GAMIFIKÁCIA s aplikáciou hier vo Vlastivede

GAMIFIKAČNÉ KARTY

- 10 špecifík, ako gamifikovať svoju triedu.

  Nemusíte vytvárať prepracovanú hru od začiatku, aby ste využili výhody gamifikácia v triede. Namiesto toho môžete učenie gamifikovať pomocou niekoľkých vylepšení.

  Tu je 10 špecifík, ako gamifikovať učenie vo vašej triede, aby sa žiaci nikdy nechceli prestať hrať!

  !! Majme na pamäti, že **Gamifikácia by mala byť vyvážená s inými vyučovacími prístupmi**.

PROFIL ŽIAKA V GAMIFIKÁCII

- Obrazová príloha pre žiakov, ako motivačná podpora gamifikácie.

KARTY – HÁDAJ, KDE SME?

Hra rozvíja:

- Prepájanie vedomostí z Vlastivedy pre štvrtákov Komunikačné zručnosti
- Rýchlosť a súťaživosť
- Zábavnú atmosféru

MAPA so stopami a bodmi na vystrihnutie

- Mapa so stopami
  - po každej absolvovanej téme si žiaci vyfarbia jednu stopu – vedia, čo absolvovali a koľko im ešte ostáva tém, za ktoré môžu niečo získať
- Forma práce na úlohách
  - individuálna
  - skupinová

© Vydavateľstvo AITEC, Bratislava, 2021
Strana je určená výhradne na didaktické účely. Všetky práva vyhradené.

1. KOLEKTÍV DIZAJNÉROV

- Spoločná dohoda o hre
- Úprava triedy podľa
  - CHARAKTERU HRY
  - PRÍBEHU
  - HLAVNÝCH POSTÁV
- Premena triedy na virtuálne prostredie hry
- Umiestnenie bodovacích pravidiel a rebríčkov progresu žiakov

! Oblasťou menšieho rastu je gamifikácia učenia vo formálnom školskom prostredí.

2. CIELE HRY

Každá gamifikácia v triede by mala mať účel, ktorý podporuje učenie:

- **všeobecný vzdelávací cieľ**
  – zlepšenie vedomostí a spôsobilostí žiakov,
- **špecifický vzdelávací cieľ**
  – zvýšenie aktivity žiakov,
  – preukázanie pokroku alebo majstrovstva,
- **behaviorálny cieľ** – podpora pozitívneho správania.

3. SPÄTNÁ VÄZBA

V prostredí hry je spätná väzba nevyhnutná.

Spätná väzba závisí od typu úlohy.

- **Udržujte skóre bodmi.**
  - vzdelávací úspech
  - splnené ciele
  - úsilie
  - pozitívne správanie.
- **Udeľujte odznaky za učenie.**
- **Dajte žetóny majstrovstva.**
- **Vytvorte špeciálne odmeny.**
- **Ponúkajte individuálne odmeny a odznaky.**

4. MERATEĽNOSŤ POKROKU

Uvažovanie o výkone prispôsobené žiakom.

- **Úrovne a indikátory pokroku**
- **Tabuľky, grafy, diagramy**
- **Nástenky, tabule**
- **Galérie a rebríčky úspechov**

5. CELOTRIEDNY SYSTÉM ODMEŇOVANIA

Ak skupina/žiak dosiahne určitý počet bodov alebo splní jednotlivé úrovne, získa:

- **možnosť vybrať si aktivitu alebo hru pre celú triedu,**
- **mierne bodové zvýšenie pre ostatných hráčov.**

✓ *Rovnaký princíp platí aj naopak:*

- ak niekto **nedosiahol potrebný počet bodov**, celá trieda resp. skupina by mu mala chcieť pomôcť, aby sa posunuli a boli odmenení.

Tip: Nechajte žiakov navrhnúť systém zručností a výsledkov pre celú triedu.

6. ÚSPECH JE VOĽBA

Dajte žiakom možnosť voľby.

- **Rôzne možnosti, ktoré ovplyvňujú ich postup a výsledok hry.**
- **Rozličné úrovne náročnosti.**
- **Možnosť vybrať si rôzne cesty pri učení a opakovaní:**
  - ❖ Test, previerka
  - ❖ Úlohy v pracovnej učebnici
  - ❖ Opakovanie s aitec offline
  - ❖ **Vypracovanie projektu alebo prezentácie – OSOBNOSŤ REGIÓNU**
  - ❖ Opis povesti...

