

**Didaktické hry – seminár AITEC, MPC – Informatická výchova pre 1. stupeň,
Banská Bystrica – 12.2.2013, Trenčín – 15.2.2013, Senec – 20.2.2013**

ANGLICKO – SLOVENSKÉ PEXESO

Žiaci si v rámci slovnej zásoby vyrobia kartičky napr. Téma JEDLO. Rozdelím žiakom slovíčka, každý žiak vyrobí 2 kartičky (nakreslí obr.), na 1 napíše slovenský názov, na 2. anglický. Kartičky premiešame, rozdám žiakom po 2 (jednu má v pravej ruke, druhú v ľavej).

POSTUP: Žiak povie I have got jablko (ak má angl. povie apple) in left hand (right hand). A pýta si od hráča podľa svojho výberu (Adam, I want from your left hand). Protihráč odpovedá: I have got picture bread, my left hand. Ak hráč nájde pár, pýta si obrázok z druhej ruky. Ak hráč vyhrá oba obrázky (aj zo svojej ľavej aj pravej ruky) je stále na ťahu, môže požiadať rôznu dvojicu aby spojili svoje páry. Vyhráva ten hráč, ktorý má najviac párov.

RISKUJ – INTERAKTÍVNA HRA, SKUPINOVÁ HRA

Na interaktívnu tabuľu teba pripraviť tabuľku a urobiť prepojenie (Smart, PowerPoint) na dané otázky. Žiaci pracujú v skupinách. Vyberajú si z daných otázok a za určitý čas (časomiera) odpovedajú. Každá skupina na začiatok dostane 500 bodov. Ak neuhádnu, body sa im odoberú. Túto hru možno použiť na akýkoľvek predmet, stačí len vymeniť otázky (pôvodná hra ostáva).

Mestá SR	Rieky SR	CHKO
500	500	500
400	400	400
300	300	300

PRECVIČOVANIE NÁSOBKOV

Žiaci si nastúpia do radu a čo krok, to násobok čísla – 2,4, a potom späť.

BINGO – PRECVIČOVANIE VYBRANÝCH SLOV, ODVODENÝCH A SLOV S Í

Žiaci si nakreslia do svojho zošita tabuľku. Jeden žiak sedí za učiteľským stolom a diktuje postupne slová, ktoré si vymýšľa a dopisuje do ľubovoľného okienka. Keď majú všetci všetko napísané, učiteľ píše žiakovu tabuľku na veľkú tabuľu v poradí – uhlopriečne. Ak má niektorý žiak tieto slová v takom istom poradí, vyhráva. Zavolá Bingo a učiteľ skontroluje gramatickú správnosť. Ak nie, učiteľ píše ďalej – opačná uhlopriečka, prvý stĺpec, druhý stĺpec, tretí stĺpec, až kým sa nenájde výherca. Ten potom diktuje nové slová.

VBS	ODS	Sií

VBS	ODS	Sií
by	keby	obilie
býk	bylinkárka	bidlo
Bystrica	bytovka	dobiť baterku

VBS – vybrané slova, ODS – odvodené slová, Sií – slová s i/í

VEVERIČKY A ZAJACE

Matematika – precvičovanie pamäťového počítania.

Žiaci sa rozdelia do dvoch skupín – veveričky a zajace. V strede je most cez rieku, kde číha líška (učiteľ). Veveričky a zajace chcú prejsť na druhú stranu, musia vypočítať príklad. Učiteľ zadáva príklady (po dvojiciach), kto správne vypočíta – prebehne na druhú stranu. Kto povie nesprávny výsledok, toho líška zožerie. Ktorá skupina má menej zožratých členov – vyhráva.

PRETEKY

Na matematiky sa žiaci postavia vedľa seba (rozdelení na skupiny). Poviem príklad (sčítanie, odčítanie, násobenie, delenie), žiak, ktorý prvý odpovie, postúpi krok vpred. Vyhráva autičko, ktoré je prvé pri mne.

