

Příloha 6.9. Zpráva II 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:	12. 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:	<p>Moc se mi líbilo, když jsi na začátku hodiny využil pro evokaci mapu, v níž se s časem měnila území jednotlivých států. Děti byly „na příjmu“, reagovaly na změny, všímaly si, jak se měnilo území jejich i ostatních států.</p> <p>Nabídl jsi žákům možnost zavést roli „doplňovače informací“, kterou využila jedna skupina (Francie).</p> <p>Podpořil jsi zapojení Honzy nabídkou technické pomoci, dal mu možnost volby.</p> <p>Otázky, které jsi kladl v reflexi, z mého pohledu podporovaly ohlížení žáků za jejich učením, děti formulovaly, co by jim v učení pomohlo.</p> <p>Zmínil jsi, že jsi v hodině pozoroval menší energii než minule (žáci psali v předchozí hodině Scio test z matematiky). Z Tvého pohledu měl vliv i velký prostor, který mohl způsobit, že se děti méně vzájemně vnímaly (v menším prostoru byly blíže), zároveň byly jinak uspořádány stoly (tentokrát hnízda, minule U).</p> <p>Z věcí, které jsi naplánoval minule se osvědčilo hlídání času stopkami – chceš se zeptat i dětí, jak jim slouží.</p> <p>Máš radost z reflexe – děti řešily uspořádání prostoru, přemýšlely, jak jim slouží principy hry a co by potřebovaly změnit – samy si zvědomily potřebu se více na hru soustředit.</p>
O PŘÍLEŽITOSTI:	<p>Nápady z reflexe:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. zopakovat ve skupině strom událostí před zahráním nové karty 2. možnost střídat třídu (jednou menší, jednou větší) 3. použít pro bodování jeden počítač (?) 4. zařadit krátkou pětiminutovou přestávku (zvážit kam) <p>Náměty k přemýšlení:</p>

	<p>Jak zjednodušit hru, aby nebyla složitá, ale zůstala zachována její zábavnost? Jak posílit souvislost mezi tím, co se děje, a bodováním?</p> <ul style="list-style-type: none"> - např. herní karty by byly bez bodů, promítnutá s body, aby nepřemýšleli o bodech, ale o tom, co to může historicky přinést (<i>skupina Osmané se významným způsobem zabývala získáváním bodů, daleko méně logickými souvislostmi událostí</i>) - ke zvážení role vyhledávače informací – z internetu – učebnice umožňuje jen omezený přístup k informacím <p>Jak by se dal podpořit způsob zadávání instrukce pro herní tah, aby se děla porada?</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 - tímto 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 <p>Jak zařídit, aby se hrály skutečně karty po nutné předchozí zahráné kartě? Je to nezbytné?</p> <ul style="list-style-type: none"> - zvážet možnost, jak ověřovat zahrání karty po určité jiné nutné kartě – případně využít potenciál pro podporu myšlení (potenciál k zapamatování) <p>DALŠÍ MOŽNOSTI ZEFEKTIVNĚNÍ/ZVÝŠENÍ POTENCIÁLU HRY – z minula</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. mapy, které by někdo průběžně aktualizoval (např. vlaječky.... slepá mapa světa, Evropy) – zjistit možnost pořízení velkoplošné slepé mapy 6. je potřeba důsledně oddělovat fáze, hodně věcí ke zvládnutí najednou.... 7. možnost některé věci delegovat na žáky – např. Honza by mohl pouštět karty na tabuli, podpořilo by se tím jeho zapojení do hry 8. 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?)
<p>W PLÁNOVÁNÍ:</p>	<p>NA PŘÍŠTĚ:</p> <p>V příští hodině bude mentor pozorovat skupinku Francie (Anglie) a nahrávat na diktafon (diktafon Vojta).</p> <p>Před hodinou předem upravíme prostor – knihovna – zkusíme uspořádání U, posuneme stoly blíž k projekci, děti budou sedět na židlích.</p> <p>Zařadíš krátkou přestávku.</p> <p>Na začátku hodiny si každá skupina během 3 minut projde, co se stalo v jejich státě v minulé hodině – z pohledu dějin, nikoliv z pohledu hry. Společně formulují, co nasdílí v celé třídě.</p>

<p><i>Pozn. středověk na sucháčích, koberce (viz Malešov – 13. – 17. 5.)</i></p>	<p>V reflexi se zepteáš, jak dětem slouží časování.</p> <p>V reflexi na konci hodiny podpoříš diskuzi o možnostech rolí ve skupině – jaké role by si představovali, aby jim pomohly řešit procesy a podporovaly učení.</p> <hr/> <p>VÝHLEDOVĚ:</p> <p>Cíleně projít karty, zjednodušit texty, odstranit výrazy, které nejsou nutné</p> <p>Až skončí hra – nejdříve zreflektovat, co jim během hry přineslo učení, co jim ve hře k pochopení pomáhalo, co je brzdilo, pak teprve vybrat historické události evropského/světového dosahu do společného výběru.</p>
--	---

Příloha 5.3 - Zpráva 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>