7. VÝZVA DO AKCIE

Vytvorte výzvy alebo úlohy namiesto klasických domácich úloh.

- **Domáce úlohy a projekty prezentované zábavným spôsobom (šifra, kód...).**
- **Vytváranie hravých bariér, súťaživosti v triede (napr. učiteľ vs. trieda).**
- **Prezentovanie miestnej krajiny – ZBERATEĽ ĽUDOVÝCH TRADÍCIÍ**
- **Projekty založené na rozprávaní príbehu, na dejovosti.**
- **Kontexty navrhnuté okolo spoločensko-vedných problémov.**

8. DRUHÉ A TRETIE ŠANCE POVOLENÉ

Skúsiť to znova a uspieť.

- **Vyskúšaj si úlohu.**
- **Pouč sa zo svojich chýb a skús to znova.**
- **Prejdi na novú výzvu alebo sa pokús zvýšiť svoje skóre.**

V hrách a v živote je zlyhanie nevyhnutnou súčasťou úspechu.

Žiaci by mali mať možnosť zlyhať a poučiť sa zo svojich chýb bez toho, aby sa cítili nemotivovaní.

! Aj keď si to bude vyžadovať viac práce, pokiaľ ide o hodnotenie zo strany učiteľov, **výkon a vedomosti žiakov nepochybne porastú.**

© Vydavateľstvo AITEC, Bratislava, 2021
Strana je určená výhradne na didaktické účely. Všetky práva vyhradené.

Návod: Vystrihnite si gamifikačné karty.

9. DIGITÁLNE TECHNOLÓGIE

- **Gamifikácia** je pre každého učiteľa a funguje na všetkých stupňoch vzdelávania.
- Nevyžaduje si použitie počítača, ale aktivity v oblasti IKT sú pre žiakov zaujímavejšie a poskytujú okamžitú spätnú väzbu.

Aké multimediálne aplikácie a programy môžem použiť?

- Veľkým uľahčením budú určite tie, ktoré postupne zintenzívňujú úlohy (rôzny počet bodov za jednotlivé úlohy, odpočítavanie a pod.).

10. KLASICKÉ HRY SO VZDELÁVACÍM NÁDYCHOM

Modifikujte klasické hry na potreby vzdelávania.

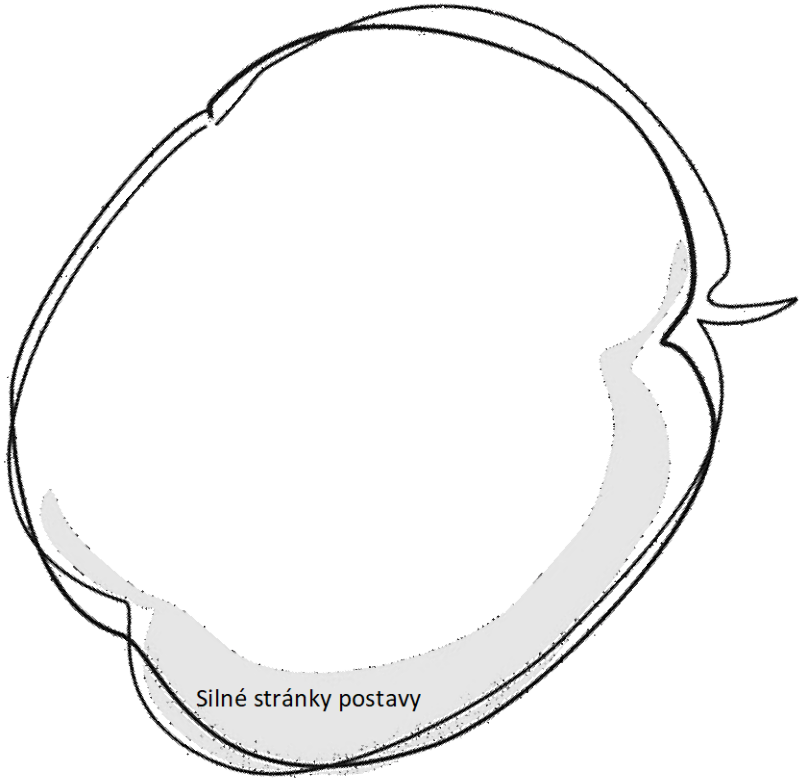
- **Kartové hry** – jednoduché hry skvelé pre mladších žiakov.
  (Kvarteto, Čierny Peter, Kto som?...)
- **Stolové hry** – ponúkajú jednoduché pravidlá prispôsobiteľné vzdelávacím potrebám.
  (Monopoly, Tipni si, Ubongo, Scrabble...)
- **Pohybové hry** – menia statické učenie na dynamické.
  (Twister, Hra o medík, Štafety, Indície, Zima/Teplo na mape...)