HÁDAJ NA MYSLÍM

Hru je možné využiť na všetkých predmetoch. Deti kladú otázky, na ktoré je možné odpovedať iba ÁNO alebo NIE. Ak ju používam na INF, za každú správnu odpoveď odokryjem na IT časť ukrytého obrázka.

**Didaktické hry – seminár AITEC, MPC – Informatická výchova pre 1. stupeň,
Banská Bystrica – 12.2.2013, Trenčín – 15.2.2013, Senec – 20.2.2013**

PAMÄTAJ SI V SKUPINE

Žiaci sú rozdelení do 3 skupín, maximálne 5-6 žiakov. Dostanú farebné obrázky kvetov, rastlín, ktoré rastú na Slovensku – prvotný aj druhotný názov. Majú časový limit, aby si skupina zapamätala čo najviac, záleží na nich, či si to rozdelia. Následne im papier vezmem a oni hovoria čísla, ukážem im obrázok a oni musia povedať celý názov rastliny, ak vedia 1 bod, ak len prvú alebo druhú časť 0,5 b. Vyhráva skupina, ktorá získa najviac bodov. Hra je zameraná na pamäť, spoluprácu a spoznávanie, u detí veľmi obľúbená. Variácie – zvieratá, spevavce, vlajky.

PEXESO, PUZZLE

Nájdí zhodnú dvojicu obrázkov alebo písmen na malých kartičkách s obrázkom otočených opačnou stranou.

Vytvor si puzzle z obrázku z akého počtu kusov chceš, zamiešaj a poskladaj obrázok.

AUTOBUS

Žiaci dostanú kartičky s rôznymi hláskami. Stoličky sú uložené vo dvoch radoch (ako sedadlá v autobuse). Učiteľ „hlási“: Do autobusu nastúpia tvrdé spoluhlásky, na ďalšej zastávke vystúpia krátke samohlásky... (obmieňanie podľa preberaného učiva). Pri vystupovaní žiaci kartičky – cestovný lístok odovzdajú a dostanú nový.

TELEFÓN

Na tabuli je nakreslený telefón – klávesnica. Deťom zadávam úlohy – napr. ktoré slovo napíšem, keď stlačím 6262 – mama, 2728 – brat. Na začiatku hodiny dávam 10 šifier a deti postupne lúštia. Kto prvý vylúšti a správne, dostane pečiátku.

UKLÍZENÍ – UPRAŤOVANIE

Touto hrou si žiaci precvičujú klik a dvojklik a upratovanie vecí, správnym uprataním sa preklikajú k úspešnému koncu.

TAXIKÁR

Táto hra je na detskom internetovom časopise INFOVEKÁČIK, kde sa deti pomocou tejto hry učia riešiť problémovú úlohu, situáciu – vyhľadať zákazníka, vedieť používať „šípky“ – smer, tlačidlá a nájsť správny smer, spustiť úlohu, vyriešiť problém.

NEMÁ NÁZOV

Vhodné pri vyučovaní cudzieho jazyka.

Deti dostanú možnosť odtrhnúť si z rolky toaletného papiera ľubovoľný počet útržkov. Následne musia o sebe prezradiť, povedať taký počet informácií, koľko útržkov si odtrhli.

BINGO

Žiaci si do 5 krúžkov vpíšu 5 čísel, ktoré by mohli byť výsledkami násobenia, napr. do 50. Učiteľ potom hovorí príklady na násobenie. Deti potichu príklad vypočítajú. Ak výsledok majú v krúžku, prečiarknu ho. Žiak, ktorý mu prečiarknuté všetky príklady – skríkne BINGO a vyhráva.

