



Metodika práce: Historie v kostce, Česká republika v kostce

Tato metodika vznikla v rámci projektu Místní akční plán pro ORP Vysoké Mýto II.,
CZ.02.3.68/0.0/0.0/17_047/0009710

ZŠ M. Choceňského, Choceň

Zpracoval/a: Mgr. Pavlína Hrabětová



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



Metodika: *Historie v kostce, Česká republika v kostce*

Metodika představuje možnosti práce s hrami Brainbox od Albi. Nápady lze využít i pro práci s jinými hrami Brainbox v češtině (Pohádky, Praha, Svět, Matematika, Města, Doprava, Povolání) nebo i v angličtině (Stories, Animals, Inventions, Sports, Nature, English).

Cílová skupina: Hry je možné využít s žáky 3.-9. třídy.

Cíl metodiky: Poskytnout nápady na využití her i jinými způsoby, než jak je popsáno v základní metodice od výrobce.

Doporučení pracovníkům a uživatelům: Jako u všech pomůcek je nutné zvážit vhodnost využití hry pro konkrétní skupinu žáků.

Pomůcky: Hra Brainbox *Historie v kostce nebo Česká republika v kostce* ve více kusech - pro třídu je dobré mít 5-6 exemplářů stejné hry, aby mohli žáci pracovat ve skupinách po 4-5.

Rizika: U nejmladších žáků může hra komplikovat, pokud žáci ještě neumějí dobře číst nebo pokud je téma pro ně moc obtížné a tím neatraktivní. U starších žáků může nastat opačný problém - hra jim může připadat moc jednoduchá. Je tedy možné přinést do hodiny kromě *Historie v kostce* i jedno vydání *History* v angličtině - třeba to někteří ocení.

Postup: Brainbox je hra na procvičení paměti - cílem je zjistit, jestli si dokážete zapamatovat všechny údaje z karty za 10 vteřin. Cílem je nasbírat co nejvíce karet.

Hra *V kostce!* obsahuje:

70 karet s obrázky vynálezů a vždy s 8 otázkami, kostku, přesýpací hodiny, pravidla hry

1) Základní postup: Jeden z žáků si vybere kartu, dívá se na ni, než se přesypou hodiny (cca 10 sekund) a poté si tuto kartu vezme další člen skupiny. Žák, který se snažil si kartu zapamatovat, hodí kostkou a podle toho, jaké na ní padne číslo, mu protihráč přečte otázku. Pokud umí žák správně odpovědět, je karta jeho - získal bod.

Způsob hodnocení:

Cílem je nasbírat co největší počet karet. Hodnocení / sebehodnocení probíhá přirozeně po celou dobu hry, žák dostává zpětnou vazbu od spoluhráčů, přirozeně se učí. Vyučující řídí průběh hry (v některých třídách je potřeba regulovat hladinu hluku například kartičkami ve 3 barvách semaforu - předem seznámíme žáky s pravidly - tiše pracující skupina má zelenou kartičku, pokud začínají žáci hlučet, dostanou oranžovou, pokud se skupina u hry vůbec nekontroluje, dostane červenou a hra tím končí pro všechny), jinak učitel poskytuje podporu, popisnou zpětnou vazbu, pozoruje žáky při práci.

2) Aktivnější postup: Ve 4-členné skupině se žáci rozdělí na 2 dvojice a hrají zároveň - sdílí přesýpací hodiny a kostku, ale kartiček je v balíčku dostatek. Zahrají si víckrát, všichni jsou aktivní.

3) Jedna hra pro celou třídu: Pokud se dostaneme do situace, že máme pouze jednu hru pro celou třídu dětí, je možné hru zahrát následujícím způsobem: Žáci sedí po dvojicích (případně 1x trojice). Dopředu dáme paklík s kartami a zároveň každé dvojici 1 kartu rozdáme. Na poslední lavici





položíme prázdnou krabici na použité karty. Přesýpací hodiny a kostku má u sebe učitel, lze je také nahradit online alternativou na interaktivní tabuli. Každá dvojice má také kousek papíru a tužku.

Přesýpací hodiny jsou zde: <https://www.online-stopwatch.com/eggtimer-countdown/full-screen/>, výhodou je pružné nastavení potřebného času.

Místo 8-stěnné kostky můžeme použít náhodný generátor čísel, například zde: <https://www.online-stopwatch.com/random-number-generators/wrapping-number-generator/full-screen/> - jen si nastavíme, že chceme čísla od 1 do 8.

Nejprve 1 žák ve dvojici prohlíží kartu (čas hlídají přesýpací hodiny), pak předá kartu protihráči. Generátor čísel nám vybere číslo otázky, kterou protihráč žákovi přečte. Pokud žák odpoví správně, zapíše si na papír získaný bod. Použitou kartu posílá dvojice další dvojici za sebou. První dvojice si bere z balíčku, poslední dvojice odhazuje do krabice.

4) Zahříváčka - jedna karta na úvod hodiny (nebo na závěr) pro všechny. Vhodné například tehdy, kdy se nám obsah jedné z karet přesně hodí k tématu hodiny a chceme, aby si údaje z ní zapamatovali všichni žáci.

Naskenujeme přední stranu karty a žákům ji zobrazíme na projektoru nebo interaktivní tabuli. Dáme případně i delší časový limit (30 sekund - 1 minutu). Následně se může učitel zeptat postupně na všech 8 otázek a žáci si odpovědi zapíšou do sešitu (nikdo nevykřikuje). Na konec si řekneme správné řešení a žáci vidí, jak byli úspěšní.

Hru můžeme takto využít dlouhodobě - například po celou dobu, kdy v zeměpise probíráme Českou republiku nebo v dějepise v průběhu celého školního roku 1x týdně. Můžeme využít pro "sbírání bodů za aktivitu" - žáci si body mohou zapisovat na desky sešitu. Nebo prostě jen pro aktivizaci pozornosti a pro radost.