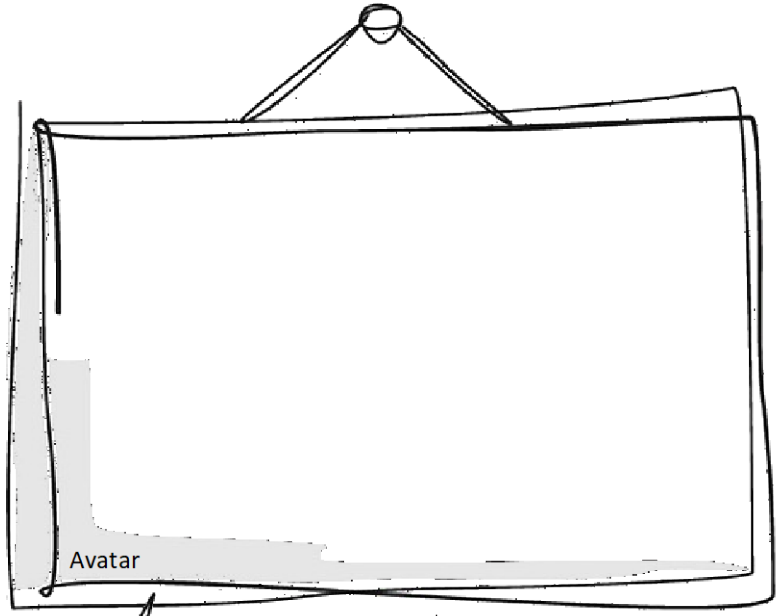
© Vydavateľstvo AITEC, Bratislava, 2021
Strana je určená výhradne na didaktické účely. Všetky práva vyhradené.

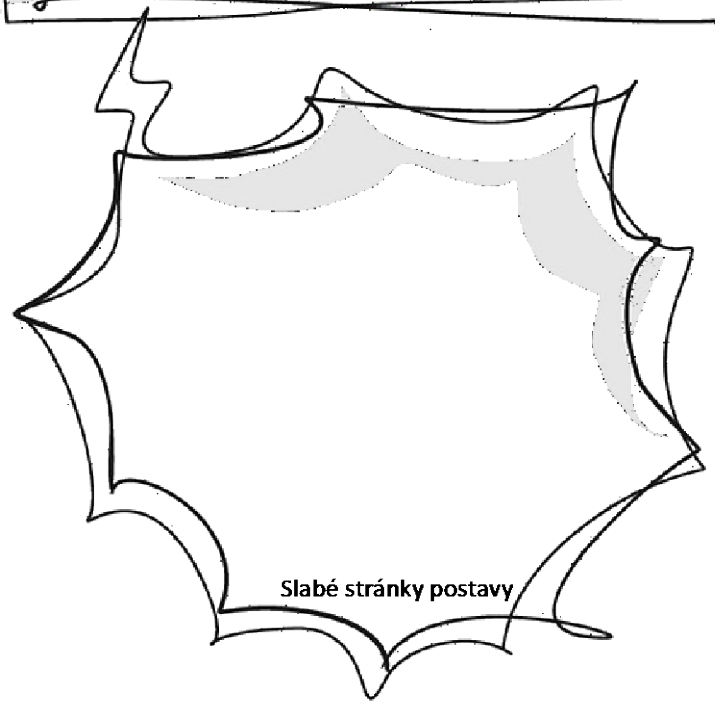
PROFIL ŽIAKA

Meno a priezvisko žiaka: _____

Prezývka v hre: _____







© Vydavateľstvo AITEC, Bratislava, 2021
Strana je určená výhradne na didaktické účely. Všetky práva vyhradené.

Návod: Vytlačte žiakom profil hráča.

Hádaj, kde sme!

