



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Příloha č. 7

Popis her

1. Hra: Pexeso

Oblíbená hra, která je složena z 6x6 polí (tedy 18 párů shodných obrázků/slov). Shodným párem se rozumí obrázek s jeho slovním významem (obrázek jablka/apple). Ke každému tematickému okruhu je tedy třeba vložit alespoň 18 obrázků předmětu a 18 obrázků s textovým významem. Pokud bude vloženo více párů, je možno při tvorbě instance hry si zadat, kterých 18 bude užito, případně má-li být u každého spuštění instance studentovi náhodně vybráno z definované množiny. K náhodnému výběru dochází vždy, pokud se instance hry zadá jako víceokrhová. Ke vkládanému duu obrázku se vkládá i zvuková stopa – tu má pak uživatel jako možnost, v případě shody páru, k poslechu.

Pomůcky: Počítač nebo tablet, Interaktivní tabule

2. Hra: Oběšenec

6kolová hra k doplňování zadaného slova. Při tvorbě instance se zadá krátký textový popis hádaného slova s jeho zvukovou výslovností a vlastní slovo. Pod tvořícím se obrázkem oběšence je pak vypsána abeceda a student postupně hádá písmenka, která jsou ve slově obsažena. Slovo je vždy uvedeno prvním a posledním písmenkem. Při uhodnutí písmene se všechna taková doplní, v opačném případě se postupně zobrazuje šibenice s oběšencem. Hra je hodnocena nejprve počtem chybných odpovědí a jako sekundární hodnotící kritérium je čas.

3. Hra: Had

Opět se jedná o adaptovanou hru s notoricky známou tematikou. V bludišti je had ovládaný kurzorem, který má za úkol ve správném pořadí „požrat“ písmena výsledného slova. Zadané slovo je po písmenkách náhodně rozseto po celé ploše a cílem je ho celé požrat od počátku do konce. Písmenko, které je teď na řadě k sežrání, je zvýrazněné (je-li jich takových více, zvýrazní se všechna), pokud had sní správné písmenko, narůstá o jednotku a písmenko zmizí. Pokud ovšem sní jiné písmenko, narůstá o 3 jednotky a písmenko se zobrazí náhodně jinde ve volných polích. Hra končí úspěšným požráním celého slova, neúspěchem při nárazu do zdi/požráním sebe sama/nemožností umístit chybné sežrané písmenko do volného prostoru. U této hry se měří čas průchodu. Opět při tvorbě instance se nejprve zadá počet kol a následně ke každému kolu doplní slovo, které má být sežráno.

4. Hra: Arcade – hra se slovíčky

Jedná se o jednoobrazovou hru. Zobrazena bude střelnice se 3 terči, v kterých se budou objevovat zadaná slova. V záhlaví se vždy objeví textový popisek přeloženého slova a v jednotlivých terčích 3 nepřeložené varianty, přičemž právě jedna je správná. V pravém horním rohu je pak krátká animace semaforu s rozsvěcováním (červená/oranžová/zelená), jakmile se rozsvítí zelená, tak běží odpočet tří sekund, dokdy



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

musí student najet kurzorem a vystřelit do správného terče. Pokud nestihne, či střílí vedle, nezískává bod za splnění úkolu. U každé instance této hry se navolí počet kol a ke každému kolu 3 zobrazovaná slova, z čehož jedno správné s překladem. Slova se pak na terčích zobrazují náhodně.


JŠ MIRAMARE, s.r.o.
Masarykova 37, 602 00 Brno
IČ: 277 09 591, DIČ: CZ27709591