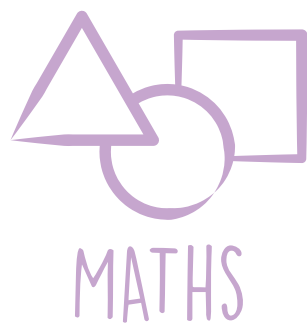




“VÝZVA VÍCENÁSOBNÉ INTELIGENCE”

Ref. 20005



VÝZVA VÍCENÁSOBNÉ INTELIGENCE

Ref. 20005

1. OBSAH
2. DOPORUČENÝ VĚK
3. DIDAKTICKÉ CÍLE
4. POPIS ÚKOLŮ PRO JEDNOTLIVÉ TYPY INTELIGENCE
5. SYSTÉM HRY
6. ŘEŠENÍ

1. OBSAH

Hra se skládá z 64 osmiúhelníkových kartiček (9,2 x 9,2 cm) a 64 dílků puzzle, které tvoří 8 osmiúhelníků (9,2 x 9,2 cm). 64 osmiúhelníkových kartiček obsahují různé výzvy (úkoly), pro každou z 8 inteligencí:

	Verbálně-lingvistická inteligence		Tělesně-kinestetická inteligence
	Logicko-matematická inteligence		Intrapersonální inteligence
	Vizuálně-prostorová inteligence		Interpersonální inteligence
	Hudební inteligence		Přírodovědná inteligence

2. DOPORUČENÝ VĚK

Od 5 do 10 let.

3. DIDAKTICKÉ CÍLE

- o Objevit, že neexistuje žádná samostatná inteligence.
- o Seznámit se s 8 inteligencemi podle Teorie Mnohočetné inteligence (Howard Gardner).
- o Probudit zájem o učení různých inteligencí.
- o Identifikovat inteligence, které v každé osobě převládají, a rozvinout sebepoznání sebe sama.
- o Podporovat spolupráci a týmovou práci.
- o Poznat výhody jednotlivých interdisciplinárních týmů.
- o Stimulovat kreativitu a představivost.



4. POPIS ÚKOLŮ PRO JEDNOTLIVÉ TYPY INTELIGENCE

Před začátkem hry se doporučuje stručně vysvětlit 8 inteligencí a typ úkolu navrženého pro každou inteligenci.



Verbálně-lingvistická inteligence

- **Spočívá v:** Být schopen vyjádřit a pochopit myšlenky efektivně prostřednictvím jazyka. Mít schopnost používat slova v ústním i písemném jazyce.
- **Úkol typu 1 (kartičky 1 až 4):** Vymyslete originální příběh s prvky, které se objevují na kartičce.
- **Úkol typu 2 (kartičky 5 až 8):** Pozorujte obrázky a uveďte, které z možností se liší od ostatních. Zdůvodněte svoji odpověď. (Např. Mrkev, protože roste pod zemí).



Př. Úkol typu 1



úkol typu 2

123

Logicko-matematická inteligence

- **Spočívá v:** Umožnit rychlé výpočty, vyřešit matematické problémy, používat vědeckou metodu, induktivně a deduktivně odůvodnit a určit číselné nebo logické vzorce.
- **Úkol typu 1 (kartičky 9 až 12):** Získejte číslo nebo množství, které se zobrazí na spodní straně karty, z čísel nebo veličin uvedených nahoře na kartě. Můžete použít jakékoli operace.
- **Úkol typu 2 (kartičky 13 až 16):** Zvolte možnost tak, abyste mohli pokračovat v sérii a zdůvodněte svoji odpověď.



Př. Úkol typu 1



Úkol typu 2



Vizuálně-prostorová inteligence

- **Spočívá v:** Být schopen řešit prostorové problémy, rozpoznat různé perspektivy stejného obrazu nebo předmětu a být schopen otáčet předměty v mysli. Mít schopnost vizualizovat nápady, navrhnout nebo nakreslit je ve třech rozměrech.
- **Úkol typu 1 (kartičky 17 až 20):** Který díl se vejde do dutiny předmětu? Zdůvodněte odpovědi. (Viz obrázek C, otočením doleva)
- **Úkol typu 2 (kartičky 21 až 24):** Představte si, že jste na šípu a zjistěte, ke kterému dopisu vás bludiště zavede. (Např. Vede k B).