Hra rozvíja:

- Prepájanie vedomostí z Vlastivedy
- Komunikačné zručnosti
- Rýchlosť a súťaživosť
- Zábavnú atmosféru

Pripravíme si:

1. Kartičky s názvami tém ku každej Objavnej ceste alebo kapitole.

Objavné cesty po Slovensku:

- *Od Tatier k Dunaju*
  (Tatry, Poprad a okolie, Liptov, Orava...)
- *Od Dunaja po Hornád*
  (Podunajská rovina, Nitra s okolím...)
- *Od Hornádu po Dunajec*
  (Košice s okolím, Východoslovenská nížina...)

Slovensko v minulosti a dnes

2. Tabuľku na zápis bodov.
3. Zapisovacie tabuľky. (papierové, stieracie)
4. Mapy Slovenska.

Zamiešajte karty a vložte ich na kopu lícom dole do stredu hracej plochy. Umiestnite kontrolnú tabuľku na zápis priebežných bodov.

Pravidlá hry:

Hráči (žiaci) sa rozdelia do dvoch skupín. Skupina rozhodcov a skupina pátračov.

Skupina rozhodcov, musí vedieť správne odpovedať a zároveň rozpoznať správne informácie k vylosovanej oblasti.

Skupina rozhodcov si vytiahne vrchnú kartu. Prečítajú si na karte názov miesta, kde sa nachádzajú. Napr. Liptov.

© Vydavateľstvo AITEC, Bratislava, 2021
Strana je určená výhradne na didaktické účely. Všetky práva vyhradené.

Skupina pátračov môže byť zložená z tzv. expertov – navigátori, vodáci, krajinári/ochranári, pamiatkári/historici, jaskyniari a pod. Každý z nich bude mať na starosti položenie otázky vo svojom obore.

Skupina pátračov bude správnym kladením otázok zisťovať, kde sa nachádzajú a aký je názov miesta na Slovensku. Mali by klásť iba konkrétne cielené otázky, na ktoré môžu rozhodcovia odpovedať jednoduchým áno alebo nie. Pomôžu si určením polohy na mape Slovenska pomocou svetových strán, zistením historických pamiatok, prírodných a kultúrnych zaujímavostí, vodstva a pod. Za každú získanú informáciu, odpoveďou ÁNO, získavajú členovia skupiny pátračov 1 bod. Za uhádnutie názvu získajú všetci členovia skupiny bonusových 10 bodov. Žiaci môžu taktizovať. Pokiaľ chcú získať najväčší počet bodov, môžu pred vyslovením názvu lokality klásť otázky, o ktorých vedia, že sú správne.

Úlohou je zozbierať najväčší počet informácií, preukázať najviac vedomostí o danej oblasti.

Za neuhádnutie, prechádzajú zozbierané body členom skupiny rozhodcom.

Príklad:

- Nachádzate sa v severnej časti Slovenska?
- Preteká oblasťou rieka Poprad?
- Obklopujú Vás štyri národné parky?
- Patria k nim NAPANT, TANAP, PIENAP a Slovenský raj?
- Nachádzate sa v blízkosti Vysokých Tatier?
- Sú vo vašej blízkosti jaskyne Važecká a Belianska?
- Nachádza sa na západ od vás región Liptov?

Záver hry:

Hra končí, keď si obidve skupiny zahrali aj rozhodcov, aj pátračov a uhádli názov oblasti. Vyhráva skupina s najvyšším počtom bodov. Ak je skóre vyrovnané, víťazmi sa stávajú všetci.

Máte nápad na nové pravidlá alebo ako túto hru využiť na edukačné účely inak? Podeľte sa o nápady s ostatnými učiteľmi. ☺

© Vydavateľstvo AITEC, Bratislava, 2021
Strana je určená výhradne na didaktické účely. Všetky práva vyhradené.

Nitra s okolím

Podunajská rovina

Zlaté Moravce s okolím

Topoľčany s okolím

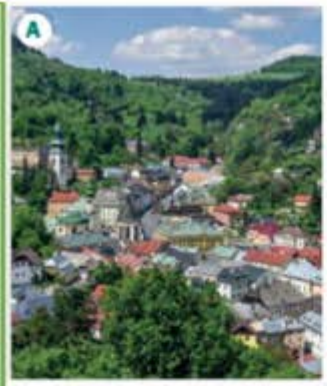
Prievidza s okolím

Levice a Štúrovo s okolím

© Vydavateľstvo AITEC, Bratislava, 2021
Strana je určená výhradne na didaktické účely. Všetky práva vyhradené.

