

## JAK JSEM VYHRÁL

## AKTIVITA: BÝT NĚKÝM JINÝM

Anotace:	Žáci si prostřednictvím aktivity uvědomí, jaké jsou klady a zápory hraní počítačových her, diskutují o hranici mezi zdravým přístupem k hraní a závislostí. Reflektují svůj vztah k počítačovým hrám a k jednotlivým herním postavám a pochopí, že herní společnosti usilují o velkou prodejnost svých her.
Vzdělávací oblasti a obsahové vzdělávací okruhy:	ZV a GV: člověk a společnost, jazyk a jazyková komunikace, člověk a zdraví, informatika a informační a komunikační technologie OV: společenskovední vzdělávání / občanský vzdělávací základ, jazykové vzdělávání a komunikace, vzdělávání pro zdraví, vzdělávání v informačních a komunikačních technologiích
Průřezová témata:	ZV a GV: OSV, MV OV: OVDS, IKT
Klíčové kompetence:	ZV a GV: k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanské OV: k řešení problémů, komunikativní, personální a sociální, občanské kompetence a kulturní povědomí, kompetence využívat prostředky informačních a komunikačních technologií a pracovat s informacemi
Doporučený věk:	12+
Cíle:	Žáci: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ reflektují vlastní hraní a obecně trávení volného času na počítači;</li> <li>▪ uvědomují si klady a zápory hraní her a znaky závislosti;</li> <li>▪ chápou, že herní průmysl využívá mnohé nástroje k tomu, aby nás u hry udržel co nejdéle.</li> </ul>
Délka:	45 min. (včetně projekce)
Pomůcky:	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ PRACOVNÍ LIST 1 – 3</li> <li>▪ psací potřeby</li> </ul>
Postup:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Na začátku hodiny se zeptáme žáků: <i>Hrajete počítačové hry? Proč ANO či NE.? Jakou postavou ve hře (případně jinde, pokud hry nehrajete) byste chtěli být a proč?</i> Žáky poprosíme, aby vysvětlili o jakou hru se jedná a proč by chtěli být právě onou postavou.</li> <li>2. Následuje <b>projekce filmu</b>.</li> <li>3. Po projekci uděláme krátkou reflexi pomocí jednoho slova. Vyzveme žáky, aby se podělili o svůj pocit z filmu jedním slovem. Slova zapisujeme na tabuli, mohou se opakovat.</li> </ol>

**Poznámka:** Využijte další *metody reflexe emocí* po filmové projekci.

4. Rozdělíme žáky do skupin a rozdáme každé jeden z **PRACOVNÍCH LISTŮ 1 – 3**, ve kterých se zaměří na jednu z hlavních postav filmu.

**Poznámka:** skupin se stejným pracovním listem může být klidně více, můžeme poté porovnat jejich odpovědi.

5. Necháme žákům dostatečný čas na vypracování odpovědí.

6. Skupiny následně ostatním prezentují své odpovědi.

**Poznámka:** *Aktivitu můžeme ještě rozšířit metodou R.A.F.T., žáci napíší pomocí této metody krátký dopis.* Mohou si vybrat, komu ho budou adresovat (postavám z filmu, jejich příbuzným, sami sobě...) a také za koho ho budou psát (sami za sebe, za postavy z filmu, za jejich příbuzné...). Dobrovolníci pak mohou své dopisy přečíst celé třídě.

#### **Reflexe:**

Bavíme se s žáky o tom, kdo jim byl ve filmu sympatický, zda se dozvěděli něco nového či je něco překvapilo. Diskutujeme s žáky o kladech a záporech hraní her. Diskutujeme o tom, jaké prvky tvůrci využívají, aby hráči trávili u dané hry co možná nejvíce času.

#### **Zkušenosti z praxe:**

Skvělá aktivita. Na začátku bylo vidět, že většina žáků hraje počítačové hry. Často žáci chtěli být postavou z Fortnite z nejrůznějších důvodů. Velmi často proto, že postava je bohatá. Poté následovala projekce filmu. V následné reflexi žáci nejčastěji zmiňovali smutek, a to proto, že jedna z postav měla rodinu a té se nevěnovala. Následovala aktivita s pracovními listy, při které se žáci domlouvali a velmi dobře odpovídali na otázky.

Poté jsem vyzval žáky, aby prezentovali své odpovědi a při tom se jich doptával. Bylo vidět, že mají radost, když jsem reagoval pozitivně na jejich odpovědi. Postavy jsem rozdělil rovnoměrně do 6 skupin a dvě skupiny reflektovali stejnou postavu. Časově to vychází na 45 min. Na konci mi někteří žáci poděkovali a já jsem poděkoval jim za skvělou hodinu. Bylo na nich vidět, že jsou touto aktivitou pohlaceni.

Michael Jelínek, ZŠ Eden, Praha

## JAK JSEM VYHRÁL

## PRACOVNÍ LIST 1

Před sebou máte obrázek jedné z postav filmu, ve skupině diskutujte a odpovězte na následující otázky.

1. Co o postavě víme?
2. Jak se cítí, co prožívá?
3. Proč si podle vás vybrali protagonisté filmu zrovna tuto postavu?
4. Co byste postavě řekli, pokud byste se s ní potkali?



## JAK JSEM VYHRÁL

## PRACOVNÍ LIST 2

Před sebou máte obrázek jedné z postav filmu, ve skupině diskutujte a odpovězte na následující otázky.

1. Co o postavě víme?
2. Jak se cítí, co prožívá?
3. Proč si podle vás vybrali protagonisté filmu zrovna tuto postavu?
4. Co byste postavě řekli, pokud byste se s ní potkali?



## JAK JSEM VYHRÁL

## PRACOVNÍ LIST 3

Před sebou máte obrázek jedné z postav filmu, ve skupině diskutujte a odpovězte na následující otázky.

1. Co o postavě víme?
2. Jak se cítí, co prožívá?
3. Proč si podle vás vybrali protagonisté filmu zrovna tuto postavu?
4. Co byste postavě řekli, pokud byste se s ní potkali?

