábavná činnosť a to aj pre žiakov z menej podnetného prostredia. Keďže publikácia má obmedzený počet strán a didaktických hier je veľké množstvo, tak v bibliografických odkazoch je uvedená literatúra a web stránky na ďalšie cvičenia zo slovenského jazyka, matematiky a rôznych ďalších predmetov.

Veríme, že predložená publikácia bude prínosom a vhodnou pomôckou pre učiteľov, ktorí vzdelávajú žiakov zo sociálne znevýhodneného prostredia.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ODKAZOV

- BURJAN, V. – BURJANOVÁ, Ľ. 1991. *Matematické hry*. Bratislava : Pytagoras, 1991. ISBN 80-85409-00-3.
- DRAGULOVÁ, A. a kol. *HELP! (Humanizmu – Empatia – Lásky – Pomoc)*. Prešov : Metodicko-pedagogické centrum, 2005. ISBN 80-8045-393-4.
- DRAGULOVÁ, A. a VINCEJOVÁ, E. 2005. *Didaktické hry na hodinách zemepisu*. Prešov : Metodicko-pedagogické centrum, 2005.
- GOGOLOVÁ, D. 2013. *Niektoré interaktívne metódy efektívneho učenia*. Bratislava : Metodicko-pedagogické centrum, 2013. ISBN 978-80-8052-515-5
- HARAŠTOVÁ, Viera. 2013. *Matematické didaktické hry*. Trnava : Bakalárska práca, 2013.
- HRICOVÁ, I. a kol. 2003. *Hry a kolektívne úlohy v prírodopise*. Prešov : Metodicko-pedagogické centrum, 2003. ISBN 80-8045-294-6.
- INOVÁ, E. 2013. *Špecifické metódy a formy práce so žiakmi so sociálne znevýhodneného prostredia*. Bratislava : Metodicko-pedagogické centrum, 2013. ISBN 978-80-8052-471-5
- KÁROVÁ, V. 1996. *Didaktické hry ve vyučování matematice v 1. - 4. ročníku*
- KIKUŠOVÁ, S. - KRÁLIKOVÁ, M. 2004. *Žiak a hra*. Bratislava : Sofa, 2004. ISBN 80-89033-42-3.
- KOLBASKÁ, V. 2006. *Hra ako integračný prostriedok vo vyučovaní matematiky základných škôl*. Bratislava : Metodicko-pedagogické centrum, 2006. ISBN 80-8052-276-6
- PRÚCHA, J. - WALTEROVÁ, E. - MAREŠ, J. 2003. *Pedagogický slovník*. 4. vyd. Praha : Portál, 2003. ISBN 80-7178-772-8.
- ŠČAVNICKÁ, Mária. 2014. *Využitie aktivizujúcich metód na odbornom výcviku v odbore kozmetik*. Prešov : Atestačná práca, 2014.
- ŠTUBŇA, J. 2008. *Didaktická hra vo výučbe prírodopisu na ZŠ*. In *Aktuálne problémy didaktiky geológie. Inovácia didaktických kompetencií*. Bratislava : Iris, 2008.
- VANKÚŠ, P. 2006. *Zbierka didaktických hier určených na integráciu do vyučovania matematiky na druhom stupni základnej školy*. Bratislava : 2006.
- základní a obecné školy. Část aritmetická*. Plzeň : ZČU, 1996. ISBN 80-7082-250-3.
- ZAPLETAL, M. 1987. *Kniha hlavolamov*. Bratislava : Mladé letá, 1987. ISBN 066-139-87.
- ZELINA, M. – ZELINOVÁ, M.: *Rozvoj tvorivosti detí a mládeže*. Bratislava: SPN, 1990.

<http://evanet.wbl.sk/Word---interaktivne-cvicenia-zo-SJL.html>

<http://gymmoldava.sk/ICV/CELYWEB/indexICV.php?show=cisla>
<http://matematika.hrou.cz/>
<http://matika.ide.sk/>
<http://matika.ide.sk/index.php?ut=vyuk>
<http://megym.wbl.sk/Dalsie-cvicenia-.html>
<http://megym.wbl.sk/Interaktivne-cvicenia-----HOT-POTATOES.html>
<http://megym.wbl.sk/Mozno-vyuzijes--.html>
<http://pepinator.tym.cz/pravopis/diktaty.php> - tvorba a vyhodnotenie doplňujúcich diktátov
http://pocitacovaskola.sk/ps_phprs1/phprs/view.php?cislocclanku=2008070001
<http://scriptorium.wbl.sk/diktat.htm>
<http://slovake.eu/sk/learning/grammar>
<http://slovincina.vselico.com/>
<http://stvtacislniecka.webnode.sk/blog/slovensky-jazyk/>
<http://www.akonaskolu.sk/index.php?sekcia=pexeso>
<http://www.ekofond.sk/games/krizovka.html>
<http://www.extractvideo.com/> - www.youtube.com
<http://www.gymmoldava.sk/ICV/SJL/indexICV.php?show=pravopis>
<http://www.infovek.sk/predmety.php>
<http://www.interaktivnaskola.sk/jml/aktuality/440-vytvorte-si-osemsmerovku.html>
<http://www.interaktivnetesty.sk/>
<http://www.kalakay.net/osemsmerovky/>
<http://www.krizofky.sk/osemsmerovky/kategoria-mala/>
<http://www.krizovkari.sk/#>
<http://www.kuchar.weblahko.sk/Didakticke-hry.html>
<http://www.kuchar.weblahko.sk/Didakticke-hry.html>
<http://www.onlinediktaty.sk/>
<http://www.oskole.sk/>
http://www.pastelka.sk/ucitelia_interaktivnecvicenia.html
<http://www.pexeso.net/vytvorit-pexeso>
<http://www.planetavedomosti.sk/metodiky.html>
<http://www.prerodicov.sk/ucime-sa/item/275-online-diktat>
<http://www.skola21.sk/kniznica/riadenie>
<http://www.slex.sk/index.asp> - slovník slovenského pravopisu

<http://www.slovincina.vselico.com> - slovenčina do vrečka

<http://www.slovenskyjazyk.com/news/didakticke-hry-na-hodinach-literarnej-vychovy/>

<http://www.supermatematika.wbl.sk/Hadanky-doplnovacky.html>

<http://www.tescodiktat.sk/game/simple>

<http://www.timi.wbl.sk/Slovensky-jazyk.html>

http://www.zborovna.sk/kniznica.php?action=show_version&id=4349

LITERÁRNE POJMY

PREHĽAD LITERATÚRY

PRSTOVÁ ABECEDA