

Příloha 6.8. Zpráva I 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:	8. 4. 2019, ZŠ Da Vinci, Dolní Břežany, 7. třída, dějepis
Legenda k záznamu:	Ocenění Doporučení
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>Užívala jsem si reakce dětí i závěrečnou reflexi, zvláště, když jeden mladík pronesl nadšeně: „Já jsem předtím nevědět spoustu věcí!“</p> <p>Hra se odehrává v 32 kolech – během hodiny odehrají přibližně 6 kol. V úvodu žáci zhlédnou úvodní video, ve hře se střídá fáze herní (skupina diskutuje a rozhoduje o další kartě) a fáze sdílení (v celé třídě).</p> <p>Na konci dvouhodinovky je reflexe, kde si žáci zvědomují, co nového či pro ně zajímavého se dozvěděli.</p> <p>Z pohledu učení dětí jsem pozorovala důkazy pro posilování následujících kompetencí:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 7 kladení otázek k pochopení dalších souvisejících jevů (např. „Kdo jsou tataři?“, „Kde je Mekka?“) 8 vyhledávání shodných, odlišných a podobných znaků situace 9 diskuze o souvislosti 10 diskuze ve skupině a argumentace – výběr další události do hracího pole
O PŘÍLEŽITOSTI:	<p>SLOVNÍČEK:</p> <ul style="list-style-type: none"> - o zařazení do slovníčku rozhodují někdy samy děti, někdy učitel - stane se podkladem pro ověření znalostí, např. hexagram (možná text) - hexagramy mohou být individuální i pro každý stát <p>OVĚŘENÍ ZNALOSTÍ NA KONCI HRY:</p> <ul style="list-style-type: none"> - po dokončení úvodních kol hry (ve fázi společného výběru událostí s dosahem

na celou Evropu/svět) by si žáci mohli sami psát poznámky – **měli by přijít na způsob, jakým se to naučí**, budou mít k dispozici karty, mohou si je vytisknout a sami si vytvořit celou mapu, nebo na to jít nějak jinak – sami si zvolí způsob

PODPORA POTENCIÁLU FÁZE SDÍLENÍ:

- bude probíhat spíše na konci hry (pro úsporu času)
- na konci vytisknout novou sadu karet, vyberou společně za stát jen ty důležité (magnetický papír)
- možnosti, jak podpořit skupinu, aby se stala odborníkem na svůj stát:

- 11 **zvážit role ve skupině** (např. **doplňovač informací už příště**)
- 12 role zapisovatele – co si odnáší (je toto pro ně způsob učení? Nepotřebuje si udělat výpisky?)
- 13 možnost rozdělit třídu na dvě skupiny – herní skupina, *intelektuální (byla bych pro jiný název, abychom se vyhnuli nálepkování)* - přinášení informací z jiných zdrojů
- 14 možnost, že někdo nehraje, na každou hodinu přinese několik důležitých věcí pro další vývoj
- 15 vyhledávač informací ke konkrétnímu státu, nebo pro všechny – mohl by formulovat otázky pro ostatní
- 16 vyhledané věci by si státy zapisovaly do hracího plakátu státu
- 17 státy si mohou vzájemně pokládat otázky (data i souvislosti – **zadaný typ otázky – např. otázka na souvislost**)

REFLEXE PRÁCE VE SKUPINĚ:

- **každá skupina by si napsala 3 věci, které jim pomáhají věci zvládnout, 3 věci, které je brzdí – pak by sdíleli ve třídě**

- **reflexivní otázky např.:** 1. Co jste se dozvěděli nového nebo zajímavého? (individuální) 2. Co vám pomáhalo v práci ve skupině? (skupina)

D: zvážit možnost formulovat první otázku v každé hodině trochu jinak, cílit hlouběji a konkrétněji do přemýšlení, případně dát na výběr ze dvou otázek – otázky promítnout na tabuli (dát minutu na promyšlení odpovědi) – můžeme případně promyslet v pátek

- zvědomovat funkční mechanismy spolupráce ve skupině

- **časomíra na tabuli (aplikace v rohu)**, zvukový signál pro získání pozornosti mezi fázemi

- „Je tu něco, co by vám pomáhalo při práci ve skupině?“ – sami by si vymýšleli podpůrné mechanismy

D: nechat každou skupinu naformulovat jednu otázku, co je zajímavá (na základě toho, co se dozvěděli v hodině), co by se chtěli dozvědět příště (dopřítště)...

- na konci další hodiny by se dalo reflektovat, jestli se to dozvěděli, jak na to šli...

DALŠÍ MOŽNOSTI ZEFEKTIVNĚNÍ/ZVÝŠENÍ POTENCIÁLU HRY:

- 18 **mapy**, které by někdo průběžně aktualizoval (např. vlaječky.... slepá mapa světa, Evropy) – zjistit možnost pořízení velkoplošné slepé mapy

	<p>19 je potřeba důsledně oddělovat fáze, hodně věcí ke zvládnutí najednou.... - možnost některé věci delegovat na žáky – např. Honza by mohl pouštět karty na tabuli, podpořilo by se tím jeho zapojení do hry</p> <p>20 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> <p>S ohledem na sledování potenciálu hry mentor zaměří pozornost na jednu komunikativní skupinu, kde probíhá učení na různých úrovních (Francie, případně Osmané) a bude sledovat podrobně procesy uvnitř skupiny.</p>
<p>W PLÁNOVÁNÍ:</p> <p><i>Pozn. středověk na sucháčích, koberce (viz Malešov – 13. – 17. 5.)</i></p>	<p>V příští hodině (další sledovaná) 13. 4. chceš zavést do procesu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • časomíru – prostřednictvím aplikace bude po dobu hry na tabuli viditelné odpočítávání, které umožní sledovat čas Tobě i žákům • role – jeden nebo více žáků může mít roli „dohledávače informací“, případně je zde prostor pro roli „technické podpory“ – žák, který obsluhuje počítač, zobrazuje karty • reflexi skupinové práce – závěrečnou reflexi využiješ také pro sebehodnocení práce ve skupině (podpora zvědomení si žádoucích procesů, které pomáhají ve společném učení) <p>Moc se těším na příště! 😊</p>