

**JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH**

Pedagogická fakulta

Katedra tělesné výchovy a sportu

**Využití aktivit v přírodě ve výuce všeobecně vzdělávacích  
předmětů na základní škole  
(aplikováno pro předmět český jazyk)**

diplomová práce

Vedoucí diplomové práce: PhDr. Petra Krásová Ph.D.

Vypracovala: Eva Vrkočová

České Budějovice 2009

**MERIDIONAL UNIVERZITY ČESKÉ BUDĚJOVICE**

Pedagogic faculty

Chair physical culture and sport

**Use of Outdoor Activities in Teaching General  
Educational Subjects at Elementary Schools  
(aplicated for czech language)**

Graduation theses

Leadership work: PhDr. Petra Krásová, Ph.D.

Work up: Eva Vrkočová

České Budějovice 2009

### **Prohlášení:**

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci na téma „Využití aktivit v přírodě ve výuce všeobecně vzdělávacích předmětů na základní škole“ zpracovala samostatně na základě vlastních zjištění a materiálů, které uvádím v seznamu literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své diplomové práce, a to v nezkrácené podobě fakultou, elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách.

V Českých Budějovicích dne 24. 4. 2009

Eva Vrkočová

.....

Děkuji vedoucí diplomové práce PhDr. Petře Krásové, Ph.D., za odborné vedení, její ochotu, cenné rady, připomínky, zájem a trpělivost s nimiž po celou dobu sledovala průběh mé práce. Děkuji všem, kteří mi poskytli svou pomoc během zpracování této diplomové práce.

### **Bibliografická identifikace**

Název diplomové práce: Využití aktivit v přírodě ve výuce všeobecně vzdělávacích předmětů na základní škole (aplikováno pro předmět český jazyk)

Pracoviště: Katedra tělesné výchovy a sportu PF JČU

Autor: Eva Vrkočová

Studijní obor: Učitelství pro 1. stupeň ZŠ

Vedoucí diplomové práce: PhDr. Petra Krásová, Ph.D.

Rok obhajoby diplomové práce: 2009

## **ABSTRAKT**

Využití aktivit v přírodě ve výuce všeobecně vzdělávacích předmětů na základní škole (aplikováni pro předmět český jazyk). Cílem této práce je vytvořit sborník her využitelných ve výuce českého jazyka na 1. stupni základní školy. Výzkumné šetření probíhalo ve dvou úsecích. První je věnován především shromáždění potřebných dat z odborné literatury. Druhý je věnován aplikaci her. Rozhovor a pozorování byly použity jako metoda sběru dat. Shromáždili jsme dostatečné množství podkladů a na jejich základě byl vytvořen sborník her. Hry byly vyzkoušeny a ověřeny v praxi. Na základě ověřování v praxi došlo u některých her k úpravě. Výsledkem se sborník her využitelných na 1. stupni základních škol ve výuce českého jazyka.

**Klíčová slova:** učení, děti, pohybové hry

Use of Outdoor Activities in Teaching General Educational Subjects at Elementary Schools (aplicated for czech language). The aim of this work is to create a collection of games usable during the Czech language education at the first level of the basic school. The research was divided into two parts. The first one was collecting necessary data from the special, professional literature. The second one is devoted to application of games. Discussion and observing were methods of data collection. We gathered sufficient in numbers data and on such a base a collection of games was created. Games were experimentally tested and used in practical class work. The results of testing games lead to correction of some of them. The effect of such an activity is a collection of games applicable at the first level of basic schools during the Czech language education.

**Keywords:** motion games, learning, children

## OBSAH

1.	ÚVOD	7
2.	METODOLOGICKÁ ČÁST	8
2.1.	CÍL PRÁCE	8
2.2.	ÚKOLY PRÁCE	8
2.3.	METODY ZÍSKÁVÁNÍ DAT	9
2.3.1.	Pozorování	9
2.3.2.	Strukturovaný rozhovor	9
2.4.	REALIZACE VÝZKUMU	10
2.4.1.	Charakter výzkumu	10
2.4.2.	Výběr a příprava sborníku	11
2.4.3.	Charakteristika výzkumného souboru	11
2.5.	ROZBOR LITERATURY	12
3.	TEORETICKÁ ČÁST	13
3.1.	STRUČNÁ HISTORIE ŠKOLSTVÍ v českých zemích i v zahraničí	13
3.1.1.	Stručná historie u nás	13
3.1.2.	Stručná historie ve světě	14
3.2.	HRA A JEJÍ VÝZNAM	15
3.2.1.	Jak a kdy zařazovat didaktické hry do českého jazyka	17
3.2.2.	Didaktická hra a její podstata	18
3.2.3.	Třídění didaktických her	20
3.2.4.	Struktura didaktické hry	22
3.2.5.	Výběr a řízení didaktické hry	23
3.2.6.	Bezpečnost při hře	24
3.3.	RÁMCOVÝ VZDĚLÁVACÍ PROGRAM (RVP)	25
3.4.	VÝVOJOVÉ CHARAKTERISTIKY DĚTÍ	28
3.4.1.	Předškolní věk	28
3.4.2.	Mladší školní věk	29
3.5.	UČENÍ	31
3.5.1.	Druhy učení	35
3.5.2.	Význam spolupráce při učení	36
3.5.3.	Učení prožitkem	36
3.6.	EMOCE	37
3.6.1.	Emocionální přitažlivost her a její význam	38
3.7.	MOTIVACE	39
3.7.1.	Principy zvyšování motivace	40
3.7.2.	Demotivující činitele učení	40
3.7.3.	Metody rozvíjení motivace	41
4.	PRAKTICKÁ ČÁST	42
4.1.	ÚVOD KE SBORNÍKU HER PRO VÝUKU ČESKÉHO JAZYKA	42
4.2.	SBORNÍK HER	43
4.2.1.	Hry pro 1. ročník	43
4.2.2.	Hry pro 2. ročník	51
4.2.3.	Hry pro 3. ročník	56
4.2.4.	Hry pro 4. ročník	58
4.2.5.	Hry pro 5. ročník	60
5.	ZÁVĚR	63
5.1.	VÝSLEDKY ŠETŘENÍ	64
6.	DISKUSE	66
7.	SEZNAM LITERATURY	68

# 1. ÚVOD

Pohyb je už od počátku nástrojem dorozumívání našich předků. S vývojem řeči nedochází k redukci používání pohybu jako komunikace, ale zůstává i nadále důležitou součástí dorozumívání. Řeč je verbální projev a pohyb je neverbální projev, tím může být haptika, mimika, gesta, proxemika, tón hlasu apod. Neverbální projev užíváme též v případech, kdy nemůžeme nebo nechceme vyjádřit něco řečí. Příkladem nám může být vyjádření blízkosti, vášně, strachu, hněvu atd.

Pohyb provází celý náš život. Má obrovský význam pro zdravý rozvoj jedince, posiluje a rozvíjí svalstvo, zkvalitňuje pohyblivost kostí, podporuje činnost vnitřních orgánů. Prostřednictvím pohybu máme možnost poznávat svět kolem nás. V pohybu se odrážejí naše myšlenky, emoce, fantazie, city, obohacuje se představivost, zvyšuje se koncentrace naší pozornosti a především se trénuje paměť.

Pohyb nám umožňuje navazovat nové kontakty, vztahy, interakci a komunikaci.

V předchozích řádcích bylo zmíněno, jak blahodárný účinek má pohyb na naše zdraví. Dá se říci, že může sloužit jako prevence pro naše zdraví a to nejen fyzické zdraví, ale také psychické. Dnešní uspěchaná doba ale ovlivnila lidi natolik, že si ani nenajdou chvíli sami na sebe.

