

Metodika k diskusnej kartovej hre digiSAPIENS

Cieľová skupina: 8. ročník ZŠ – 3. ročník SŠ

Cieľ kartovej hry: Motivovať žiakov, aby sa zamýšľali nad tým, ako sa stavajú k informáciám, ktoré vidia (nielen) v online prostredí. Rovnako by ich kartová hra mala viesť k sebareflexii o ich správaní sa v online priestore a následkoch na ich život a prežívanie ostatných ľudí, s ktorými interagujú.

Dĺžka trvania:

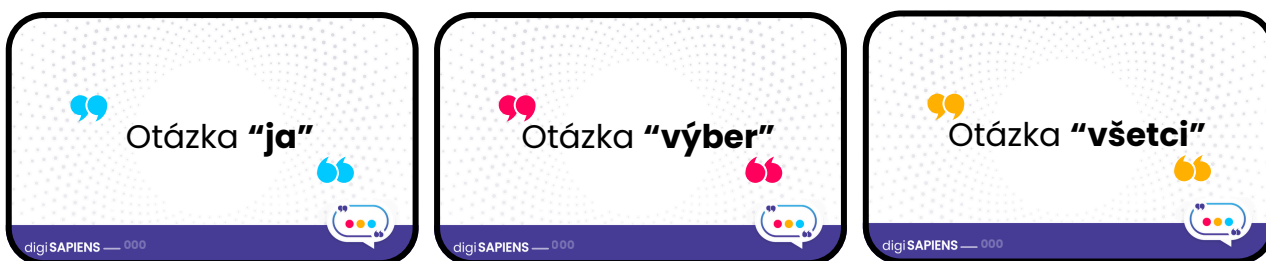
Variant A: 45 minút

Variant B: 20–30 minút

Obsah sady:

50 kartičiek rozdelených do 3 skupín:

- otázka **“ja”** – odpovedá hráč, ktorý si kartu potiahol
- otázka **“vyber”** – odpovedá hráč, ktorého si vyberie hráč, ktorý si kartu potiahol
- otázka **“všetci”** – odpovedajú všetci zo skupiny



Karty označené hviezdou – karty, ktoré môžu byť použité počas úvodu do aktivity.

Materiál “Usmernenie k hre” – textový materiál s teoretickou časťou hry, ktorú môže lektor/učiteľ využiť počas hry, ale aj v rámci reflexie.

Úvod do aktivity:

Keďže v rámci hry žiaci rozprávajú o rôznych svojich postojoch či pocitoch, je nutné, aby sa pred samotnou hrou trochu uvoľnili, prípadne sa lepšie spoznali, ak ide o neznámu skupinku. Preto si ešte pred začiatkom samotnej aktivity posadíme žiakov do kruhu. Lektor alebo učiteľ sa ich pýta otázky z kartičiek, ktoré sú označené hviezdikou. Ak sa žiaci s prečítanou otázkou stotožnia, vymenia si miesto s niekým iným.

Priebeh hry:

Hru môžeme hrať v dvoch základných variantoch:

A. Učiteľ/lektor rozdelí žiakov do skupín po 3 – 5 a rozdá medzi nich rovnomerný počet kartičiek lícom nadol. Jeden zo žiakov v skupine si potiahne kartu z kôpky. Podľa typu karty (uvedené vyššie) odpovedá buď on sám, alebo si vyberie niekoho zo spolužiakov, poprípade odpovedajú všetci. Hra sa dá hrať v ľubovoľnom počte kôl. Učiteľ/lektor sa prechádza medzi skupinami a sleduje diskusiu. Táto hra si vyžaduje minimálne 1 vyučovaciu hodinu. Učiteľ/lektor žiakov požiada, aby si v priebehu hry vybrali 3 otázky, ktoré považujú za najzaujímavejšie či najnáročnejšie. V závere o nich budú diskutovať s celou triedou/skupinou.

B. Učiteľ/lektor sa posadí so žiakmi do kruhu a nechá kolovať balíček kartičiek. Každý žiak si potiahne kartu a odpovedá na otázku, prípadne sa pýta otázku spolužiaka, alebo celej skupiny (záleží od typu otázky). Následne sa rozvíja diskusia. Táto hra sa dá zrealizovať aj za kratší čas ako verzia A. Záleží však od toho, ako veľmi sa trieda zapája a je zvyknutá diskutovať. Je možné ju zaradiť samostatne, ale aj v kombinácii s inou kratšou aktivitou či teoretickou časťou.

Okrem týchto dvoch verzií môže učiteľ/lektor kartičky z hry zaradiť aj do akejkoľvek inej aktivity podľa vlastného uváženia.

Reflexia:

A. Učiteľ/lektor hru zastaví približne 15 minút pred koncom hodiny. Teraz je priestor, aby sa celá trieda venovala 3 otázkam, ktoré si každá skupina vybrala počas hry. Podľa toho, koľko ostalo času, učiteľ vyzýva skupiny, aby triede predstavili vybrané otázky a snaží sa v triede podnietiť diskusiu o nich. Učiteľ/lektor sa môže pýtať doplňujúce otázky, doplniť teóriu či faktické pripomienky. Úlohou učiteľa/lektora nie je žiakov presviedčať o svojich postojoch. Pri reflexii si učiteľ/lektor môže pomôcť priloženým materiálom. Usmernenie k hre, ktorý je súčasťou balíka.

B. Variant B si nevyžaduje samostatnú reflexiu. Tá totiž prebehla už počas samotnej hry. Učiteľ/lektor nemá do hry vnášať svoje postoje, len diskusiu usmerňovať, aby bola faktická.

Tato hra vznikla v spolupráci s **dobrovoľníkmi vzdelávacieho programu digiPEERS** v rámci projektu **(Ne)hráme sa s dezinfo!**