

Hodnoticí aktivita

20 otázek

Anotace

Žáci hrají s učitelem klasickou didaktickou hru 20 otázek, v českém prostředí známou někdy jako „Hra Ano/Ne“. V ukázkovém případě jde o sérii jazykových pojmů. Začíná se od jednodušších pojmů, postupně se podle situace přechází k náročnějším (v principu hry jsou to pojmy s široce rozprostřenou charakteristikou – vlastnostmi). Specifikem hry je to, že ačkoli každý žák hraje sám za sebe (snaží se to být on, kdo uhodne hádanku), využívá pro svoji strategii a cestu k vyřešení hádanky výsledky spolužáků. Nejvyšší metou (cílem) učitele při hraní této hry je přechod žákova myšlení typu „já vymyslel tak dobré otázky – a on slízl smetanu“ k myšlení à la „moje otázka pomůže mně, nebo třeba pomůže někomu jinému“.

Pokud učitel pojme hru jako čistou soutěž, případně naopak jako čistou skupinovou práci, zbavuje hru didaktických/edukačních efektů. Kompetence: komunikativní, sociální a personální, pracovní a k řešení problémů.



Věk – cílová skupina

5. ročník ZŠ

Časová dotace (rozsah výuky)

10 až 45 minut

Znalostní a kompetenční předpoklady žáků

Žáci znají pravidla hry z jednodušších variant a několikrát hru hráli (např. v Př – Hádáme zvíře, v Aj – Hádáme povolání, ...).

Prostorové a materiální požadavky na realizaci

Práce s menší skupinou žáků. Typická aktivita realizovatelná jen při diferenciaci.

Vzdělávací obor

Český jazyk a literatura

Očekávaný výstup

ČJL-5-2-01 porovnává významy slov, zvláště slova stejného nebo podobného významu a slova vícevýznamová.

ČJL-9-2-06 rozlišuje významové vztahy gramatických jednotek ve větě a v souvětí.

Hodnocená klíčová kompetence

Komunikativní, sociální a personální, pracovní a k řešení problémů.

Podrobnější informace k hodnoceným schopnostem a dovednostem klíčové kompetence

Žák používá analýzu a syntézu v oblasti slovní zásoby, gramatiky,...

Ukázkový příklad: Žák syntetizuje gramatické jevy tak, že pro ně nalézá nadřazenou kategorii. (Hra se nejčastěji používá pro zjištění úrovně znalostí, porozumění a aplikace.)

Součásti hodnocení aktivity

- 20 otázek – hodnocení – tabulka indikátorů k odškrtnutí (učitelův poznámkovník postřehnutých indicií ukazujících k daným kompetencím)

Struktura a organizace realizace hodnoticí aktivity

Připravená tabule na odpočet 20 otázek

Ukázkový scénář

Hádanka 1: Děti hádají slovní druh – sloveso

Podstata prvního kroku – Správný návod na hru

Učitel: „Jsem slovní druh. Vaším úkolem je zjistit který. Vy víte, že každý slovní druh má své vlastnosti. Pokuste se mě ptát právě na tyto vlastnosti, abyste podle mých odpovědí zjistili, který ten slovní druh jsem. Ale pozor, musíte se ptát tak, abych mohl odpovědět jen Ano/Ne.“

Nástin postupu náročnosti dalších otázek:

Hádanka 2: Děti hádají ještě jednou (dvakrát, třikrát) slovní druh (ukotvení ve strategiích)

Hádanka 3: Děti hádají vyjmenované slovo

Hádanka 4: Děti hádají opět (x krát) vyjmenované slovo

Hádanka 5: Děti hádají tvar slova – robot (roboty)

Hádanka 6: Děti hádají tvar slova – rozbít (rozbij)

Hádanka 7: Děti hádají... další otázky jsou v režii vyučujícího

Pozn.:

- personalizace hádanky („Jsem sloveso.“ místo: „Myslím si sloveso.“)
- důslednost (např. odpočítávat i otázky špatně položené)

Rozsah hodnocení

V průběhu hry si učitel dělá poznámky zaškrtnutím v rychlé tabulce indikátorů (Hodnocení – tabulka indikátorů k odškrtnutí).

Podle zaškrtnutí v tabulce učitel určí úroveň žáka v dané kompetenci.

Hodnocení/sebehodnocení

V rámci vyhodnocení řešení daného problému. Například metodou „..., protože“.

(Toto se povedlo, protože... Toto se nepovedlo, protože... Tady jsme to nedopsali, protože... Toto jsi uhodl, protože, ...)

Vyhnout se otázkám typu: Jak se ti pracovalo? Co se ti nejvíce líbilo? Lépe nahradit otázkou/zadáním: Práci řídíš ty, navrhní změny, úpravy, ...

Poznámky na závěr

- Užitečné podklady pro slovní hodnocení žáka, které je zaměřeno na jeho „školní dovednosti“.
- Díky evidenci je možné příště při použití této (nebo podobné) metody žáky upozornit na kritická místa / silná místa.
- Již před prvním použitím si vyučující upraví indikátory podle svých znalostí a postřehů o své třídě.
- Porovnání s „tvrdými“ znalostmi.
- Při opakování se nástroj vybrušuje, upřesňuje.

Obměna hodnoticích aktivity ve výuce

Hru 20 otázek („Hra Ano/Ne“) lze využít v různých obměnách pro další vzdělávací oblasti.