BÁBKAR – INFORMATICKÁ VÝCHOVA

Tvorba animácie

Skôr, ako budú žiaci animovať v danom programe, si určíme dvojice žiakov. Jeden bude bábkar, druhý bábkva. Za úlohu majú pripraviť spomalenú krátku bábkovú scénu, napr. kývanie panáčka. Panáček je dieťa bábkva. Bábkvar uviaže dieťaťa na ruku špagátik, postaví sa zaň a po malých krokoch zdvíha ruku dieťaťa – bábkvy. Neskôr to žiaci zanimujú.

SUPERSTAR – INFORMATICKÁ VÝCHOVA

Nahrávanie zvuku.

ROBOT – INFORMATICKÁ VÝCHOVA

1 dieťa je robot, 1 dieťa je programátor. Robot ovláda príkaz: krok, otoč sa doprava, otoč sa doľava. Programátor zadáva príkaz, aby robot prešiel určený úsek cesty. Pozerá sa na robota. Neskôr sa vymenia. Zložitejšia úloha: programátor si prezrie cestu, otočí sa chrbtom a zadáva úlohu (rozvoj logického myslenia a predstavivosti).

**Didaktické hry – seminár AITEC, MPC – Informatická výchova pre 1. stupeň,
Banská Bystrica – 12.2.2013, Trenčín – 15.2.2013, Senec – 20.2.2013**

DOMINO – ANGLICKÝ JAZYK

Hra sa používa pri osvojovaní si slovnej zásoby – novej.

Na kartičkách sú otázky novej slovnej zásoby, spolu so slovami v angličtine, ktoré nemajú význam obrázka. Kartičky sa spájajú postupne vedľa seba tak, aby bolo spojené slovo so správnym výrazom a obrázkom.

POŠLI VIACERÝM – INFORMATICKÁ VÝCHOVA

Každý žiak dostane kartičku s 1 slovom. Všetky slová tvoria vetu (najlepšie vtipnú, zaujímavú), ktorú majú žiaci poskladať. Slovo majú emailom poslať spolužiakom (ich adresy už majú uložené v kontaktoch). Každé doručené slovo vložia do textového editora a usporiadajú text tak, aby vznikla zmysluplná veta.

PRED TABUĽU PRÍDE... – INFORMATICKÁ VÝCHOVA

Deťom rozdáme papieriky, kde sú pojmy z informatiky, napr. časti hardvéru, pojmy zo softvéru.

Učiteľ zadáva pokyny – pred tabuľu príde:

- výstupné (vstupné) zariadenie
- grafický editor
- zariadenie na tlač dokumentov
- ...

POČÚVAJ POKYN – INFORMATICKÁ VÝCHOVA

Hra je prípravou na jednoduché programovanie. Žiak sa postaví na štart, spolužiak mu zadáva pokyny k jeho pohybu (krok vpred, vpravo...), aby dostal na určené miesto.

Obmena – pokyn: vysaď záhon 6 kvetov (makety). Žiak dáva pokyny: urob krok, zasaď kvet, urob krok...

NAJLEPŠÍ POČTÁR – MATEMATIKA

Na kartičky si napíšeme jednoduché príklady (na sčítanie, odčítanie, násobenie, delenie). Hrá sa vo dvojiciach. Obaja žiaci sa postavia do uličky vedľa poslednej lavice. Učiteľka ukáže príklad na kartičke. Ktorý žiak povie prvý správne riešenie, postúpi o 1 lavicu dopredu. Kto bude prvý pri prvej lavici, ten je víťaz.

ŠTAFETA – MATEMATIKA

Žiaci dostanú kartičky s príkladmi na sčítanie, odčítanie, násobenie, delenie. Kartičky si posúvajú medzi sebou, každý vypočíta jeden príklad a odovzdá ďalšiemu. Vyhrá skupina, ktorá prvá a bezchybne vypočíta príklady. Žiaci si nesmú navzájom radiť.

KRESLÍ CELÁ TRIEDA – INFORMATICKÁ VÝCHOVA

Kresliace programy.

