DRAMATICKÉ AKTIVITY

doplnkové cvičenia ku hre Heritage Quest AR

Tento metodický materiál predstavuje sadu dramatických aktivít, ktoré môžete využiť ako doplnok k digitálnej hre **Heritage Quest AR**. Cvičenia prepájajú tému hry – Rímsku ríšu, jej každodenný život, kultúru a hranice – s dramatickou výchovou, pohybom, empatiou a zážitkovým učením. Každá aktivita rozvíja predstavivosť, spoluprácu a porozumenie historickým súvislostiam.

1 RÍMSKE MENÁ

Čo aktivita rozvíja: kreativitu, predstavivosť, poznanie historických reálií

Čas: 20 minút

Pomôcky: Papier a pero na zapisovanie mien.

Pokyny pred vyučovacou hodinou:

Ak žiaci ešte nehrali hru Heritage Quest AR, zadaj im, aby si ju pred hodinou nainštalovali a vyskúšali prvých 20–25 minút hry (alternatívne zadaj deťom zahrať si hru priamo na hodine)..

Pokyny na vyučovacej hodine:

Po odohraní hry požiadaj žiakov, aby vytvorili zoznam rímskych mien, ktoré počuli alebo poznajú z hry. Následne im vysvetli štruktúru rímskych mien: praenomen (osobné meno), nomen (rodové meno), cognomen (priezvisko).

Potom ich inštruuj aby si každý vytvoril vlastné rímske meno, ktoré ho vystihuje – napríklad Lucia Ludovita Hravá alebo Marcus Biblius Veselý. Mená môžu prezentovať pred triedou.

REFLEXIA: ZAMYSLITE SA SPOLU:

Čo mená prezrádzajú o identite, pôvode a postavení človeka?
Čo by asi znamenalo mať v Ríme len jedno meno?

2 OVOCNÝ ŠALÁT

Čo aktivita rozvíja: uvoľnenie atmosféry, rozohriatie skupiny, spoznávanie kultúrnych odlišností

Čas: 10 minút

Pomôcky: Lístky s názvami (a ideálne aj obrázkami) ovocia - marhule, moruše, mišpule, oskoruše, kdoule (konečný počet lístkov sa rovná počtu žiakov v triede), misa alebo klobúk.

Pokyny pred vyučovacou hodinou:

Ak žiaci ešte nehrali hru Heritage Quest AR, zadaj im, aby si ju pred hodinou nainštalovali a vyskúšali prvých 20–25 minút hry (alternatívne zadaj deťom zahrať si hru priamo na hodine). Priprav si lístky s názvami ovocia, ktoré sa pestovalo v Rímskej ríši.

Pokyny na vyučovacej hodine:

Žiaci sedia alebo stoja v kruhu a každý si potiahne lístok s názvom ovocia. Ty stojíš v strede a postupne vyvolávaš druhy ovocia. Napríklad: **„V mise sú marhule!"** – a žiaci s týmto ovocím si musia vymeniť miesto. Keď povieš **„ovocný šalát"**, menia si miesto všetci. Ten, kto zostane v strede, sa stáva ďalším vyvolávajúcim.

REFLEXIA:

Aktivita rozvíja rýchle reakcie, ale zároveň prepája tému Rímskej ríše s každodennosťou. Môžete sa porozprávať, ktoré ovocie bolo pre Rimanov bežné a ktoré luxusom a porovnať si to s dnešnou dobou.

3 ELIXÍR

Čo aktivita rozvíja: predstavivosť, vstup do role, pohyb, uvoľnenie a humor

Čas: 10 minút

Pomôcky: Šatka na hlavu, bubon/triangel/alebo iný zvukový nástroj.

Pokyny pred vyučovacou hodinou:

Priprav si šatku, ktorú budeš používať ako symbol „liečiteľa". Ak žiaci ešte nehrali hru Heritage Quest AR, zadaj im, aby si ju pred hodinou nainštalovali a vyskúšali prvých 20–25 minút hry (alternatívne zadaj deťom zahrať si hru priamo na hodine).

Pokyny na vyučovacej hodine:

Učiteľ si dá na hlavu šatku a predstaví sa ako rímsky liečiteľ. So slovami: **„Teraz vypijete elixír... tancujúci!"** po buchnutí na bubon, alebo cinknutí na triangel, elixír začne pôsobiť. Žiaci pantomímou znázornia, ako elixír pôsobí. Postupne môžeš pridávať nové nápady na elixír – ospalý, lietajúci, robotický, veselý. Rolu liečiteľa môžeš odovzdať jednému zo žiakov.

REFLEXIA: SO ŽIAKMI MÔŽEŠ NÁSLEDNE DISKUTOVAŤ:

Ako Rimania pristupovali k zdraviu a liečeniu?
Ktoré naše moderné zvyky medicíny (prípadne v iných oblastiach) by im pripadali čudné?

4 MOJE BOŽSTVO

Čo aktivita rozvíja: kreativitu, tímovú spoluprácu, komunikáciu a prezentáciu

Čas: 20-30 minút

Pomôcky: Papier, fixky alebo farby.

Pokyny pred vyučovacou hodinou:

Ak žiaci ešte nehrali hru Heritage Quest AR, zadaj im, aby si ju pred hodinou nainštalovali a vyskúšali prvých 20–25 minút hry (alternatívne zadaj deťom zahrať si hru priamo na hodine). Uisti sa, že žiaci poznajú, že Rimania mali mnoho bohov, ku ktorým sa modlili podľa potrieb – boh vojny, úrody, lásky...