Př. Úkol typu 1



Úkol typu 2



Hudební inteligence

- **Spočívá v:** Být schopni vnímat, diskriminovat a vyjadřovat se prostřednictvím hudby, zpívat, hrát nástroje, číst a komponovat hudební skladby s lehkostí. Schopnost rozlišit různé poznámky, tóny; Naučte se skladby a postupujte podle rytmu skladby.
- **Úkol typu 1 (kartičky 25 až 28):** Opakujte zobrazený rytmus. Každý bod představuje pomlku a každý řádek představuje zásah na stole oběma rukama.
- **Úkol typu 2 (kartičky 29 až 32):** Zazpívejte píseň týkající se obrázku (např. Narozeniny)



Př..

Úkol typu 1



Úkol typu 2



Tělesně-kinestetická inteligence

- **Spočívá v:** Být schopen používat tělo k přesnému pohybu a činnosti, aby bylo dosaženo úkolu. Jsou zahrnuty tělesné schopnosti, jako je síla, rychlost, flexibilita, koordinace a rovnováha.
- **Úkol typu 1 (kartičky 33 až 36):** Udělejte pohyb, který je zobrazený na kartičce a opakujte jej tolikrát, kolikrát je zaznačeno (Př. "x3" = má se opakovat 3x).
- **Úkol typu 2 (kartičky 37 až 40):** Napodobte postavu postavy a pokuste se zůstat v této pozici po dobu 5 sekund.



Př.. Úkol typu 1



Úkol typu 2



Intrapersonální inteligence

- **Spočívá v:** Být schopen poznat všechny aspekty týkající se sebe sama a našeho způsobu myšlení, citu a jednání. Je to sebevědomí, které máme ze sebe.
- **Úkol (Úkol typu 41 až 48):** S kterým z obou obrázků se více ztotožňujete? Pokuste se vysvětlit, jak vypadáte nebo co se vám líbí u zvolené možnosti. Můžete začít tím, že řeknete: "Cítím se více ztotožněný s ..." nebo "Líbí se mi více..." Např. Cítím se se psem víc spřízněný, protože se mi líbí, že jsem jako člověk obklopen lidmi, chci si vždycky hrát a jsem docela poslušný.



Příklad úkolu



Interpersonální inteligence

- **Spočívá v:** Být schopen komunikovat s ostatními optimálním způsobem s ohledem na to, jak se cítí, vedou tým a uspokojují své potřeby.
- **Úkol (kartičky 49 až 56):** Předvedte s pomocí několika hráčů (od 2 do 8): písmeno, číslo nebo znak, který je zobrazen na kartičce. Musíte být schopni koordinovat všechny vybrané hráče tak, aby zobrazili daný objekt.



Příklad úkolu



Přírodovědná inteligence

- **Spočívá v:** Být schopen vnímat, rozlišovat a třídit vztahy, které existují mezi různými živými bytostmi, přírodními jevy nebo charakteristikami různých prostředí nebo bydlení. Poznat přírodní prostředí a životní prostředí.
- **Úkol (kartičky 57 až 64):** Zjistěte, jaké mají společné prvky karty (např. Zvířata žijící v chladném klimatu).



Příklad úkolu

5. SYSTÉM HRY

Forma hry 1 - Interdisciplinární způsob

Cílem je dokončit osmiúhelníkovou inteligenci s dílkem každé barvy (dílkem každé inteligence). Může být hráno individuálně nebo s týmy od 2 do 5 hráčů.

1. Zobrazí se různé inteligence a ikony nebo barvy karet přidružené ke každé inteligenci.
2. Karty jsou umístěny lícem dolů v 8 různých hromádách, jedna hromada na inteligenci.
3. Rozlosování hráčů nebo týmů.
4. První hráč nebo tým musí vzít dílek z hromady, který chce, a nahlas říct, jaká inteligence odpovídá úkolu, který bude provádět. Dále otočí kartičku a pokusí se vyřešit problém. Pokud hrajete jako tým, rozmyslete se, zda ho budete řešit všichni nebo pouze jeden člen týmu.
5. Pokud je úkol splněn, dostanou společně s hádankou inteligenci, na které pracovali, jinak se pokusí dostat úkol v dalším kole.
6. Tah přechází na dalšího hráče nebo tým.
7. Hráč nebo tým, který nejdříve dokáže dokončit puzzle s kusem každé inteligence, se stává vítězem.

Forma hry 2 - Expert Intelligence

Cílem bude, aby každý hráč nebo tým vytvořil v každé hře jednu inteligenci.

1. Karty jsou umístěny lícem dolů v 8 různých hromádách, jednahromada na inteligenci.
2. Na druhé straně si vezme každý tým kartičku z hromady své inteligence a pokusí se překonat úkol. Pokud jej splní, smí si vzít dílek hádanky barvy své inteligence.
3. Poté přejde na tah další tým a tak dále.
4. Tým, kterému se předtím podařilo shromáždit 8 kusů své inteligence a dokončit osmiúhelníkové puzzle, vyhrává.

