

Daniel LAJČIN

**DIDAKTICKÉ HRY
V ODBORNOM VZDELÁVANÍ A
PRÍPRAVE**



Vysoká škola DTI

2025

Názov: DIDAKTICKÉ HRY V ODBORNOM VZDELÁVANÍ A PRÍPRAVE

Autor:

Dr.h.c. prof. PhDr. PaedDr. Ing. Daniel Lajčín, PhD., DBA, LL.M

Recenzenti:

prof. PhDr. PaedDr. Lenka Pasternáková, PhD., MBA

prof. Dr. habil. PaedDr. Ing. István Szőköl, PhD.

Počet AH: 3,2

Počet strán: 75

Rok vydania: 2025

Vydanie: prvé

Vydavateľ: Vysoká škola DTI, Ul. Sládkovičova 533/20, 018 41 Dubnica nad Váhom

ISBN: 978-80-8222-074-5

EAN: 9788082220745

ISBN(pdf): 978-80-8222-075-2

EAN(pdf): 9788082220752

Dostupné on-line ako otvorený vzdelávací zdroj.

Vysokoškolské skriptá vznikli v rámci riešenia medzinárodného vedeckého projektu IGA 001DTI/2023-2026 *Aktuálne témy odborovej didaktiky v prostredí odborného vzdelávania a prípravy.*

Učebné texty, skriptá schválila Edičná komisia VŠ DTI v Dubnici nad Váhom dňa 07.06. 2025 v edícii: Pedagogický výstup publikačnej činnosti pod číslom P1_03/2025. Učebné texty vychádzajú elektronicky (otvorený vzdelávací zdroj) s finančnou podporou Vysokej školy DTI.

Zdroj obrázku na titulnej strane: <https://www.vssr.sk/clanok-z-titulky/odborne-vzdelavanie-a-priprava-v-skolskom-roku-2021-2022.htm>

Obsah

ÚVOD	5
1 DIDAKTICKÁ HRA – DEFINÍCIA A ZÁKLADNÁ CHARAKTERISTIKA	7
1.1 Definícia didaktickej hry	7
1.2 Charakteristiky didaktickej hry	8
2 VÝSKUMNÉ AKTIVITY V OBLASTI DIDAKTICKÝCH HIER.....	11
3 CIELE DIDAKTICKEJ HRY	15
4 KLASIFIKÁCIA DIDAKTICKÝCH HIER	18
5 FÁZY DIDAKTICKEJ HRY A JEJ ZAČLENENIE DO VYUČOVACEJ HODINY	21
6 VÝHODY IMPLEMENTÁCIE DIDAKTICKÝCH HIER	25
7 NEVÝHODY A RIZIKÁ IMPLEMENTÁCIE DIDAKTICKÝCH HIER.....	29
8 VYUŽITIE DIDAKTICKÝCH HIER V STREDNÝCH ODBORNÝCH ŠKOLÁCH.....	32
9 DIDAKTICKÉ HRY V ODBORNOM VZDELÁVANÍ A PRÍPRAVE – PRÍKLADY DOBREJ PRAXE.....	35
9.1 Ľudia sveta.....	36
9.2 Babylonská veža	37
9.3 O etických značkách	39
9.4 Fibonacci-Nim	43
9.5 Kto prvý precestuje Európu?	45
9.6 Riešenie vraždy.....	48
9.7 Hra o fazuľky.....	51
9.8 EuroCity na papieri.....	53
9.9 Let balónom.....	55
9.10 Každý je učiteľom	57
9.11 Skladačka o ľudských právach	58
9.12 (Nie) som právnik	60
9.13 Didakticky zamerané zážitkové aktivity v odbornom vzdelávaní a príprave – príklady dobrej praxe.....	62
ZÁVER.....	69
ZOZNAM POUŽITÝCH PRAMEŇOV	70

ÚVOD

Cieľovou skupinou predložených vysokoškolských skrípt sú študenti učiteľstva. Vysokoškolské skriptá DIDAKTICKÉ HRY V ODBORNOM VZDELÁVANÍ A PRÍPRAVE prezentujú systemizovaný a ucelený súbor a výklad poznatkov a významným spôsobom dopĺňajú existujúce vysokoškolské učebnice a učebné texty prioritne k jednotlivým študijným predmetom bakalárskeho i magisterského stupňa učiteľského štúdia. Naším zámerom je, aby po skriptách siahli študujúci ako východisko empiricko-aplikačne orientovaných rigorózných prác, dizertačných prác i atestačných prác učiteľov z praxe, taktiež vidíme ich využitie aj k predmetom dopĺňujúceho pedagogického štúdia v základoch i rozširujúcom module.

Koncepcia predložených vysokoškolských skrípt výkladovým spôsobom podáva základné teoretické východiská z oblasti pedagogiky ako vednej disciplíny, prioritne všeobecnej didaktiky a odborovej didaktiky v súvislostiach a názorným spôsobom prezentuje odborovo-didaktický obsah s konkrétnymi poznatkami o uplatnení didaktických hier predovšetkým v odbornom vzdelávaní a príprave, ale taktiež, aj keď im nie sú skriptá primárne určené, aj v učiteľskej príprave a ďalšom či celoživotnom vzdelávaní učiteľov z praxe.

Nakoľko predložené vysokoškolské skriptá prezentujú základné teoretické východiská z oblasti všeobecnej a odborovej didaktiky, ako i konkrétne odborovo-didaktické poznatky, predstavujú odporúčaný a dopĺňujúci študijný podklad k študijným predmetom v bakalárskom i magisterskom stupni vysokoškolskej prípravy budúcich učiteľov, napr. Všeobecná didaktika, Modelovanie a riešenie výchovných situácií v odbornom vzdelávaní, Sociálna a pedagogická komunikácia, Didaktika odborného výcviku, Inovácie v didaktike, Didaktika odborných ekonomických predmetov, Súčasný trendy vo vzdelávaní, Sociálno-psychologický výcvik, Sociálna a pedagogická interakcia a kooperácia a ďalšie.

Predložené vysokoškolské skriptá majú odborovo-didaktický charakter, preto je cieľom systematicky a výkladovo predstaviť základné pojmy, teoretické princípy, východiská a súvislosti z oblasti viacerých študijných predmetov, pretože spracovaná téma didaktických hier v odbornom vzdelávaní a príprave je, najmä z odborovo-didaktického a psychologického hľadiska, prierezovou témou a východiskovou témou pre širší kontext, napr. psychologické hry, manažérske hry, simulačné hry a podobne.

Našou ambíciou je, aby tieto skriptá tvorili východiskovú informačnú pomôcku pre študentov vysokých škôl (a podľa potreby aj pre učiteľov z výkonu priamej pedagogickej praxe

v školách) a aby študujúcim poskytli nielen vhodnú teoretickú bázu, ale aby boli inšpiráciou konkrétnymi príkladmi, modelovými situáciami a ďalšími didaktickými postupmi, ktoré názorným spôsobom prezentujú príklady z praxe, ako príklady na riešenie praktických úloh a taktiež na prezentáciu overených metodických postupov. Výsledná podoba týchto vysokoškolských skrípt predpokladá ich pravidelnú aktualizáciu a prispôbovanie aktuálnym potrebám študentov a pedagogického procesu.

1 DIDAKTICKÁ HRA – DEFINÍCIA A ZÁKLADNÁ CHARAKTERISTIKA

Kľúčové slová: hra, didaktická hra, vyučovacia metóda, motivácia

V dnešnej dobe sa väčšina učiteľov stretáva s problémom nezájmu žiakov o vyučovanie, o vyučovací predmet a pozoruje pokles ich vnútornej motivácie (Baránková, 2020). S nezajmom, samozrejme, súvisí i neúspech žiakov, ich slabšie výsledky, ale tiež horšia disciplína na vyučovacích hodinách (Szököl, Osifčín a Tóth, 2025). V rámci snahy o udržanie primeranej disciplíny žiakov na hodine musí učiteľ vynaložiť množstvo energie. V priebehu vyučovacej hodiny musí často striedať činnosti žiakov a zaraďovať do vyučovania rozmanité aktivity, aby bola pre žiakov škola atraktívna a aby ju radi navštevovali. Jednou z možností, ako premeniť vyučovanie na zaujímavejšie z pohľadu žiakov, je využívať prvky zážitkového vyučovania a zaraďovať do výučby aj činnosti, ktoré žiaci radi a dobrovoľne robia, napr. didaktické hry. Hry pozitívne pôsobia na rozvoj žiakov v rôznych oblastiach, predovšetkým podporujú rozvoj rozumových schopností, rôznych zručností, návykov a formujú základné charakterové vlastnosti. Hra reaguje na množstvo potrieb žiakov, napríklad na senzorické a kognitívne potreby, potrebu experimentovania, sebautvárania, sebarealizácie, potrebu patriť k nejakej sociálnej skupine. Hry sú inovatívnou formou vyučovania – môžu byť tradičné, digitálne alebo gamifikované.

1.1 Definícia didaktickej hry

Ak zaradíme hry do výchovno-vzdelávacieho procesu, hovoríme o didaktických hrách, ktoré majú svoj didaktický cieľ a metodicky premyslené pravidlá (Valentovičová a Krásna, 2014). Didaktická hra je teda špecifická vyučovacia metóda alebo forma edukačnej činnosti, pri ktorej sa využíva hra ako prostriedok na dosiahnutie výchovno-vzdelávacích cieľov. Nejde teda o hru pre zábavu alebo rozptýlenie, ale o cielene pripravenú edukačnú činnosť s výchovným, vzdelávacím alebo rozvíjajúcim zámerom. Průcha a kol. (2013) definujú didaktickú hru ako analógiu spontánnej činnosti detí, ktorá sleduje (pre žiakov nie vždy zjavným spôsobom) didaktické ciele. Môže sa odohrávať v učebni, v telocvični, na ihrisku, v prírode. Má svoje pravidlá, vyžaduje priebežné usmerňovanie a záverečné vyhodnotenie. Je

určená pre jednotlivcov aj skupiny žiakov, pričom rola učiteľa má široké rozpätie od hlavného organizátora až po pozorovateľa. Jej prednosťou je stimulačný náboj, lebo prebúdza záujem, zvyšuje angažovanosť žiakov na vykonávanie rôznych činností, podnecuje ich tvorivosť, spontánnosť, spoluprácu aj súťaživosť, núti ich využívať rôzne poznatky a schopnosti a zapájať do hry svoje životné skúsenosti. Didaktickú hru teda zaradíme medzi didaktické metódy a za jej jednoznačnú prednosť môžeme označiť to, že prináša žiakom potešenie z jej priebehu, a tak, ako každá vyučovacia metóda, vedie k dosiahnutiu stanovených edukačných cieľov na základe realizácie naplánovanej činnosti učiteľa a žiakov, konštatuje Baránková (2020). Baránková (2020) ďalej uvádza, že didaktická hra si zachováva väčšinu znakov hrových činností, takže žiaci si isté obmedzenia dané štruktúrou, organizáciou a potrebou usmerňovania priebehu didaktickej hry vzhľadom na cieľovú orientáciu pri správnom pedagogickom vedení ani príliš neuvedomujú.

1.2 Charakteristiky didaktickej hry

Didaktická hra má vymedzenú štruktúru, ktorá ju odlišuje od iných hier a činností. Jej základ tvoria hrová úloha, hrová činnosť a pravidlá hry. Hrová úloha vyjadruje didaktický obsah, konkretizuje cieľ, na ktorý sa náučné pôsobenie hry zameriava. Hrová činnosť predstavuje konkrétny spôsob, formu aktivity, ktorou sa má didaktická úloha riešiť. Podstatnou požiadavkou je zábavnosť, príťažlivosť činnosti. Hrová činnosť motivuje žiaka k riešeniu didaktickej úlohy, bez nej by didaktická hra nebola hrou. Pravidlá hry stanovujú presné požiadavky na hrovú činnosť. Didaktická hra nachádza hojné využitie najmä v predškolskej výchove, ale v modifikovaných podobách sa čoraz častejšie uplatňuje aj u starších žiakov a dospelých. Ščasná (2022) uvádza, že didaktické hry rozvíjajú kritické myslenie, schopnosť analýzy a syntézy, trénujú pamäť, pozornosť, napomáhajú vytvoriť si vzťah k vyučovaciemu predmetu, zlepšiť ho, prípadne prekonať obavy. Pri hre si žiaci tiež overujú svoje osobnostné zručnosti, akými sú zmysel pre fair-play, umenie prehrávať či vyhrávať. Vďaka hrám sú žiaci nútení spolupracovať, a tým utužovať vzťahy medzi žiakmi navzájom, ako i žiakmi a učiteľom. Zaradením didaktickej hry do vyučovania sa celkovo mení atmosféra v triede ako dôsledok toho, že sa do veľkej miery odbúrava strach z možného zlyhania, čo môže mať pozitívny vplyv aj na sociálnu klímu triedy. Naopak je tomu v prípade samostatnej práce žiakov s cieľom dosiahnuť dobré známky či odmenu, čo znižuje ich vnútornú motiváciu.

Ščasná (2022) uvádza, že vo vyučovacom procese zaujímajú didaktické hry významné miesto. Žiakov nimi motivujeme, pomáhame im lepšie porozumieť preberanému učivu a dochádza u nich k rozvoju všetkých kľúčových kompetencií, čím je možné dosiahnuť ciele moderného poňatia vyučovania. Citovaná autorka tiež dopĺňa svoj pohľad, ktorý si vytvorila na základe skúseností z vlastnej praxe, a to, že aj napriek jednoznačnému prínosu didaktických hier sa učitelia často vyhovávajú na to, že vo vyučovacom procese nie je na hru čas ani priestor.

Z uvedeného vyplýva, že didaktická hra má svoje špecifické pravidlá, ktoré sa sčasti zhodujú s pravidlami hier vo všeobecnosti, ale na to, aby bola edukačná, musí spĺňať nasledujúcich sedem princípov:

1. Musí byť cieľavedomá, t.j. musí mať jasne stanovený výchovno-vzdelávací cieľ.
2. Musí obsahovať hravý prvok, ktorým môžu byť súťaž, zábava alebo rolová hra.
3. Musí mať jednoznačné a zrozumiteľné pravidlá, s ktorými sa žiaci dokážu stotožniť a následne ich musia rešpektovať.
4. Žiaci musia byť aktívnymi participantmi hry, t.j. musia byť do nej všetci zapojení.
5. Musí obsahovať prvok emócie, čiže prinášať radosť z činnosti a úspechu.
6. Žiaci musia dostať spätnú väzbu o kvalite svojho výkonu, resp. správnosti alebo nesprávnosti postupov.
7. Hra musí byť variabilná, čo znamená že je ju možné použiť v rôznych edukačných kontextoch a môže byť prispôbená pre potreby rôznych vyučovacích predmetov, ako i veku a vedomostnej úrovni žiakov.

Vychádzajúc z vymenovaných základných princípov didaktickej hry, od jej aplikácie môžeme očakávať zvýšenú motiváciu žiakov k učeniu, nakoľko didaktické hry uľahčujú zapamätanie si učiva, a tak zvyšujú aj záujem žiakov o učivo alebo konkrétny vyučovací predmet. Významnú úlohu v tom zohráva aktivizujúci prvok, nakoľko sa žiaci učia na základe svojej skúsenosti (experienciálne vyučovanie) a nie pasívnym prijímaním informácií. Takouto aktívnou činnosťou si v triede rozvíjajú kompetencie, tvorivosť, učia sa komunikovať, spolupracovať i konštruktívne riešiť problémy.

Výhodou didaktických hier je, že je ich možné použiť v rôznych fázach vyučovania. Sú vhodné napr. aj na overovanie a upevňovanie učiva, kedy si žiaci prostredníctvom hry môžu precvičiť, zopakovať, utvrdiť alebo overiť poznatky.

Špecifické postavenie majú didaktické hry pri kreovaní inkluzívneho edukačného prostredia, nakoľko umožňujú zapojenie žiakov s rôznymi schopnosťami a potrebami do všetkých aktivít. Ich charakter zároveň umožňuje cielene vytvoriť v rámci triedy pracovné skupiny s heterogénnym zložením, ktoré pomôžu žiakom vnímať diverzitu ako prínos a rešpektovať (vítat) inakosť ako obohacujúci prvok, ktorý otvára nové perspektívy.

Zhrnutie: Didaktická hra je zámerne použitá vyučovacia metóda, ktorá je založená na princípoch hry. Umožňuje žiakom aktívne sa učiť prostredníctvom hernej situácie, pričom podporuje rozvoj vedomostí, zručností, schopností a postojov. Medzi jej základné prvky patria: cieľavedomosť, hravý prvok, pravidlá, aktívna účasť, emócie, spätná väzba a variabilita.

Otázky a úlohy:

1. Predložte vlastnú definíciu didaktických hier.
2. Zdôvodnite, prečo didaktické hry stále považujeme za inovatívne edukačné postupy vo výchovno-vzdelávacom procese v stredných odborných školách.

2 VÝSKUMNÉ AKTIVITY V OBLASTI DIDAKTICKÝCH HIER

Kľúčové slová: výskum, empirické dôkazy, publikácie

Zavádzanie didaktických hier je aktuálnym trendom v oblasti edukácie, ale v záujme ich zmysluplného a efektívneho využívania a zdokonaľovania procesov je nevyhnutné vykonávať výskumné aktivity, ktoré sú zamerané na rôzne aspekty ich aplikácie. Výskum poskytuje empirické dôkazy o tom, že didaktické hry ako inovatívna metóda vyučovania zlepšujú výsledky u žiakov a prispievajú k pozitívnemu vzťahu k učeniu, čo napomáha tomu, aby hry neboli vnímané iba ako „zábava“ a aby ich účinnosť bola vedecky podložená.

Pre hlbšie porozumenie problematike zavádzania didaktickej hry ako inovatívnej aktivizujúcej metódy do vyučovacieho procesu je potrebné poukázať na rozmanitý vývoj v oblasti výskumu didaktických hier v slovenských i medzinárodných kontextoch a vyzdvihnúť dopad výskumných aktivít na teoretickú a aplikačnú rovinu predmetnej oblasti. Zároveň je nevyhnutné spresniť trendy ich využitia od roku 2009 až po 2024, pričom je potrebné vyzdvihnúť špecifiká využitia didaktických hier v rôznych kontextoch, napr. v rámci rôznych vyučovacích predmetov (materinský jazyk, cudzí jazyk, matematika, informatika, prírodné vedy, telesná výchova a pod.), podľa typu použitého média (analogové, digitálne, animované či online hry), cieľovej skupiny (vrátane sociálne či lingvisticky znevýhodnených žiakov základných či stredných škôl alebo študentov vysokej školy) a použitej metódy aktivizácie (herne orientovaný prístup, implicitné učenie, pohybové či dramatické techniky, hodnotenie digitálnych hier).

