

Příloha 6.10. Zpráva III z mentorské podpory (akční výzkum k dějepisné hře)

Klient (jméno, mail, telefon, skype...):	Mgr. Vojtěch Vykouk
Mentor (jméno, mail, telefon, skype...):	Mgr. Kateřina Adami
Čas a místo konání pozorování ve třídě/rozhovoru:	26. 4. 2019, ZŠ Da Vinci, Dolní Břežany, 7. třída, dějepis
Legenda k záznamu:	Ocenění Doporučení Otázka
G STANOVENÍ CÍLE:	<p>Cíl zakázky: Sledovat, které mechanismy hry tvoří podmínky pro učení dětí a které mechanismy ho brzdí</p> <p>Cíl aktuálního pozorování: Zjistit, které předpokládané kompetence se při hře skutečně posilují</p>

R POPIS REALITY:

Anglie – diktafon

Uspořádání, místnost

Evokace (reflexe z minula) – SLEDOVAT MNOŽSTVÍ ČASU NA ODPOVĚĎ (MOŽNOST VYUŽÍT PŘÍŠTĚ TŘÍFÁZOVÝ ROZHOVOR???)

zopakovat SI ve skupině strom událostí před zahráním nové karty – INSTRUKCE NA ZAČÁTKU HRY

přestávka

Časování – jak slouží dětem

Diskuze o rolích (NAPŘ. ROZDĚLENÍ OSOBNOSTI, UDÁLOSTI, VYNÁLEZY

- 1 vybavování si známých událostí
- 2 vyjmenování události z období
- 3 vysvětlení jevu ve skupině
- 4 odvození logického závěru z prezentované informace
- 5 srovnání historických jevů/událostí/osobností – vyvození závěru
- 6 konstrukce příčinné a důsledkové logiky

PŘÍLEŽITOSTI PRO PODPORU MYŠLENÍ:

- VYUŽITÍ PRÁCE SE SLOVNÍČKEM???

ZÁZNAM Z POZOROVÁNÍ:

CO JSTE ZJISTILI? (po videu o bitvě na Bílé hoře):

- 7 úvodní reflexe z důvodů času ne
Vztahovalo se to k Anglii – byla to královna
- řešil spory se Skotskem (zabýval se něčím jiným, proč neměl čas?)
- 8 Osmané: možná my kvůli náboženství – jsme otevření nábožensky
- 9 Španělsko – ovlivňovalo Habsburky – dobyli Španělsko a české země
- 10 Anglie:
- 11 **Kolo 24** – Občanská válka
- 12 – potřebuješ tu věc, abychom ji mohli zahrát
- 13 zabývají se body **JAK PODPOROVAT KOMUNIKACI VE SK.?**
- 14 **KOLO 25** - Oliver Cromwell
- 15 TOHLE SE BUDE BODOVAT PŘÍŠTĚ – setkání vladařů
- 16 **JAK ZAJISTIT, ABY SE MUSELO DÍT MYŠLENÍ – NAPŘ. REF. OTÁZKY, např. role jednoho ve skupině, který musí položit otázku „PROČ“**
KDYBY DOSTÁVALI OBÁLKY – V NÍ ÚKOL – ABY TO NEHRÁLI KVŮLI BODŮM, ALE ROZHODOVALI BY, CO SE BUDOU UČIT DÁL – ABY BYL PATRNÝ VLIV ZEMĚ NA OSTATNÍ
NA ZAČÁTKU BALÍČEK VĚCÍ – NE BODY, ALE NĚJAK OVLIVŇOVALI
- 17 Francie – my jsme kolonizovali Indii
- 18 Anglie – ne, to ne, tu jsme kolonizovali my
- 19 **KOLO 26** Anglie monarchií

- 20 Anglie znovu monarchií, na trůn šel potomek Krále Karla II, takže nám to přispěje (OBČANSKÁ VÁLKA – popraven Karel I., na kartě Anglie znovu monarchií „syna popraveného krále Karla II.“
- 21 **KOLO 27** – Gregoriánský kalendář
- 22 Anička obchází skupiny a dívá se, kdo co hraje??????
- 23 **KOLO 28** – Slavná revoluce
- 24 Bodování – formulují faktografickou otázku (JAKÝ JE ÚČEL TÉ OTÁZKY? – „Ať je to na souvislost, ať je to na příčiny a důsledky“ ABY VĚDĚLI, ŽE MOHOU DOSTAT OTÁZKU Z JINÉHO STÁTU, ABY JE TO MOTIVOVALO SLEDOVAT, CO SE DĚJE JINDE – STANOVIT KRITÉRIA PRO OTÁZKU) – otázky se vymění mezi skupinami
- 25 Týráme Anglii -... a vzápětínachystali kartičku „Zabrání fr. kolonií“

Jak se dostalo Česko do HM

- 26 Kvůli válce,
- 27 **KOLO 29** – zabrání francouzských kolonií
- 28 všichni sdílí velké nadšení z možnosti poškodit Francii
- 29 Kdybys byla královna, šla bys jen po Francii
- 30 Barny: To ale nebyla žádná hra, kde se musí vyhrát, to byl reálný život
- 31 Zuzka: Nehrajeme realitu, hrajeme hru (ZAJÍMAVÉ ZJISTIT, JAK TO MÁ)
- 32 **KOLO 30** – PLAVEBNÍ ZÁKON
- 33 Po obdržení negativní karty „válka s Nizozemím“, ihned našli kartu „zabrání holandských kolonií“ a nachystali si ji
- 34 Otázka – Kam pošlete kupce..... – domluva s HM o vzájemné výměně kupců (řeší, jestli podvádějí), řeší, jestli by je neměli poslat jinam, aby to bylo podle pravidel..... (MEZIHRA PRO AKTIVIZACI – z pohledu učení to nemá cíl, podpořit myšlení)

REFLEXE:

Co byla nová informace, zajímavá- důležitá?