*Pozorování: Inteligence přiřazená jednotlivým týmům může být volně zvolena nebo může být rozhodnuto tím, kdo řídí aktivitu. Cílem je měnit inteligenci v každé hře a projít různými inteligencemi.

Můžete také pracovat individuálně, abyste poznali silné nebo převládající inteligence každé osoby, stejně jako prosazovat a procvičovat méně vynikající.



6. ŘEŠENÍ

Mnoho úkolů má otevřené odpovědi, výslovně naznačené, aby umožnily dětem rozvinout svou kreativitu a uvažování. Kdykoli je odpověď uceleně odůvodněna, bude to správné. Existují úkoly, které mají tolik odpovědí, jaké jsme jen schopni vytvořit a vymyslet. Hráči jsou těmi, kteří rozhodnou, zda byl úkol splněn. Neshody budou předloženy k demokratickému hlasování mezi hráči.

Na druhé straně některé problémy mají jen jednu možnou odpověď.

Zde jsou možná řešení:

Úkol 1 až 4: Příběhy jsou správné, pokud obsahují všechny prvky.

Úkol 5: kolo, protože je to jediný dopravní prostředek, který nemá motor, nebo **helikoptéra**, protože je to jediný, který létá ve vzduchu, nebo **auto**, protože je jediné, která má čtyři kola atd.

Úkol 6: slepice, protože snáší vajíčka, nebo protože je jediná, která má dvě nohy, nebo protože má peří. Nebo **ovce**, protože dává vlnu, atd.

Úkol 7: mrkev, protože roste pod zemí, nebo **orechy**, protože je to jediné ovoce se skořápkou atd.

Úkol 8: kanoistika, protože je to jediný sport, který se provádí ve vodě, nebo protože je to jediný sport, který nepotřebuje míč, nebo **baseball**, protože je to jediný sport, který se hraje s pálkou atd.

Úkol 9: $5+3$, 2×4 , $5+6-3$, atd. (operace jejichž výsledek je 8)

Úkol 10: $2+1$, $5-2$, atd. (operace jejichž výsledek je 3)

Úkol 11: $4+1$, $6-2+1$, atd. (operace jejichž výsledek je 5)

Úkol 12: $5-1$, 2×3 , atd. (operace jejichž výsledek je 6)

* Odpovědi Úkolů 9 až 12 jsou jen příkladem, existuje mnoho dalších operací, kterými je dosaženo čísla uvedeného v záznamu.

Úkol 13: A, Úkol 14: B, Úkol 15: B, Úkol 16: C

* Odpovědi Úkolů 13 až 16 nejsou jediné možné, i když jsou nejčastější. Pokud je odpověď odůvodněná a trvalá, bude platná. Neshody budou předloženy k demokratickému hlasování mezi hráči.

Úkol 17: C, Úkol 18: B, Úkol 19: C, Úkol 20: B

* Odpovědi Úkolů 17 až 20 nejsou jediné možné, i když jsou nejčastější. Pokud je odpověď odůvodněná a trvalá, bude platná. Neshody budou předloženy k demokratickému hlasování mezi hráči.

Úkol 21: D, Úkol 22: B, Úkol 23: C, Úkol 24: B

* Odpovědi Úkolů 21 až 24 jsou jedinou možnou odpovědí.



Úkol 25 až 32: Hráči jsou těmi, kteří se rozhodnou, zda je Úkol splněn. Neshody budou předloženy k demokratickému hlasování mezi hráči.

Úkol 33 až 40: Hráči jsou těmi, kteří se rozhodnou, zda je Úkol splněn. Neshody budou předloženy k demokratickému hlasování mezi hráči.

Úkol 41 až 48: Všechny odpovědi budou správné, pokud bude vysvětlena zvolená možnost.

Úkol 49 až 56: Hráči jsou těmi, kteří se rozhodnou, zda je Úkol splněn. Neshody budou předloženy k demokratickému hlasování mezi hráči.

Úkol 57: oni jsou kulatý, **Úkol 58:** žijí v chladném podnebí, **Úkol 59:** slouží jako jídlo pro jiné živé bytosti, **Úkol 60:** jsou červené, **Úkol 61:** jsou to přirozené energie, **Úkol 62:** jsou živé bytosti, **Úkol 63:** mají obranný systém **Úkol 64:** může vytvořit zvuk.

* Odpovědi Úkolů 57 až 64 nejsou jediné možné, i když jsou nejčastější. Pokud je odpověď odůvodněná a trvalá, bude platná. Neshody budou předloženy k demokratickému hlasování mezi hráči.