Pedagogický výskum mapuje interdisciplinárny, multimodálny a výkonnostne orientovaný pohľad na didaktické hry, čo je dôležité aj pre budúcich učiteľov, ktorí by si mali uvedomiť hodnotu didaktickej hry pri motivácii žiakov, rozvoji myslenia, inklúzii a komunikácii. Mnohí autori vo svojich publikáciách reflektujú súčasné edukačné trendy, ako sú zavádzanie digitálnych technológií do vyučovacieho procesu (napr. Dvorská a kol., 2024a,b), digitalizácia školstva, udržateľnosť a diferenciacia učiacich sa skupín.

Tematiku didaktických hier ako predmet svojho záujmu publikačnej činnosti deklarovali viacerí domáci i zahraniční autori, spomedzi ktorých vyberáme:

- Adamčák (2019) analyzoval didaktickú stránku vyučovania športových hier z pohľadu učiteľov stredných škôl,
- Andreevna, Shetneva a Priamursky (2018) sa zamerali na vývoj didaktických hier pre hodiny informatiky a matematiky založených na informačných technológiách,
- Argaj a Argajová (2022) rozoberali didaktické aspekty uplatnenia herne orientovaného prístupu a implicitného učenia pri výučbe basketbalu v školách,
- Baránková (2020) písala o didaktických hrách v edukačnej teórii a praxi,
- Bariaková a Gálisová (2011) opísali jazykové a literárno-didaktické hry na hodinách slovenského jazyka,
- Barnová, Zemánková a Vančo (2024) navrhli inovatívne environmentálne aktivity, vrátane didaktických hier,
- Bartošovič a Krišková (2013) sa venovali didaktickým hrám na hodinách fyziky,
- Beran Sládkayová a Zošáková (2024) písali o využití animácie a hry vo vzdelávaní,
- Borbély (2013) opísal školu hrou a význam komunikácie a orientácie na zážitky vo vyučovaní slovenského jazyka a literatúry,
- Czakoová (2020) písala o rozvíjaní algoritmického myslenia prostredníctvom vzdelávacích počítačových hier,
- Černáková (2010) sa zamerala na začlenenie didaktických hier do vyučovania odborných predmetov v stredných odborných školách,
- Dendys (2018) analyzovala didaktické hry a herné princípy vo vyučovaní dejepisu,
- Dubovski (2017) sa sústredil na didaktické hry vo vyučovaní geografie,
- Holodňáková, Fandel a Haláková (2013) sa zamerali na didaktické hry na hodine biológie s konkrétnou aplikáciou,
- Krásna a Valentovičová (2014) overili didaktické hry v cudzojazyčnej edukácii (nielen) vo voľnom čase,
- Neumann (2019) písal o dejepisnom poznávaní prostredníctvom počítačových hier,
- Olekšáková (2012) opísala didaktické hry s pomôckami z odpadového materiálu,
- Pasiar (2023) mapoval postavenie a funkcie didaktických hier vo výučbe,
- Petrušková a Vargová (2009) sa venovali téme didaktických hier vo výučbe programovania,
- Punčová (2021) písala o on-line didaktických hrách,
- Repoň (2024) sa sústredil na pohybové, dramatické a kreatívne didaktické hry vo výučbe ruštiny ako rodného jazyka v slovenskej škole,

- Stebliuk a Starosta (2018) sa zamerali na didaktické hry v procese prípravy špecialistov v ekonomických odboroch,
- Stoffová a Horváth (2017) spracovali tému didaktických počítačových hier vo výchovno-vzdelávacom procese,
- Štupák (2019) sa zamerail na motiváciu sociálne znevýhodnených detí a žiakov formou didaktických hier,
- Szabó a Jakab (2024) predstavili didaktické hry vo výučbe matematiky s využitím robota Ozobot,
- Ščasná (2022) sa zamerala na didaktické hry v inkluzívnej strednej škole,
- Šeben Zatlková a Janičová (2017) sa zaoberali využitím didaktickej hry v odbornom predmete študijného odboru kontrolór potravín,
- Štubňa (2012) opísal experimenty a didaktické hry pre geológiu,
- Tóblova a Jaslovská (2020) písali o didaktických hrách ako metóde aktivizácie žiakov vo výchovno-vzdelávacom procese v strednej škole,
- Tóblova (2020) rozvinula tému uplatnenia didaktických hier v stredných školách,
- Valentová a Brečka (2023) sa venovali téme hodnotenia digitálnych hier v technologickom vzdelávaní,
- Vankúš (2012) venoval pozornosť didaktickým hrám v matematike,
- Váverková a kol. (2024) písali o využití didaktických hier v rámci výchovy k zdraviu,
- Žido (2023) sa zamerail na didaktické hry ako nástroj edukácie.

Pedagogický výskum v oblasti didaktických hier sa sústreďuje predovšetkým na zvyšovanie kvality vyučovania a na efektívnosť didaktických hier v súvislosti s dosahovaním výchovno-vzdelávacích cieľov prostredníctvom aktivizujúcich prvkov, ktoré zvyšujú motiváciu žiakov k učeniu, ale aj na možnosti prepojenia teórie a praxe formou aplikácie poznatkov v simulovaných situáciách, čo podľa výskumných zistení zlepšuje dlhodobé zapamätanie a využiteľnosť poznatkov v praxi. Na to nadväzuje aj rozvoj prenositeľných kľúčových kompetencií podľa vzdelávacích programov, ako sú kritické myslenie, tvorivosť, schopnosť spolupracovať, komunikovať a konštruktívne riešiť problémy, ako i možnosti ich kultivácie prostredníctvom didaktických hier. Výskumné aktivity taktiež pomáhajú overiť účinnosť moderných prístupov k hre (napr. digitálne hry, online simulácie, escape rooms) v porovnaní s tradičnými.

Zhrnutie: Výskum v oblasti didaktických hier je kľúčový, pretože umožňuje rozvíjať efektívne vyučovacie stratégie, podporuje inklúziu, inovácie a motiváciu žiakov a zároveň poskytuje vedecké argumenty pre ich systematické využívanie v školách.

Otázky a úlohy:

1. Zdôvodnite, prečo sa študenti učiteľstva v pregraduálnej príprave potrebujú/nepotrebujú naučiť tvoriť, zadávať a vyhodnocovať didaktické hry.
2. Argumentujte, prečo je dôležitý výskum v oblasti didaktických hier v rámci odborného vzdelávania a prípravy.

3 CIELE DIDAKTICKEJ HRY

Kľúčové slová: *cieľ didaktickej hry, vzdelávacie ciele, výchovné ciele, rozvojové ciele, sociálne ciele, motivačné ciele*

Hry sú súčasťou života človeka od najútlejšieho veku a plnia viaceré funkcie, ktoré sa v závislosti od kontextu a vekových osobitostí jedincov menia. Pohybujú sa na škále od zábavy cez socializáciu až po rozvoj poznávacích procesov. V pedagogickom prostredí je dôležité rozlišovať medzi cieľom hry ako takej a cieľom didaktickej hry, pretože obe formy majú odlišné zameranie a využitie.

Cieľom voľnej hry je najčastejšie zábava, relax a spontánna činnosť, ktorá prináša hráčovi radosť a uspokojenie. Hra umožňuje rozvoj fantázie, kreativity, sociálnych vzťahov a emocionálnu pohodu. Hráči vstupujú do hry z vlastnej iniciatívy a jej výsledok je často druhoradý – podstatný je samotný proces a prežívanie, s čím súvisí aj možnosť a charakter interakcie so spoluhráčmi alebo súpermi. V prípade didaktickej hry ide o cieľavedomú a štruktúrovanú špecifickú aktivitu (vyučovaciu metódu), ktorá má vždy vopred explicitne stanovený výchovno-vzdelávacie cieľ. Služi ako nástroj pre učiteľa, za pomoci ktorého žiaci získavajú, upevňujú alebo aplikujú svoje vedomosti, rozvíjajú svoje zručnosti a formujú si postoje. Okrem prvku zábavy obsahuje didaktická hra aj didaktický zámer, ktorý usmerňuje priebeh hry a orientuje ho na dosahovanie konkrétnych vzdelávacích výsledkov.

Podľa Baránkovej (2020) je cieľom didaktickej hry zábavnou formou rozvíjať poznáacie procesy a intelektové schopnosti žiaka, rozširovať jeho poznatky, ale didaktická hra nesluži výlučne na osvojenie si vedomostí žiakmi. Je dôležitým nástrojom i na formovanie osobnosti žiaka – rozvíja jeho myslenie, sociálne správanie, kreativitu a učí ho spolupracovať s ostatnými. Na základe toho môžeme deliť ciele didaktickej hry na vzdelávacie, výchovné, rozvojové, sociálne a motivačné. Ciele podľa oblastí sú bližšie špecifikované v Tabuľke 1.

Tabuľka 1: *Ciele didaktických hier podľa oblastí*

Oblasť	Ciele
<i>Vzdelávacia</i>	- upevňovať a rozširovať poznatky - rozvíjať zručnosti a schopnosti - podporovať aplikáciu poznatkov v praxi
<i>Výchovná</i>	- formovať pozitívne postoje - rozvíjať zodpovednosť, spoluprácu a toleranciu - posilňovať sebadisciplínu
<i>Rozvojová</i>	- podporovať tvorivosť a fantáziu - rozvíjať logické a kritické myslenie - posilňovať pamäť, pozornosť a koncentráciu
<i>Sociálna</i>	- učiť spolupráci a tímovej práci - zlepšovať komunikáciu a riešenie konfliktov - rozvíjať empatiu a rešpekt k inakosti
<i>Motivačná</i>	- zvýšiť vnútornú motiváciu k učeniu - spríjemniť vyučovací proces - urobiť učenie pre žiakov zaujímavejším a zábavnejším

Zhrnutie: Rozdiel medzi hrou a didaktickou hrou spočíva predovšetkým v tom, pre aký účel sú použité. Zatiaľ čo hra je prirodzenou aktivitou bez povinného výchovno-vzdelávacieho rozmeru, didaktická hra je špecificky koncipovaná ako metóda vyučovania, ktorá spája motivačný potenciál hry s dosahovaním pedagogických cieľov. Ciele didaktickej hry vychádzajú z jej podstaty – je to hra so vzdelávacím, výchovným, rozvíjajúcim, sociálnym a motivačným zámerom. Základným cieľom didaktickej hry je spojiť radosť z hry s procesom učenia.

Otázky a úlohy:

1. Predložte vlastnú definíciu cieľov didaktických hier v odbore vzdelávania a príprave.
2. Zdôvodnite, prečo didaktické hry sú zaradené ku kľúčovým edukačným postupom vo výchovno-vzdelávacom procese v stredných odborných školách, a to najmä vo vzťahu k odbornému vzdelávaniu a príprave.

4 KLASIFIKÁCIA DIDAKTICKÝCH HIER

Kľúčové slová: didaktická hra, klasifikácia, klasifikácia didaktických hier

Didaktické hry predstavujú rôznorodú skupinu edukačných aktivít, ktoré možno rozdeliť podľa viacerých hľadísk. Ich klasifikácia pomáha učiteľom vybrať najvhodnejší typ hry vzhľadom na stanovený cieľ, obsah vyučovania a vekové osobitosti žiakov.

Klasifikáciu didaktických hier predložili viacerí autori, napr. Baránková (2020), Valentovičová a Krásna (2014) a iní. Súhrnne je možné povedať, že didaktické hry je možné členiť podľa:

- Doby trvania:
 - krátkodobé – trvajú niekoľko minút alebo len časť vyučovacej hodiny,
 - dlhodobé – trvajú viac vyučovacích hodín, napr. ekonomické hry.
- Miesta realizácie:
 - v triede,
 - mimo triedy (v telocvični, na ihrisku, v školskom klube detí a pod.).
- Interakcie medzi žiakmi:
 - neinteraktívne hry – každý žiak hrá sám za seba, žiaci medzi sebou nespolupracujú (napr. krížovky, kvízy, slepé mapy),
 - interaktívne hry – žiaci navzájom spolupracujú, komunikujú alebo sa ovplyvňujú (napr. strategické a ekonomické hry).
- Zamerania (účelu):
 - s dôrazom na osvojenie vedomostí,
 - s dôrazom na opakovanie vedomostí,
 - s dôrazom na motivovanie žiakov k aktivite,
 - s dôrazom na rozvoj sociálnych a komunikačných zručností.
- Podľa počtu hráčov:
 - individuálne – určené len pre jedného žiaka,
 - párové – určené pre dvoch žiakov,

- skupinové – určené pre skupiny žiakov,
- kolektívne – určené pre celú triedu.

- Podľa obsahu, zamerané na:
 - jazykový rozvoj,
 - matematicko-logický rozvoj,
 - rozvoj vedeckého poznania,
 - rozvoj pohybu,
 - rozvoj esteticko-hudobných schopností,
 - rozvoj organizačno-riadiacich schopností.

- Podľa vplyvu na psychické funkcie:
 - hry senzorické – použiteľné na rozvoj zmyslov,
 - hry na rozvoj pamäti,
 - hry na rozvoj myslenia,
 - hry na rozvoj komunikácie,
 - hry na rozvoj tvorivosti.

- Podľa podielu náhody na víťazstve:
 - hry založené na náhode – napr. „Človeče, nehnevaj sa!“,
 - hry založené na náhode i schopnostiach žiaka – napr. pexeso, nakoľko výsledok závisí od rozdelenia kariet, ale aj od schopnosti žiakov,
 - hry založené len na schopnostiach žiakov – úvodné pozície žiakov sú rovnocenné, vyhráva lepší hráč.

- Podľa hodnotiteľa:
 - hodnotí učiteľ,
 - hodnotia sa žiaci navzájom.

- Podľa tvorcu hry:
 - hry vytvorené (pripravené) učiteľom,
 - hry vytvorené (pripravené) žiakom,
 - hry vytvorené (pripravené) inou osobou.

- Podľa predmetu a učiva:
 - univerzálne hry – je možné ich použiť takmer vo všetkých predmetoch (napr. križovky, kvízy, dopĺňovačky),
 - simulačné hry/hranie rolí – ide o zjednodušenú simuláciu prostredia z reálneho sveta (napr. Hra slovenského hospodárstva – Business Master, pri ktorej žiaci simulujú investovanie finančných prostriedkov do podnikov) (Baránková, 2020).

Zhrnutie: Didaktické hry predstavujú rôznorodú podskupinu didaktických metód. Klasifikácia didaktických hier ukazuje ich všestrannosť a rozmanité možnosti využitia vo výchovno-vzdelávacom procese. Správne zvolený typ hry môže prispieť k zvýšeniu motivácie, efektívnemu osvojovaniu poznatkov a celkovému pozitívnemu postoju žiakov k učeniu.

Otázky a úlohy:

1. Vytvorte pojmovú mapu kompetencií žiakov stredných odborných škôl konkrétneho zamerania, ktoré didaktické hry najvýraznejšie rozvíjajú.
2. Vytvorte pomocou umelej inteligencie didaktickú hru v študovanom odbore tak, aby bola vhodná pre stredoškolákov a vyskúšajte ju so spolužiakmi.

5 FÁZY DIDAKTICKEJ HRY A JEJ ZAČLENENIE DO VYUČOVACEJ HODINY

Kľúčové slová: začlenenie didaktickej hry, fázy didaktickej hry, metodický postup

Účinnosť didaktickej hry závisí nielen od jej obsahu, ale aj od jej vhodného začlenenia do štruktúry vyučovacej hodiny. Učiteľ musí zvážiť ciele hodiny, povahu učiva, úroveň žiakov a organizačné podmienky. Didaktickú hru možno zaradiť do ktoréhokoľvek úseku vyučovacej hodiny, avšak jej funkcia sa mení podľa toho, či slúži na motiváciu, osvojovanie, upevňovanie, diagnostiku alebo relaxáciu.

Baránková (2020) taktiež zdôrazňuje potrebu premysleného zaradovania didaktických hier do vyučovania a navrhuje jeden z možných postupov realizácie didaktických hier. Odporúča, aby sa jednoduchšie, kratšie didaktické hry slúžiace ako motivačný, aktivizujúci prvok zaradovali častejšie, ale náročnejšie didaktické hry (celohodinové) je podľa nej najlepšie využívať výnimočne alebo na opakovanie rozsiahlejších tematických celkov.

Baránková (2020) uvádza nasledujúce tri základné fázy didaktickej hry:

- 1. prípravná fáza:** V nej je treba určiť cieľ/ciele didaktickej hry. Tieto sú determinované edukačným cieľom, ktorý sa má pomocou hry dosiahnuť. Na základe tohto cieľa sa vyberá vhodný typ a forma didaktickej hry. Použitie hry ako vyučovacej metódy má význam len ak umožňuje dosiahnutie stanovených edukačných cieľov. Pri výbere didaktickej hry treba zvážiť obsahové zameranie vyučovacej hodiny, súlad so stanoveným obsahom vzdelávania a cieľmi vyučovacej hodiny, pre aký ročník je vhodná, aká je jej náročnosť a zložitosť pravidiel. Zároveň je potrebné brať ohľad aj na záujmy a záľuby žiakov, ich predchádzajúce životné skúsenosti a už osvojené poznatky. Učiteľ musí mať predstavu o tom, ktoré konkrétne učivo chce pri hre použiť a s akým efektom. Didaktické pomôcky potrebné pre realizáciu konkrétnej didaktickej hry majú byť jednoduché a vhodné pre všetkých žiakov a mali by byť k dispozícii v dostatočnom množstve. Organizácia hry musí byť prispôbena priestorom, ktoré sú k dispozícii.
- 2. realizácia didaktickej hry:** Pri realizácii didaktickej hry je potrebné dbať na vhodnú organizáciu aktivít, aby boli do hry aktívne zapojení všetci žiaci. Učiteľ musí vopred zvážiť, ako je najvhodnejšie vytvárať páry alebo pracovné skupiny. Pri hrách dvoch hráčov

sa najčastejšie využíva prirodzené rozsadenie žiakov v laviciach. Ak si to hra vyžaduje, žiaci sa rozdelia do družstiev. Pri dlhodobejšom používaní didaktických hier, ak učiteľ zväži, že je to prospešné, sa môže vytvoriť ustálené zloženie družstiev (po 5 – 6 žiakov), zohľadňujúc aj vzťahy medzi žiakmi a ich preferencie ohľadne toho, s kým chcú byť v družstve. Pri menej častom používaní hier postačuje, keď sa družstvá vytvoria napr. pospájaním dvoch lavíc, keď v družstve budú 4 žiaci, ktorí sedia pri týchto laviciach, prípadne jeden resp. dvaja žiaci navyše. Pospájaním lavíc sa získa dostatočne veľká hracia plocha. Na začiatku hry oboznámi učiteľ žiakov s cieľom hry a jej pravidlami – tie môžu byť aj vizualizované. Čím sú pokyny konkrétnejšie, stručnejšie a presvedčivejšie vyjadrené, tým skôr budú účastníci ochotní a schopní spolupracovať. Ak ide o zložitejšiu didaktickú hru, je lepšie nechať žiakov, aby si ju najskôr vyskúšali a dostatočne osvojili jej pravidlá. Počas hry učiteľ pozoruje dodržiavanie pravidiel, sleduje žiakov, ako si v skupine navzájom pomáhajú, samozrejme, neustále musí dbať na bezpečnosť. Napriek detailne prepracovanej hre by učiteľ nemal trvať na jej realizácii za každých okolností, vždy je potrebné zohľadniť aktuálne podmienky a momentálnu atmosféru triedy, upozorňuje Baránková (2020).

