

# Využití společenských her k procvičování učiva

Jan Klíma

e-mail: [jan.klima@ossp.cz](mailto:jan.klima@ossp.cz)

Odborná střední škola podnikatelská Kolín s.r.o.

## Klíčová slova

škola hrou, společenské hry, procvičování látky, AZ–kvíz, Aktivity

## 1 Idea

### 1.1 Důvody a potřeby

Vzhledem k potřebě neustálého procvičování probrané látky, zvláště pak různých pojmů, bývá vhodné použití takových metod, kdy je možno „navléknout“ vlastní procvičování látky na něco, co přiláká pozornost studentů. Vtažení do hry pomůže procvičit i jejich pohotovost, která je v praxi mnohdy nedílnou součástí úspěšné sebezprezentace. Zároveň je nutné udržet pozornost všech studentů, nejen dotazovaných, a o to jsem se při návrhu snažil. Neobjevuji zde nic nového, pojem „Škola hrou“ je v oblasti výuky skloňován už nějaký pátek. Rozhodl jsem se tedy pro konverzi dvou společenských her, AZ–kvízu a Aktivit, na hry výukové.

### 1.2 AZ–kvíz

Před dvěma lety jsem realizoval aplikaci napodobující televizní soutěž AZ–kvíz. Pravidla zůstala v podstatě zachována – soutěžící volí políčka, pod kterými se skrývají otázky a snaží se získat dostatečný počet polí tak, aby došlo k propojení všech tří stran soutěžního trojúhelníku. V případě, kdy soutěžící nezná odpověď na zvolenou otázku (nebo neodpoví v daném časovém limitu), je tato nabídnuta protivníkovi. Ten může buď odpovědět nebo otázku odmítnout, a volí pak v dalším kole vlastní políčko s otázkou. V takovém případě je původní otázka „začerněna“ a je k dispozici ve formě náhradní otázky – v originální soutěži to bývá obtížnější otázka, ovšem pouze s variantou odpovědi ANO/NE.

Tato forma soutěže mi připadala jako vhodná cesta k procvičování látky, kdy je jasně popsán daný pojem z látky a je jasně definována správná odpověď – obvykle jednoslovná. Protože jsou odpovědi naprosto jasně dány, může tuto soutěž „moderovat“ i osoba neznalá oboru z něhož jsou otázky tvořeny.



AZ–kvíz na ČT1

### 1.3 Aktivity

Další, v poslední době poměrně populární stolní hrou, jsou Aktivity. Princip hry spočívá ve schopnosti popsat spoluhráči nějaký pojem – formou kreslení, slovního popisu či pantomimy – a to v časovém limitu daném přesýpacími hodinami.

Hráči se rozdělí na dvoučlenné týmy. Při každém kole si vždy hráč zvolí obtížnost, která pak udává i počet polí, o kolik se postavička při splnění úkolu posune a z příslušného balíčku si vybere kartu. V závislosti na tom, kde stojí hráčova figurka na postupové ploše, předvádí pak svému spoluhráči pantomimou, kresbou, či slovně pojem z kartičky, který si předtím přečetl pouze on. Existuje více variant této hry a objevují se v ní ještě speciální políčka či karty, kdy se hádání termínu účastní i všichni protihráči, nejen spoluhráč.



*Společenská hra Aktivita*

## 2 Realizace a uvedení do praxe

### 2.1 Varianta AZ–kvízu

Kvůli časové náročnosti a také nárokům na počet didakticky vhodně připravených otázek, došlo k redukcí políček na patnáct, což však naprosto stačí.

K samotné hře potřebuje moderátor seznam jednotlivých otázek společně se sadou otázek náhradních. Poté, co si některý z hráčů zvolí políčko, moderátor (učitel) přečte otázku a spustí odpočet. Program nedetekuje propojení tří stran a je tedy nutno průběh hry sledovat.

