

Hodnoticí aktivita

3D lodě

Anotace

Žák (respektive dvojice žáků) má za úkol vymyslet variantu na klasickou hru „Lodě“. Úkol je pojat jako zadání od zastupitele firmy produkující stolní hry.

Žáci mají za úkol:

- *Zapsat stručně a jasně pravidla hry.*
- *Vymyslet herní systém.*
- *Použít vymezený herní plán.*
- *Vyzkoušet průběh hry.*
- *Opravit případné nedostatky.*

Žák využívá získané znalosti a zkušenosti z původní (klasické) hry Lodě a aplikuje je při vytváření pravidel k nové hře.

Cílem této aktivity je zjistit schopnost žáků:

- *Vytvářet jasná a srozumitelná pravidla hry.*
- *Porozumět pravidlům hry.*
- *Dodržovat pravidla hry.*



Věk – cílová skupina

8. a 9. třída

Časová dotace (rozsah výuky)

Přípravná fáze 25 minut

Vlastní aktivita 45 minut

Hodnocení aktivity 45 minut

Znalostní a kompetenční předpoklady žáků

Znalost klasické hry Lodě. Hru lze zahrát se třídou před realizací (například jako opakování souřadného systému, ale i mimo vyučovací hodiny matematiky, např. v předmětu výchova k občanství). Herní plán i pravidla jsou součástí této aktivity (pracovní list 1).

Prostorové a materiální požadavky na realizaci

Práce ve dvojicích

Vytisknuté pracovní listy + nápovědy

Běžné psací potřeby a papíry, kostičkovaný papír výhodou

Vzdělávací obor

Matematika a její aplikace

Očekávaný výstup

M-9-2-01 vyhledává, vyhodnocuje a zpracovává data.

M-9-4-01 užívá logickou úvahu a kombinační úsudek při řešení úloh a problémů a nalézá různá řešení předkládaných nebo zkoumaných situací.

M-9-4-02 řeší úlohy na prostorovou představivost, aplikuje a kombinuje poznatky a dovednosti z různých tematických a vzdělávacích oblastí.

Hodnocená klíčová kompetence

Kompetence pracovní.

Podrobnější informace k hodnoceným schopnostem a dovednostem klíčové kompetence

Při řešení hodnotící aktivity budou žáci uplatňovat následující schopnosti a dovednosti:

- Vytvářet jasná a srozumitelná pravidla hry.
- Porozumět pravidlům hry.



- Dodržovat pravidla hry.

Součástí hodnotící aktivity

- 3D lodě – pracovní list 1 – návod a herní plán (pracovní list s „klasickou hrou“ Lodě pro připomenutí jejích pravidel)
- 3D lodě – pracovní list 2 – zadání pro žáky
- 3D lodě – pracovní list 3 – návodné otázky pro žáky
- 3D lodě – pracovní list 4 – pravidla hry Lodě 3D pro žáky
- 3D lodě – pracovní list 5 – herní plán hry Lodě 3D pro žáky
- 3D lodě – pracovní list 6a – vzorový herní plán hry Lodě 3D pro žáka A
- 3D lodě – pracovní list 6b – vzorový herní plán hry Lodě 3D pro žáka B
- 3D lodě – pracovní list 1 – komentář pro učitele
- 3D lodě – instrukce pro učitele U1

Struktura a organizace realizace hodnotící aktivity

Přípravná fáze:

- Pokud je splněn předpoklad, že žáci znají klasickou hru Lodě, lze postupovat rovnou od pracovního listu 2. V opačném případě je nutné nejprve vyjasnit hru Lodě (2D pomocí pracovního listu 1). Přípravná fáze cca 25 minut.

Hlavní aktivita:

- Hlavní aktivita na jednu vyučovací hodinu. Žáci pracují ve dvojici – například v jedné lavici.
- Žáci obdrží pracovní list 2 se zadáním a přesným návodem, jak při aktivitě postupovat. Učitel má k dispozici stejný pracovní list doplněný o metodické poznámky (U1).
- Žáci potřebují volné, prázdné listy na vlastní tvorbu, psací potřeby a jeden volný prázdný list, který budou za dvojici odevzdávat.
- Pokud žáci bez obtíží postupují aktivitami v pracovním listu 2, učitel nemusí nijak zasahovat. Pokud si neví rady, učitel jim postupně nabízí pomocné pracovní listy (pracovní list 3 – pracovní list 6), a to od návodných otázek pro další samostatnou práci až po připravenou variantu hry Lodě 3D, kterou žáci „pouze“ hrají.

Závěrečná fáze:

- Není nutnou součástí. Je určena pro skupiny, případně jednotlivé žáky, které předchozí aktivita zaujala a nestihli ji plně dokončit.
- Vhodné zařadit i jako diskusní fórum, prezentaci zajímavých zpracování hlavní aktivity.



Rozsah hodnocení

Žák může ve všech sledovaných skupinách dovedností a schopností prokázat nejvyšší dosaženou úroveň.

Lze hodnotit celou třídu.

Hodnocení

Hodnocení aktivity je jednoznačné. Odpovídá dosažené úrovni zpracování.

Obměna hodnoticí aktivity ve výuce

Hodnoticí aktivitu je možné vystavět i nad jinou všeobecně známou hrou s tím, že se změní některé aspekty původní hry. Hodnoticí nástroje lze pak snadno modifikovat a použít.

Výsledná informace pro učitele

Začínající (úroveň 1)

Žák se seznamuje s předloženými pravidly a porozumí jim. Je schopen tato pravidla při hře bez obtíží dodržovat.

Poučený (úroveň 2)

Žák chápe předložená pravidla, rozumí jim a dokáže podle nich hrát hru. Je schopen tvořit na podkladě těchto pravidel a hracího plánu další vlastní variantu hry. Dokáže zakreslit nové těleso do hracího plánu.

Aktivně užívající (úroveň 3)

Žák dokáže pomocí návodných otázek vytvořit vlastní pravidla hry i vlastní funkční herní plán. Dokáže pomocí těchto pravidel hrát hru i volit další nová umístění bitevní lodě.

Pokročilý (úroveň 4)

Žák vytvoří na podkladě zkušeností z jiných her vlastní pravidla hry a navrhne funkční hrací plán. Dokáže pravidla interpretovat a hrát s ostatními takto vytvořenou novou hru.

Výsledná informace pro žáka

Začínající (úroveň 1)

Dokáží si zahrát hru podle předem připravených pravidel a hracího plánu. Jen ještě nedokáží vymyslet vlastní hru ani jiné varianty této hry.

Poučený (úroveň 2)

Dokáží si zahrát hru podle předem připravených pravidel a hracího plánu. Nedokáží ještě vymyslet vlastní hru, ale umím dle návodu zahrát různé varianty této hry.

Aktivně užívající (úroveň 3)

Dokáží pomocí návodných otázek vytvořit vlastní pravidla hry i vlastní funkční herní plán. Pomocí těchto pravidel mohou hrát hru i volit další nová umístění bitevní lodě.

Pokročilý (úroveň 4)

Umím vytvořit vlastní pravidla hry i nakreslit funkční hrací plán. Dokáži hru ostatním vysvětlit a hrát podle předem určených pravidel.