3. **fáza (vy)hodnotenia:** Záverečné vyhodnotenie hry overuje dosiahnutie edukačného cieľa. Didaktická hra by mala byť ukončená vyhlásením výsledkov, zhodnotením práce, prípadne ocenením víťazov. V tejto fáze učiteľ analyzuje priebeh hry, hodnotí splnenie cieľov alebo uvažuje nad vhodnejšou modifikáciou pri ďalšej realizácii alebo iným výberom hry k danej téme. V tomto prípade je vhodné povzbudiť účastníkov, aby sa podelili o svoje skúsenosti, postrehy, vyjadrili svoje myšlienky a dojmy. Takéto „záverečné kolo“ poskytne učiteľovi cenné diagnostické podnety. Tiež je potrebné zamyslieť sa nad tým, či je vhodné výsledky v niektorých didaktických hrách klasifikovať známku. Žiaci sú niekedy viac motivovaní doučiť sa, ak napríklad pri použití hry pri opakovaní učiva nedostanú horšiu známku a sú ohodnotení iba bodmi, prípadne inou odmenou (Baránková, 2020).

Vicianová a kol. (2021) vo svojej publikácii uvádzajú odporúčaný metodický postup pri zadávaní edukačných jazykových hier, ktoré tvoria špecifickú podskupinu didaktických hier. Tento postup je ale dobre uplatniteľný aj v iných edukačných kontextoch, preto ho uvádzame nižšie. Autorka odporúča:

1. Uviesť názov didaktickej hry. Ak didaktická hra zatiaľ názov nemá, po jej ukončení môžu učitelia sa participovať na vytvorení názvu.
2. Veku primerane oboznámiť žiakov so zameraním didaktickej hry.
3. Účastníkov oboznámiť s tým, čo budú potrebovať, čo si majú pripraviť.
4. Informovať žiakov o tom, koľko času majú k dispozícii na prípravu či riešenie zadania.
5. Vysvetliť pravidlá/princípy didaktickej hry a dohodnúť spôsob jej vyhodnotenia alebo ukončenia – napr. vopred dohodnúť, čo bude uznané a čo nie, kedy nebude výsledok braný do úvahy (napr. pri vzájomnom odpisovaní). Odporúča sa, aby sa k navrhnutým alternatívnym riešeniam pristupovalo individuálne a ak učiteľ alebo vedúci hry navrhne uznať aj iné riešenie, skupina to musí odsúhlasiť.
6. Učiteľ alebo vedúci hry má právo „veta“ – môže didaktickú hru ukončiť predčasne, má právo prideliť body, prerušiť hru a pod.
7. Na konkrétnom príklade vysvetliť zadanie, pravidlá a princípy didaktickej hry.
8. Uviesť formu „odmeny“ za dosiahnutie cieľa či splnenie zadania (získavanie bodov/pečiatok/nálepiek/malých známok nielen za rýchlosť, ale aj za správnosť).
9. Opýtať sa, či didaktickú hru niekto z prítomných pozná. Ak áno, v akej verzii. Ak hru pozná a vie ju zadať, môže sa stať vedúcim hry.
10. Zistiť, či všetci zúčastnení majú vytvorené vyhovujúce, nediskriminujúce podmienky (zabudol si doma okuliare, má zlomenú ruku a momentálne nemôže písať a pod.).
11. Vyhodnotenie výsledkov a riešení didaktickej hry môže byť realizované za skupinu alebo individuálne.
12. Pridelenie „odmeny“.
13. Na záver účastníci zhodnotia priebeh a výsledky didaktickej hry, dochádza k sebareflexii a rozdeleniu žiakov na úspešných a menej úspešných.
14. Námety na variácie didaktickej hry.

Citovaní autori, podobne ako Szőköl (2018); Szőköl a Takácsová (2020) a Szőköl a Ihnacíkom (2023), zdôrazňujú, že vyššie uvedený metodický postup je odporúčaný, každý vyučujúci si vo svojom edukačnom pôsobení môže voliť také metodické postupy, ktoré vyplývajú z charakteristík danej skupiny a aktuálnej situácie. V kompetencii učiteľa je, aby podľa vlastného uváženia, skúseností a úrovne skupiny či jednotlivca nielen vhodne zaradil didaktickú hru do vyučovacieho procesu, ale aby využil aj jej variácie a jej rôzne modifikácie podľa stupňa náročnosti.

Zhrnutie: Didaktická hra je účinným prostriedkom učenia, avšak jej prínos závisí od premysleného zaradenia do štruktúry vyučovacej hodiny a od jasne stanovených cieľov. Didaktické hry môžu byť použité pre účely motivácie, osvojovania či upevňovania učiva, ale aj na diagnostické alebo relaxačné účely. Priebeh didaktickej hry musí byť usmerňovaný, aby bola dodržaná jej štruktúra a aby sa postupovalo podľa jednotlivých fáz (prípravná, realizačná, kontrolná).

Otázky a úlohy:

1. Posúďte súlad navrhovaného metodického postupu ako efektívneho s metodickým postupom vybranej didaktickej hry pre podmienky strednej odbornej školy všeobecne.
2. Posúďte súlad navrhovaného metodického postupu ako efektívneho s metodickým postupom vybranej didaktickej hry špecificky v rámci odborného vzdelávania a prípravy.

6 VÝHODY IMPLEMENTÁCIE DIDAKTICKÝCH HIER

***Kľúčové slová:** implementácia didaktických hier, výhody didaktických hier, modernizácia vyučovania*

Podľa Baránkovej (2020) zaradenie didaktických hier do vyučovacieho procesu môže mať v niektorých situáciách aj negatívny vplyv na vyučovanie, ale autorka pomenováva predovšetkým pozitíva didaktickej hry, za ktoré považuje najmä to, že:

- prináša motivačný, aktivizujúci prvok,
- podporuje priaznivú vyučovaciu/učebnú klímu na vyučovacích hodinách,
- eliminuje stres, nuda, strach,
- vedie žiakov k dodržiavaniu pravidiel, disciplíny, čestnosti, zodpovednosti,
- podporuje zmysel pre spravodlivosť,
- vedie žiakov k rešpektovaniu autority učiteľa,
- navodzuje pozitívny vzťah k predmetu, učivu aj učiteľovi,
- učí žiakov samostatnosti, podporuje sebavedomie žiakov,
- vedie žiakov k zapájaniu svojich schopností, rozumu a citu,
- rozvíja myslenie žiakov – logické uvažovanie, schopnosť riešiť problémy, hľadanie súvislostí medzi javmi,
- učí žiakov prijímať roly, pracovať v skupine, spolupracovať, rešpektovať spoluhráčov, podporuje komunikáciu a spoluprácu,
- učí žiakov sebahodnoteniu a hodnoteniu výkonov spoluhráčov,
- znižuje rozdiely medzi prospechovo lepšími a menej úspešnými žiakmi,
- umožňuje učiteľovi lepšie (s)poznať žiakov.

Zaradenie didaktických hier do vyučovania tiež pomáha spájať teóriu s praxou, posilňuje medzipredmetové vzťahy a ich použitie zabezpečuje, aby získané vedomosti žiakov boli trvalejšie. Nižšie doplníme citovanú autorku a uvádzame prehľad hlavných pozitívnych prínosov využívania didaktických hier v stredných odborných školách, ku ktorým patria:

- **Zvýšená motivácia žiakov a ich vnútorná angažovanosť** – pôsobením herných prvkov (bodovanie, úrovne, výzvy) ako pozitívnych prínosov využívania didaktických hier v stredných odborných školách dochádza u žiakov k výraznému nárastu záujmu a úsilia, a takvstupujú do vyučovania s vyššou vnútornou motiváciou. Takýto efekt zaznamenalo až 56 % štúdií v systematickej literárnej analýze zo zdrojov.
- **Vyššia participácia žiakov a trvalejšia angažovanosť („commitment“)** – dostupné štúdie zistili, že jedným z pozitívnych dopadov využívania didaktických hier v stredných odborných školách je to, že sa žiaci do procesu zapájajú ochotnejšie, aktívnejšie i dlhodobo, čo predchádza pasivite a zároveň podporuje koncentráciu.
- **Zlepšenie výsledkov žiakov a kvality ich učebného výkonu** – ďalšie výskumy preukázali priamy pozitívny vplyv využívania didaktických hier v stredných odborných školách na akademické výkony: žiaci dosahujú lepšie známky, lepšie zvládajú testy a praktické skúšky.
- **Významne lepšia zapamätateľnosť učiva** – pozitívnym prínosom využívania didaktických hier v stredných odborných školách je to, že opakovaným procesom riešenia problémov pomocou hier a hrových aktivít sa zvyšuje dlhodobé udržanie informácií, čo vedie k výrazne lepšej schopnosti žiakov osvojovať si vedomosti.
- Ďalším z pozitívnych aspektov využívania didaktických hier v stredných odborných školách **je rozvoj kognitívnych zručností a kritického myslenia** – didaktické hry nútia žiakov aktívne riešiť problémy, robiť rozhodnutia podľa konkrétnych pravidiel a uvažovať v širších súvislostiach, čo sa prelína s rozvojom analytického myslenia.
- **Podpora tímovej spolupráce a sociálnej interakcie** ako ďalší z pozitívnych prínosov využívania didaktických hier v stredných odborných školách súvisí so skutočnosťou, že aktivity realizované v skupinách alebo „hra v tímoch“ zlepšujú komunikačné zručnosti, prispievajú k rozvoju kolektívnej zodpovednosti a schopnosti konštruktívne riešiť konflikty.
- **Okamžitá spätná väzba (feedback)** – jedným z pozitívnych aspektov využívania didaktických hier v stredných odborných školách je možnosť poskytnúť žiakom priamu odozvu (strhnuté body za chyby, zosúlad'ovanie cieľov, progres) ihneď po ukončení úlohy, čo umožňuje rýchle korekcie správania (sa) v rámci vyučovacieho procesu.
- **Podpora autonómie v učení** – žiaci môžu sami riadiť tempo a postup pri učení (sa), čo zvyšuje ich samostatnosť a podporuje preberanie zodpovednosti za vlastné učenie sa.
- **Menej stresujúce overovanie vedomostí a simulácia odborných situácií** sú pozitívnou súčasťou implementácie didaktických hier v stredných odborných školách. Obzvlášť v

technických odboroch je prínosná možnosť využitia scenárov, simulátorov či hyper-scenárov, kde žiaci bezpečne získavajú praktické zručnosti (napr. ovládanie strojov, výpočty, plánovanie výroby) pred nástupom do pracovného sveta.

- **Diferencovaný (personalizovaný) prístup** predstavuje jednu z pozitívnych stránok využívania didaktických hier v stredných odborných školách, lebo didaktické hry umožňujú prispôbiť výzvy na základe predchádzajúceho výkonu a predošlých výsledkov žiaka. Tie môžu byť šité na mieru podľa úrovne učiacich sa, čo podporuje inklúziu a individualizáciu výučby. Cieľovo orientované hry pomáhajú rozvíjať odolnosť a sebadôveru, nakoľko žiaci vidia postupný pokrok, vnímajú chyby ako súčasť učenia, a preto sú ochotnejší pracovať aj za hranicou osobne pociťovaného komfortu.
- Ďalším z jednoznačných prínosov využívania didaktických hier v stredných odborných školách je **modernizácia odbornej výučby** a s ňou súvisiace **zvýšenie atraktivity predmetu**. Integráciou interaktívnych prvkov, VR/AR simulácií alebo digitálnych modelov sa odborné predmety stávajú atraktívnejšími pre generácie odlišných žiakov, čím pozitívne ovplyvňujú vnímanie študijného odboru a podporujú budúcnosť odborného vzdelávania.

Jednoznačne môžeme konštatovať, že prínosy didaktickej hry prevažujú nad jej negatívami, ktorým sa venujeme v ďalšej kapitole publikácie. Didaktické hry je potrebné starostlivo vybrať, pripraviť, zorganizovať, a to všetko s ohľadom na konkrétny pedagogický cieľ (Baránková, 2020). Je ich taktiež nutné dopĺňať a kombinovať s ostatnými didaktickými metódami. Samotná hra nevyrieši učiteľovi všetky problémy, môže mu však pomôcť dosiahnuť ciele, ak ju vhodne používa.

Zhrnutie: Implementácia didaktických hier do výchovno-vzdelávacieho procesu prináša niekoľko výhod, ktoré sa prejavujú nielen vo výsledkoch učenia, ale aj v sociálnom a osobnostnom rozvoji žiakov. Za najvýznamnejšie môžeme považovať zvýšenie aktivity a motivácie žiakov, rozvoj ich kognitívnych schopností zábavnou formou, čo prispieva aj k pozitívnej klíme triedy, možnosť individualizácie a diferenciacie učenia a prepájanie teórie s praxou prostredníctvom moderných technológií.

Otázky a úlohy:

1. Porovnajte pozitíva použitia off-line a on-line didaktických hier, vhodných pre žiakov stredných odborných škôl.
2. Pomenujte vybrané pozitívne prínosy využívania didaktických hier v stredných odborných školách všeobecne.
3. Pomenujte vybrané pozitívne prínosy využívania didaktických hier v stredných odborných školách v rámci odborného vzdelávania a prípravy.

7 NEVÝHODY A RIZIKÁ IMPLEMENTÁCIE DIDAKTICKÝCH HIER

Kľúčové slová: *nevýhody didaktických hier, pripravenosť učiteľov, vhodná voľba didaktickej hry, organizácia didaktickej hry, podmienky na aplikáciu didaktickej hry*

Napriek entuziazmu odbornej verejnosti je potrebné využitie didaktických hier zakaždým dôkladne zvážiť a učelia si musia uvedomiť, že tie slúžia predovšetkým ako doplnková metóda, ktorá ostatné metódy nemôže úplne nahradiť. Navyše, popri početných pozitívach implementácie didaktických hier do vyučovania existujú aj určité nevýhody a obmedzenia, ktoré by mal učiteľ zohľadniť pri ich plánovaní a realizácii.

Prípadná neúspešná implementácia didaktických hier do vyučovacieho procesu podľa Baránkovej (2020) súvisí s rušivými externými vplyvmi, ktoré sa môžu objaviť napr. v prípade nezvládanej disciplíny žiakov v susednej triede, čo narúša pozornosť žiakov, ale aj s ďalšími ťažkosťami, ktoré sa v priebehu vyučovacej hodiny môžu vyskytnúť. Inými prekážkami sú napr. nesplnenie didaktického cieľa, ktorý si stanovil učiteľ, komplikovanosť didaktickej hry, nevhodne zvolená didaktická hra, ktorá nezaujme žiakov alebo nezodpovedá ich veku či schopnostiam, presýtenosť vyučovania didaktickými hrami, emocionálne bariéry, ktoré sa objavujú, ak žiak ťažko znáša prehru, ak si žiaci neustále vyžadujú odmenu za splnenie úlohy alebo víťazstvo a pod. Nižšie doplníme autorku a uvádzame prehľad najčastejšie sa vyskytujúcich negatív, s ktorými sa stretávame pri využívaní didaktických hier:

- 1. Časová a organizačná náročnosť z pohľadu učiteľa alebo vedúceho hry** – didaktické hry často vyžadujú oveľa viac času, ako poskytuje rámec jednej vyučovacej hodiny. Príprava učiteľa na vyučovaciu hodinu či systematická implementácia didaktickej hry do vyučovacieho procesu sú časovo i organizačne náročnejšie v porovnaní s využitím tradičným vyučovacích metód. Integrácia herných aktivít do tradičného kurikula je často logisticky náročná, vyžaduje si koordináciu a prispôbenie sa vzdelávacím cieľom. V praxi to znamená, že čas určený na hru výrazne obmedzuje priestor pre priame vyučovanie (výklad, opakovanie). V rámci diferencovaného prístupu pri usmerňovaní žiakov, čo si hry často vyžadujú, sa tiež objavujú vysoké nároky na čas a zdroje zo strany učiteľa i školy.

2. **Nesprávna štruktúra vyučovacej hodiny, hodnotenie a objektivita** – učenie (sa) prostredníctvom didaktických hier nie je vždy systematicky usporiadané, čo sťažuje ich zosúladenie s učebnými osnovami. Taktiež je problematické hodnotenie dosiahnutých výsledkov. Aktivita vo forme didaktickej hry je často neformálna, čo komplikuje meranie výkonu a porovnávanie žiakov na základe objektívnych kritérií.
3. **Riziko rozptyľovania a nerovnomernej participácie** – didaktické hry môžu vo väčších skupinách (typických pre mnohé stredné odborné školy v našich podmienkach vo väčších mestách) viesť u niektorých žiakov k hlučnosti či strate disciplíny. Niektorí žiaci môžu byť dominantní a preberať kontrolu nad hrou, zatiaľ čo iní môžu zostať pasívni, či úplne opomenutí, čím sa potiera didaktický význam realizovanej hry.
4. **Neprimeraná súťaživosť, nesprávna motivácia a rivalita** – existuje predpoklad, že didaktické hry založené na súťažení môžu viesť k nežiadúcej rivalite alebo k tendencii férovejších žiakov uspokojiť sa s pasívnou úlohou „porazeného“. Preto je potrebné citlivo vyvažovať motiváciu žiakov, aby sa v rámci triedy zachoval zdravý konkurenčný, no zároveň podporný vzťah medzi žiakmi či zo strany vyučujúceho.

Z uvedeného vyplýva, že ak sa didaktické hry implementujú do vyučovacieho procesu neuvážene, môžu viesť k nepružnému či časovo náročnému učebnému procesu, slabšej didaktickej štruktúre a objektivite hodnotenia, sociálnej nerovnosti a rozptyľovaniu žiakov. Ďalšími negatívnymi dopadmi nevhodného zaradenia didaktickej hry môžu byť nebezpečné posilnenie súťaživosti a rivality medzi žiakmi alebo slabšia prenositeľnosť vedomostí a zručností do iných oblastí. Väčšina negatívnych dopadov zavedenia didaktickej hry do výchovy a vzdelávania je zapríčinená nedostatočnou metodickou pripravenosťou učiteľov, prípadne technickým bariérami, ktoré súvisia s využívaním digitálnych technológií.

Zhrnutie: Didaktické hry sú vhodné najmä ako doplnujúca metóda vyučovania, ktorá obohacuje tradičné vyučovanie. Ich efektivita závisí od pedagogickej zručnosti učiteľa, zmysluplnosti využitia a správneho výberu didaktickej hry, ako i jej jasného prepojenia na výchovno-vzdelávacie ciele.

Otázky a úlohy:

1. Pomenujte vybrané negatíva využívania didaktických hier v stredných odborných školách.
2. Pomenujte vybrané negatíva využívania didaktických hier v stredných odborných školách špecificky v rámci odborného vzdelávania a prípravy.
3. Porovnajte negatíva použitia off-line a on-line didaktických hier, vhodných pre žiakov stredných odborných škôl.