Návod: Vystrihnite hracie karty.

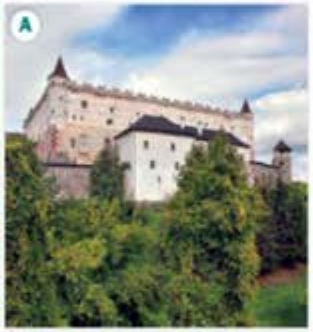
Štiavnické vrchy



Kremnické vrchy

Žiar nad Hronom s okolím

Zvolen s okolím

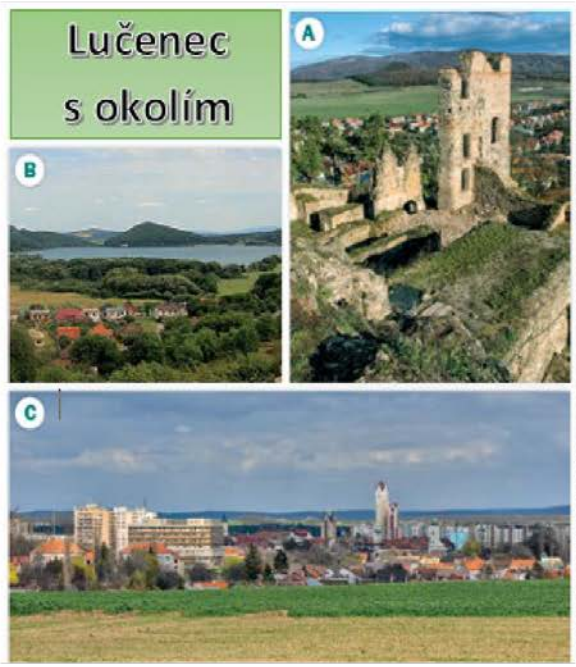


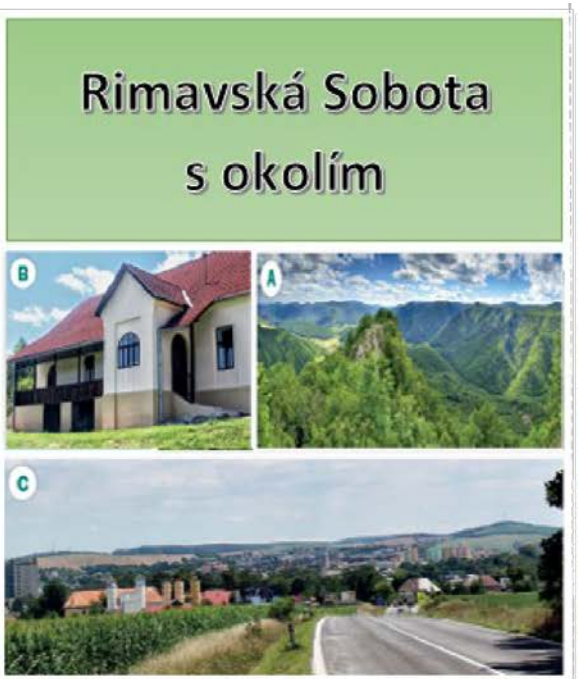
Banská Bystrica s okolím

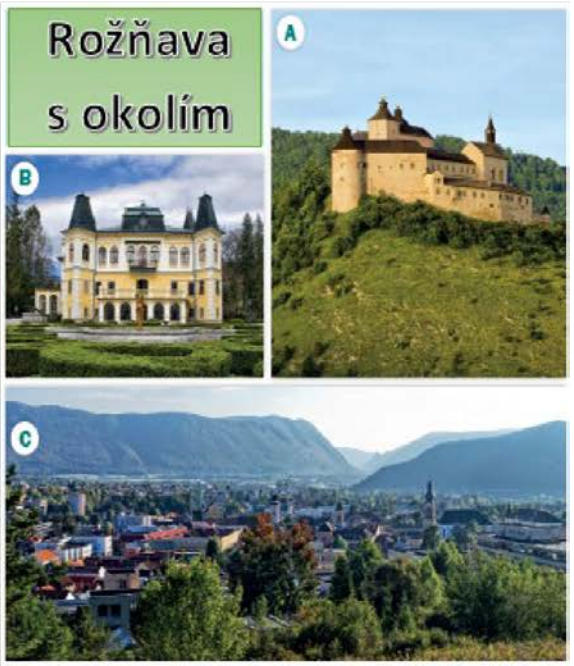
Poľana

© Vydavateľstvo AITEC, Bratislava, 2021
Strana je určená výhradne na didaktické účely. Všetky práva vyhradené.