Pokyny na vyučovacej hodine:

Rozdeľ žiakov do skupín po 3–4. Každej skupine daj 10-15 minút na to aby si vymyslela vlastné božstvo: ako vyzerá, akú má moc, koho chráni. Nakreslia ho a pripravia krátke predstavenie (rituál, modlitbu, oslavu). Každá skupina svoje božstvo napokon odprezentuje ostatným.

REFLEXIA:

Čo by podľa žiakov mali byť hodnoty, ktoré by ich „božstvo" chránilo dnes?
Na základe akých historických dynamík sa mení to, čo ľudia uctievajú/vyznávajú?

5 ŽIVÉ OBRAZY VÝJAVOV Z RÍMA

Čo aktivita rozvíja: spoluprácu, interpretáciu historických rolí, rozvoj telesného vyjadrenia

Čas: 15 minút

Pomôcky: Kartičky s povolaniami v Rímskej ríši (vojak, cestovateľ, otrok, obchodník, farmár, herec, remeselník) - konečný počet lístkov sa rovná počtu žiakov v triede.

Pokyny pred vyučovacou hodinou:

Ak žiaci ešte nehrali hru Heritage Quest AR, zadaj im, aby si ju pred hodinou nainštalovali a vyskúšali prvých 20–25 minút hry (alternatívne zadaj deťom zahrať si hru priamo na hodine). Priprav kartičky s povolaniami v Rímskej ríši.

Pokyny na vyučovacej hodine:

Žiaci si vylosujú povolanie a na základe toho sa rozdelia do skupín (po 3-4).. Daj im 5 minút aby sa dohodli, ako bude vyzerať ich živý obraz povolania. Skupiny postupne vyvolávaj aby pred všetkými vytvorili **„živý obraz"** – sochu, ktorá vystihuje povolanie. Ostatní hádajú, o aké povolanie ide.

REFLEXIA: SO ŽIAKMI MÔŽEŠ PO HRE DISKUTOVAŤ:

Aké bolo postavenie ľudí s jednotlivými povolaniami v Rímskej ríši?
Ktoré povolania sú dôležité aj dnes a prečo?

6 HRANICE A ARMÁDA

Čo aktivita rozvíja: tímovú spoluprácu, stratégiu, porozumenie konceptu hraníc a moci

Čas: 25–30 minút

Pomôcky: 4 lístky s názvami rímskych provincií (Italia, Britannia, Galatia, Dacia), noviny alebo papierové gule (ozznacujúce náboje), papier a fixky.

Pokyny pred vyučovacou hodinou:

Ak žiaci ešte nehrali hru Heritage Quest AR, zadaj im, aby si ju pred hodinou nainštalovali a vyskúšali prvých 20–25 minút hry (alternatívne zadaj deťom zahrať si hru priamo na hodine). Priprav lístky so symbolmi štyroch „rímskych provincií", stoličky, lavice alebo iné predmety na vytváranie hraníc. Z novín alebo papierov vytvor ich pokrčením 24 gúľ.

Pokyny na vyučovacej hodine:

Rozdeľ triedu na štyri skupiny – provincie. Potom si z lavíc/stoličiek/iných predmetov postavia medzi sebou hranice tak, aby mala každá provincia približne rovnaký priestor. Po vymedzení hraníc medzi provinciami začína **„vojna"**: po tvojom signáli sa žiaci z každej provincie snažia na svojom území mať čo najmenej "nábojov" a čo najviac z nich prehodiť do cudzej provincie. Po pár minútach vojnu ukonči (prípadne vojnu rozdeľ do viacerých kôl). Vyhráva provincia, ktorá má na svojom území najmenej "nábojov".

REFLEXIA: SO ŽIAKMI MÔŽEŠ DISKUTOVAŤ:

Ako sa cítili, keď museli chrániť svoje územie?
Čo znamenajú hranice v dnešnom svete? Kedy nás chránia a kedy rozdeľujú?

7 ZÁHADNÉ PREDMETY Z RÍMSKEJ RÍŠE

Čo aktivita rozvíja: spoluprácu, neverbálnu komunikáciu, poznávanie dobových predmetov

Čas: 15–20 minút

Pomôcky: Kartičky s názvami predmetov z hry alebo predmety, ktoré ich symbolizujú.

Pokyny pred vyučovacou hodinou:

Ak žiaci ešte nehrali hru Heritage Quest AR, zadaj im, aby si ju pred hodinou nainštalovali a vyskúšali prvých 20–25 minút hry (alternatívne zadaj deťom zahrať si hru priamo na hodine). Priprav si kartičky s názvami predmetov z hry (napr. amfora, mince, lampa, spona - ďalšie nájdeš v "muzejnom" archíve hry).

Pokyny na vyučovacej hodine:

Žiaci si vyberú kartičku alebo predmet a pantomímou znázornia, ako sa používal. Ostatní hádajú. Môžeš zvoliť aj variantu, kde žiak použije improvizovaný predmet z triedy ako náhradu.

REFLEXIA: SO ŽIAKMI MÔŽEŠ PO AKTIVITE DISKUTOVAŤ:

Aké predmety používame dnes, ktoré by ľudia v Ríme považovali za zázrak?
Čo prezrádzajú predmety o našej kultúre?

Autori aktivít: Lucia Kralovičová, Ester Maria Chiara Žaludko
Grafická úprava: Belinda Rašnerová