8 VYUŽITIE DIDAKTICKÝCH HIER V STREDNÝCH ODBORNÝCH ŠKOLÁCH

Kľúčové slová: didaktické hry, stredné odborné školy, trh práce, odborné kompetencie

Didaktické hry podľa Harausovej (2011, cit. podľa Ščasná, 2022) v prostredí stredných škôl cielene obohacujú výchovu a vzdelávanie o inšpiratívne aktivity a kultivujú myslenie žiakov, nakoľko majú základ v riešení problémov. Vďaka svojmu charakteru motivujú žiakov k väčšej aktivite, tvorivosti a angažovanosti na vyučovaní. Prebúdzajú záujem nielen o nové alebo opakované učivo, ale aj o celkové dianie v škole. Prínosom je, že žiaci sa učia spolupracovať v rámci skupiny, rešpektovať ostatných a ich schopnosti, vyjadriť sa a argumentovať.

Pri samotnej realizácii didaktických hier by sa mal spájať zážitok z hry so vzdelávacím cieľom. Na túto požiadavku reagujú inovatívne metódy, ako sú gamifikácia, rolové hry a tímová spolupráca, ktoré sa podľa Barnovej (2025) ukazujú ako účinné pri rozvoji gramotnosti žiakov stredných škôl v rôznych oblastiach. Je dôležité pripomenúť fakt, že učitelia (nielen stredných škôl) by sa mali aktívne zúčastňovať inovačného vzdelávania, aby získali efektívne nástroje na implementáciu týchto metód do vyučovacieho procesu, vďaka ktorým sa preukázateľne zvyšuje angažovanosť žiakov a ich schopnosť aplikovať získané vedomosti v praxi. Lajčin (2025) tvrdí, že aplikáciou inovatívnych edukačných prístupov v stredných odborných školách na Slovensku s dôrazom na rozvoj kompetencií žiakov pre potreby 21. storočia sa modernizuje výučba v odbornom školstve, ktorá smeruje k podpore digitálnych, kognitívnych a interpersonálnych zručností, pričom prioritou sa stáva nielen príprava na výkon profesie, ale aj adaptabilita absolventov na dynamicky sa meniaci trh práce a spoločenské výzvy. Didaktické hry, ktoré patria medzi inovatívne edukačné postupy, kladú osobitný dôraz na rozvoj mäkkých zručností, podnikateľského myslenia, sebareflexie a na prepojenie akademického obsahu s interdisciplinárnymi témami, ako sú globálne povedomie, občianska, finančná, environmentálna a zdravotná gramotnosť. Zručnosti 21. storočia, ako napr. kreativita, inovácia, kritické myslenie, komunikácia a spolupráca, spolu s technologickou, informačnou a mediálnou gramotnosťou, predstavujú základný rámec pre efektívne vzdelávanie a dajú sa trénovať prostredníctvom didaktických hier. Všetci absolventi stredných odborných škôl by mali

disponovať aj takými životnými a kariérnymi zručnosťami, ako sú flexibilita, iniciatíva, sociálna kompetencia, zodpovednosť a schopnosť sebariadenia.

V stredných odborných školách didaktické hry predstavujú komplexný nástroj, ktorý nielen stimulujúcim spôsobom zapája žiakov do vyučovania, ale tiež systematicky rozvíja ich odborné, kognitívne a sociálne kompetencie. V súvislosti s ich zaradením do vyučovacieho procesu je možné očakávať zvýšenie motivácie, výkonu aj skvalitnenie prípravy na prax. To súvisí aj s tým, že žiaci stredných odborných škôl majú často väčší záujem o praktické činnosti, preto hry predstavujú spôsob, ako zatraktívniť teoretické učivo a prebudiť ich vnútornú motiváciu. Takéto prepojenie umožňujú didaktické hry vytvoriť prostredníctvom simulácií a modelových situácií, pri ktorých si žiaci overujú, ako sa získané poznatky uplatňujú v praxi (napr. hry so zameraním na riešenie odborných problémov, ekonomické hry, rolové hry v službách a pod.) bez toho, aby ich prípadné chyby mali vážne následky. Nespornou výhodou využitia didaktických hier v odbornom vzdelávaní je príprava žiakov pre trh práce, pričom je prostredníctvom nich možné vytvoriť prepojenie na požiadavky zamestnávateľov.

Pre vyváženú implementáciu didaktických hier do odborného vzdelávania a prípravy navrhujeme:

- uplatniť stratégie moderácie – didaktické hry používať selektívne s cieľom doplniť, nie nahradiť tradičnú výučbu,
- vytvoriť ponuku kvalitných školení a metodickej podpory pre učiteľov, tí totiž musia byť schopní efektívne navrhnuť, viesť a hodnotiť didaktické hry,
- zabezpečiť rovnosť – infraštruktúra a materiálne zdroje musia byť dostupné všade, aby sa predišlo nerovnosti v prístupe k nim,
- zamerať sa na prenositeľnosť – učiteľ by mal zabezpečiť, aby herné aktivity boli prepojené s odborným obsahom a cieľmi výučby,
- uplatňovať etické a sociálne citlivé postupy – konkurenčné elementy treba využívať s opatrnosťou, aby nevznikali nepriaznivé vplyvy na prirodzenú sociálnu dynamiku rovesníckych skupín.

Zhrnutie: Oddychový či zábavno-poučný charakter hier je dôvodom ich obľúbenosti u žiakov a výrazne obohacuje a dopĺňa vyučovanie. V stredných odborných školách sú didaktické hry účinným nástrojom, ktorý spája motiváciu žiakov so systematickým rozvojom odborných, kognitívnych a sociálnych kompetencií. Zatraktívňujú teoretické učivo, podporujú záujem o prax a umožňujú prostredníctvom simulácií či modelových situácií bezpečne overovať uplatnenie poznatkov v praxi. Ich využitie prispieva nielen k zvýšeniu výkonu a motivácie žiakov, ale aj k lepšej príprave na požiadavky trhu práce.

Otázky a úlohy:

1. Na základe textu vysokoškolskej učebnice doplňte ďalšie špecifiká pre vyváženú implementáciu didaktických hier do odborného vzdelávania a prípravy.
2. Anticipujte vývoj v oblasti didaktických hier pod vplyvom AI vo vzťahu k odbornému vzdelávaniu a príprave.
3. Porovnajte pozitíva a negatíva použitia off-line a on-line didaktických hier, vhodných pre žiakov stredných odborných škôl.

9 DIDAKTICKÉ HRY V ODBORNOM VZDELÁVANÍ A PRÍPRAVE – PRÍKLADY DOBREJ PRAXE

Kľúčové slová: didaktické hry, stredné odborné školy, príklady dobrej praxe

Deviata kapitola, tvoriaca druhú časť publikácie, je zameraná na konkrétne didaktické hry v odbornom vzdelávaní a príprave, ktoré uvádzame ako overené príklady dobrej praxe. V poslednej podkapitole tiež uvádzame didakticky zamerané zážitkové aktivity, ktoré boli overené a upravené tak, aby inovatívnym spôsobom smerovali k posilňovaniu demokratických hodnôt a princípov právneho štátu u žiakov v strednom odbornom vzdelávaní. Dôvodom tohto rozhodnutia bolo, že vysoká škola, pod gesciou ktorej tieto vysokoškolské skriptá vznikli, bola zapojená do riešenia významného medzinárodného projektu a hodnotné didaktické výsledky z projektu je potrebné ešte viac sprostredkovať cieľovej skupine.

Ako zdôrazňujeme v teoretickej časti publikácie, didaktické hry zohrávajú v odbornom vzdelávaní dôležitú úlohu, pretože umožňujú prepojenie teórie s praxou a zvyšujú atraktivitu učiva. V odborných predmetoch sa často pracuje s náročným a abstraktným učivom, ktoré môže byť pre žiakov menej zaujímavé, preto hry poskytujú priestor, ako učivo sprístupniť a zatriktívniť. Zároveň umožňujú žiakom zažiť situácie podobné reálnej praxi, a to prostredníctvom simulácií, modelových úloh či rolových hier. Napríklad v oblasti služieb sa môžu realizovať rolové hry zamerané na komunikáciu so zákazníkom, v technických odboroch simulácie zamerané na odstraňovanie porúch, v ekonomických odboroch podnikateľské alebo finančné hry. Všetky tieto aktivity vedú k rozvoju odborných kompetencií a zároveň podporujú schopnosti, ktoré sú univerzálne dôležité – kritické myslenie, tímovú spoluprácu, plánovanie, rozhodovanie či schopnosť niesť zodpovednosť.

Okrem odbornej zložky majú didaktické hry aj silný výchovný a sociálny rozmer. Žiaci sa učia spolupracovať, rešpektovať pravidlá, prijímať spätnú väzbu a vyrovnávať sa s úspechom i neúspechom.

Učiteľ má možnosť využívať didaktické hry v rôznych častiach vyučovacej hodiny – na motiváciu, osvojovanie nového učiva, jeho upevňovanie alebo diagnostiku.

9.1 Ľudia sveta

Na svete žijú ľudia rôznych národností, náboženstiev a rás. Didaktická hra pomáha oboznamovať sa s nimi, akceptovať aj iné kultúry.

Zdroj: Ščasná (2022)

Predpokladaný čas trvania: 15 min.

Veková skupina: 10 a viac rokov

Počet účastníkov hry: celá trieda, max 20 účastníkov

Edukačné ciele: Poznávať iné kultúry, národnosti, náboženstvá a rasy, aktívne využívať slovnú zásobu.

Pomôcky: Karty so zadanou úlohou a písacie potreby – vyučujúci si doplní informácie o daných krajinách.

Pravidlá: Vyučujúci pripraví karty, na ktorých je v hlavičke napísaný názov jednej krajiny. Žiaci majú za úlohu napísať všetky informácie, ktoré vedia o jej obyvateľoch.

Metodický postup: Vyučujúci si pripraví karty s názvom krajiny, rozdelí žiakov do skupín podľa počtu krajín, v našom prípade ide o štyri. Žiaci si vyžrebujú krajinu a snažia sa napísať čo najviac informácií o obyvateľoch danej krajiny podľa priložených otázok:

- Ako sa nazývajú obyvatelia tejto krajiny?
- Akej rasy je majoritné obyvateľstvo?
- Aké náboženstvo je najviac praktizované v tejto krajine?
- Aké kultúrne znaky sú typické pre nich?
- Charakterizuj obyvateľov niekoľkými slovami podľa ich správania a vonkajšieho vystupovania.
- Pridaj pár vlastných informácií.

Po uplynutí vymedzeného času na zadanú úlohu každá skupina predstaví obyvateľstvo danej krajiny. Vyučujúci môže slovne hodnotiť, korigovať dané informácie.

Vyhodnotenie: Vyhráva skupina, ktorá uviedla najviac správnych informácií.

Alternatívy/obmeny: Opísaná didaktická hra je použiteľná pri rôznych témach a taktiež ju možno zadať ako projekt, ktorý musí každý žiak vypracovať samostatne. Jednou z možností je pripraviť si prezentáciu v programe PowerPoint a následne urobiť náučnú prezentáciu projektov.

9.2 Babylonská veža

Zdroj: Bagalová a Gogolová (2007)

Trvanie aktivity: 45 min.

Pomôcky: Lepiaca páska, kartičky alebo malé kúsky papiera (každý zo skupiny musí mať papierik alebo kartičku). Na kartičky učiteľ napíše jednu z týchto viet:

- Usmievaj sa naňho!
- Mrač sa naňho!
- Urob naňho grimasu a povedz mu, že nič nevie!
- Počúvaj všetko, čo povie!
- Všetko po ňom opakuj!
- Hovor s ním stále o niečom inom!
- Nepočúvaj nič z toho, čo povie!
- Rozprávaj s ním ako so šesťročným dieťaťom!
- Usmievaj sa naňho a používaj aj ďalšie neverbálne pozitívne prejavy!
- Ignoruj ho, nevšímaj si ho, choď od neho preč!
- Tvár sa pohrdavo a povedz niečo ironické na jeho adresu!
- Chváľ ho! Rozprávaj sa s ním veľmi láskavo a milo!
- Nič nehovor, iba sa naňho mrač a rob nepríjemné grimasy!
- Zaujímaj sa oňho, vypyť sa na jeho zdravie!

Rovnakú vetu môže učiteľ napísať na viacero kartičiek, ide o to, aby každý mal nejakú vetu.

Postup pre facilitátora (učiteľa):

1. Každému účastníkovi je potrebné dať jednu kartičku s nápisom a povedať mu, aby ju nikomu neukazoval.
2. Každý účastník dostane kúsok lepiacej pásky.
3. Každý účastník prilepí svojmu susedovi kartičku na chrbát tak, aby ju dotýčný určite nevidel.
4. Účastníci pracujú v 4 – 6 členných skupinách. Ich úlohou je tvoriť živé sochy v situáciách, v ktorých si ľudia navzájom pomáhajú. Môžu napríklad vytvoriť sochu na situáciu, kde niekoľko detí pomáha prejsť starej pani cez cestu, alebo zahrať, ako deti pomáhajú rodičom upratať byt.
5. Úlohou každej skupiny je dohodnúť sa, čo budú znázorňovať.

6. Účastníci každej skupiny pri tvorení sôch spolupracujú. Je dôležité, aby sa každý účastník pri spolupráci správal k ostatným podľa toho, čo majú napísané na kartičke prilepenej na chrbte.
7. Asi po 20 minútach učiteľ povie účastníkom, aby si posadali na svoje miesta. Každá skupina potom predvedie ostatným svoju živú sochu. Účastníci majú stále na chrbte kartičky a nevedia, čo je na nich napísané. Každý sa k nim musí aj naďalej správať podľa toho, čo majú napísané na chrbte.
8. Po tom, čo každá skupina predvedie svoju živú sochu, učiteľ inštruuje účastníkov, aby si odlepili kartičky a pozreli sa, čo majú na nich napísané.

Otázky do záverečnej diskusie:

- Aký to bol pocit, keď sa s vami zaobchádzalo určitým a vždy rovnakým spôsobom?
- Prečítajte, čo máte napísané na kartičkách. Ako toto označenie ovplyvnilo vašu výkonnosť a výkonnosť skupiny?
- Prečo by bola vaša skupina výkonnejšia/menej výkonná, keby ste nemali na chrbte označenie?
- Dávajú si ľudia nálepky aj v živote? Označujú deti alebo dospelí ostatných ako dobrých, zlých, panovačných, milých alebo príjemných bez toho, aby ich dobre poznali?
- Čo považujete za negatívne na „škatuľkovaní“ ľudí?
- Máte nejakú osobnú skúsenosť s tým, že vás niekto nejakým spôsobom „zaškatuľkoval“? Podel'te sa o ňu...

9.3 O etických značkách

Zdroj: <https://globalnevzdelavanie.sk/etv/>

Trvanie aktivity: 45 min.

Pomôcky: Pracovné listy pre žiakov (jeden do každej dvojice), správne riešenie pracovného listu pre učiteľa, písacie potreby, farebné samolepiace bločky, prípadne obaly konkrétnych produktov s logami fair trade, bio atď.

Postup: Aktivita sa zameriava na tému zodpovedného spotrebiteľského správania. Žiaci hovoria o tom, čo je zodpovedná spotreba, ako vplýva na životné prostredie a na životy ľudí v rôznych častiach sveta. Vo dvojiciach skúmajú označenia bežných výrobkov a uvažujú nad tým, koho rôzne certifikácie chránia a čo podporujú. Na záver spoločne diskutujú o tom, ako vyzerá zodpovedné spotrebiteľské správanie v každodennom živote a či môžu prispieť k pozitívnym zmenám aj oni.

1. Učiteľ napíše na tabuľu pojem zodpovedná spotreba. Rozdá žiakom samolepiace bločky, ktoré neskôr nalepia na tabuľu.
2. Požiada ich, aby na bločky napísali, čo je podľa nich zodpovedná spotreba.
3. Vyzve ich, aby po jednom nalepili svoje nápady na tabuľu a krátko ich vysvetlili.
4. Odpovede zatrieduje do tematických skupín podľa toho, či sa vzťahujú k životnému prostrediu, k ochrane ľudských práv alebo zvierat a pod.
5. Keď sa všetci vystriedajú, stručne zhrnie, na čo všetko vplýva naša spotreba.
6. Pokračuje otázkami:
 - Prečo hovoríme o zodpovednej spotrebe?
 - Ako rozoznáme, ktoré produkty a služby sú etickejšie či ekologickejšie?
 - Ako spotrebiteľia máme istú zodpovednosť. Voči komu alebo čomu?
7. Rozdelí triedu do dvojíc a rozdá im pracovné listy (Obrázok 1). Žiaci v nich nájdu symboly rôznych typov certifikácií, ktoré označujú, akým spôsobom bol produkt vypestovaný alebo vyrobený, alebo ako funguje.
8. Učiteľ vyzve dvojice, aby si pozreli jednotlivé logá a popremýšľali, či ich už niekde videli a čo označujú. Najskôr doplnia informácie k tým logám, ktoré poznajú. Ak niektoré nepoznajú, učiteľ ich povzbudí, aby sa pokúsili uhádnuť, čo znamenajú. Na prácu vo dvojiciach učiteľ vyčlení 5 až 10 minút.
9. Najskôr si učiteľ so žiakmi prejde certifikácie, ktoré žiaci poznali. Vyzve niektoré dvojice, aby sa podelili s ostatnými o svoje odpovede.

10. Potom spoločne prejdú na označenia, ktoré trieda nepoznala. Učiteľ nechá žiakov hádať a napokon im prezradí správne odpovede (Obrázok 2). Spoločne doplnia, pri akých produktoch sa certifikácia používa a na čo slúži.
11. Učiteľ požiada žiakov, aby na základe získaných informácií doplnili do svojich pracovných listov definíciu, čo znamená zodpovedná spotreba.

Prínosy: Žiaci rozlišujú medzi etickým a neetickým konaním človeka vo vzťahu k prírode, analyzujú a zdôvodňujú osobnú zodpovednosť každého človeka za životné prostredie, rozoznávajú prepojenie medzi ľudskou činnosťou a životným prostredím a dokážu kriticky analyzovať rozdiely medzi environmentálnymi hodnotami a ekonomickými hodnotami. Žiaci taktiež identifikujú ekologické dopady každodennej spotreby rôznych produktov, pomenujú a analyzujú ekonomické a sociálne aspekty výroby a spotreby rôznorodých produktov a služieb na globálnej úrovni a hodnotia svoje spotrebiteľské správanie vo vzťahu k udržateľnému rozvoju.