S přihlédnutím k tomu, že délka hry obvykle vychází na cca 15–20 minut, je možno stihnout během čtyřiceti pětiminutového bloku tři kola. Mohou tedy proběhnout dvě semifinále a jedno finále odměněné např. známkou. Obvykle dojde k vyčerpání cca dvanácti až třinácti otázek, což je po třech kolech už téměř čtyřicet. Z vlastní zkušenosti vím, že tvorba otázek je časově náročná a pracná, nicméně sadu takto vytvořených otázek je pak možno aplikovat i dále a znovu recyklovat. Na rozdíl od varianty v TV v tomto případě nevádí, že po několika opakováních soutěže už žáci odpovědi znají – protože o to vlastně jde. Já osobně otázky průběžně doplňuji a náhodně je vmíchávám do již využívaných.

Aplikace je kvůli větší atraktivitě doplněna i zvuky – viz obr. „Stručný návod ovládání AZ–kvízu“ níže.



Flash verze AZ-kvízu



Stručný návod ovládání AZ-kvízu

## 2.2 Varianta Aktivit

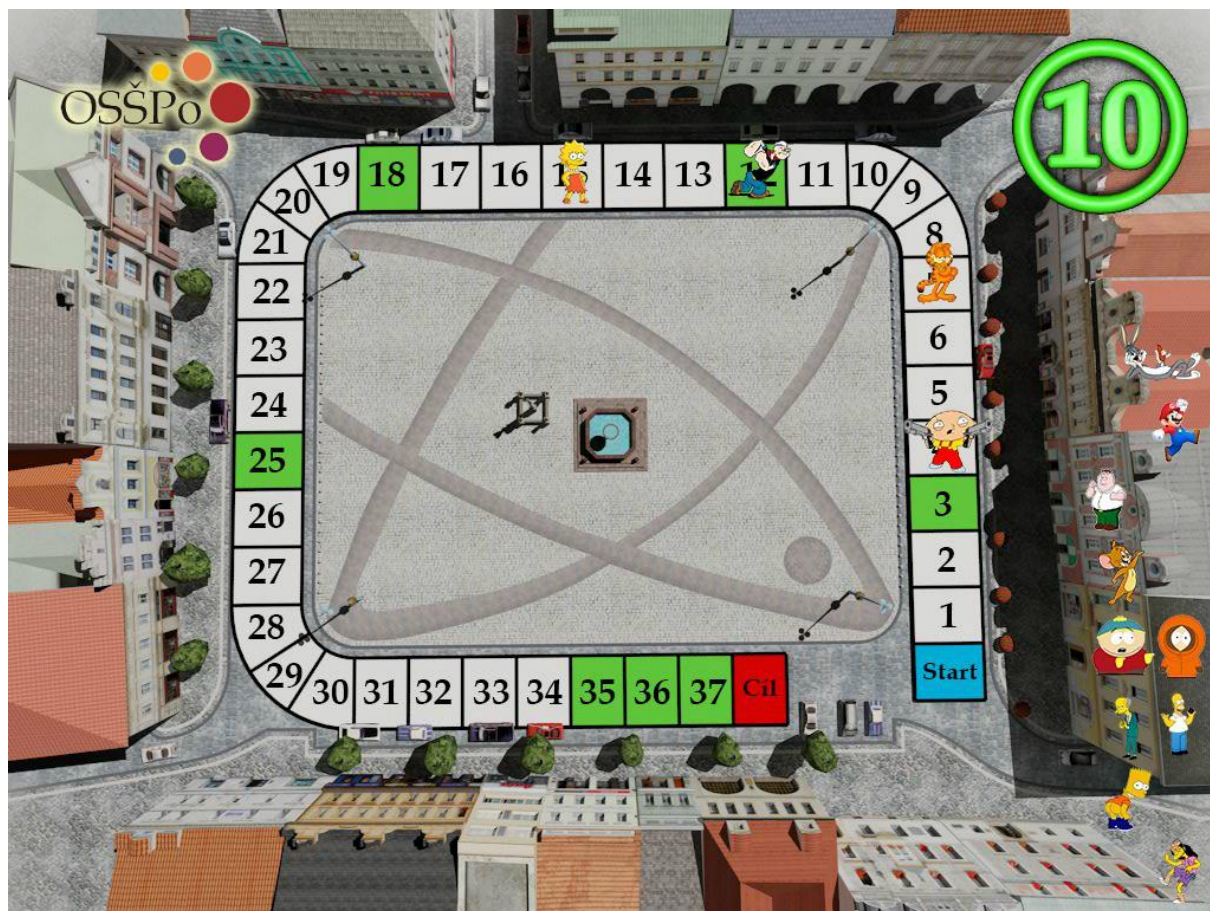
Při tvorbě této obdoby společenské hry jsem využil předchozí práci studentů OSSP – virtuální model Karlova náměstí v Kolíně – doplnil jsem k němu postupová políčka a připravil jsem čtrnáct různých populárních kreslených postaviček, aby si každý pár spoluhráčů mohl vybrat sobě blízkou postavu. Postavičkami je možno pohybovat pomocí myši. K dispozici je i cca třicetisekundový odpočet, který se spustí po kliknutí na číslo 10 v pravém horním rohu a je zakončen zvukovým znamením.