Proto je důležité vést už malé děti k pohybu a pohyb se snažit zakomponovat i do vyučování.

V této práci jsme spojili potřebu zvýšené pohybové aktivity a výuku hrou spolu s předmětem český jazyk, neboť se jeví jako efektivní metoda při osvojování poznatků, návyků a dovedností. Spojením výše jmenovaného byl vytvořen sborník her, které je možno využít ve výuce českého jazyka na 1. stupni základní školy. přičemž jsou zde uplatňovány i mezipředmětové vztahy. Český jazyk jsme vybrali záměrně, neboť tento předmět obsahuje učivo, které je některým žákům obtížnějším nebo dokonce působí veliké obtíže a nemají je v oblibě.

Tato práce není velkým projektem, který by vyžadoval úpravy v učebních plánech. Jsme přesvědčeni, že využití hravých forem ve vyučování má skutečně efekt ve vyučování.

Jde nám především o poskytnutí inspirace ostatním pedagogům, kteří si někdy neví rady s řešením určitých obtíží a rušivých elementů při vyučování. Pohybové aktivity a hravé formy jim mohou být prevencí.

## **2. METODOLOGICKÁ ČÁST**

Tato práce je zaměřena na možnosti zařazení pohybových činností a didaktických her do výuky všeobecně vzdělávacích předmětů. Zaměřili jsme se na výuku českého jazyka na 1. stupni základní školy. Tyto hry jsou aplikovány do školního prostředí chodeb, šaten, tříd a tělocvičen. Vše, co se dá využít v budově školy, lze stejným způsobem užívat i ve venkovním prostředí.

### **2.1. CÍL PRÁCE**

Hlavním cíle této práce je vytvořit sborník her a aktivit pro děti, využitelných ve výuce českého jazyka na 1. stupni základní školy.

Součástí práce je ověřování her v praxi u vybraných skupin žáků základní školy a následné zhodnocení průběhu hodin, v nichž byly využity.

### **2.2. ÚKOLY PRÁCE**

Z výše uvedených cílů plynou následující dílčí úkoly:

Provést studium odborné a časopisecké literatury vztahující se k tématu diplomové práce, zvolit v hodné aktivity a hry, které by byly použitelné k výuce českého jazyka na 1. stupni základní školy.

Ze vzniklých her vytvořit almanach.

Realizace vlastního projektu – vybrat výzkumnou skupinu, předložit učitelům sborník a konzultovat s nimi provedení projektu.

Průběžně sledovat vhodnost a průběh sestavených her a hodnotit výuku na základě vlastního pozorování.

Zjistit odezvu u pedagogů pomocí neformálního rozhovoru, vyhodnotit šetření, zpracovat výsledky a vytvořit závěry v praxi.



## **2.3. METODY ZÍSKÁVÁNÍ DAT**

### **2.3.1. Pozorování**

Jednou z hlavních metod, které jsme užívali, bylo pozorování v průběhu vyučovacích hodin, jehož jsme byli přímými účastníky. Přímá účast nám dovolila posoudit probíhající vyučovací jednotku a některé námi vypořezované skutečnosti a to zvláště v 1. třídách.

Jelikož nebylo možné pozorovat všechny ročníky z důvodu pracovního poměru vykonávaném v první třídě na této škole, je tento výzkum postaven na pozorování 1.tříd. Ostatní třídy byly posuzovány jednotlivými učiteli, jednalo se o expertní posouzení.

Tato metoda sloužila jako pomocník při ověřování správnosti pravidel, popřípadě k odstranění nedostatků v organizaci a provádění her. Dále jsme se zaměřili na organizační strukturu hodiny, využití motivace, na aktivitu a zaujetí žáků atd.

### **2.3.2. Strukturovaný rozhovor**

Pro získání údajů a názorů pedagogů jsme zvolili metodu rozhovoru. Strukturovaný rozhovor je interakce mezi tazatelem a dotazovaným. Rozhovory jsme prováděli s pedagogy, kteří testovali hry ze sborníku na své třídě tak, že jsme jim pokládali otevřené otázky.

Cílem těchto rozhovorů bylo zjistit bezprostřední dojmy na aplikaci her a na jejich názory. Většina dotazů směřovala ke sborníku a samotným hrám, neboť právě sborník je hlavním cílem naší práce. Šlo nám především o to, zda jsou hry srozumitelné, aplikovatelné na žácích, a o odhalení nedostatků. Zajímaly nás názory učitelů na aplikaci a využití těchto her v současné škole.

Z pozorování a rozhovorů byly vedeny záznamy. S těmito poznatky pracujeme v diskusi.

## **2.4. REALIZACE VÝZKUMU**

O spolupráci jsme pedagogy požádali osobně. Tato práce jim byla nejprve dostatečně přiblížena především svým významem a pak byl vysvětlen záměr našeho šetření, požadavky a předpokládaný průběh realizace projektu. Na těchto konzultacích byl každému pedagogovi předložen sborník her využitelných ve výuce českého jazyka na 1. stupni. Z předloženého sborníku si každý vybral hry, které odpovídají aktuálně probíranému učivu. Jelikož jim tento sborník byl předložen brzo po zahájení nového školního roku, měli možnost v průběhu školního roku vyzkoušet téměř všechny hry.

Hry si učitelé realizovali sami ve své třídě, do programu jsme jim nijak nezasahovali, neboť to by bylo pro žáky nepřírozené. Skupinou našeho osobního zkoumání se stala 1. třída, které jsme se blíže věnovali, jak bylo již řečeno, z důvodu trvalého pracovního poměru na této škole. V této třídě probíhá i naše hlavní šetření, je jí věnováno i nejvíce her, neboť právě v prvních třídách je důležité často měnit stavbu hodiny a střídat činnosti pro krátkou udržitelnost pozornosti žáků v tomto věku. Jim je tedy věnována nejobsáhlejší část sborníku.

### **2.4.1. Charakter výzkumu**

Výzkumné šetření se skládalo ze dvou částí. První část je věnována shromažďování informací, abychom zajistili potřebné množství podkladů pro vytvoření teoretické části diplomové práce.

Druhá část je věnována ověřování vytvořených her v praxi. K získání informací z průběhu vyučování jsem využili metodu pozorování a následně metodu rozhovorů s pedagogy.

## **2.4.2. Výběr a příprava sborníku**

Nejdříve bylo potřeba řádně prostudovat dostupnou literaturu věnující se této problematice. Poté byl vytvořen sborník her využitelných ve výuce českého jazyka.

Některé hry jsou upraveny do potřebné podoby z originálu tak, aby je bylo možné využít pro výuku českého jazyka. Většina her byla vytvořena, případně aplikována z odborné praxe.

Každá hra je zaměřena na určitou probíranou látku, obsahuje pomůcky, popis hry, u některých je uvedena i možnost obměny. Hry jsou rozděleny podle využití v různých třídách prvního stupně. (viz kapitola )

## **2.4.3. Charakteristika výzkumného souboru**

Pro praktické ověřování her ve výuce nebylo výzkumné šetření prováděno v celém základním populačním souboru. Cílový soubor byl v tomto šetření zastoupen výběrovým souborem.

Výzkumný soubor byl vybrán cíleně (výzkumník v dané třídě učil a měl možnost porovnání znalostí s druhou třídou). U dalších tříd nebylo provedeno komparativní šetření. Bylo provedeno posouzení experta, k hrám se vyjadřovali jednotliví učitelé (erudovanost zaručuje jejich dlouholetá praxe v oboru a tím i dostatek zkušeností, který umožní posoudit znalosti žáků)

Jedná se o kvalitativní zkoumání, není tedy cílem reprezentovat populaci jedinců. Cílem konstrukce vzorku je v kvalitativním výzkumu reprezentovat populaci problém jeho relevantních dimenzí. (Disman, 1993)

Cílová skupina, využívaná pro aplikaci výzkumu byla složena z 6 pedagogů ze ZŠ Edvarda Beneše a jejich tříd 1. stupně základní školy.