Reflexia: Vyučovacie hodina pokračuje záverečnou diskusiou. Učiteľ použije nasledujúce otázky:

- Páčila sa vám táto aktivita?
- Čo bolo pre vás ľahké? A naopak, čo bolo náročné?
- Ktoré logá ste poznali? Ktoré ste si predtým nevšimli?
- Zaujímá vás pôvod produktov, ktoré kupujete? Prečo?
- Prečo vznikli iniciatívy na podporu zodpovednej spotreby?
- Na čo slúžia symboly na rôznych produktoch?
- Aký dopad má naša spotreba na vyčerpatelnosť prírodných zdrojov?
- Prečo je dôležité poznať proces výroby a dopady produktu na životy ľudí a na ekosystémy? Ako by ste vysvetlili pojem zodpovedná spotreba? (Učiteľ zdôrazní skutočnosť, že najzodpovednejšia spotreba je žiadna spotreba, teda nekupovať si veci a služby, ktoré nepotrebujeme.)
- Ako sa môžeme stať zodpovednými spotrebiteľmi a spotrebiteľkami?

Obmeny: Namiesto pracovného listu môže učiteľ použiť obaly z konkrétnych produktov, ktoré si vopred pripraví. Taktiež môže požiadať žiakov, aby na hodinu priniesli obaly so symbolmi týkajúcimi sa zodpovednej spotreby. Môže prebehnúť diskusia o tom, podľa čoho si žiaci tieto výrobky vybrali.

Pracovné listy:

Príloha 1

PRACOVNÝ LIST

Zodpovedná spotreba je _____

Certifikácia	Čo označuje?	Na akých produktoch sa používa?	Koho chráni? Čo podporuje?
			
			
			
			
			
			
			
			
			

Obrázok 1: Pracovný list Zodpovedná spotreba

Zdroj: <https://globalnevezdelavanie.sk/etv/>

Príloha 2

Správne odpovede (pedagogická pomôcka)

Certifikácia	Čo označuje?	Na akých produktoch sa používa?	Koho chráni? Čo podporuje?
	Energetický štítok obsahuje informácie o spotrebe elektrickej energie daného spotrebiča, o jeho energetickej triede a o mnohých ďalších parametroch.	Napr. na chladničkách, práčkach, kombinovaných spotrebičoch, svetelných zdrojoch a pod.	Chráni životné prostredie.
	Ochranná známka Zelený bod znamená, že obal výrobku je recyklovateľný, resp. odpad je možné opätovne použiť, recyklovať alebo upraviť tak, aby vznikli znovu-použiteľné materiály alebo energia.	Napr. na obaloch na nápoje a jedlá.	Chráni životné prostredie.
	Produkty a ich jednotlivé zložky neboli testované na zvieratách v procese ich výroby ani uvedenia na trh.	Napr. na kozmetických produktoch.	Chráni zvieratá.
	Svetovo uznávaný certifikát potvrdzuje, že textilný tovar bol vyrobený iba zo zdravotne nezávadných materiálov.	Napr. na spodnej bielizni, oblečení pre deti a pod.	Chráni životné prostredie, ľudí, ktorí produkty vyrábajú, aj tých, ktorí ich používajú.
	Táto značka podporuje zásady spravodlivého obchodu, čiže spravodlivú výkupnú cenu pre lokálnych výrobcov či pestovateľov prvotných produktov.	Napr. na káve, čokoláde, čaji, bavlnených výrobkoch.	Podporuje lokálnych výrobcov a pestovateľov, chráni ich ľudské práva a primerané životné podmienky.
	Značka označuje poľnohospodárske a drevárske produkty, ktoré boli vyrobené s ohľadom na zachovanie dažďových pralesov.	Napr. na čaji, káve, čokoláde, banánoch.	Chráni životné prostredie. Garantuje minimálnu mzdu a vhodné pracovné podmienky napr. ľuďom pracujúcim na plantážach.
	Oficiálne logo Európskej únie, ktoré označuje potravinársky vyprodukované v biokvalite (bez chemických hnojív a postrekov, bez genetických modifikácií). Používa sa od roku 2010.	Napr. na ovocí, zelenine, mäse, rybách, mliečnych produktoch, cereáliách.	Chráni životné prostredie, hospodárske zvieratá (chované vo voľnom, kŕmené ekologickým krmivom), zdravie spotrebiteľov.
	UTZ je globálny program, ktorý podporuje udržateľnú produkciu kávy, kakaa a čaju.		Chráni ľudské práva pôdohospodárov, garantuje im adekvátne pracovné podmienky a životnú úroveň.
	Certifikácia FSC je dôveryhodný systém lesnej certifikácie (proces kontroly lesa, či je obhospodarovaný v súlade so štandardom FSC) a certifikácie spracovateľského reťazca (záruka toho, že výrobok pochádza zo šetrne obhospodarovateľných lesov).	Napr. na papieri, knihách, hračkách, nábytku, oknách, schodoch, budovách.	Chráni životné prostredie.

Obrázok 2: Správne odpovede k pracovnému listu Zodpovedná spotreba

Zdroj: <https://globalnevezdelavanie.sk/etv/>

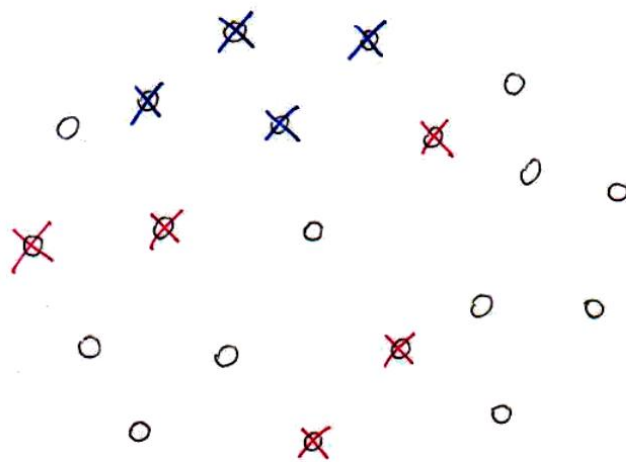
9.4 Fibonacci-Nim

Zdroj: Angiolino (2000, s. 45), uvedené podľa: https://archiv.mpc-edu.sk/sites/default/files/projekty/vystup/4_ops_vavrincikova_beata_-_didakticke_hry_vo_vyucovani_matematiky_na_gymnaziu_0.pdf

Pomôcky: Papier, pero.

Pravidlá: Názov tejto hry je odvodený od toho, že k víťazstvu podľa optimálnej stratégie je potrebné poznať členy Fibonacciho postupnosti. Tú tvoria čísla 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55 a tak ďalej – každé ďalšie číslo je vždy súčtom dvoch predchádzajúcich čísel. Hru hrajú dvaja hráči. Na papier ľubovoľne rozmiestnia ľubovoľný počet bodov. Prvý hráč pri prvom ťahu preškrtnie toľko bodov, koľko chce, musí však nechať aspoň jeden. Druhý hráč potom môže tiež preškrtnúť, koľko bodov chce, avšak nie viac než dvakrát toľko, než predtým preškrtnol jeho súper. Striedavo takto pokračujú ďalej. Obaja hráči môžu preškrtnúť ľubovoľný počet bodov, avšak nikdy nie viac než dvakrát toľko, koľko pri predchádzajúcom ťahu preškrtnol ich súper.

Ukážka: Na začiatku máme 20 bodov. Adam škrtnie 4 – ostáva ich 16. Boris ich nesmie preškrtnúť viac ako 8 – rozhodne sa škrtnúť 5 bodov. Ostáva teda 11 bodov – situácia je znázornená na obrázku:



Obrázok 3: Fibonacci-Nim – príklad

Zdroj: https://archiv.mpc-edu.sk/sites/default/files/projekty/vystup/4_ops_vavrincikova_beata_-_didakticke_hry_vo_vyucovani_matematiky_na_gymnaziu_0.pdf

Adam nesmie škrtnúť viac ako 10 bodov – preškrtnie 1 a ostáva ich 10. Boris nesmie škrtnúť viac ako 2 – škrtnie teda presne 2 a ostáva ich 8. Adam škrtnie 2, ostáva ich 6. Boris škrtnie 1, ostáva 5. Adam škrtnie 1, zvyšok tvoria 4 body. Boris škrtnie tiež 1, ostávajú 3. Adam škrtnie 1, ostávajú 2. Boris ich oba škrtnie a zápas vyhráva.

Stratégia: Aby hráč vyhral, musí rozložiť počet daných bodov na súčet čísel Fibonacciho postupnosti – odčíta najväčšie možné číslo a potom rovnakým spôsobom aj nasledujúce čísla. Napríklad ak máme 20 bodov, rozloží ich na $13 + 5 + 2$. Potom musí hráč škrtnúť najnižší počet bodov, ktoré mu tieto čísla ponúkajú: v našom prípade 2 body. Túto taktiku môže použiť vždy okrem situácie, keď počet bodov predstavuje niektoré z čísel Fibonacciho postupnosti. To zabráni prvému hráčovi vo výhre. Z toho vyplýva, že ak začína hra s počtom bodov, ktoré nie je z Fibonacciho postupnosti, vyhráva za použitia tejto stratégie zaručene prvý hráč. Ak je začiatkový počet bodov číslom z Fibonacciho postupnosti a prvý hráč nepozná túto stratégiu, môže na ňu druhý hráč prejsť hneď po prvom súperovom ťahu a vyhrať.

Skúsenosti: Hra je náročná na objavenie stratégie, žiaci obvykle nájdú niekoľko výhodných ťahov ku koncu hry, ale nie celú stratégiu.

9.5 Kto prvý precestuje Európu?

Zdroj: https://archiv.mpc-edu.sk/sites/default/files/projekty/vystup/7_ops_dechtarova_miroslava_-_vyuzitie_didaktickych_hier_pri_fixacii_prebraneho_uciva.pdf

Trvanie aktivity: 45 min.

Pomôcky: Slepá mapa, meny štátov a štáty Európy na kartičkách.

Postup: Hra má 5 kôl. Učiteľ si pripraví vhodnú slepú mapu Európy. Okrem mapy si učiteľ pripraví zoznam štátov celej Európy a ich mien (pozor, nielen Európskej únie). Vhodné je ich vytlačiť na farebný papier, pričom názvy štátov majú inú farbu ako ich meny.

Na začiatku hry učiteľ rozdelí žiakov do 3 až 4 členných skupín. Každé skupine dá kópiu slepej mapy, nastrihané kópie názvov štátov a skratiek ich mien. Vysvetlí im pravidlá hry jednotlivých kôl a ukončenia hry.

1. kolo: ŠTÁTY EURÓPSKEJ ÚNIE:

- Skupiny žiakov majú umiestniť v slepej mape názvy členských štátov EÚ podľa aktuálne platného zoznamu. Ako príklad uvádzame: Írsko, Holandsko, Belgicko, Francúzsko, Luxembursko, Nemecko, Dánsko, Švédsko, Fínsko, Portugalsko, Španielsko, Taliansko, Rakúsko, Česká republika, Slovensko, Poľsko, Maďarsko, Slovinsko, Chorvátsko, Rumunsko, Bulharsko, Litva, Lotyšsko, Estónsko, Grécko, Cyprus a Malta.
- Skupina, ktorá úlohu vyriešila, oznámi učiteľovi riešenie, ktoré spoločne skontrolujú. Ak je výsledok správny, skupina dostane bod. V prípade nesprávneho riešenia majú žiaci možnosť si ho opraviť.
- Riešenie úlohy by nemalo presiahnuť 8 minút.

2. kolo: MENOVÁ ÚNIA:

- Žiaci majú v slepej mape určiť, ktoré členské štáty EÚ používajú menu euro.
- Vyriešenie úlohy žiaci znovu učiteľovi oznámia. Za správne riešenie dostane skupina ďalší bod. Nesprávny výsledok si môže opraviť.
- Optimálny časový limit tohto kola je 5 minút.

3. kolo: ČLENSKÉ ŠTÁTY EÚ, KTORÉ NEPATRIA DO MENOVEJ ÚNIE:

- Žiaci doplnia skratky mien k štátom, ktoré nepatria do menovej únie, pretože nepoužívajú euro.

- Vyriešenie úlohy žiaci znovu oznámia učiteľovi. Za správne riešenie dostane skupina ďalší bod. Nesprávny výsledok si žiaci majú možnosť opraviť.
- Optimálny časový limit tohto kola je tiež 5 minút.

4. kolo: EURÓPSKE ŠTÁTY, KTORÉ NIE SÚ ČLENMI EURÓPSKEJ ÚNIE:

- V tomto kole je úlohou žiakov doplniť do slepej mapy všetky ostatné štáty Európy.
- Vyriešenie úlohy žiaci znovu oznámia učiteľovi. Za správne riešenie dostane skupina ďalší bod. Nesprávny výsledok si žiaci majú možnosť opraviť.
- Optimálny časový limit tohto kola je 8 minút.

5. kolo: MENY EURÓPSKÝCH ŠTÁTOV, KTORÉ NIE SÚ ČLENMI EURÓPSKEJ ÚNIE:

- V poslednom kole majú žiaci priradiť štátom z predchádzajúcej úlohy meny, ktoré sú ich oficiálnymi platidlami.
- Učiteľ od žiakov nevyžaduje, aby označili všetky meny týchto štátov. Úlohu splnia, ak označia minimálne 8 mien k štátom.
- Vyriešenie úlohy žiaci ukážu učiteľovi. Za správne riešenie dostanú ďalší bod. Nesprávny výsledok si môžu opraviť, ak im na to zostal čas.
- Čas určený na riešenie poslednej úlohy je 5 minút.

Ukončenie didaktickej hry a hodnotenie žiakov

Hra sa končí po uplynutí časového limitu (cca 35 minút) alebo pred koncom vyučovacej hodiny, ak žiaci potrebujú na riešenie dlhší čas. Pokiaľ sa didaktická hra využíva na overovanie vedomostí, všetci žiaci môžu byť ohodnotení klasifikačným stupňom (známkou) podľa toho, koľko bodov v hre získali. V každom kole môžu získať bod. Hodnotiaca stupnica:

- | | |
|-------------|----------------|
| - 5 bodov | - výborný |
| - 4 body | - chválitebný |
| - 3 body | - dobrý |
| - 2 body | - dostatočný |
| - 0 a 1 bod | - nedostatočný |

Odporúčania pre učiteľa

- Slepá mapa by mala mať minimálne formát A3, aby bolo možné do nej bez problémov umiestniť názvy štátov a ich mien.
- Je vhodné, aby názvy štátov a ich mien boli kvôli prehľadnosti farebne odlišené.

- Namiesto nastrihaných názvov štátov a ich mien môže učiteľ žiakom rozdať farebné kópie s ich zoznamom. V priebehu hry si sami rozstrihajú názvy štátov a skratky mien.
- Na konci hry si môžu žiaci lístočky s názvami štátov a ich mien nalepiť do slepej mapy a túto umiestniť v triede na stenu.

Variácie hry

1. Žiaci môžu napísať názvy štátov a ich mien ceruzkou priamo do slepej mapy. Po kontrole správnosti riešenia každej úlohy si ich zvýraznia farebnými fixkami.
2. V učebných odboroch je vhodné hru zjednodušiť. Títo žiaci majú mnohokrát problém určiť, ktoré štáty susedia so Slovenskom a akou menou sa v nich platí. Žiakov treba ohodnotiť známku výborný aj vtedy, ak vedia určiť štáty EÚ a štáty, v ktorých sa platí eurom.
3. Hru je možné rozšíriť aj o ďalšie kolá. Napríklad, vo štvrtom kole môžu žiaci určiť miništáty, ktoré sa nachádzajú v Európe a zdôvodniť, prečo nie sú súčasťou EÚ ako samostatné štáty alebo určiť, ktoré štáty mimo EÚ používajú menu euro.

9.6 Riešenie vraždy

Zdroj: upravené podľa: Karnsová, M. (1995). *Jak budovat dobrý vztah mezi učitelem a žákem*. Praha: Portál.

Trvanie: 45 – 60 min.

Pomôcky: Indície, pokyny pre každú skupinu.

Situácia: Pani Blahovská bola zavraždená. Bola to bohatá vdova a bývala v šesnásť izbovej vile na okraji Bratislavy. Spolu s ňou vo vile bývali: slúžka, kuchárka a záhradník. Kuchárka a záhradník sú manželia a volajú sa Novákovci. Slúžka je slečna Sýkorová. Pani Blahovská má troch synov. Prví dvaja sú ženatí a žijú so svojimi rodinami v Bratislave. Najstarší syn sa volá Ján, jeho žena je Jitka a dcéra je Marcela. Prostredný syn sa volá Jozef, jeho žena Radka a sú bezdetní. Najmladší syn sa volá Dan, je slobodný a študuje v Nitre.

Otázky:

- Kto zabil pani Blahovskú?
- Čím?
- Kedy?
- Prečo?

Pokyny pre učiteľa/vedúceho hry:

1. Učiteľ alebo vedúci hry rozdelí skupinu na menšie skupiny (po 6 – 8 členov).
2. Učiteľ alebo vedúci hry rozdá 3 – 4 stopy každému členovi skupiny.
3. Učiteľ alebo vedúci hry vysvetlí pravidlá hry.

Pravidlá hry:

- Každá z uvedených indícií predstavuje spoľahlivú stopu.
- Všetky skupiny majú rovnaké stopy.
- Každý člen skupiny do konca hry stráži „svoje“ stopy.
- Každá skupina má pomocou týchto stôp vypátrať vraha, vražedný nástroj, čas zločinu a jeho motív.
- Skupina sa musí spoločne dohodnúť na odpovediach.
- Je zakázané hovoriť s členmi ostatných skupín.
- Jeden člen skupiny – hovorca – oboznámi učiteľa/vedúceho hry a členov ostatných skupín s riešením alebo člen skupiny odovzdá riešenie učiteľovi/vedúcemu hry napísané na papieri.

Indície:

1. Z vily zmizlo niekoľko umeleckých diel zo zbierky pani Blahovskej a jej šperky.
2. Pani Blahovská mala zo všetkých detí najradšej syna Jána.
3. Dan bol na prechádzke a o 21.00 sa zastavil v jednej reštaurácii na pivo.
4. Pani Blahovská bola nájdená 18. júna zavraždená s guľkou v hrudi a reznou ranou na pleci.
5. Slečna Sýkorová odprevadila pani Blahovskú do jej spálne a dala jej tabletku na spanie.
6. Ján prišiel autom k rodinnej vile Blahovských o 20.50.
7. Manželia Novákovci pracovali v rodine Blahovských 25 rokov a rodina si ich služby veľmi cenila.
8. Jozef a Radka odleteli 30. mája na trojtýždennú dovolenku k moru.
9. Ján povedal svojej manželke, že má stretnutie so zákazníkom a o 20.35 odišiel z bytu.
10. Slečna Sýkorová o 20.15 telefonovala Jánovi.
11. Keď sa Novákovci o 21.10 vracali z mesta, videli Jána vychádzať z brány vily Blahovských.
12. Dan mal so svojou matkou neustále spory.
13. Polícia našla Danovu pištoľ v kroví za vilou Blahovských.
14. Do vily vstúpil zlodej ozbrojený nožom.
15. Matka nemohla Danovi „prísť na meno“ kvôli jeho radikálnym názorom.
16. Ján miloval slečnu Sýkorovú.
17. Pani Blahovská počula o 19.45 v knižnici nejaký hluk a išla sa pozrieť, čo sa deje.
18. Jitka požiadala o rozvod, pretože Ján si niekoho našiel.
19. Telo pani Blahovskej ležalo v knižnici na podlahe.
20. Pani Blahovská Jozefa vydedila, lebo si neželala, aby sa oženil s Radkou.
21. Pán Novák oznámil polícii, že videl, ako si Dan 18. júna čistí svoju pištoľ.
22. Vo dverách knižnice, vedúcich na verandu, bolo rozbité sklo.
23. Zlodeja chytili o dva dni neskôr, ale popiera, že by čokoľvek ukradol.
24. Dan trávil niekoľko týždňov u matky.
25. Dan našiel matkine telo o 22.30.
26. Ján sa ocitol v ťažkej finančnej situácii a jeho firme hrozí bankrot.
27. Pani Blahovská vlastnila veľkú zbierku šperkov a zbierku umeleckých predmetov, ktoré boli ocenené na tri milióny eur.
28. Manželia Novákovci odišli do mesta o 19.30.
29. Slečna Sýkorová slúžila u pani Blahovskej päť rokov a je slobodná.
30. Slečna Sýkorová našla pani Blahovskú o 20.00 v knižnici s reznou ranou na pleci.

