Jan Staníček - ZS 2021/22

|  |  |
| --- | --- |
| Dračí války - Didaktická hra - pro fixaci učiva | |
| pro koho: | kvinta/sexta - vyšší gymnázium (může být upraveno i na nižší gym.) |
| cíle: | žák komunikuje se spolužáky; žák se učí kooperaci ve skupině; žák rozvíjí logické myšlení; žák je motivován k učení; žák se učí fair play; žák se učí přijímat porážku; žák zastupuje různé úlohy v týmu; žák se učí zodpovědnosti (za průběh hry v případě rozhodčího) *(následující kognitivní cíle mohou být přizpůsobeny učivu, které chceme fixovat)*; žák charakterizuje výrobu amoniaku; žák vysvětlí biogenitu fosforu a dusíku; žák zná výskyt fosforu a dusíku v přírodě; žák rozliší alotropické modifikace fosforu; žák jmenuje význam sloučenin dusíku a fosforu (aspoň 5); žák odvodí elektronovou konfiguraci dusíku a fosforu a vyvodí z ní některé důsledky (aspoň 2); žák zhodnotí sílu kyseliny dusičné; žák zhodnotí užitek kyseliny fosforečné a její vliv na člověka; |
| časový rozsah: | Pokud již žáci znají pravidla a jsou jim rozděleny týmy a třídy předem/rychle, tak může být hra do 5 minut odehraná. S vysvětlením pravidel a rozdělením, tak 15 minut. S navýšením množství otázek, třeba i 30 minut. Velmi záleží na kázni třídy a motivaci třídy k činnosti. |

**Popis**: Jedná se o hru pro fixaci učiva pro 5 hráčů (2 vs 2 + 1 rozhodčí nebo 4 hráči deathmatch + 1 rozhodčí). Podle použitých otázek učiva, lze hru použít jak na vyšším, tak na nižším gymnáziu (pozn. příklad bude uveden pro vyšší gymnázium na učivu dusíku a fosforu). Žáci se rozdělí do pětic (např. metodou lístečků nebo skrytého předmětu v ruce nebo losováním čísel apod.), žáci si metodou otočených lístečků zvolí role (4 žáci každý jednu třídu, 1 žák si vylosuje roli rozhodčího). Rozhodčí dostane od učitele přes internet na telefon ppt prezentaci, kde na každém snímku bude úkol/úloha s časovou dotací na její splnění. Na každém druhém snímku bude vždy řešení, o sporná řešení se rozhodčí poradí s učitelem, nebo může být využit internet k ověření odpovědi. **Žáci, které zastupují jednotlivé třídy (gladiator, čarodějnice, drak, stínový vrah) hrají ve dvou týmech (2 vs 2)**. Protože dáma má přednost, tým, který má čarodějnici začíná první, a prvním řešitelem je zároveň hráč, který má čarodějnici. Prvním řešitelem druhého týmu je hráč se třídou, která má nižší počet životů. Každý tah dostane jeden tým (týmy se v tahu střídají) otázku/úkol, který je v ppt. Splní-li tým úkol, může použít jednu schopnost, jedné ze dvou tříd v týmu (podle tabulky). Na rozhodnutí, kterou schopnost, které třídy v týmu použije, má řešitel 15 sekund. Přednost na plnění úkolu má hráč v týmu, na kterého otázka padne (v týmu se každé kolo střídají hráči v plnění úkolu i rozhodnutí o využití schopností tříd), v případě, že neví, je mu pomoženo spoluhráčem v týmu, v případě, že ani jeden z týmu neví odpověď, ztratí třída hráče, který úkol/otázku dostal, 1 život. Počet životů každé třídy si žáci pro přehled zapisují na papír. Prohrál tým, kterému zemřeli obě třídy. Tým s přeživšími třídami je vítězem. Otázky úmyslně dostane rozhodčí na mobil a vždy ji ukáže všem hráčům (aby nedocházelo k rušení ostatních skupin) NEBO je pro každou skupinu hráčů připravena jiná sada otázek nebo stejná sada otázek, ale namíchaných v jiném pořadí. V každém případě otázky nejsou pokládány na hlas. Odpovědi řešitel potichu sdělí ostatním nebo ji napíše na papír, který ukáže rozhodčímu a ostatním. Až pak rozhodčí přehodí snímek z otázky na její odpověď, čímž dojde k ověření.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **třída:** | **výchozí počet životů:** | **schopnosti:** |
| gladiátor: | 8 | -(ÚTOK MEČEM) útokem bere 1 život.  -(OKO ZA OKO) útokem bere 1,5 život, ale v tom případě 1,5 svůj život ztratí. |
| čarodějnice: | 4 | -(BLESK) útokem bere soupeři 1 život.  -(REGENERACE) 1,5 života může přidat sobě nebo jiné třídě. Tuto schopnost lze použít i na třídy soupeře, ale jen v případě, že se jedná o 2 vs 2, v takovém případě, pak nesmí tato třída v jejím tahu na čarodějnici zaútočit. |
| drak: | 5 | -(ÚTOK OHNĚM) útokem veme zvolené třídě 1,5 životu.  -(INFERNO) útokem veme všem ostatním třídám 1 život (včetně třídy svého spoluhráče). Poškození je aplikováno i na stínového vraha, nezávisle na jeho použití schopnosti NEVIDITELNOST. |
| stínový vrah: | 3 | -(BODNUTÍ DO ZAD) útokem veme zvolené třídě 2 životy. V případě, že je hra 2 vs 2, lze tuto schopnost použít každý druhý tah týmu. Až 1 ze tříd v 1 týmu umře, je možné tuto schopnost používat každý tah týmu (nebo tah hráče).  -(NEVIDITELNOST) protivník nebo nepřátelský tým nemůže na stínového vraha v následujícím tahu zaútočit. Stínový vrah, ale může být zasažen schopností INFERNO. Schopnost NEVIDITELNOST lze použít pouze ve 2 vs 2, ale **nesmí** být použita 3 kola za sebou. |

**Variace (kombinace následujících možností)**:

1. hrají 3-5 hráčů všichni proti všem a střídají se v tahu cyklicky
2. **hraje se 2 vs 2** (pravděpodobně nejlepší varianta)
3. **týmy si losují své třídy** (pravděpodobně nejlepší varianta)
4. týmy si vybírají své třídy
5. dva hráči nemohou mít stejnou třídu
6. více hráčů může mít stejnou třídu
7. střídání týmu v tahu je zároveň střídáním použité třídy v tahu (např. Tým má gladiatora a čarodějnici → tým hrál v prvním tahu gladiatorem → tým musí ve druhém tahu hrát čarodějnicí)

V případě, že hrají proti sobě týmy, tak se střídají v tahu pouze týmy, nikoliv třídy týmů → tým, který je na tahu se domluví, kterou schopnost, které třídy v týmu chtějí použít. Rozhodující slovo má původní řešitel otázky (řešitelé se v týmu střídají každé kolo).

**Sebehodnocení/vzájemné hodnocení**: žák je hodnocen prakticky kontinuálně spolužákem, který hraje roli rozhodčího; úspěch výhry v této hře je úzce zpět s žákovými znalostmi, vědomostmi a dovednostmi, čímž žák dostává okamžitou zpětnou vazbu, jak na tom je; učitel v této hře vlastně s žáky vůbec nepracuje; žáci jsou hodnoceni “hrou samotnou”.