Z celkového počtu 6 tříd bylo:

- ❖ 2 první třídy
- ❖ 2 druhé třídy
- ❖ 1 třetí třída
- ❖ 1 čtvrtá třída
- ❖ 1 pátá třída

## 2.5. ROZBOR LITERATURY

K získání dostatečného množství podkladů pro vytvoření této práce jsme prostudovali českou odbornou literaturu.

Literatura, která nám dala možnost vytvořit si vlastní názory na historické kořeny, seznámila nás s různými typy škol a užívaných soustav. Ukázala nám cestu, jak a čím ovlivňovat vyučování. Každý autor byl pro nás tvůrcem vhodných metod, některé metody se nám nejevily jako příliš vhodné – staly se nám negativním vzorem. Podařilo se nám, na základě negativních vzorů, najít i to, čeho se máme vyvarovat, to vše by mělo přispět k větší efektivitě vyučování. (Hladílek 1993, Jůva 2001, Kalous 2002)

Literatura zabývající se různými pohledy na vyučovací proces, didaktikou a pedagogikou se zmiňuje o významu hry v učení. Zdůrazňována je také samotná zkušenost, aktivita a činnost dětí. Všichni autoři poukazují na nutnost rozvíjet děti po všech stránkách a na důležitost motivačních činitelů působících na žáky. Všechny užívané metody by měly brát ohled na vývojové zvláštnosti dětského věku a na rozmanitost učebních stylů. (Rosecká a kol. 2007, Dvořák 2005, Matějčíček 2000, Čáp, Mareš 2001, Badegruber 1994, Serfontein 1990)

Další studovanou částí literatury byly knihy zaměřené na vývojovou psychologii (Langmeier 1998, Svoboda 2008) Zde jsme se zaměřili na vývojové zvláštnosti dětského věku.

Hrami ve vnitřním prostředí i v přírodě se zabývala literatura Zapletal 1987, Smrž 4/2003, Pausewangová 1991, 1993, Rosecká a kol. 2007, Kárová 1996, právě ta se stala inspirací pro utváření některých her v našem sborníku. Většina her, které jsme měli možnost pročitat, byly situovány do lavic. Poměrně velkým pomocníkem nám byly i náměty her využitelných v matematice, ty jsme upravili pro využití v českém jazyce na 1. stupni. Tyto knihy obsahovaly nejen hry, ale i význam těchto her ve výuce, strukturu her a také pro nás důležitou organizaci, řízení a výběr her. Autoři poukazují na nutnost připravit pro žáky dostatečně podnětné prostředí, využití aktivizujících metod učení a přípravu dostatečně motivujících úkolů.

### 3. TEORETICKÁ ČÁST

#### 3.1. STRUČNÁ HISTORIE ŠKOLSTVÍ V ČESKÝCH ZEMÍCH I V ZAHRANIČÍ

##### 3.1.1. Stručná historie u nás

Tradici respektování dítěte a demokratizace je nejzřetelněji patrná v odkazu J. A. Komenského (1592 – 1670). Jeho dílo je výborně propracováno a dodnes světově uznáváno. Podle Komenského se rozvíjí kvality člověka výchovou a vzděláváním. Vzdělání a moudrost posiluje jednotlivce, národ, lidstvo. Vzdělanost se dá předcházet nevědomostí.

Popsal jako první didaktické přístupy a metody, které odpovídaly duševnímu vývoji dětí a byly uplatňovány nenásilnou formou. Komenský je velkým zastáncem celoživotního vzdělávání, které zahrnuje nejen vědomosti a znalosti, ale také zdravé formování a růst osobnosti.

1740 zavádí Marie Terezie povinnou školní docházku.

Počátkem 20. století můžeme najít v pedagogické literatuře spoustu textů, které se věnují činnostnímu vyučování. Například Josef Hála v časopise pedagogické rozhledy v roce 1912 napsal: *„Ohromná přednost činné školy jest v tom, že žák se nenutí přijímat cizí vědomost, a že se budí pozornost pro vnější svět, podnikavost, chuť k práci a pronikání záhad, vzpružují se jeho produktivní síly k samostatnému tvoření, sebevýchově a svépomoci. Tyto vlastnosti si odnáší žák do života a to činí školu činnou školou demokratickou.“*

(Hála, J. Škola činná. Pedagogické rozhledy, 1912, roč. XXVI, č.3.)

V roce 1919 byla na Kladně založena škola na základě hnutí Nových škol, v níž součástí klasického vyučování byly procházky a pobyt v přírodě. Tato škola se jmenovala „Volná socialistická škola práce“

Rok 1918 otevřel novou cestu školství. Vzniklo samostatné Československo a pedagogové na to byli patřičně hrdí. Velkým vzorem a výzvou pro ně bylo dílo J.A. Komenského. Konala se shromáždění, na kterých se předčítala díla tohoto velikána. Zastáncem díla J.A. Komenského byl prezident T.G. Masaryk, ten byl přesvědčen, že studováním děl J.A. Komenského dojde ke zlepšení školství.

1924 v Praze na Žižkově založena J. Součkem škola při léčebně, kde bylo 80 dětí ohrožených tuberkulózou.

Výuka probíhala venku, při špatném počasí se učilo ve stanech. Výuka probíhala jen měsíc - od května do června.

1926 až 1935 zorganizoval E. Štorch Dětskou farmu, kde se snažil vyučovat v kontaktu s přírodou. Jeho záměrem bylo, aby kontaktem s přírodou upevňoval zdraví, rozvíjel schopnosti a vedl žáky k samostatnosti.

### **3.1.2. Stručná historie ve světě**

Stejně tak jako působil J.A.Komenský u nás, působil i ve světě.

J. Lock (1632 – 1704) kladl důraz na tělesnou výchovu, zdraví, kázeň, praktické vzdělávání a na aktivity. Inspirací mu byla antika – „Ve zdravém těle, zdravý duch“.

J.J. Rousseau (1712 – 1778) požadoval, aby bylo učení podněcováno smysly a hrou. Je autorem teorie svobodné výchovy.

J.H. Pestalozzi (1746 – 1827) měl sociální cítění, zakládá ústav pro výchovu chudých dětí, považuje za důležité dobré rodinné zázemí, později se zabývá výchovou bohatých dětí. Přiklání se k přirozenému rozvoji dítěte. Vše je založeno na pozorování.

J. Dewey (1859 – 1952) se drží hesla „Dobré je to, co je užitečné“. Využívá zkušeností dětí. Jako základ uplatňoval činnost dítěte a jeho aktivitu během vyučování.

Na přelomu 19. a 20. století se zakládají waldorfské školy. Waldorfské školství stojí na koncepci, kterou založil R. Steiner (1861 – 1925). Ten prosazoval potřebu různorodé činnosti. Je zde i jistá snaha porozumět dítěti. V tomto typu školství se odstraňují sociální rozdíly, žák, pedagog a škola spolupracují.

V r. 1906 se otevírá v Římě Dům dětí, na základě zkušeností s chudými dětmi zakládá italská lékařka M. Montessori (1870 – 1952) nový typ škol. V tomto typu škol je kladen důraz na to, aby pedagog respektoval volbu činnosti dítěte. Hodně užívá didaktických pomůcek, odmítá volné hry a snaží se je nahradit zcela konkrétními úkoly.