Riešenie:

1. Vrah: Ján Bláhovský
2. Zbraň: pištoľ
3. Čas: 21.00
4. Motív: Jánovej firme hrozí bankrot, a preto potrebuje rýchlo peniaze. Ján má milenecký vzťah so slečnou Sýkorovou, slúžkou v maminom dome. Lúpež mala políciu priviesť na falošnú stopu.

Didaktická hra upozorňuje na:

- Nebezpečenstvo predsudkov.
- Právo na obhajobu.
- Právo na spravodlivý súd.
- Odsúdenie bez dôkazov.
- Prezumpciu neviny.

Prínos didaktickej hry:

1. Rozvíja kritické myslenie žiakov.
2. Rozvíja schopnosť analyzovať údaje.
3. Rozvíja schopnosť riešiť problémy.
4. Podporuje komunikáciu v skupine.
5. Rozvíja schopnosť kooperácie u žiakov.
6. Podporuje schopnosť žiakov presvedčať.
7. Rozvíja schopnosť žiakov argumentovať.
8. Podporuje schopnosť viesť monológ.
9. Rozvíja schopnosť viesť dialóg.
10. Podporuje schopnosť učiť sa.
11. Podporuje zručnosti v oblasti verbálnej komunikácie.
12. Podporuje zručnosti v oblasti neverbálnej komunikácie.
13. Podporuje schopnosť aktívne načúvať.
14. Rozvíja schopnosť syntézy údajov.
15. Umožňuje učenie sa zážitkom – experienciálne vyučovanie.

Rozšírenie hry:

Keď učiteľ/vedúci hry zistí, že žiaci prišli k nesprávnemu záveru, posunie hru ďalej – žiakmi označený vrah bude odsúdený na doživotie/na smrť a popravený. Potom im povie správne riešenie (podľa autorov hry) a rozvíja diskusiu – popravili nesprávneho, odsúdili na doživotie nevinného a odsedel si 25 rokov...

9.7 Hra o fazuľky

Zdroj: Feherpataky-Kuzmová, J. et al. (2017). *Metodická príručka na občiansku, mediálnu a etickú výchovu pre základné a stredné školy*. Bratislava, Inštitút pre aktívne občianstvo.

Ciele didaktickej hry:

- Objasniť rozdiel medzi súkromnými a verejnými zdrojmi.
- Zdôrazniť potrebu občianskej kontroly verejných zdrojov.
- Viest' k pochopeniu fungovania ekonomiky.

Pomôcky: Flipchart alebo papier rozmeru A3, fazule.

Trvanie: 45 min.

Priebeh aktivity:

1. Pedagóg záujem žiakov o hru podnieti otázkou, či si myslia, že verejné a súkromné zdroje sú rovnako šetrne a efektívne využívané alebo nie. Ak žiakom nie sú pojmy jasné, krátko im vysvetlí, čo vlastní štát (napr. cesty) a čo súkromníci (napr. byty). Rozsiahlejšia diskusia na túto tému nie je na začiatku hry potrebná, preto plynule prechádza k hre samotnej.
2. Pedagóg vyberie 8 dobrovoľníkov. Na zem položí hárok flipchartového alebo A3 papiera, pričom žiaci si po dvojiciach kľaknú ku každej strane obdĺžnika. Ostatní žiaci v triede pozorne počúvajú a pozorujú priebeh hry. Podľa časových možností si môžu hru vyskúšať v ďalšom kole.
3. Pedagóg vysvetlí pravidlá hry:
 - a) Pedagóg na papier rozhodí fazuľu.
 - b) Za každú zbranú fazuľu v prvých 30 sekundách po znamení dostanú žiaci po 1 cukríku (alebo napr. 10-centové mince a pod.).
 - c) Za každú zbranú fazuľu po uplynutí 30 sekúnd (žiaci dostanú zase znamenie) dostanú žiaci 3 cukríky.
4. Pedagóg sa uistí, že všetci porozumeli pravidlám, rozhodí na papier fazule a dá žiakom znamenie. Je pravdepodobné, že žiaci sa na fazuľu „vrhnú“ a nebudú čakať na uplynutie 30 sekúnd, lebo budú mať strach, že im žiadne fazule nezostanú. Žiaci dostanú odmenu podľa pravidiel.
5. V ďalšom kroku pedagóg rozdelí plochu papiera na 8 častí, pričom každý z dobrovoľníkov bude mať pridelené svoje „územie“. Fazule môže každý zbierať len na svojom území (rešpektovanie vlastníckych práv), pri porušení pravidiel bude hráč diskvalifikovaný a v prípade fazule nachádzajúcej sa na „hranici“ rozhoduje súd (tzn. pedagóg alebo nezúčastnení žiaci). Ostatné pravidlá hry zostávajú zachované.

6. Pedagóg sa uistí, že všetci rozumeli pravidlám, rozhodí na papier fazule a dá žiakom znamenie. Je pravdepodobné, že nikto zo žiakov nezačne fazule zbierať.
7. Pedagóg dá znamenie po uplynutí 30 sekúnd. Žiaci pravdepodobne pozbierajú fazule, čo padli na ich územie, príp. sa budú sporiť o fazule na hraniciach. Žiaci dostanú odmenu podľa pravidiel. Niektorí žiaci možno svoje fazule nepozbierajú, lebo očakávajú, že ich hodnota môže v budúcnosti vzrásť.
8. Nasleduje diskusia, ktorú pedagóg podnecuje otvorenými otázkami:
 - Čo sa dialo? Ako a prečo sa správanie „vlastníkov“ zmenilo?
 - Je pravda, že jasne definované vlastnícke práva a existencia konkrétneho, nie kolektívneho majiteľa, menia správanie vlastníkov, resp. správcov majetku?
 - Aké správanie ľudí pozorujete v jednom aj druhom prípade okolo seba (štát verzus firmy, resp. súkromné osoby)? Aké ponaučenie a nápravné prostriedky pre štát z toho vyplývajú?
9. Nasleduje záverečná reflexia, ktorú pedagóg podnecuje a podľa možnosti predčasne neukončuje.

9.8 EuroCity na papieri

Zdroj: *Všetci rôzni – všetci rovní* (1995), citované z Bagalová a Gogolová (2007); citované podľa Lajčin, Krásna a Barnová, (2025).

Úvodné zadanie: Nastupuješ do vlaku EuroCity na týždňovú cestu. Cestuješ v kupé, o ktoré sa musíš podeliť s tromi ďalšími ľuďmi. Ktorým z nasledujúcich cestujúcich by si dal prednosť?

- srbský vojak z Bosny,
- švajčiarsky maklér s nadváhou,
- taliansky diskdžokej – vyzerá, že má množstvo dolárov,
- Afričanka, ktorá predáva výrobky z kože,
- mladý umelec nakazený vírusom HIV,
- rómsky huslista z Maďarska,
- baskitský nacionalista, ktorý pravidelne cestuje do Ruska,
- nemecký rapper žijúci veľmi alternatívnym životným štýlom,
- slepý harmonikár z Rakúska,
- ukrajinský študent, ktorý nechce ísť domov,
- Rumunka stredného veku bez víz, ktorá má na rukách asi jednoročné diéťa,
- tvrdá a agresívna feministka z Dánska,
- švédsky skinhead zreteľne pod vplyvom alkoholu,
- wrestler (zápasník) z Belfastu, ktorý ide na futbalový zápas,
- poľská prostitútka z Berlína,
- francúzsky farmár, ktorý vie len po francúzsky, s plným košom výrazne aromatického syra,
- kurdský utečenec žijúci v Nemecku.

Postup pre učiteľa/facilitátora:

1. Každý hráč dostane kópiu opisu hry. Učiteľ opíše východiskovú situáciu podľa scenára a požiada účastníkov, aby si prečítali opis ľudí cestujúcich vo vlaku. Každý si vyberie troch ľudí, s ktorými by cestoval najradšej.
2. V 4 – 5 členných skupinách účastníci porozprávajú o svojom výbere a dôvodoch, na ktorých základe spolucestujúcich uprednostnili. Skupine učiteľ ponechá čas na vytvorenie spoločného zoznamu cestujúcich – troch, s ktorými by cestovať chceli, a troch, s ktorými by v žiadnom prípade nechceli cestovať – na základe dohody.
3. Na záver bude každá skupina prezentovať svoj spoločný výber. Bude tiež zaujímavé ak uvedú, pri ktorých spolucestujúcich dochádzalo k najväčším rozporom.

Príklady otázok do diskusie:

- Aké kritériá ste použili pri osobnom rozhodovaní? Zmenili sa kritériá počas práce v skupine?
- V čom sú prezentované situácie blízke skutočnosti?
- Ak ste v skupinách nedospeli k spoločnej dohode, prečo?
- Čo bolo najťažšie?
- Čo vám bránilo dohodnúť sa?

9.9 Let balónom

Zdroj: Knihovna, n.d., citované podľa Lajčin, Krásna a Barnová (2025).

Vzdelávací cieľ: Žiaci si začnú uvedomovať všeobecnú hodnotu ľudských práv. Poznajú, že niektoré ľudské práva sú implicitne zahrnuté v iných právach, avšak v rámci systému ľudských práv je dôležité, či sú konkrétne ľudské práva chránené, alebo nie. Žiaci poznajú, že ľudské práva sú neodňateľné a že svojvoľné zrušenie ľudských práv hraničí s diktatúrou.

Poznámka: Túto hru je možné použiť ako úvod k skupine lekcí o ľudských právach alebo ako cvičenie na samotný záver.

Pomôcky: Ceruzky a papier, pokiaľ možno veľké hárky papiera (formát A3/flipchart) určené na vylepenie na stenu (lepidlo/lepiaca páska vhodná na stenu/magnetická tabuľa/flipchart), zoznam práv, pri ktorých má byť stanovená ich priorita a ktoré budú postupne odstraňované.

Postup:

1. Hru riadi učiteľ/vedúci hry. Žiaci vytvoria skupiny po piatich až šiestich členoch. Každá skupina dostane veľký hárok papiera a fixky. Žiaci nakreslia teplovzdušný balón letiaci nad oceánom alebo krajinou. Vrecia s pieskom, ktoré symbolizujú desať ľudských práv, sú priviazané k balónu
 - slobodné voľby,
 - sloboda vlastníctva,
 - rovnoprávnosť mužov a žien,
 - čisté a zdravé životné prostredie,
 - prístup k nezávadnému jedlu a pitnej vode,
 - právo na vzdelanie,
 - sloboda myslenia, svedomia a vierovyznania,
 - ošatenie a bývanie pre všetkých občanov,
 - právo na súkromný život,
 - sloboda pohybu.
2. Žiaci majú za úlohu predstaviť si sami seba, ako cestujú „balónom ľudských práv“. Balón začína klesať a cestujúci musia vyhodiť nejaké vrecia s pieskom, aby zabránili vážnej nehode. Úlohou žiakov je stanoviť priority v oblasti ľudských práv, ktoré predstavujú jednotlivé vrecia s pieskom. Žiaci môžu využívať napr. nasledujúce kritériá: Je nejaké právo nepriamo obsiahnuté v inom práve? Je nejaké právo zvlášť dôležité pre demokraciu alebo pre naše osobné potreby?

3. Balón však stále klesá a v pravidelných intervaloch je nutné vyhadzovať ďalšie vrecia s pieskom. Žiaci musia vyhodit ďalšiu záťaž. Po vyhodení štyroch alebo piatich vriec s pieskom pristane balón bezpečne na zemi.
4. Spoločná reflexia hry. Každá skupina predloží svoj zoznam celej triede/skupine a vysvetlí (niektoré) zo svojich priorít. Následne je možné zoznamy porovnať. Je v nich veľa rozdielov? Rovnako by malo prebehnúť záverečné zhrnutie práce v skupine. Bolo ťažké sa dohodnúť? Bolo ťažké uprednostniť niektoré ľudské práva pred inými? Ideálne by žiaci mali byť schopní zhodnúť sa na tom, že všetky tu uvedené práva sú dôležité, ale ľudia môžu mať rôzne priority, ak si musia vybrať. V prípade fungujúcej spoločnosti by zrušenie akéhokoľvek z týchto práv spôsobilo závažné narušenie demokracie. Ľudské práva sú prirodzené, a teda neodňateľné práva. Let balónom bol teda iba simuláciou situácie, ktorá – dúfajme – nikdy nenastane: vlády diktátora. Pokiaľ začnú žiaci spochybňovať pravidlá hry na tomto základe, bol výchovný cieľ bezo zvyšku dosiahnutý. Je tiež možné v rámci reflexie preskúmať, ktoré z týchto práv boli začlenené do ústavy krajiny, a to ako sú tieto práva chránené.

Rozšírenie hry: Pokiaľ je táto aktivita realizovaná s mladšími žiakmi, vrecia s pieskom (práva) by mali byť nahradené niečím, čo je žiakom bližšie, napríklad „slobodné voľby“ je možné nahradiť „hračkami“. V záverečnom zhrnutí môže byť poukázané na spojitosť medzi týmito vecami a právami detí.

9.10 Každý je učiteľom

Zdroj: Bagalová a Gogolová (2007), citované podľa Lajčin, Krásna a Barnová (2025).

Táto aktivita (obmena skladačky) umožňuje žiakom zažiť na vlastnej koži pocit individuálnej zodpovednosti za vyučovanie svojich spolužiakov.

Postup hry:

- Učiteľ rozdá všetkým účastníkom prázdne kartičky, na ktoré majú napísať otázku týkajúcu sa uplatňovania (porušovania) ľudských práv (v živote, v triednom kolektíve).
- Učiteľ pozbiera vyplnené kartičky, premieša ich a rozdá žiakom. Pre väčšiu istotu môžu o svojom riešení „kartičkového“ problému žiaci diskutovať vo dvojici, v trojici...
- Učiteľ požiada dobrovoľníkov, aby prečítali pridelenú otázku nahlas a poskytli pripravenú odpoveď.
- Učiteľ umožní aj ostatným žiakom zapojiť sa do diskusie – môžu odpoveď doplniť, obohatiť, vyvrátiť, argumentovať, kriticky zhodnotiť...
- Aktivita pokračuje tak dlho, pokiaľ sa budú hlásiť dobrovoľníci.

Obmeny hry:

Papierové kartičky s otázkami žiakov – problémami – sa môžu stať podkladovým materiálom panelovej diskusie. Členov panelovej diskusie, ktorých úlohou je diskutovať o jednotlivých otázkach, je potrebné často obmieňať (Bagalová a Gogolová, 2007).

9.11 Skladačka o ľudských právach

Zdroj: Bagalová a Gogolová (2007), citované podľa Lajčin, Krásna a Barnová (2025).

Cieľ: Žiaci si zdokonalia zručnosti v oblasti tímového učenia sa, uvedomia si svoju hodnotu v očiach ostatných spolužiakov, prostredníctvom aktivizujúcich metód výučby sa oboznámia so Všeobecnou deklaráciou ľudských práv, preberú spoluzodpovednosť za svoje učenie.

Trvanie aktivity: 45 min.

Pomôcky: Všeobecná deklarácia ľudských práv.

Postup hry:

1. Učiteľ predstaví žiakom Všeobecnú deklaráciu ľudských práv ako chartu základných práv všetkých obyvateľov planéty. Vopred na ilustráciu žiakom prečíta niektoré články deklarácie. Odporúča sa podľa veku žiakov pracovať so zjednodušenou verziou deklarácie alebo s jej pôvodnou verziou, ktorá je pre žiakov stredných odborných škôl už vhodná. Učiteľ žiakov vyzve, aby sa aktívnym spôsobom oboznámili s jej celým obsahom. Na tento účel môže učiteľ použiť techniku skladačka.
2. Učiteľ vytvorí štyri študijné stanovištia v rohoch triedy, ktoré označí. Zjednodušený text deklarácie rozdelí na štyri (príp. šesť) rovnaké študijné časti a položí ich v dostatočnom množstve na stanovištia.
3. Žiaci sedia v skupinách po štyroch alebo po šiestich. Rozpočítajú sa – 1, 2, 3, 4 (alebo 1, 2, 3, 4, 5, 6) a zapíšu si svoje číslo do zošita alebo na samolepku a prilepia si ho napríklad na ruku.
4. Učiteľ celej triede vysvetlí princíp skladačky, aby žiaci vedeli, o čo ide, a aby im bolo jasné, že ich úlohou je pozorne si prečítať svoj text a oboznámiť s ním ostatných spolužiakov v skupine. Každý zo skupiny je zodpovedný za „svoj“ študijný text. Keď každý člen skupiny vysvetlí ostatným svoj text – všetci budú vedieť všetko.
5. Po rozpočítaní a vysvetlení podstaty skladačky žiaci odídu na príslušné stanovištia – jednotky na stanovište č. 1, dvojky na stanovište č. 2. atď., kde si najskôr individuálne a potichu preštudujú „svoje“ časti deklarácie. Učiteľ vymedzí čas na štúdium a prechádza od skupiny k skupine a ak je to skutočne potrebné, pomáha žiakom.
6. Po individuálnom prečítaní textu sa žiaci v študijných skupinách porozprávajú o ľudských právach vo svojich textoch a vzájomne si ich interpretujú.
7. Keď skončí študijný čas, vrátia sa do pôvodných skupín a postupne vlastnými slovami oboznámia ostatných s článkami deklarácie, ktoré študovali. Zohľadňujúc vek žiakov,

pracujú s rôznym počtom článkov – môžu si napríklad vybrať dva, ktoré pokladajú za najdôležitejšie.

8. Po skončení vysvetľovania článkov v skupinách prebehne celotriedna diskusia, ktorej súčasťou je aj reflexia a oceňovanie.

Diskusia:

- Čo nové ste sa dozvedeli?
- Ktoré práva pokladáte za najdôležitejšie a prečo?

Reflexia hry:

- Ako ste sa cítili pri práci v študijnej skupine?
- Aký pocit ste mali zo seba, keď ste vo svojej pôvodnej skupine učili ostatných?
- Čo by ste mohli urobiť nabudúce lepšie?