Žiaci začnú kresliť obrázok podľa zadania učiteľa. Po určitom časovom úseku učiteľ povie STOP a žiaci sa posunú o stoličku/PC ďalej. Takto postupne vystriedajú všetky PC a dopĺňajú kresby na ostatných PC. Spoločne vyhodnotia všetky obrázky a najlepší vytlačíme. Každý žiak má na ňom svoj „kus práce“.

REAGUJ – PRÍRODOVEDA

Pri učive zmysly človeka – chuť, učiteľ premieta obrázky rôznych potravín (ovocie, jedlá, ocot, citrón...). Žiak si na začiatku prečíta 3 úlohy:

1. Ak potravinu na obrázku vyvolá v tebe pocit hladu – otvor ústa
2. Ak potravinu na obrázku vyvolá v tebe chuť na sladké – zdvihni ruku
3. Ak potravinu na obrázku vyvolá v tebe pocit stiahnutých úst – postav sa

PowerPoint – obrázky potravín, osvedčená, deťom sa páčila.

ROBOTI – INFORMATICKÁ VÝCHOVA

Postupy riešenia problémov, algoritmické riešenie

Hra je určená na uvedenie si presnosti zadávania postupnosti krokov pri programovaní.

1 žiak je robot, 2. je programátor – má rôzne obtiažnosti: ľahká – otvoriť dvere, podať pero, ťažká –

**Didaktické hry – seminár AITEC, MPC – Informatická výchova pre 1. stupeň,
Banská Bystrica – 12.2.2013, Trenčín – 15.2.2013, Senec – 20.2.2013**

rozdať papiere, vytvoriť písmená, obrázky

HRA S BEEBOTOM – INFORMATICKÁ VÝCHOVA, 2. ROČNÍK

Žiaci sa rozdelia do 4 skupín. Každá má 1 včielku (Bee bot). Podložky s číslami do 20. Dvaja zo skupiny hodia kockou, podľa toho, aké čísla padnú, tvoria príklady na sčítanie a odčítanie. Naprogramujú včielku tak, aby sa dostala na číslo výsledku. Potom hádžu ďalší dvaja. Vyhráva skupina, ktorá má najviac správnych naprogramovaní za daný čas.

REŤAZOVKA – INFORMATICKÁ VÝCHOVA

Hra sa dá využiť na všetky predmety.

Na informatickej výchove ju využívame pri opakovaní všetkých možných pojmov týkajúcich sa PC. Cieľom je nepretrhnúť reťaz slov. Každý žiak hovorí slová týkajúce sa PC (napr. myš, obrazovka, klávesnica, hardvér, program...). Reťazovka sa dá využiť pri opakovaní napr. pojmov a názvov častí PC a podobne.

PYRAMÍDA – JAZYK SLOVENSKÝ, MATEMATIKA

Na tabuli (veľkom papieri – samolepiace papieriky) je nakreslená pyramída.

SJL – žiaci dostanú kartičky so slovami a do pyramídy zapisujú slová podľa začiatkového písmena abecedy od A (od Z).

MAT - žiaci dostanú kartičky s matematickými úlohami a do pyramídy zapisujú výsledky od najmenšieho (najväčšieho) výsledku.

KARTIČKY POMOCNÍČKY – INFORMATICKÁ VÝCHOVA

1. Žiakom rozdam kartičky s napísanými písmenami (á, č, ľ... písmená s dĺžňami, mäkčeňom...).
2. Rozdelím ich na dve skupiny (bieli, modrí) a dám im 2-3 min na to, aby sa poradili ako sa príslušné písmená píšu na klávesnici.
3. Kartičky mi vrátia a postaví sa podľa skupín do uličky medzi počítačmi.
4. Na striedačku ukazujem odovzdané kartičky bielym a modrým. Vždy prvý stojaci žiak musí povedať, ktoré klávesy a ako ich musí stlačiť, aby písmeno napísal správne (napr. Č – naraz stlačím SHIFT a mäkčeň...).
5. Ak odpovie správne – získa pre skupinu bod. Po odpovedi si sadá na svoje miesto.
6. Keď sedia všetci žiaci, hra je ukončená. Ktorá skupina získa viac bodov – víťazí.
7. Časom sa pravidlá hry môžu upraviť – vyšší level (žiaci sa dopredu neradia...).