C. Freinet (1896 – 1966) je významný představitel tzv. pracovní školy – školy freinetovské. Vypracoval různé didaktické pracovní postupy a techniky. Preferoval ve výuce besedy, rozhovory a vystupování jednotlivých žáků. Zdůrazňuje vnitřní aktivitu žáků a tvořivost.

### 3.2. HRA A JEJÍ VÝZNAM

Hra je jedním ze základních projevů lidské činnosti – učení, práce, hra. Ani jednu z těchto projevů nelze vyloučit, jejich důležitost je dána věkovými zvláštnostmi jedince.

Člověk se hrou zabývá celý život. Pro předškolní věk je to dokonce hlavní náplň činnosti. U dětí přechází hra v učení a práci, u dospělého člověka práce předchází hru.

Pohybové hry i hry klasické neodmyslitelně patří k dětskému věku. I když hra spotřebuje spousty energie, je z ní dítě poměrně málo unaveno. Pokud se nám dítě jeví unavené, postačí změnit hravou činnost.

Během sportovních her dochází k aktivnímu odpočinku a formují se důležité vlastnosti. Hra také uspokojuje a zklidňuje mysl, je zábavou a má relaxační účinky. Jakým způsobem si jedinec hraje a s čím, je dáno prostředím, ve kterém žije, velký vliv má i rodinné zázemí.

U dětí při hře můžeme pozorovat určitou nápodobu dospělých. A právě nápodoba je charakteristická pro dětský věk. Dítě pozoruje a napodobuje lidi, svět kolem sebe - dospělé, vrstevníky, a chce být aktivní. Nápodobou se formuje jeho „já“. Během hravé činnosti dítě svým způsobem, přiměřeným věku získává zkušenosti – učí se. Aktivita se projevuje různými způsoby

- ❖ pohybem – pohybové hry
- ❖ konstrukcí – hry s různými materiály (stavebnice)
- ❖ tvořivostí s použitím fantazie – tvořivé hry
- ❖ zkoumáním – experimentální hry
- ❖ nápodobou – hry imitační

Každý jedinec prožívá hru jinak, přidává do ní své prvky a tím ji obohacuje. To, jak hru prožíváme, ovlivňují do značné míry fyzické vlastnosti a vlastnosti psychické. Pokud jsou hry různorodé, dochází k všestrannému rozvoji dětí. Hra je tedy důležitá složka pro rozvoj jedince a jeho vlastností, zvláště pokud je hra prováděná v kolektivu dětí, ty tento kolektiv formují a začleňují se do něho. Pokud povaha hry odpovídá vlohám jedince, je vnitřně motivován a hra ho těší. Hra je důležitou složkou už od raného dětství až po dospělost, přispívá k obnově duševní rovnováhy. Nesmíme však opomenout, jak velké rozdíly jsou mezi jednotlivci po fyzické a psychické stránce. Proto bychom měli vybírat hry, které jsou dětem blízké a jsou pro ně atraktivní, aby o ně jevily zájem bez ohledu na svou tělesnou zdatnost.

Předpokládáme, že hra má svá pravidla – ta jsou buď uchována ústní tradicí nebo psaná v knihách. Během her se volí různé strategie, hra se mění a je jen na účastnících, jak tvořivě reagují. U každé hry očekáváme jistý záměr, tím může být soupeření, uznání druhých, utkání se o vítězství.

Ve skupinových hrách jsou rozdělené role. Průběh hry je často proměnlivý, a proto jsou role rozděleny povětšinou na základě osobnostních rysů, dispozic a životním stylu jedince.

Během hry můžeme pozorovat a to nejen na sobě, ale i na druhých radost, úzkost, agresi, altruismus, uvolnění, napětí, spolupráci a sobectví, mnohdy i lidské svědomí.

Při plánování činností pro větší i menší skupiny je potřeba brát zřetel nejen na fyzické a psychické dispozice, ale hlavně také na věkové zvláštnosti dané skupiny. Na tom je stavěna i naše pedagogická práce. Určité změny jsou předvídatelné a těm říkáme věkové zvláštnosti. Změny se projevují ve vývoji psychična, fyzička i v sociálním vývoji.

Pro působení pedagoga je podstatné (podle J. Piageta), že dítě se nachází v období konkrétních myšlenkových operací. Všechny jeho myšlenkové operace jsou stále vázány na názorné poznání a konkrétní předměty, které si na základě své předchozí zkušenosti dokáže představit nebo jež přímo vnímá, manipuluje s nimi, prakticky si na nich ověřuje řešení problému.

Na základě těchto poznatků můžeme říci, že by měla být výuka něčím ozvláštněna. Vše by mělo být názorné, protože abstraktní myšlení není v mladším a středním školním věku rozvinuto. Výuka založená pouze na práci se sešity a učebnicemi neodpovídá vývoji myšlení dítěte a nemá takový efekt.



### **3.2.1. Jak a kdy zařazovat didaktické hry do českého jazyka**

Zařazujeme pouze hry, které jsou pro děti atraktivní, neboť pokud žáky hra nebaví, ztrácí smysl. Hra by měla odpovídat věkovým zvláštnostem dětí. Dá se tedy říci, že je vyjádřením vývojových stádií člověka. Nejprve převažuje tématické zaměření činnosti, pravidla nejsou brána v potaz. Mladší žáci upřednostňují hry s náplní tajemna a zábavy. Později se pravidla dostávají do popředí a promítá se do nich svět dospělých. Nesmíme opomíjet hry s určitou rolí - na povolání. V pozdější fázi se objevují hry s pravidly, do kterých patří také hry didaktické. Slabší žáci upřednostní hru ve skupinách, nadaní žáci dají přednost individuálnímu programu.

Není důležité vymýšlet na každou hodinu novou hru, neboť hra může zaujmout žáky až po několikátém opakování, když si osvojí pravidla. Osvojení pravidel totiž může trvat delší dobu a žáci nejsou schopni se zaměřit na samotný obsah hry.

Každá hra má mít srozumitelná a jasná pravidla, psaná i nepsaná, která se neporušují a dodržují se v průběhu celé hry. Je důležité předem dohodnout, jaké bude mít porušování pravidel následky – vyloučení ze hry, trestné body, apod..

Zařazujeme nenáročné hry, máme dobře zajištěné materiální i organizační stránky. To znamená – dostatečný počet pomůcek pro všechny. Při výběru hry se snažíme o začlenění co nejvíce žáků, pokud možno celý kolektiv. Důležité je sledovat, aby každý žák měl možnost zažít úspěch – i ti slabší jedinci. Dobré je připravit si jednodušší varianty pro slabší žáky a naopak úkoly navíc pro žáky nadané.

Hry nezařazujeme do vyučování náhodně, je důležité předem promyslet, jaký je cíl hry. Můžeme však zařadit v různých částech hodiny českého jazyka – při výkladu nového učiva, při upevňování probraného učiva nebo při opakování, procvičování.

### 3.2.2. Didaktická hra a její podstata

Rozdíl mezi hrou klasickou – spontánní a didaktickou hrou.

❖ **Spontánní hra** je pro dítě dobrovolná, je to uvědomělá činnost dítěte. Průběh hry a výsledek vyvolává u dítěte pocit pohody, vzbuzuje emoce. Dítěti je zábavou a odpočinkem. Výsledkem těchto her nebývá hmotné ocenění, jako je tomu při práci. Podobně jako práce je ale zaměřena k určitému cíli a vyžaduje určité vynaložení úsilí, soustředění, řešení problémových úkolů a sebeovládání.

❖ **Didaktická hra** má daná pravidla a splňuje konkrétní didaktický cíl. Rozvíjí poznávací činnosti. Tato se liší od spontánní hry tím, že je určena požadavky. Cíle a požadavky stanovuje pedagog a povinnost účastnit se jí je povinná.