Princip hry spočívá v rozdělení studentů na dvoučlenné týmy – v případě, že je studentů lichý počet, účastní se hry i učitel. Každý tým si vybere postavičku a ta je posléze nasazena na „Start“. Zvolí se začínající tým a jeden z dvojice si vylosuje kartičku – kartičky se třemi různě obtížnými pojmy je třeba mít připraveny – jsou na nich vždy tři pojmy, odstupňovány obtížností 1–3. Hráč si zvolí obtížnost, kterou nahlásí a snaží se bez použití slov obsažených v hádaném pojmu vysvětlit svému spoluhráči, o jaký pojem se jedná. Vysvětlování je omezeno časovým limitem. Když si tedy hráč vylosuje kartičku, na níž jsou uvedeny například pojmy: „grafická karta“ – jeden bod, „kontrolní body“ – dva body a „rotoskopie“ – tři body, měl by se v ideálním případě ptát stylem: „Jak se říká technologii, kdy je reálně natočený obraz překreslován snímek po snímku a slouží tak jako předloha k animaci?“.

V případě, kdy hráč volí otázku a jeho postavička se nachází na zeleném poli, hádají pojem všichni hráči, nejen spoluhráč toho, kdo vysvětluje. Body pak přísluší týmu, který pojem uhádl. Lze zde uvažovat i o udělení jednoho bodu týmu, jehož hráč pojem vysvětloval.

Další možností je mít některé kartičky označeny např. „hádají všichni“ a tím určit, které z pojmů mohou hádat všichni hráči a ignorovat tak zelená hrací pole.

Při čtyřech týmech je doba hraní cca 2 x 45 minut. Výhodou, kterou tato hra skýtá pro učitele, je orientace na procvičování schopnosti studentů popsat či vysvětlit rychle daný pojem společně s nízkou časovou náročností a pracností při přípravě hracích kartiček – vyučující totiž nevymýšlí celá znění otázek, pouze pojmy samotné. Převod otázek připravených pro AZ–kvíz, do formy použitelné při Aktivitách je otázkou několika minut.



Flash verze Aktivit

### **3 Závěr**

#### **3.1 Použitelnost**

Osobně uplatňuji obě hry při procvičování pojmů v předmětu Počítačová grafika. Už z hlediska podstaty tohoto předmětu je použití těchto her značně omezeno – mnohem podstatnější jsou totiž praktické schopnosti studentů. Bez teoretických základů by to ale stejně nešlo.

Mnohem širší použití bych viděl v předmětech, kdy se vyučují cizí jazyky a je potřeba procvičovat slovní zásobu, apod. Myslím, že jistá forma aplikace je použitelná víceméně pro většinu předmětů. Je třeba ovšem počítat s tím, že se jedná o zábavnou formu procvičování a sám netuším, jak by se daly výsledky adekvátně použít ke klasifikaci. Zejména v případě „Aktivit“, kdy hraje velkou roli slabší článek dvojice, je jakákoliv forma klasifikace pravděpodobně nevhodná.

#### **3.2 Spustitelnost**

Protože se jedná o produkt „volnočasové aktivity“, nabízím tímto k dispozici tyto dvě aplikace zdarma všem zájemcům.

AZ–kvíz i Aktivity mohu nabídnout ve formě samostatných spustitelných .exe souborů pro Windows nebo jako soubory typu .swf, k jejichž spuštění je potřeba Adobe Flash Player – což je free aplikace.