Návod: Vystrihnite hracie karty.

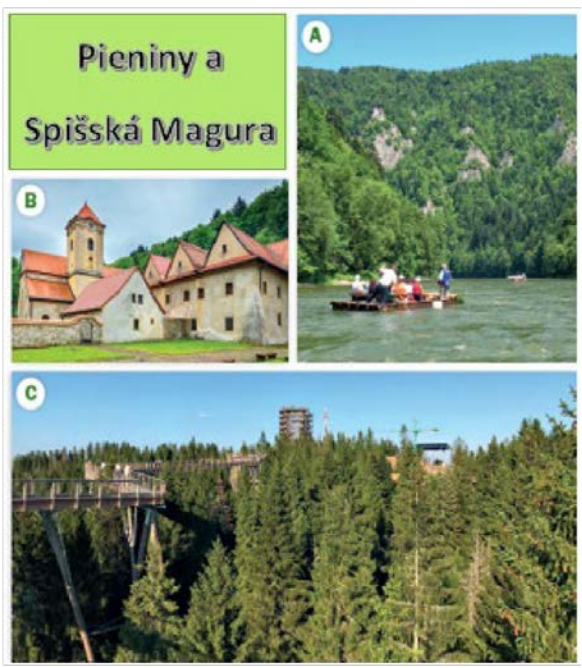






© Vydavateľstvo AITEC, Bratislava, 2021
Strana je určená výhradne na didaktické účely. Všetky práva vyhradené.

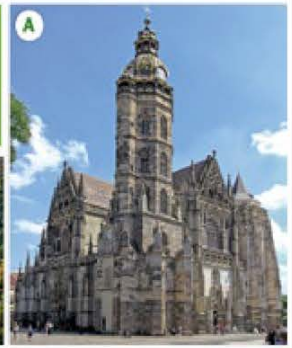
Návod: Vystrihnite hracie karty.



© Vydavateľstvo AITEC, Bratislava, 2021
Strana je určená výhradne na didaktické účely. Všetky práva vyhradené.

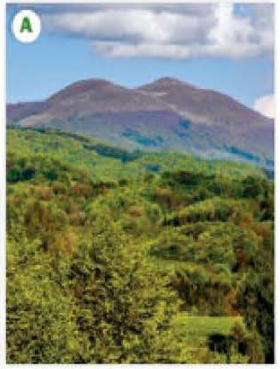
Návod: Vystrihnite hracie karty.

Košice s okolím



Východoslovenská nížina

Humenné s okolím



Bardejov s okolím

Prešov s okolím

Spiš

© Vydavateľstvo AITEC, Bratislava, 2021
Strana je určená výhradne na didaktické účely. Všetky práva vyhradené.

Návod: Vystrihnite hracie karty.

TATRY

TURIEC

POPRAD
s okolím

NÍZKE TATRY

MALÁ FATRA VEĽKÁ FATRA

LIPTOV

© Vydavateľstvo AITEC, Bratislava, 2021
Strana je určená výhradne na didaktické účely. Všetky práva vyhradené.

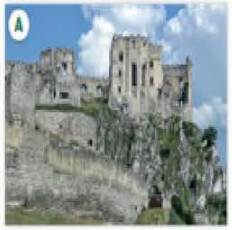
Návod: Vystrihnite hracie karty.