Pedagogický slovník (Průcha, Walertová, Mareš 9, s. 48-49) uvádí, že: „*Didaktická hra je analogie spontánní činnosti dětí, která sleduje (pro žáky ne vždy zjevným způsobem) didaktické cíle. Může se odehrávat v učebně, v tělocvičně, na hřišti, v obci, v přírodě. Má svá pravidla, vyžaduje průběžné řízení a závěrečné vyhodnocení. Je určena jednotlivcům a skupinám žáků, přičemž role pedagogického vedoucího má široké rozpětí od hlavního organizátora až po pozorovatele. Předností didaktické hry je její stimulační náboj, neboť probouzí zájem, zvyšuje zangažovanost žáků na prováděných činnostech, podněcuje tvořivost, spontaneitu, spolupráci i soutěživost, nutí využívat různých poznatků a dovedností, zapojovat životní zkušenost. Některé didaktické hry se blíží modelovým situacím z reálného života.*“

Didaktická hra má specifický význam a záměr, podněcuje motivaci, zvyšuje koncentraci pozornosti a aktivitu myšlení. Pomáhá při přechodu ze spontánní hry k samostatnosti, také pomáhá jít za uvědomělým cílem a něco se učit. Hra může být nenahraditelným společníkem učitele, který její pomocí ukáže žákům, že cílem není vyhovět pouze požadavkům učitele, ale také dosáhnout nějakých vědomostí, návyků a dovedností.

Hra může utvářet vlastnosti žáka nutné k učení

- ❖ kladný vztah žáka ke škole
- ❖ uvědomění si způsobů sebehodnocení
- ❖ chtít sám rozšiřovat své znalosti, dovednosti a návyky
- ❖ uvědomění si způsobů sebekontroly

Zvláštností těchto her je, že dávají také možnost žákům stanout na pozici učitele. Žáci se rádi podělí o své vědomosti a zážitky.

Je důležité si uvědomit, že hra nemůže nahradit učitele, může mu být pomocníkem, pokud ji správně využívá.

### 3.2.3. Třídění didaktických her

„Ke klasifikaci didaktických her je nám poskytnuto několik pojetí.

- ❖ *podle počtu hráčů – kolektivní*
  - *skupinové*
  - *individuální*
  
- ❖ *podle cílů – poznávací (vzdělávací)*
  - prověřovací (kontrolní)*
  
- ❖ *podle druhu reakce – hry „na rychlost“*
  - *hry „na kvalitu“*

(Kárová, 1996, s. 8)

Děti si přejí účastnit se kolektivu, jako jeho plnohodnotní členové. Rádi se stýkají s kamarády, aby společně využili čas ke společné činnosti – hry kolektivní. Je ale potřeba ověřovat i individuální možnosti, vlastnosti a kvality. Protože tento dětský věk je charakteristický i jistou snahou samostatnosti, jsou pro ně i velmi zajímavé individuální hry spojené s rozumovým úsilím, ve kterých si mohou prověřit své rozumové schopnosti. Někdy je vhodné žáky zapojit do her skupinových, kdy žáci tvoří několikačlenná družstva. Tyto skupiny je nejvhodnější zapojit do her soutěživého charakteru.

Pokud žáci v průběhu hry získávají nějaké vědomosti nebo musí-li se s nimi seznámit ještě před samotným zahájením hry, jedná se o hru poznávací. U her prověřovacích zjišťujeme, do jaké míry si žáci probrané učivo osvojili.

V českém jazyce rozlišujeme dva druhy her na závodění. U prvního typu hodnotíme rychlost splnění úlohy – hry na rychlost. Tento typ hry je vhodný na zautomatizování děje. U druhého typu hodnotíme rychlost a kvalitu splnění úkolu. Důležité je správné a bezchybné řešení. Tento typ používáme tehdy, když je potřeba promýšlet a svědomitě pracovat nad zdlouhavějšími úlohami.

Didaktické hry v českém jazyce můžeme také třídit podle obsahu učiva, které se pomocí nich procvičuje nebo pomocí nichž se s ním žáci seznamují.

Patří sem například hry

- s abecedou
- na rozlišení věty, slova, slabiky, hlásky, písmena
- na krátké mluvené projevy
- na sestavování slov a věty
- na odlišování druhů vět podle postoje mluvčího
- na samohlásky, souhlásky
- se slovními druhy
- na procvičování pravopisu
- s vyjmenovanými slovy
- na ohebné a neohebné slovní druhy
- na stavbu věty jednoduché
- na slovní význam – slovo nadřazené, podřazené, souřadné
- na slova významem podobná, příbuzná, protikladná
- na vlastní jména
- na určování mluvnických kategorií
- o stavbě věty
- na předpony s-, z-, vz-
- slohové – vypravování, popis

### 3.2.4. Struktura didaktické hry

*(dle Kárové, 1996)*

Každá didaktická hra obsahuje určité body, ty základní si uvedeme.

**Cíl didaktické hry** stanovuje učitel. Aktivizuje pozornost žáků a předává poznatky. V didaktických hrách se uplatňuje činnost, s níž si žáci osvojují a upevňují dovednosti, návyky a vědomosti. Příliš jednoduché nebo naopak příliš těžké úkoly žáky nezaktivizují.

**Vlastní hravá činnost** je další částí didaktické hry, má pro žáky největší význam. Učitel hru využívá jako didaktický úkol, zatímco žáci tuto hru podstupují, protože je to pro ně zajímavá činnost. V didaktické hře byt přesně vymezeno, co mají žáci dělat, aby hravá činnost byla dostatečně atraktivní. Vhodná je didaktická hra, během níž si žák ani neuvědomuje záměr. Hravá činnost nám poslouží k zamaskování cíle didaktické hry. Žák musí převážně cítit, díky hravým prvkům, že se baví a ne, že se učí.

**Pravidla** jsou další důležitou součástí didaktických her, proto, že organizují a usměrňují hravou činnost, aby směřovala k danému cíli. Pravidla brání tomu, aby se hra vyvíjela živelně. Ukazují cestu žákům, co mohou a nesmí dělat. Porušení pravidel dělá ze hry nezajímavou a nepřitažlivou. Například vyzrazení výsledku. Pravidla musí být jasná a stručná, neboť jsou opěrným bodem pro myšlení a jednání žáků. Musí dále poskytovat možnost kontroly a sebekontroly. Aby didaktická hra byla hrou a ne jen učením, musí zdůrazňovat některý citový prvek, něco, co žáky nabudí. Jako například kdo více, kdo lépe nebo rychleji.

Nezbytné je, aby měli žáci zpětnou vazbu. Tou je pro ně **vyhlášení výsledků, zhodnocení**, které proběhne za účasti všech zúčastněných. Ještě je potřeba zmínit se o tom, jak žáci dodržovali, či nedodržovali pravidla.

**Závěr hry** směřuje k celkovému zhodnocení hry a následuje odměnění těch, kteří podali nejlepší výkony. Didaktické hry bychom měli volit tak, aby v nich našli uspokojení z činnosti nejen ti nadaní, ale i průměrní a slabí žáci.

### 3.2.5. Výběr a řízení didaktické hry

Didaktická hra klade vysoké nároky na pedagogickou přípravu. Na tom jak je hra připravena, závisí i její úspěch. Při její přípravě musí učitel promyslet její obsah, umístění v průběhu hodiny, organizaci a uspořádání žáků, dobu trvání, seznámení s pravidly, vyhodnocení a závěr hry. Učitel by měl dopředu promyslet, jaké výukové cíle bude při hře sledovat.

