

CESTA DO HISTÓRIE

Interaktívny kvíz zameraný na obdobie od praveku po novovek, ktorý hrovou formou nielen pomôže žiakom zopakovať si učivo siedmeho ročníka, ale aj rozvíja ich kreatívne myslenie.



PRE KOHO?

Aktivita je určená pre žiakov, ktorí prebrali učivo siedmeho ročníka základnej školy. Tematicky sa venuje témam života v praveku, Rímskej ríši a počiatkom kolonizácie Ameriky v rannom novoveku.



ČO SA NAUČÍME?

Cieľom aktivity je zopakovať si učivo šiesteho ročníka hrovou a zaujímavou formou, ktorá rozvíja kreatívne myslenie žiakov.



VÝKONOVÝ A OBSAHOVÝ ŠTANDARD:

VÝKONOVÝ ŠTANDARD

- > rozpoznať rozdiely v spôsobe obživy a života pravekých zberačov, lovcov a roľníkov
- > porovnať výhody a nevýhody kamenných a kovových nástrojov, resp. zbraní
- > zhodnotiť prínos antickej kultúry pre našu prítomnosť
- > vymedziť hlavné príčiny a dôsledky námorských objavov

OBSAHOVÝ ŠTANDARD:

- lovec, praveké zbrane, domestikácia zvierat
- cisárstvo, rímske kultúrne pamiatky, Spartakovo povstanie
- mapa, nové vynálezy, obchod s pôvodnými Američanmi

POSTUP PRÁCE:

Žiakom rozdáme pracovné listy, ktoré slúžia ako náhrada vpisovacích políčok v PC. Tieto listy obsahujú meno hráča, kolónku s tromi životmi (vo forme srdiečok) a s otázkami, ktoré sa ich hra bude pýtať. Spustíme prezentáciu a žiakom prečítame pravidlá hry, poprípade vysvetlíme body, ktoré im nemusia byť jasné. V momente, keď je všetkým jasné, čo majú robiť, môžeme posunúť snímku, ktorá začína samotnú hru. Prezentácia je takmer automatická, od učiteľa sa vyžaduje len aby preklikával dialógy. Učiteľ zasahuje len v momente, keď žiaci zodpovedia otázku. Každá otázka má tri možnosti.



Po tom, čo si žiaci vyberú sa učiteľ opýta, kto zadal možnosť A, B, alebo C (poprípade aký rok napísali do kolónky). Následne učiteľ prečíta, aký mali tieto odpovede dôsledok, teda či žiaci stratili alebo nestratili život. V prípade otázok s výberom oblečenia, odporúčam vybrať jedného študenta, aby prišiel na plátne ukázať, ktoré zvolil. Takto hra funguje až do poslednej otázky, po ktorej je hráč "oslobodený" z počítačovej hry a ocitne sa znova v triede.

Na záver prichádza vyhodnotenie študentov - či dokázali uniknúť vírusu alebo ostali zaseknutí v niektorom z období.



MOŽNÉ MODIFIKÁCIE:

Ak učiteľ nemá možnosť použiť počas hodiny zvuk, je možné celú hru sprevádzať čítaným prejavom - buď všetko bude čítať učiteľ alebo sa rozdelia roly učiteľky, vírusu, sprievodcu hry, rímskeho občana a Krištofa Kolumba medzi žiakov. Ak by sa našiel učiteľ s kombináciou informatiky, hra by sa dala plne zautomatizovať.

AUTORI:

Moje meno je Vic Szabó a som študentom magisterského stupňa UPJŠ v kombinácii história-anglický jazyk.

Na tejto hre som pracoval s tímom v zložení:

Nina Szabová - artwork, hlas učiteľky.

Kristína Dronzeková - hlas sprievodcu hrou.

Filip Hrubíščák - hlas rímskeho občana a Krištofa Kolumba.