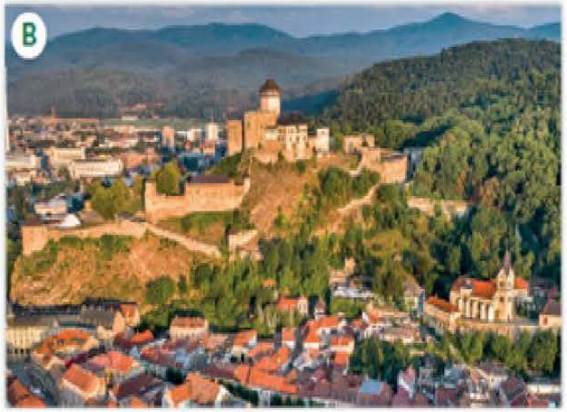
ORAVA

KYSUCE

ŽILINA s okolím

TRENČÍN s okolím





MYJAVA s okolím

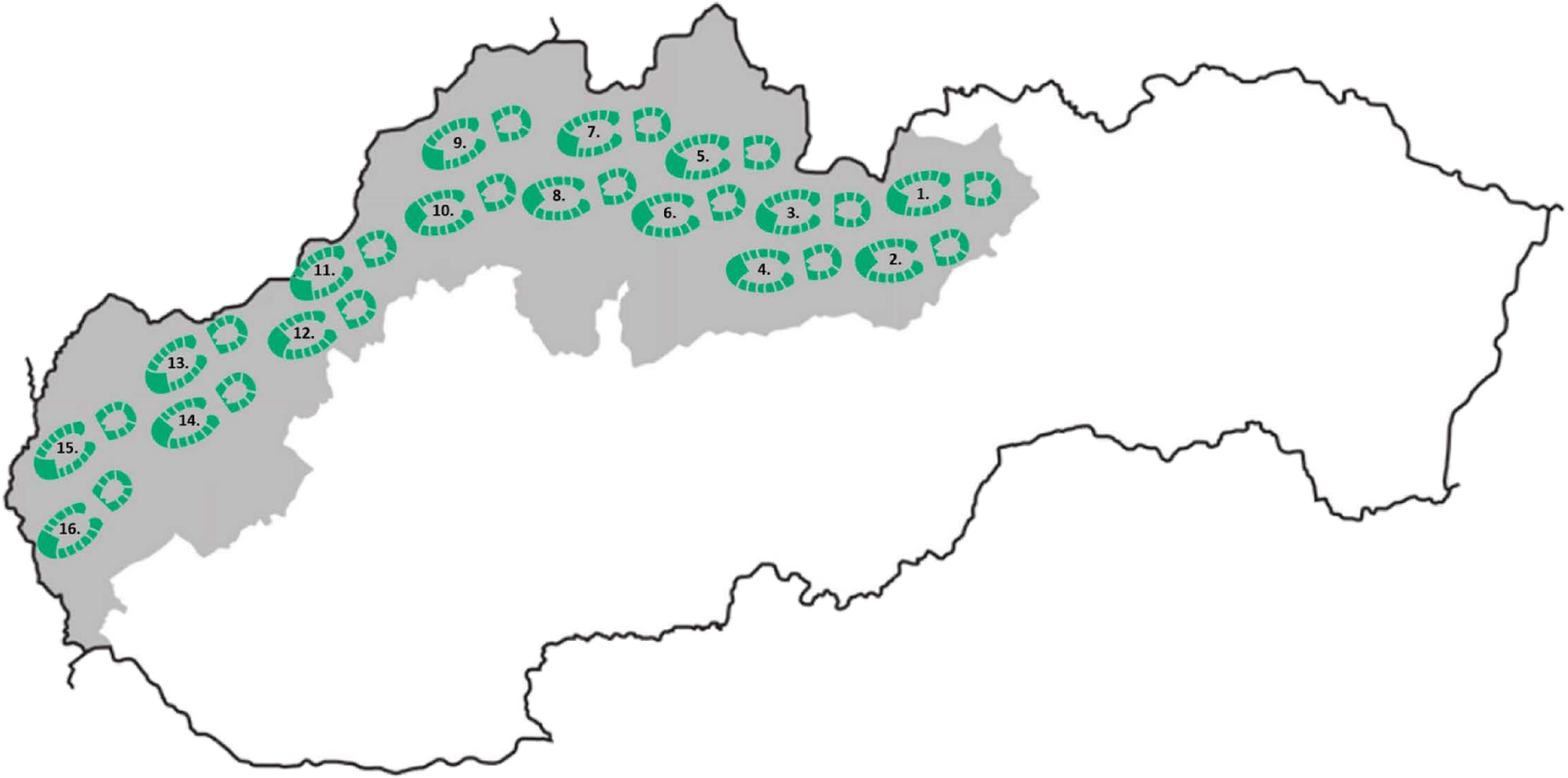
TRNAVA s okolím

© Vydavateľstvo AITEC, Bratislava, 2021
Strana je určená výhradne na didaktické účely. Všetky práva vyhradené.