Didaktický materiál je vhodný, jednoduchý pro použití, přiměřený všem žákům a hlavně vyhotoven v dostatečném množství. Názorný materiál by měl být barevný. Barevnost je pro žáky prvního stupně velice atraktivní záležitost.

Didaktická hra má různou dobu trvání. Může trvat 5 – 10 minut, což je nejvhodnější, ale ani delší doba trvání není nijak omezující nebo nevhodná. Hry organizujeme pro jednotlivce, skupiny, celé třídy nebo dokonce i školy.

Zahájit hru je dobré názvem a námětem samotné hry, přičemž nesmíme zapomenout žáky dostatečně motivovat. Další důležitá věc je vysvětlení pravidel a určení úkolů. Učitel by neměl opomíjet vysvětlení funkce rozhodčího, do které pak může zaangažovat i svědomité a objektivní hráče a způsob řešení, sporů a přestupků. Pedagog uvede čas zahájení a konce hry, podmínky, za jakých je možné dosáhnout vítězství. Pokud je potřeba, rozdělí žáky do skupin a předá potřebné materiály. Skupiny může volit buď heterogenní nebo homogenní, záleží na způsobu hry. U soutěživých her je vhodné využívat heterogenních skupin. Vhodné je ještě před zahájením hry dát prostor dotazům a ubezpečit se tak, že všichni rozumí pravidlům. Dobré si zahrát hru na zkoušku, na ukázkou. Pak už je možno hru hrát „na ostro“. Učitel hru koriguje, ale tak, aby nepůsobil rušivě.

Zásady, kterých se pedagog drží:

- stanovená pravidla se musí důsledně dodržovat, musí být jednoduchá a přesně formulovaná, za porušení stanovených pravidel pedagog stanoví sankce –trestné body, vyloučení ze hry, zvláštní úkoly
- důležitým prvkem je soutěživost, nesmí však přerůst ve snahu zvítězit za každou cenu, učitel koriguje a upozorňuje na každé sobecké jednání, vyzdvihuje kolektiv a jeho spolupráci, snahu dosáhnout cíle společně
- pedagog pozoruje aktuální stav během hry, aby nedošlo k vyčerpání.

Správně volená hra je často podmínkou úspěchu. Nelze ji vybírat náhodně, ale vždy musíme přihlídnout na věkové zvláštnosti žáků. Existují také hry, které se hodí pro několik ročníků a nerozhoduje vždy stáří fyzické, ale někdy i rozumová vyspělost žáka a stáří biologické.

### **3.2.6. Bezpečnost při hře**

Bezpečnost je velmi důležitá, při hrách však nemůžeme plně vyloučit rizika. Před samotným průběhem hry je potřeba zkontrolovat hrací plochu a odstranit předměty, které do ní nepatří, popřípadě ty, které by mohly být nějak nebezpečné.

Je podstatné upozornit dopředu všechny účastníky na okolnosti, na něž je nutno dávat pozor, abychom předešli zbytečným střetům a potažmo úrazům.



### 3.3. RÁMCOVÝ VZDĚLÁVACÍ PROGRAM (RVP)

V současné době je v našich školách uplatňován Rámcový vzdělávací program (RVP ZV), který nahrazuje Standart základního vzdělávání. Tento dokument je závazný pro všechny školy, ty je musí respektovat při tvorbě ŠVP ZV. RVP ZV je program, který ustupuje od zaměření na vzdělávací obsah a směřuje k praktickým dovednostem pro život, s ohledem na individuální potřeby žáka.

Nově vzniklé první třídy a přechod na druhý stupeň znamená pro vyučujícího a žáky změnu v podobě nového programu pro vzdělávání. Jedna ze vzdělávacích oblastí je *Člověk a zdraví*, pod něž patří vzdělávací obor *Tělesná výchova*. V tomto předmětu se věnujeme nejen pohybové tělesné výchově, ale také péči o zdraví.

Projektové vyučování, které je součástí RVP, znamená větší propojení předmětů ve vyučování. To se týká i této práce. Propojení tělesné výchovy do českého jazyka.

Maximální hodinová týdenní dotace je pro 1. a 2. ročník 22 hodin, 3. - 5. ročník 26 hodin.

Minimální časová dotace pro celý první stupeň je 35 hodin ze vzdělávací oblasti *Jazyková komunikace* na výuku českého jazyka a literatury a 10 hodin ze vzdělávací oblasti *Člověk a zdraví*, do níž patří *Tělesná výchova*. Minimální časová dotace se vztahuje k jednotlivým žákům, kteří musí v průběhu 1. stupně tyto hodiny absolvovat.

## **Charakteristika vzdělávací oblasti:**

*„Vzdělávací oblast **Jazyk a jazyková komunikace** zaujímá stěžejní postavení ve výchovně vzdělávacím procesu. Dobrá úroveň jazykové kultury patří k podstatným znakům všeobecné vyspělosti absolventa základního vzdělávání. Jazykové vyučování vybavuje žáka takovými znalostmi a dovednostmi, které mu umožňují správně vnímat různá jazyková sdělení, rozumět jim, vhodně se vyjadřovat a účinně uplatňovat i prosazovat výsledky svého poznávání.“*

*„Dovednosti získané ve vzdělávacím oboru **Český jazyk a literatura** jsou potřebné nejen pro kvalitní jazykové vzdělání, ale jsou důležité i pro úspěšné osvojování poznatků v dalších oblastech vzdělávání. Užívání češtiny jako mateřského jazyka v jeho mluvené i písemné podobě umožňuje žákům poznat a pochopit společensko-kulturní vývoj lidské společnosti. Při realizaci daného vzdělávacího oboru se vytvářejí předpoklady k efektivní mezilidské komunikaci tím, že se žáci učí interpretovat své reakce a pocity tak, aby dovedli pochopit svoji roli v různých komunikačních situacích a aby se uměli orientovat při vnímání okolního světa i sebe sama.“ (RVP ZV s. 12 - [http://www.vuppraha.cz/soubory/RVPZV\\_2007-07.pdf](http://www.vuppraha.cz/soubory/RVPZV_2007-07.pdf))*

Učivo:

- ❖ Čtení – správná technika čtení, čtení jako zdroj informací
- ❖ Naslouchání – vyjádření kontaktu s okolím, aktivní naslouchání
- ❖ Mluvený projev – správné dýchání, tvoření hlasu, výslovnost během projevu, komunikační žánry, mimika, gesta
- ❖ Písemný projev – základní hygienické návyky, správná technika psaní, žánry tohoto projevu

*„**Zdraví člověka** je chápáno jako vyvážený stav tělesné, duševní a sociální pohody. Je utvářeno a ovlivňováno mnoha aspekty, jako je styl života, zdravotně preventivní chování, kvalita mezilidských vztahů, kvalita životního prostředí, bezpečí člověka atd. Protože je zdraví základním předpokladem pro aktivní a spokojený život a pro optimální*

*pracovní výkonnost, stává se poznávání a praktické ovlivňování rozvoje a ochrany zdraví jednou z priorit základního vzdělávání.*

*Vzdělávací obor **Tělesná výchova** jako součást komplexnějšího vzdělávání žáků v problematice zdraví směřuje na jedné straně k poznání vlastních pohybových možností a zájmů, na druhé straně k poznávání účinků konkrétních pohybových činností na tělesnou zdatnost, duševní a sociální pohodu. Pohybové vzdělávání postupuje od spontánní pohybové činnosti žáků k činnosti řízené a výběrové, jejímž smyslem je schopnost samostatně ohodnotit úroveň své zdatnosti a řadit do denního režimu pohybové činnosti pro uspokojování vlastních pohybových potřeb i zájmů, pro optimální rozvoj zdatnosti a výkonnosti, pro regeneraci sil a kompenzaci různého zatížení, pro podporu zdraví a ochranu života. Předpokladem pro osvojování pohybových dovedností je v základním vzdělávání žákův prožitek z pohybu a z komunikace při pohybu, dobře zvládnutá dovednost pak zpětně kvalitu jeho prožitku umocňuje.“ (RVP ZV s. 64-68., [http://www.vuppraha.cz/soubory/RVPZV\\_2007-07.pdf](http://www.vuppraha.cz/soubory/RVPZV_2007-07.pdf))*