SOFTÍKOVA HERŇA

Pomôž detektívi Softíkovi nájsť písmenká v zošitoch pre písanie P2 – P4, kde nájdeš vlastné mená „páchatelov - zlodějov“ veľkých tlačeneých a písaných písmen na stránkach písanky.

Pravidlo: Pozornosť pri čítaní s porozumením, znovuvybavenie číslice, radu a tvaru tlačeneého a písaneého. Postupnosť písmeno-slabika-slovo. Už v decembri 2012 sme to skúšali (1. Šlabikár)

NA POLICAJTA

Hru hráme v telocvični. Žiakov rozdelím do 4 skupín – do rohov telocvične. V strede stojí policajt, riadi dopravu. Deti menia svoju polohu v rohoch podľa pokynov. Hrou si overujem a upevňujem poznatky detí z dopravnej výchovy.

KARTIČKY – RYBKY

1. ročník

Deťom rozdam lístky – kartičky s písmenom (malé, veľké, tlačené, písané). Potom ich vyzvem, aby prišli deti, ktoré vyvolám a postavili sa vľavo, iné, ktoré vyzvem – vpravo. Tí, ktorí ostali sedieť, zisťujú na základe čoho (akých pravidiel) som ich rozdelila (napr. vľavo veľké tlačené, vpravo veľké písané). Hra pokračuje, vytvoria dvojice – A-a, vystriedam skupiny, tí čo sedeli idú pred tabuľu. Vo vyšších ročníkoch vlastné mená, všeobecné podstatné mená...

Slabikové rybičky – Rybky, ich šupinky sú slabiky. Deti musia čo najrýchlejšie vytvoriť vhodné slovo. Skupina, ktorá prvá poskladá všetky slová, vhodí rybku do rybníka a zachráni ju.

Didaktické hry – seminár AITEC, MPC – Informatická výchova pre 1. stupeň,
Banská Bystrica – 12.2.2013, Trenčín – 15.2.2013, Senec – 20.2.2013

ZVEDAVÁ LOPTA (OBÁLKA) – JAZYK SLOVENSKÝ, MATEMATIKA, PRÍRODOVEDA

Učiteľ hádže mäkkú loptu a pýta sa/dáva príklady, otázky k danému učivu. Žiak odpovedá. Ak mu to trvá dlho, ostáva stáť.

Obálka – v obálke sú otázky k danej téme. Obálka putuje po triede, žiak vyberie otázku a odpovie.

Dá sa použiť s jednotlivcami, aj skupinami.

OBCHOD

Hra vo dvojici, resp. trojici. Žiaci si pripravvia na lavicu nastrihané papierové peniaze.

1 žiak je kupujúci (K), 2. žiak je predávajúci (P).

K si pýta určitý tovar (2-3 produkty), predávajúci povie cenu jednotlivých produktov. Obaja si zapíšu ceny do zošitov a vypočítajú si konečnú sumu.

P si pýta peniaze a K zaplatí. Potom sa žiaci vymenia.

RYBIČKY

Na výtvarnej výchove s deťmi vyrobíme rybičky z tvrdého papiera. Učiteľka na kancelársky papier napíše zadanie (matematika, jazyk slovenský, prírodoveda, anglický jazyk). Papier poskladá a pripne ho na rybičku spinkou. Učiteľka si pripraví paličku, na ktorú priviaže väčší magnet. Deti pomocou paličky s magnetom chytia rybičku, prečítajú si zadanie a vyriešia ho.

RISKUJ

Originál v TV podobe.

Žiaci v skupinách súťažia a hľadajú riešenia (odpovede) na otázky, ktoré si náhodne vybrali.