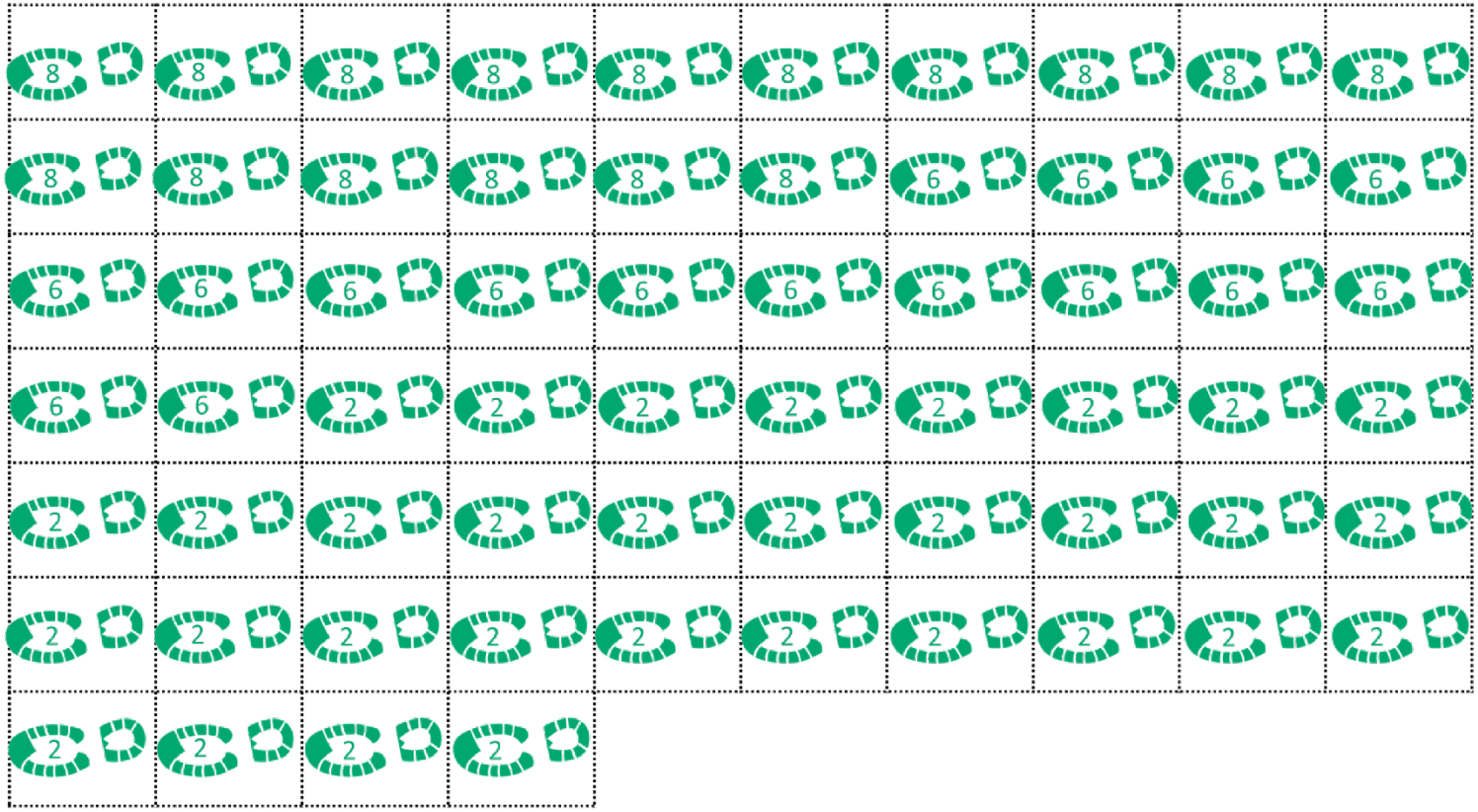
Návod: Vystrihnite hracie karty.

© Vydavateľstvo AITEC, Bratislava, 2021
Strana je určená výhradne na didaktické účely. Všetky práva vyhradené.

Návod: Vystrihnite hracie karty.



© Vydavateľstvo AITEC, Bratislava, 2021
Strana je určená výhradne na didaktické účely. Všetky práva vyhradené.



© Vydavateľstvo AITEC, Bratislava, 2021
Strana je určená výhradne na didaktické účely. Všetky práva vyhradené.

Návod: Vystrihnite si body .