Činnosti, které ovlivňují výši pohybových dovedností, učivo:

- ❖ Pohybové hry – různorodým zaměřením, využití netradičního náčiní a pomůcek, hraček, netradiční aktivity, hry
- ❖ Základy gymnastiky – akrobacie, cvičení na náradí, průpravná cvičení
- ❖ Rytmické a kondiční cvičení pro děti – cvičení s hudebním doprovodem, tanečky
- ❖ Úpoly – pouze průprava – přetahování
- ❖ Základy atletiky – rychlý, vytrvalostní běh, hod míčkem, skok do dálky a výšky, hod míčkem
- ❖ Turistika a pobyt v přírodě – chování při přesunech, ochrana přírody
- ❖ Plavání – plavecký výcvik – základní plavecké dovednosti, dopomoc tonoucímu

### 3.4. VÝVOJOVÉ CHARAKTERISTIKY DĚTÍ

Vývojové charakteristiky a zvláštnosti věkových kategorií jsou nejdůležitější faktory ve výuce. Neodmyslitelně k těmto faktorům patří i motivace, učení a emoce. V této souvislosti o nich budeme mluvit v dalších kapitolách 3.5., 3.6., 3.7..

Ať plánujeme jakoukoliv činnost pro skupinu osob, je potřeba brát ohledy na věkové zvláštnosti dané skupiny. Platí to zvláště, když chceme někoho něčemu učit. Pokud má být výuka efektivní, musíme brát tyto věkové zvláštnosti v potaz. Pedagogická činnost se opírá o poznatky psychologů z této oblasti.

Zkoumání vývoje člověka ukázalo, že v průběhu vývoje dochází k jistým předvídatelným změnám.

#### 3.4.1. Předškolní věk

(dle J. Langmaiera, D. Krejčířové, 1998)

Většinu času v této etapě života vyplňuje hra. Je pro děti naprosto přirozená a začíná spontánně. Pomocí hry s věcmi kolem sebe dítě poznává okolní svět a nové věci. Na základě získaných zkušeností se jeho hra zdokonaluje a přechází v napodobování činností se kterými se setkává v prostředí, ve němž žije. Na základě zážitků si utváří určité představy a ty dále obohacují jeho další počínání při hře.

Hry v tomto období můžeme rozdělit na *tvůřivé* – dítě si je na základě své fantazie a představ vytváří a upravuje samo. S rostoucím věkem se tato hra mění. Do hry se přidávají další děti a předem si ji připravují.

Druhým typem jsou hry *pohybové a didaktické*. U těchto her je důležité dodržovat pravidla. Pedagog sám vede cíleně hry zaměřené na určitý rozvoj dítěte, například návyky a určité podřizování se daným pravidlům, hry na rozvoj pohybových schopností a další.

Hlavním cílem u této věkové skupiny je vzbudit a zvýšit zájem o hru. Hry jsou propojeny se zpěvem, říkankami. Většinou ukazují a dramatizují příběh ze života zvířat nebo lidí. Jsou cíleně utvářené k tomu, aby do budoucna ukázaly dětem cestu, jak se v určitých situacích zachovat a také, aby docházelo ke zdravému vývoji jedince, aby došlo k upevnování pohybových návyků. Dále jsou směřovány k rozvoji nejen po tělesné stránce, ale i po stránce rozumové.

### 3.4.2. Mladší školní věk

*(dle J. Langmaiera, D. Krejčířové, 1998)*

Označujeme tak dítě ve věku od 6 až 7 let do období dospívání, což je 11-12 let. Toto období můžeme ještě rozdělit na školní věk, což je 1.-2. třída a prepubescenci, do níž řadíme 3.-5. třídu.

Děti v tomto věku jsou stále ještě dost hravé. Soustředění se na jednu věc trvá krátkou dobu – (individuální) přibližně 10 minut. V tomto věku se děti nedělí do skupin podle pohlaví, bez problému pracují ve smíšených skupinách, zvláště při hře. Dítě je přístupno vnějším sugestivním vlivům.

V tomto období se zjemňuje a celkově zlepšuje motorika. Tyto děti mají zvýšenou unavitelnost a zvýšenou potřebu pohybu. Tělo sílí a pohyby jsou rychlejší. Takto staré děti se musí naučit ovládat své tělo, které jim tak rychle vyrostlo – především končetiny. Děti v tomto věku mají rády přirozené činnosti, v nichž mohou skákat, běhat, hrát si.

Koordinace celého těla se nápadně zlepšuje. Nejprve jsou pohyby soustředěny do ramenního a loketního kloubu. Psaní proto působí poměrně velkou námahu. Teprve následné cvičení vede ke zlepšení a zjemňování pohybů zápěstí a prstů. Počet aktivně užívaných slov stoupá. Názory na znalost slov a jejich počtu se značně liší. Veliké rozdíly jsou i mezi dětmi samotnými.

*J. Langmeier, D. Krejčířová uvádí ve Vývojové psychologii (1998, s.47-148)*

*následující průměr počtu osvojených slov:*

- ❖ *děti ve 12 měsících užívají kolem 6 slov*
- ❖ *děti v 18 měsících 20 až 30 slůvek*
- ❖ *děti ve 2 letech 200 – 300 slov*
- ❖ *děti ve 3 letech 700 – 900 slov*
- ❖ *děti 7 leté znají průměrně 18 633 slov,*
- ❖ *děti 11 leté 26 468 slov*
- ❖ *děti 15 leté 30 263 slov (tj. asi 70 % celkové zásoby slov obsažených ve slovníku)*

Další oblast, která se u dětí v tomto období rozvíjí, je oblast řeči. Řeč je základní předpoklad pro správné školní učení, také pro lepší zapamatování si poznatků. Školní věk je období, kdy dochází k velkému rozvoji slovní zásoby. Dítě používá složitější věty – větná stavba se posouvá na vyšší úroveň, snaží se užívat správně gramatických pravidel.

Také si děti uvědomují své zdary a nezdary, své schopnosti porovnává s ostatními. Na základě toho dochází k rozdělování dětí oblíbených a méně oblíbených, dětí, které mají

vedoucí roli atd. Slabí a tělesně nepříliš zdatní jedinci bývají častěji samotáři a své nedostatky kompenzují v jiných oblastech, zvláště v těch, pro něž mají vlohy.

Také v oblasti vnímání dochází k velkému pokroku. Nevnímá věci jen jako celek, ale prozkoumává je do detailu.

Pro pedagogické působení je důležité pamatovat na to, že všechny myšlenkové operace dětí jsou vázané na názornost a konkrétnost a, že si vše dokáže mnohem lépe vybavit na základě předchozí zkušenosti.

Úkolem pedagoga je připravit dětem takové prostředí, ve kterém se budou cítit dobře vzhledem ke svému věku. Přizpůsobit tomu i aktivity, které během vyučování využívá. Je to velmi důležité právě proto, že pokud by byla výuka příliš náročná, mohlo by to vést u dětí k pocitům frustrace nebo naopak nudy, kterou by podněcovala výuka příliš jednoduchá.