Ocenenie:

- Oceňujem spôsob, akým nám (meno) hovoril o jednotlivých článkoch.
- (oslovenie), veľmi mi pomohlo, keď si mi v študijnej skupine povedal svoj názor a pod.

Žiaci si môžu vyskúšať podobné cvičenia za pomoci zjednodušenej verzie Dohovoru o právach dieťaťa (Lajčín, Krásna a Barnová, 2025).

9.12 (Nie) som právnik

Zdroj: ChatGPT (2024, citované podľa Lajčin, Krásna a Barnová, 2025).

Cieľ hry: Zvýšiť právne vedomie žiakov stredných škôl a rozvinúť ich schopnosti analyzovať situácie z právneho hľadiska.

Počet hráčov: 6 – 20 (môžu byť rozdelení do tímov)

Čas trvania: 60 – 90 min.

Materiály:

- kartičky s modelovými situáciami alebo problémami (súvisiace s občianskym, trestným právom, pracovným právom a pod.),
- záznamové listy pre tímové odpovede,
- označenie miestností na „vyšetrovacie stanice“,
- kriedy alebo flipchart pre prezentáciu výsledkov.

Príprava hry:

1. Príprava kartičiek: Učiteľ pripraví kartičky s modelovými situáciami, scenármi alebo problémami. Každá kartička by mala obsahovať situáciu (napr. "Mladý muž bol obvinený z krádeže. Čo by mal urobiť?") a otázky na diskusiu (napr. "Aké sú jeho práva?", "Aké kroky by mal podniknúť?").
2. Stanovištia: Učiteľ rozmiestni kartičky po triede alebo vo viacerých miestnostiach, kde budú žiaci diskutovať a hľadať odpovede.

Priebeh hry:

1. Úvod do hry: Učiteľ vysvetlí žiakom ciele a pravidlá hry a rozdelí ich do tímov (3-5 žiakov v tíme).
2. Práca v tímoch: Tímy sa presunú k rôznym stanovištiam, kde prečítajú kartičku so situáciou a diskutujú o tom, aké právne otázky z nej vyplývajú. Môžu si robiť poznámky.
3. Riešenie problémov: Každý tím vypracuje svoje odpovede a navrhne, aké kroky by mala postava v danej situácii podniknúť a aké práva sú zapojené.
4. Prezentácie: Po uplynutí určitého času (napr. 30 minút) sa tímy vrátia do hlavnej skupiny a prezentujú svoje výsledky. Každý tím má 3-5 minút na prezentáciu.
5. Diskusia a hodnotenie: Po prezentáciách sa môže viesť diskusia, kde ostatní môžu klásť otázky a zdieľať názory. Učiteľ môže ohodnotiť jednotlivé tímy na základe predložených riešení.

Záver hry:

Na konci hry môže učiteľ zhrnúť kľúčové poznatky a začať diskusiu o právach a povinnostiach, ktoré boli predstavené. Hra „(Nie) som právnik“ umožňuje žiakom aktívne sa zapojiť do učenia a rozvinúť si právne vedomie hravou formou (ChatGPT, 2024).

9.13 Didakticky zamerané zážitkové aktivity v odbornom vzdelávaní a príprave – príklady dobrej praxe

V tejto podkapitole uvedieme didakticky zamerané zážitkové aktivity, ktoré boli overené a upravené tak, aby inovatívnym spôsobom smerovali k posilňovaniu demokratických hodnôt a princípov právneho štátu u žiakov v strednom odbornom vzdelávaní.

Prvým príkladom je didaktická hra „**Hra na kartely**“ (Matras, 2015, citované podľa Lajčin, 2025), ktorá súvisí s tematickým celkom Trh, štruktúra a efektívnosť fungovania trhov. Takmer nevedomky získajú žiaci vedomosti o konkurencii, konkurenčnom boji, kartelových dohodách, alebo napríklad o vplyve ponuky a dopytu na cenu. Učiteľ si dopredu pripraví dvojice kartičiek s nápisom X a Y (4 alebo 5 dvojíc, žiaci sa rozdelia do družstiev). Každému družstvu následne rozdá „skopírované“ peniaze a kartičky. Žiaci sú poučení, že na trhu ťažbu ropy kartička s označením X znamená rozhodnutie zvýšiť ťažbu a kartička Y naopak ťažbu znížiť. Na tabuľku učiteľ vopred pripraví tabuľku s názvami jednotlivých družstiev a s označením zvýšenia/zníženia ťažby ropy. Princíp je ten, že keď všetci zvýšia ťažbu ropy, tak budú mať nižší zisk, nakoľko sa zníži cena ropy na trhu, náklady na ťažbu sa ale neznížia. V prípade, že všetky skupinky žiakov znížia ťažbu, zvýši sa cena na trhu, čo znamená, že na rovnakom množstve ropy zarobia viac. Ak niekto zvýši a niekto zníži ťažbu, zarobia tí, ktorí ťažbu zvýšili, (majú vyšší obrat, cena zostala rovnaká), získajú výhodu pred žiakmi, čo ťažbu znížili. V hre sa pokračuje niekoľko kôl (3 až 5) a družstvo sa vždy poradí, a keď dospejú k rozhodnutiu, vyšlú svojho zástupcu s kartičkou. Všetky družstvá naraz odhalia svoje rozhodnutie, a buď zaplatia, alebo dostanú peniaze. V prvých niekoľkých kolách prídu na to, že najlepšie pre všetkých by bolo, keby všetci zvolili Y, ale obvykle sa nájde nejaký "zradca", ktorý volí X a zarobí na úkor ostatných. Neskôr sú obvykle "zradcovia" všetci, teda prerábajú rovnako všetci. Následne pedagóg vyzve žiakov, aby si zvolili vyjednávačov a poslali ich za dvere, kde sa môžu dohodnúť, na čom chcú, čo má práve modelovať tajnú kartelovú dohodu. Nasleduje ďalšie kolo, kde sa dohoda prejaví. Niekedy v prvom kole všetci volia Y a teda zarobia, ale hoci aj v ďalších kolách pôsobia vyjednávači, opäť sa nájdu "zradcovia", ktorí dohodu porušia a neskôr to obvykle opäť skončí u väčšiny žiakov kartičkou s označením X. Počet kôl s vyjednávačmi je opäť vhodný, teda 3 až 5. Nakoniec každá skupinka vyjadrí svoj názor na kartely a učiteľ ich poznatky zhrnie a zdôrazní protizákonné konanie. Aj keď môžu na trhu pôsobiť nelegálne kartelové dohody, obvykle niekto dohody skôr či neskôr poruší (praktickým príkladom sú ceny benzínu u benzínových reťazcov). Táto didaktická hra je veľmi

obľúbená, môžeme tu sledovať emócie a skutočný záujem, a to obzvlášť, keď je niekto „dobrý“ a niekto „zradca“.

Ako druhý príklad dobrej praxe uvádzame interaktívnu simulačnú hru na rozvoj mediálnej a digitálnej gramotnosti **Interaktívna simulačná hra GaMeFy** (Európsky dialóg, 2022, citované podľa Lajčin, 2025), ktorá pozostáva zo šiestich častí, respektíve úrovní:

1. Digitálna a mediálna gramotnosť.
2. Digitálne médiá.
3. Spoločenská zodpovednosť pri využívaní digitálnych médií.
4. Verejné služby a komerčné médiá v digitálnej ére.
5. Overovanie informácií a kritické myslenie.
6. E-bezpečnosť.

Hra je založená na splnení šiestich úrovní, ktorých poradie si môže hráč zvoliť sám. Úlohou je dostať sa až do „hradu“, v ktorom sa nachádzajú tie najťažšie otázky zo všetkých úrovní. V hre je viacero typov otázok a spôsob ako na ne odpovedať, je vo vysvetľujúcich videách na webe. Výhody hry sú v tom, že hráč nadobudne nové vedomosti a kompetencie v oblasti mediálnej a digitálnej gramotnosti, bude vedieť, akým spôsobom identifikovať dôveryhodné médiá, získa užitočné rady o spôsoboch, ktoré sú potrebné pri rozpoznávaní scamov, hoaxov, mediálnych výstupov s nízkou informačnou hodnotou, či mediálnych výstupov, ktoré sa snažia vyvolať emócie publika.

Tretím príkladom dobrej praxe je didaktická hra **„Futbalové kluby“** (Matras, 2015, citované podľa Lajčin, 2025). Ide o hru zameranú na ponuku a dopyt. Žiaci sa rozdelia do skupín, ktoré predstavujú futbalové kluby a zároveň jednotlivých hráčov. Počet hráčov musí byť taký, aby si každý klub musel kúpiť rovnaký počet hráčov, a to minimálne dvoch. Kluby majú k dispozícii určitý obnos peňazí, za ktoré si môžu hráča kúpiť. Čím väčší počet hráčov je potrebné kúpiť, tým dôkladnejšie musia kluby zvážiť, koho si kúpia. Futbalisti majú tiež možnosť si v určitom rozmedzí určovať svoju cenu – mzdu. Pedagóg si dopredu pripraví kartičky, na ktorých je uvedené rozmedzie mzdy pre futbalistov. Zároveň rozdá aj kartičky pre kluby, na ktorých je uvedené rozpätie od minimálnej po maximálnu cenu, ktorú si môžu za hráčov dovoliť zaplatiť. Futbalisti dostanú informácie o svojich skúsenostiach a zoznam doterajších ne/úspechov, pričom sa po celý čas musia pridržať týchto informácií. Hráči majú možnosť si na papier dopredu pripraviť reč, aby sa mohli prezentovať v čo najlepšom svetle,

t.j. aby vytvorili ponuku. Aby bola hra zaujímavejšia, pedagóg by mal prideliť najlepší profil menej zručným rečníkom, kým najlepší rečníci alebo najpopulárnejší žiaci v triede by mali mať profil menej pozitívny. Tým sa rozdiely medzi hráčmi minimalizujú a pozitívne stránky budú vyvažovať tie negatívne. Po krátkej porade oznámia zástupcovia svoju ponuku: dopyt a cenu, ktorú sú ochotní zaplatiť. Prebehne 3 až 5 kôl vyjednávania medzi klubmi a hráčmi. Hra rozvíja obchodného ducha a znázorňuje vplyv ponuky a dopytu na cenu.

Štvrtým príkladom sú simulácie, stolové hry a online hry, zamerané na finančnú gramotnosť, vhodné pre cieľovú skupinu stredoškôľakov.

- **FinGR Play** – digitálna simulácia finančného života. Hra prevedie hráča/hráčov finančným životom v bežnej slovenskej domácnosti. Úlohou je upozorniť rodinu na nástrahy a príležitosti, ktoré ju v živote môžu stretnúť a úspešne ju do viesť k splneniu svojich cieľov a k dosiahnutiu finančnej nezávislosti. Hra má 10 kôl, každé predstavuje 3 roky života rodiny. Počas nich hráč/hráči využívajú rôzne finančné nástroje. Cestu k splneniu cieľov spríjemňujú, ale taktiež znepríjemňujú rôzne udalosti. Ako sa hráčovi/hráčom podarí splniť ciele rodiny, to záleží predovšetkým od toho, akým spôsobom nastavia jej finančné hospodárenie. Účastníci online hry sa učia spravovať príjmy, výdavky, úvery, sporenie a investície. Hra je dostupná online a je vhodná na individuálne alebo skupinové hranie (Spoločnosť A, 2023, citované podľa Barnová, 2025).
- **Finančná sloboda** – stolová hra. Spoločnosť B predstavila hru „Finančná sloboda“ počas kampane Global Money Week 2024. Hráči plánujú osobné financie s cieľom dosiahnuť finančnú nezávislosť. Hra je určená pre žiakov základných a stredných škôl, ako aj pre učiteľov a dospelých (Spoločnosť B, 2024, citované podľa Barnová, 2025).
- **Kreatívne karty** sú didaktickou pomôckou podporujúcou skupinovú prácu, zážitkový a interaktívny model vyučovania formou kartovej hry (jedna strana v slovenskom, druhá strana v anglickom jazyku). Obsahujú 52 rôznych didaktických aktivít a hier, ktoré pomáhajú prelomiť úvodné napätie v skupine, jednoznačne identifikovať problém, pozrieť sa naň z rôznych uhlov, a tak ho vyriešiť. Obsahujú 6 typov aktivít: lámanie ľadov a tvorba nápadov, mapovanie a identifikácia, cesta k problému, skúšanie a kombinovanie, triedenie a priority, zameranie a riešenie, ktoré sú fokusované na rozvoj mäkkých zručností, hľadanie nových nápadov a riešení (Spoločnosť C, 2023, citované podľa Barnová, 2025).

- **„Moje peniaze“ – vzdelávací program pre stredné školy** (Spoločnosť D, 2023, citované podľa Barnová, 2025). Program od autorky zahŕňa 12 vyučovacích hodín rozdelených do šiestich blokov, pričom sa zameriava na témy ako investovanie, hospodárenie a mäkké zručnosti (soft skills). Hry a súťaže sú súčasťou výučby, ktorá rozvíja kritické myslenie a komunikačné zručnosti.

Piatym príkladom sú filmy. Prvý, ktorý uviedla Vávro Valentovičová (2025), vychádza z filmu pre mládež **„Náš vodca“** (v nemeckom origináli *Die Welle*, <https://www.imdb.com/title/tt1063669/>). Umožňuje žiakom na základe veku primeraného príbehu následnú (seba)reflexiu. *Náš vodca* je nemecký film z roku 2008 režiséra Dennisa Gansela, nafilmovaný podľa knihy *The Wave*, ktorá bola inšpirovaná sociálnym experimentom *The Third Wave*.

Učiteľ na strednej škole Rainer Wenger má počas projektového týždňa preberať so žiakmi autokraciu. Žiaci neveria, že v modernom Nemecku sa môže presadiť diktatúra, a tak sa Wenger rozhodne začať experiment, ktorý má ukázať, ako ľahko môžu byť masy manipulované. Úvod filmu ukazuje Wengera ako sa snaží získať tému anarchie na projektový týždeň, ale riaditeľ školy ho odmieta. Aj tak sa ale svojej témy chopí s nadšením a získa plnú pozornosť žiakov.

Wenger začne požadovať, aby ho všetci žiaci oslovovali „pán Wenger“ namiesto obvyklého „Rainera“, zmení zasadací poriadok tak, aby všetci boli čelom k tabuli a posadí žiakov s horšími známками vedľa žiakov s lepšími známками, aby sa tak od seba učili a ako celok boli lepší. Keď chce niektorý žiak povedať niečo nahlas, musí sa prihlásiť a postaviť sa. Ich odpovede musia byť krátke a vopred premyslené. Wenger žiakom ukáže efekt spoločného pochodovania v rovnakom rytme. Motivuje ich tým, že tak môžu naozaj naštváť triedu, ktorá je pod nimi (trieda, ktorej bola téma anarchia pridelená v rámci projektového týždňa).

Ďalším krokom je zvoliť si pomenovanie, trieda sa rozhodne pre „Vlna“ (v origináli „*Die Welle*“). Všetci členovia skupiny musia nosiť biele košeľe a džínsy, aby sa tak odstránila rozdielnosť a individualita. Skupina si tiež vytvorí spoločný pozdrav. Dve dievčatá Karo a Mona proti činnosti skupiny začnú protestovať. Traja chlapci predtým triedu opustili, ale dvaja z nich sa potom vrátili. Z triedy potom odíde aj Mona, ktorá je znechutená tým, ako jej spolužiaci prijímajú fašizmus. Členovia Vlne potom začnú sprejovať ich logo na budovy po meste, majú párty, kam môžu iba členovia Vlne a začnú ostrakizovať a trápiť tých, čo nie sú v ich skupine.

Stredoškôľák Tim začne byť skupine veľmi oddaný, pretože sa konečne stal plnohodnotným členom školskej komunity. Po diskusii o tom, ako veľké nadnárodné

korporácie nemajú zodpovednosť za svoje činy, zničí svoje značkové oblečenie. Tim sa potom ukáže pri Wengerovom dome a ponúka mu, že sa stane jeho bodyguardom. Wenger ho pozve ďalej na večeru, ale ochranu odmieta. To prinesie ďalšie nezhody do vzťahu Wengera s jeho ženou, ktorá sa domnieva, že experiment zašiel už príliš ďaleko. Wenger nakoniec Tima zo svojho domu vyhodí, ale ráno zistí, že Tim spal pri dverách jeho domu.

Karo pokračuje vo svojich snahách odhaliť akcie Vlňy, čím vyvolá odpor u mnohých jej členov, ktorí požadujú, aby s tým jej priateľ Marco niečo urobil. Počas ich konfrontácie sa Marco rozčúli a Karo udrie, čo Marca presvedčí, že experiment sa vymkol spod kontroly. Marco požiada Wengera, aby experiment ukončil. Wenger mu povie, aby to nechal naňho a zvolá stretnutie všetkých členov Vlňy do auditória školy.

Na stretnutí nechá Wenger zamknúť dvere a začne rozvášňovať žiakov, hovorí, že ovládnu Nemecko a veci zmenia, aby boli také, aké majú byť. Všetci žiaci jasajú a tleskajú. Marco vstane a hovorí proti akciám Vlňy, a tak ho Wenger označí za zradcu a chce, aby ho ostatní doviedli na pódium. Keď štyria chlapci Marca na pódium auditória privedú, učiteľ ich konfrontuje s ich činmi. Spýta sa ich, ako ďaleko by boli schopní zájsť, či by boli schopní chlapca zabiť. Pripomenie žiakom ich tvrdenie, ktoré stálo na začiatku Vlňy – že diktatúra nie je v modernom Nemecku možná. Väčšina žiakov cíti hanbu a ľútosť, keď si uvedomia, že sa zúčastnili na niečom takom. Tim ale verí, že Vlňa je všetko, čo má, a tak nechce dopustiť jej koniec. Než sa sám zastrelí, postrelí jedného zo svojich spolužiakov.

Film končí zatknutím učiteľa Wengera, keď ho odvádza polícia do väzby, pričom sa pozerá na nešťastie, ktoré jeho experiment spôsobil.

Jedným z možných metodických postupov je, že po pozretí filmu vyučujúci kladie žiakom otázky, alternatívou je, že jeden – dvaja žiaci môžu moderovať diskusiu:

1. Aký je rozdiel medzi demokratickým štátom a autokraciou? Ako sa to prejavuje vo filme „Náš vodca“?
2. Aké konkrétne kroky manipulácie používa učiteľ Wenger na žiakov, aby sa podriadili autoritárskemu režimu?
3. Aké riziká pre stredoškolákov predstavuje experiment, ktorý učiteľ Wenger realizuje s triedou?
4. Prečo žiaci najprv odmietajú, že by mohli byť manipulovaní a akým spôsobom sa nakoniec stávajú súčasťou autokratickej skupiny?
5. Ako sa vo filme prejavuje nebezpečenstvo skupinovej mentality a slepej poslušnosti v kontexte právneho štátu?