- 35 Že nemáme rádi Francii
- 36 Že Oliver Cromwell zavedl diktaturu
- 37 Os – nemáme rádi Habsburky, Evžen Savojský nás porazil, knihtisk nám trval tak dlouho
- 38 F – Anglie nám v Indii zabrala kolonie
- 39 HM – že jsme za války s Pruskem nedostali zápornou kartu, že se nám dařilo to.....
- 40 Viki – nevím, že Španělsko už mělo v té době banky
- 41 Zakázaný knihtisk u Osmanů
- 42 Piráti pracující pro F byli bukanýři
- 43 Plavební zákon, že to byla velká chyba, za kterou jsme zaplatili válkou

Nejsilnější moment

- asi nic
- pracovat s kluky jako se skupinkou

Když to není moc, když to není extrémní, mají paměťovou stopu

Příště, co je důležité, co budou ověřovat

Pak se to budou učit a opakovat si to, ověřovat – dvouhodinovka

OVĚŘOVÁNÍ

Co by měli umět:

- znalost pojmů ze slovníčku – pyramida 6 pojmů (náhodně)

44 Zakroužkují věci, které neví a za posteru vyhledat, nebo si to nechají vysvětlit od odborníka na daný stát (zajistí se další učení – musí to pak donést dokončené – **pyramida** je důkazem o učení)

- u všech států vybrat nejdůležitější události, na kterých se jako skupina shodnou – 12-15 (domyslet) událostí ze svého státu (nalepí je na časovou osu, vyznačí souvislosti s jinými státy), umět vysvětlit jejich příčiny a následky

- porozumění může ověřovat např. test (např. vyberte ze tří důsledků této události), nebo kartičky k vytřídění a nalepení, vyzkouší si to mezi sebou – vzájemně se zkouší – vyberou si pojmy a mají je vysvětlit ostatním

Forma

Důkazy o učení

Kritéria

1. dokáže přiřadit charakteristiku ke konkrétní zemi
2. popíše význam osobnosti vzhledem k dějinám konkrétního státu
3. u klíčových událostí objasní příčiny a následky události
4. vysvětlí, jakým způsobem se vzájemně ovlivnily v dějinách země, které byly v nějakém typu vztahu
5. vysvětlí, které kulturní *fenomény* byly typické pro určitou dobu a proč
6. vysvětlí význam konkrétního vynálezu
7. vysvětlí důsledky konkrétních událostí pro současnost

45 v tom hrála roli, které další státy to ovlivnilo, podstata události, ve kterém to bylo období, kde se to dělo,

46 důsledky pro současnost (např. jak se kde mluví - spojit v pyramidě

O PŘÍLEŽITOSTI:

Nápady z MINULÉ reflexe:

- 47 zopakovat ve skupině strom událostí před zahráním nové karty
- 48 možnost střídat třídu (jednou menší, jednou větší)
- 49 použít pro bodování jeden počítač (?)
- 50 zařadit krátkou pětiminutovou přestávku (zvážit kam)

Náměty k přemýšlení:

Jak zjednodušit hru, aby nebyla složitá, ale zůstala zachována její zábavnost?

Jak posílit souvislost mezi tím, co se děje, a bodováním?

- např. herní karty by byly bez bodů, promítnutá s body, aby nepřemýšleli o bodech, ale o tom, co to může historicky přinést (*skupina Osmané se významným způsobem zabývala získáváním bodů, daleko méně logickým souvislostmi událostí*)
- ke zvážení role vyhledávače informací – z internetu – učebnice umožňuje jen omezený přístup k informacím

Jak by se dal podpořit způsob zadávání instrukce pro herní tah, aby se děla porada?

- např. kdyby měl každý v ruce některý **nezbytný dílek** skládky a museli by o tom diskutovat – do procesu, co se bude dít, zapojit všechny členy skupinky
- např. možnost rozdělit osobnosti, události, vynálezy – hledat způsob, jak to podpořit a propojit
- **timto způsobem bychom podpořili individuální zodpovědnost žáka za úspěch celé skupiny, mohlo by to zvýšit míru zapojení a podpořit další myšlení**
- **doporučila bych podporovat v rámci reflexe sebehodnocení práce ve skupině, podporovat zvědomování si toho, co by ve skupině pomohlo efektivnější spolupráci**

Jak zařídit, aby se hrály skutečně karty po nutné předchozí zahrané kartě? Je to nezbytné?

- zvážit možnost, jak ověřovat zahrání karty po určité jiné nutné kartě – případně využít potenciál pro podporu myšlení (potenciál k zapamatování)

DALŠÍ MOŽNOSTI ZEFEKTIVNĚNÍ/ZVÝŠENÍ POTENCIÁLU HRY – z minula

- 51 **mapy**, které by někdo průběžně aktualizoval (např. vlaječky.... slepá mapa světa, Evropy) – zjistit možnost pořízení velkoplošné slepé mapy
- 52 je potřeba důsledně **oddělovat fáze**, hodně věcí ke zvládnutí najednou....
- 53 **možnost některé věci delegovat na žáky** – např. Honza by mohl pouštět karty na tabuli, podpořilo by se tím jeho zapojení do hry
- 54 podpořit **mechanismus** hry bez použití softwaru, který by bylo nutné pravidelně aktualizovat (ale - může se stát, že množství škol, které si ke hře koupí licenci, zaplatí správu a aktualizace hry – aplikace?)