6. Ktoré konkrétne ľudské a spoločenské hodnoty sú ohrozené, keď sa v skupine „Vlna“ začnú uplatňovať pravidlá, ktoré obmedzujú individuálne práva?
7. Prečo je dôležité v demokratickej spoločnosti zachovať rozmanitosť názorov a individuálne práva, čo vo filme „Náš vodca“ nie je prítomné?
8. Aké morálne dilemy sú prezentované v súvislosti so správaním Tima voči učiteľovi Wengerovi? Je v poriadku jeho oddanosť, ak to ohrozuje jeho vlastnú etiku a slobodu?
9. Ako sa mení pohľad žiakov na vlastnú zodpovednosť a svoju úlohu v spoločnosti, keď sú konfrontovaní s dôsledkami svojich činov v rámci skupiny Vlna?
10. Ako sa postoj Marca k experimentu mení a čo nám to hovorí o limite slobody a manipulácie v autokratických režimoch?
11. Čo by sme mohli urobiť, aby sa situácia, ako je tá vo „Vlne“, nezopakovala v skutočnej spoločnosti, v škole, v triede?
12. Prečo je vo filme „Náš vodca“ tak dôležité diskutovať o limitoch moci, ktorú majú jednotlivci a skupiny v demokratickej spoločnosti?
13. Aký vplyv mala „Vlna“ na osobné slobody jednotlivcov a ich schopnosť vyjadrovať vlastný názor?
14. Ako „Náš vodca“ zobrazuje dôležitosť zachovania právnej ochrany a slobody jednotlivca pred zásahmi autoritárskych síl?

Tieto otázky, ako uvádza citovaná autorka, môžu pomôcť žiakom kriticky zhodnotiť, ako rôzne formy vlády a manipulácie ohrozujú základné hodnoty právneho štátu, ako sú sloboda, zodpovednosť a rovnosť.

Platí, že pre stredoškolskú mládež je vhodný film v kategórii 15+, 16+ a starších stredoškolákov 18+, ktorý nielen zaujme, ale aj otvorí dôležité témy týkajúce sa právneho štátu a ochrany práv detí. Ponúkame niekoľko ďalších filmov, ktoré uvádza Krásna (2025):

- **„The Pursuit of Happiness“ (2006) – Šťastie na dosah** – aj keď tento film primárne nie je o právach detí, dotýka sa témy ochrany práv detí v širšom zmysle. Zobrazuje životný príbeh muža, ktorý sa usiluje zabezpečiť lepšiu budúcnosť pre svojho syna, pričom sa stretáva s mnohými spoločenskými problémami, vrátane chudoby, bezdomovectva a starostlivosti o deti. Film ukazuje, ako dôležité je mať zabezpečené práva detí a prístup k spravodlivosti.
- **„The Hate U Give“ (2018) – Nenávist, ktorou jsi probudil** – film zobrazuje život mladej černošskej dievčiny, ktorá sa stáva svedkom smrti svojho priateľa rukou policajta. Film skúma otázky rasizmu, policajnej brutality a práv detí v kontexte širšej spoločnosti. Môže

byť vhodný na diskusiu o ochrane práv detí, najmä v prípade, že sa tieto práva stretávajú s diskrimináciou.

- **„Spotlight“ (2015)** – film je založený na skutočných udalostiach a zobrazuje investigatívnu prácu novinárov, ktorí odhalili sexuálne zneužívanie detí zo strany kňazov v katolíckej cirkvi. Film je silným príkladom toho, ako je dôležité, aby právny štát chránil práva detí a aby existovali mechanizmy na odhaľovanie a postihovanie týchto trestných činov. Je vhodný pre starších stredoškolákov a otvára dôležité témy týkajúce sa ochrany detí pred zneužívaním.
- **„The Boy in the Striped Pajamas“ (2008) – Chlapec v pruhovanom pyžame** – film zobrazuje príbeh malého chlapca, ktorý počas druhej svetovej vojny žije v blízkosti nacistického koncentračného tábora. Film ukazuje, ako vojna a ideológia podporujú zneužívanie detí a porušovanie ich práv. Z pohľadu právneho štátu zobrazuje tragické následky vojny a systémovú dehumanizáciu, ktorá sa dotýkala aj detí.
- **„Sun and Concrete“ (2023)** je nemecký film, zobrazuje príbeh mladých ľudí z berlínskych sídlisk, ktorí sa rozhodnú vylúpiť školu, aby si vyriešili finančné problémy. Film skúma témy ako chudoba, kriminalita a tlak skupiny. Je adaptáciou autobiograficky inšpirovaného bestselleru Felixa Lobrechta.

Výber vhodných filmov sa dotýka širokého spektra problémov, ktoré sa môžu týkať práv detí v rôznych kontextoch, zahŕňa aj rôzne historické a spoločenské kontexty, ktoré ukazujú, akým spôsobom môže byť porušovanie práv detí vážnym problémom. Vyučujúci môže vybrať film podľa vekovej skupiny, záujmu a citlivosti témy, aby bol čo najvhodnejší na diskusiu v školskom prostredí. Filmy môžu poslúžiť na otvorenie diskusií napr. o dôležitosti ochrany práv detí v rôznych formách zneužívania a diskriminácie.

ZÁVER

Predložené vysokoškolské skriptá Didaktické hry v odbornom vzdelávaní a príprave predstavujú systematizovaný a ucelený súbor poznatkov, ktoré významne dopĺňajú existujúce učebnice a študijné texty využívané v príprave budúcich učiteľov. Ich cieľom je poskytnúť študentom učiteľstva nielen základné teoretické východiská z oblasti všeobecnej a odborovej didaktiky, ale aj konkrétne odborovo-didaktické poznatky o možnostiach implementácie didaktických hier do vyučovacieho procesu. Skriptá sú preto odporúčaným a doplňujúcim študijným podkladom pre viaceré predmety bakalárskeho a magisterského štúdia učiteľstva, ako aj pre doplňujúce pedagogické štúdium.

Svojím obsahom skriptá zároveň vytvárajú priestor pre širšie uplatnenie – môžu byť využité pri tvorbe empiricky a aplikačne orientovaných rigorózných, dizertačných či atestačných prác, ako aj v rámci ďalšieho a celoživotného vzdelávania učiteľov z praxe. Téma didaktických hier je spracovaná ako prierezová problematika, ktorá nadväzuje na pedagogické, psychologické a odborovo-didaktické súvislosti a zároveň ponúka východisko pre pochopenie a rozvoj príbuzných oblastí, ako sú psychologické, simulačné či manažérske hry.

Našou ambíciou je, aby skriptá plnili funkciu nielen teoretického zdroja poznatkov, ale aj praktickej inšpirácie. Preto obsahujú príklady, modelové situácie a metodické podnety, ktoré majú študentom i učiteľom ukázať možnosti kreatívneho a efektívneho využitia hier v edukačnej praxi. Vzhľadom na dynamický vývoj pedagogických prístupov predpokladáme, že tieto skriptá budú pravidelne aktualizované a prispôbované potrebám súčasného vzdelávacieho procesu, aby aj naďalej poskytovali aktuálne a relevantné poznatky.

ZOZNAM POUŽITÝCH PRAMEŇOV

- Adamčák, Š. (2019). Didaktická stránka vyučovania športových hier z pohľadu učiteľov stredných škôl. In *Aktuálne problémy telesnej výchovy a športu 8*. Ružomberok: VERBUM - vydavateľstvo Katolíckej univerzity v Ružomberku.
- Shetneva, V. A, & Shtepa, J. P. (2018). Разработка дидактических игр для уроков информатики и математики на основе информационных технологий. *Постулат*, 12, 1-5.
- Argaj, G., & Argajová, J. (2022). Didaktické aspekty uplatnenia herne orientovaného prístupu a implicitného učenia pri výučbe basketbalu na školách. *Tělesná výchova a sport mládeže*, 88(5), 7-15.
- Bagalová, L., & Gogolová, D. (2007). *Ludské práva a zručnosti, potrebné na ich uplatnenie. Metodická príručka pre učiteľov ZŠ a SŠ*. Bratislava: SPN.
- Baránková, L. (2020). Didaktické hry v edukačnej teórii a praxi. In *Socialium Actualis VIII* (s. 65-77). Týn nad Vltavou – Malá strana: Nová Forma, 2020.
- Bariaková, Z., & Gálisová, A. (2011). Jazykové a literárne didaktické hry na hodinách slovenčiny. In: *Acta Facultatis Humanisticae Universitatis Matthiae Belii Neosoliensis* (s. 184-194). Banská Bystrica: Univerzita Mateja Bela v Banskej Bystrici.
- Barnová, S. (2025). *Príklady dobrej praxe posilňovania právneho štátu prostredníctvom inovatívnych edukačných prístupov v stredných odborných školách II*. Sládkovičovo: VŠ Danubius, 2025. V tlači.
- Barnová, S., Zemánková, K., & Vančo, P. (2024). *Environmentálna výchova v kontexte požiadaviek zelenej a digitálnej transformácie hospodárstva*. Dubnica nad Váhom: Vysoká škola DTI.
- Bartošovič, L., & Krišková, K. (2013). Fyzika čierna na bielom - didaktické hry z fyziky. In: *Fyzikálne listy*, 17(4), 6-8.
- Beran Sládkayová, M., & Zošáková, K. (2024). *Využitie animácie a hry vo vzdelávaní*. Banská Bystrica: Belianum – Vydavateľstvo Univerzity Mateja Bela v Banskej Bystrici. <https://doi.org/0.24040/2024.9788055722016>

- Borbély, R. (2013). Škola hrou alebo komunikačne a zážitkovo vo vyučovaní slovenského jazyka a literatúry. *Didaktické studie*, 5(1), 178-181.
- Czakóová, K. (2020). Developing algorithmic thinking by educational computer games. In *eLearning Sustainment for Never-Ending Learning (1)* (s. 26-33). Bukurešť (Rumunsko): Carol 1 National Defence University. <https://doi.org/10.12753/2066-026X-20-003>
- Černáková, E. (2010). Začlenenie didaktických hier do vyučovania odborných predmetov na SOŠ. In: *Příprava učitelů v kontextu současných změn ve vzdělávání* (s. 131-135). Praha : Česká zemědělská univerzita v Praze.
- Dendys, I. (2018). Didaktické hry a herné princípy vo vyučovaní dejepisu. In: *Inovatívne trendy v odborových didaktikách: prepojenie teórie a praxe výučbových stratégií kritického a tvorivého myslenia* (s. 382-391). Nitra: Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre.
- Dubovski, D. (2017). Didaktické hry vo vyučovaní geografie. *Geografická revue*, 13(2), 17-28. <https://doi.org/10.24040/GR>
- Dvorská, D- et al. (2024a). Úroveň digitálnych kompetencií učiteľov jazykov v základných a stredných školách. In: *Inovácie a trendy vo vyučovaní jazykov 2* (s. 12-21). Trnava: Trnavská univerzita v Trnave.
- Dvorská, D. et al. (2024b). Inovácie a trendy vo vyučovaní slovenského jazyka ako materinského jazyka v základných a stredných školách. In: *Inovácie a trendy vo vyučovaní jazykov 2* (s. 22-291). Trnava: Trnavská univerzita v Trnave.
- Holodňáková, M., Fandel, V., & Haláková, Z. (2013). Didaktické hry na hodine biológie s konkrétnou aplikáciou. *Biológia, ekológia, chémia*, 17(3), 30-33.
- Krásna, S., & Valentovičová, Z. (2014). *Didaktické hry v cudzojazyčnej edukácii (nielen) vo voľnom čase*. Brno: Tribun EU.
- Krásna, S. (2025). *Príklady dobrej praxe posilňovania právneho štátu prostredníctvom inovatívnych edukačných prístupov v stredných odborných školách III*. Sládkovičovo: VŠ Danubius. V tlači.

- Lajčin, D. (2025). *Príklady dobrej praxe posilňovania právneho štátu prostredníctvom inovatívnych edukačných prístupov v stredných odborných školách I*. Sládkovičovo: VŠ Danubius. V tlači.
- Lajčin, D., Krásna, S., & Barnová, S. (2025). Posilňovanie právneho štátu pre budúcnosť demokracie prostredníctvom inovatívnych prístupov v edukácii. In *Posilnenie právneho štátu pre budúcnosť demokracie: Inovatívne prístupy v edukácii* (s. 21-40). Dubnica nad Váhom: Vysoká škola DTI.
- Neumann, M. (2019). *Dejepisné poznávanie prostredníctvom počítačových hier*. Bratislava: Univerzita Komenského v Bratislave, Pedagogická fakulta.
- Olekšáková, M. (2012). Didaktické hry s pomôckami z odpadového materiálu. *Technika a vzdelávanie*, 1(1 (2012), s. 28-31.
- Pasiar, L. (2023). Postavenie a funkcia didaktických hier vo výučbe In: *Schola Nova, Quo Vadis? 2023* (s. 142-147). Praha: Extrasystem Praha.
- Petrušková, H., & Vargová, M. (2009). Educational games in teaching programming. In: *IMEM 2009: Interdisciplinary Relationships in the Theory and Practice of Informatics, Management, Economics and Mathematics* (s. 239-24). Ružomberok: Katolícka univerzita v Ružomberku, Pedagogická fakulta.
- Průcha, J., Walterová, E., & Mareš, J. (2013). *Pedagogický slovník* (7. aktualizované vyd.). Praha: Portál, 2013.
- Punčová, A. Online didaktické hry. In: *Dva dny s didaktikou matematiky 2021* (s. 58-61). Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta.
- Repoň, A. (2024). Podvižnyje, dramatičeskije i tvorčeskije didaktičeskije igry v obučenii ruskomu jazyku kak nerodnomu v slovackoj. *Russkij jazyk v Armenii*, 2, 152-172.
- Stebliuk, S. V., & Starosta, V. (2018). Dydaktyčni ihry v procesi pidhotovky fakhivtsiv ekonomičnykh specialnostei. In: *Neperervna osvita novoho storiččja: dosjagnennja ta perspektyvy* (s. 1-6). Zaporizžja: Zaporizkyj oblastnyj instytut.

- Stoffová, V., & Horváth, R. (2017). Didactic computer games in teaching and learning process. In: *eLSE 2017* (s. 310-319). Bucharest: Carol 1 National Defence University, <https://doi.org/10.12753/2066-026X-17-046>
- Stupák, B. (2019). Motivácia sociálne znevýhodnených detí a žiakov formou didaktických hier. In: *Týždeň vedy a umenia na Pedagogickej fakulte Katolíckej univerzity v Ružomberku* (s. 53-61). Ružomberok: VERBUM - vydavateľstvo Katolíckej univerzity v Ružomberku.
- Szabó, T., & Jakab, Z. (2024). Didaktikai játékok a matematika oktatásában Ozobot robot felhasználásával.. In: *Mesterséges*, 6(1), 87-103. <https://doi.org/10.35406/MI.2024.1.87>
- Szököl, I. (2018). Faktory podporujúce osvojovanie slovenského jazyka na prvom stupni základných škôl s vyučovacím jazykom maďarským. In: *Trendy ve vzdělávání 2018: Technika, informatika a inovace ve vzdělávání* (s. 64-65). Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. <https://doi.org/10.5507/PDF.18.24453187>
- Szököl, I., & Takács, M. (2020). Sledovanie úrovne vyučovania slovenského jazyka a slovenskej literatúry v základných školách s VJM. In: *12th International Conference of J. Selye University: Sections of Pedagogy and Informatics* (s. 125-134). Komárno: Univerzita J. Selyeho. <https://doi.org/10.36007/3778.2020.125>
- Szököl, I., & Ihnacik, J. Didaktické špecifiká odborného vzdelávania v koncepte inkluzívneho vzdelávania. In: *Inovácie a trendy vo vyučovaní jazykov* (s. 54-59). Trnava: Trnavská univerzita v Trnave.
- Szököl, I., Osifčín, M., & Tóth, S. (2025). Formal education at secondary vocational schools. *R&E-Source*, 12(1), 373-381. <https://doi.org/10.53349/re-source.2025.is1.a1408>
- Ščasná, J. Didaktické hry v inkluzívnej strednej škole. In: *Sapientia - Magistra Vitae I.* (s. 39-461). Sládkovičovo: Vysoká škola Danubius.
- Šeben Zat'ková, T., & Janičová, M. (2017). Využitie didaktickej hry v odbornom predmete študijného odboru kontrolór potravín. In: *Výzkum v přípravě učitelů přírodovědných, zemědělských a příbuzných oborů* (s. 144-155). Praha: Česká zemědělská univerzita v Praze.
- Štubňa, J. (2012). Experimenty a didaktické hry pre geológiu na Vedeckom jarmoku 2012. *Gemologický spravodajca*, 2(2), 29-39.

- Tóblová, E., Jaslovská, B. (2020). Didactic games as a method for activating students in the educational process on secondary school. In: *Média a vzdělávání 2020* (s. 138-141). Praha: Extrasystem Praha.
- Tóblová, E. Uplatnenie didaktických hier na stredných školách. In: *Pohledy na středoškolského učitele odborných předmětů* (s. 174-180). Praha : Vysoká škola ekonomická v Praze.
- Valentová, M., & Brečka, P. (2023). Assessment of digital games in technology education. *International Journal of Engineering Pedagogy*, 13(2), 36-63. <https://doi.org/10.3991/ijep.v13i2.35971>
- Vankúš, P. (2012). *Didaktické hry v matematike - učebnica pre vysoké školy*. Bratislava: Univerzita Komenského v Bratislave.
- Váverková, B. et al. (2024). Využití didaktických her ve Výchově ke zdraví. In: *42. Dni zdravotnej výchovy MUDr. Ivana Stodolu* (s. 25-26). Bratislava: I.D.L. Company.
- Vicianová, L. et al. (2021). Didaktické špecifiká vyučovania slovenského jazyka prostredníctvom edukačných hier. In: *Aktuálne úlohy, problémy a riešenia vyučovania slovenského jazyka a slovenskej literatúry v školách s VJM* (s. 122-128). Komárno: Univerzita J. Selyeho.
- Zahradníková, Z. (2018). Didaktické postupy pri vyučovaní liturgickej hry *Studia S.cientifica Facultatis Paedagogicae*, 17(5), 86-93.
- Žido, L. (2023). Didaktické hry ako nástroj edukácie. In: *Teória a prax ekonomického vzdelávania 2023* (s. 31-34). Bratislava: Vydavateľstvo EKONÓM.

Názov: Didaktické hry v odbornom vzdelávaní a príprave

Autor:

Dr.h.c. prof. PhDr. PaedDr. Ing. Daniel Lajčin, PhD., DBA, LL.M

Recenzenti:

prof. PhDr. PaedDr. Lenka Pasternáková, PhD., MBA

prof. Dr. habil. PaedDr. Ing. István Szőköl, PhD.

Počet AH: 3,2

Počet strán: 75

Rok vydania: 2025

Vydanie: prvé

Vydavateľ: Vysoká škola DTI, Ul. Sládkovičova 533/20, 018 41 Dubnica nad Váhom

ISBN: 978-80-8222-074-5

EAN: 9788082220745

ISBN(pdf): 978-80-8222-075-2

EAN(pdf): 9788082220752

Dostupné on-line ako otvorený vzdelávací zdroj.