V oblasti emocí dochází k dokončení základního rozvoje citů. V předškolním období děti rozlišují jen dobro a zlo, zatímco v mladším školním věku nastává přesun na jemnější citové kvality. Vyvíjí se smysl pro spravedlnost, čestnost, pravdu a dané slovo. Děti se seskupují do malých skupin, vznikají kamarádství.

### 3.5. UČENÍ

Do školního kurikula jsou zahrnovány různé typy učení a pro učení důležité použití odlišných typů vyučování. Proto nemůže být preferována jedna metoda před ostatními. Vyučování bude tedy optimální, pokud zvolíme kombinaci různých vyučovacích metod a učebních činností.

Vyučování je měnící se proces, který se přizpůsobuje potřebám žáků a neustále se vyvíjí.

Na úvod si položíme otázku. Co to vlastně učení je?

Je to získávání zkušeností v průběhu života jedince, který se na základě těchto zkušeností formuje. Naučené je opakem vrozeného.

Je důležité aby žáci maximálně, podle svých možností, zvládali probrané učivo. Proto je potřeba řádně uvážit, zda jsou učební činnosti a stanovený obsah dostatečně náročné a zároveň zajímavé. Ale také naopak, zda nejsou příliš obtížné, aby nedošlo k přetěžování nebo dokonce k frustraci. Vyučování by mělo být zaměřeno na rozvoj rozsahu znalostí a dovedností, zvláště těch, které si má žák možnost osvojit s pomocí pedagoga – což jsou dovednosti a znalosti, které žák nedokáže zvládnout sám. Důležité je neopomíjet, že čas běží a musíme ho účelně využívat.

*Dvořák (2005, s. 20) uvádí, že: „Výzkum ukazuje, že znalosti tvořící propojenou síť uspořádanou kolem významných myšlenek se lze učit s porozuměním a zapamatovat si je ve formě, která umožňuje jejich aplikaci. Naproti tomu izolované útržky informací budou při učení pravděpodobně jen povrchně zpracovány, jako je tomu při mechanickém zapamatování, a většina z takových útržkovitých informací bude buď brzy zapomenuta, anebo zapamatována v podobě omezující jejich pozdější použitelnost.“*

Ať je učení řízeno učitelem při vyučování, nebo se učíme z učebnice, je pro nás mnohem jednodušší, pokud jsou myšlenky uspořádány a dávají smysl. Používáme takzvanou spirálovou metodu, což je nabalování a navazování na předchozí znalosti. Nalezneme tři hlavní způsoby pomoci žákům s učením.

- Učitel předkládá informace a objasní žákovi pojmy.
- Učitel dává otázky k učivu a vede o něm diskusi.
- Učitel zadává takové úkoly nebo činnosti, při kterých žáci používají naučené a to procvičují.

S rostoucí složitostí učiva roste i význam procvičování. Během procvičování dochází ke zautomatizování a zdokonalení dovedností. Abychom zajistili účinnost procvičování, je

velmi důležitá zpětná vazba. Zpětná vazba má opravit nedostatky a pomoci k posouzení svých pokroků.

Středem pozornosti není učitel, nýbrž žák sám. Tento přístup se snaží používat snad všechny školy. K tomu patří snaha učit především s porozuměním a učit se myslet. Učitel by se neměl zaměřovat na mechanické učení. Žáci musí přemýšlet o tom, co dělají, diskutovat se spolužáky, konfrontovat své názory s názory druhých, vysvětlit to druhým vlastními slovy a na základě toho porozumí tomu, co se učí.

Je potřeba vést žáky ke spolupráci a dostatečně je k práci motivovat, protože právě na tom značně závisí množství a kvalita naučeného. Motivovat bychom neměli strachem, ale touhou po tom něčeho dosáhnout, něco splnit, mít úspěch.

Motivovaný žák je od nemotivovaného snadno rozpoznatelný, neboť se pracuje se zaujetím a vytrvale. Aby dosáhl svého cíle, je ochoten vynaložit značné úsilí.

Motivaci rozdělujeme na dvě skupiny:

- vnější – žák na základě žádoucího chování dostává odměnu, jako jsou pochvala, peníze, známka, diplom, obdiv
- vnitřní – znamená, že se jednotlivci zapojují do činnosti aniž by je čekala nějaká hmotná odměna, dělá to pro potěšení z činnosti samé

Učitel by měl také naučit žáky různým strategiím řešení úkolů. Vést je k samostatnosti a to tak, že snižuje intenzitu poskytované pomoci, neboť to vede žactvo k zodpovědnosti za to co se učí. Nesmíme opomíjet ještě tolik důležitou sebereflexi. Žák se musí umět ohodnotit a to realisticky, nezkresleně.

Učení se v průběhu vývoje jedince formuje. Během vývoje se děti mění a tím se mění i jejich náhled na svět. Také mezi jednotlivými žáky jsou značné rozdíly.

*Dvořák (2005, s 50) ve své knize uvedl: „Vývojový psycholog Howard Gardner tvrdí, že lidská inteligence má mnoho rozměrů a netvoří ji jen logické nebo jazykové dovednosti, které ve školním prostředí obvykle nejvíce oceňují. Některé děti mají hudební nadání, jiné zase výjimečné prostorové dovednosti (potřebné např. pro architekty, výtvarníky), další jsou nadány v oblasti tělesné/kinestetické (nezbytné pro sportovce) nebo mimořádně dobře umějí jednat s druhými lidmi apod. Školy, které chtějí vytvořit prostředí nejvhodnější pro rozvoj dětí, musí brát v úvahu podobné individuální rozdíly.“*



Probíraná témata a celky se ve školní třídě neustále mění. Každé dítě tyto nové a neznámé situace snáší jinak. Některé děti to znejišťuje a pro jiné představují novou výzvu. Učitel by měl naučit děti pracovat s chybou a dopřát každému mít možnost zažít úspěch, neboť tím přispěje i ke zdravému vývoji sebevědomí. Ne všichni žáci jsou vnitřně motivováni. Učitel tudíž musí vynaložit větší snahu péče o ty, co mají k učení motivaci nižší. Jednání učitele samotného a klima třídy má velký vliv na motivaci. Činnosti prováděné ve škole by měly být pro žáky smysluplné, zajímavé a užitečné. Učitel ukazuje žákům cestu možné aplikace v běžném životě.

*Jevulová (2005, s. 28) říká, že: „Soutěže a problémové úlohy zadávané třídě poskytují silnou motivaci, a to i tehdy, když jde o celkem jednoduché hry. Se soutěživostí je nicméně třeba nakládat opatrně, jinak by se mohlo stát, že zvýšená motivace a sebehodnocení „vítězů“ budou více než vyváženy poklesem motivace a sebehodnocení „poražených“.“*

Pedagog musí probudit v dětech zájem k učení, neboť, jak řekl J. A. Komenský, *„Kdo nedbá, aby byl vyučován, toho budeš marně vyučovat, dokud u něho neprobudíš vřelý zájem o učení.“*

Abychom vzbudili u žáka zájem a udrželi ho, je potřeba držet se několika pravidel. Probuzení a udržení zájmu u žáka – vyučování musí být názorné, pochopitelné a přirozené.

- ❖ Názorností je myšleno to, že vše názorně ukazujeme, zapojujeme co nejvíce smyslů dítěte. Užíváme demonstrační pomůcky jako jsou modely, obrázky, náčrty atd. Ke všemu se neustále vracíme a ověřujeme, zda bylo vše dostatečně a správně pochopeno.
- ❖ Pochopitelností myslíme přiměřenost učiva žákům. Vybíráme učivo s důrazem na jasný obsah, nesmí chybět smysl a měli bychom jít za stanoveným cílem. Přecházíme od nejjednoduššího učiva ke složitějšímu.
- ❖ Přirozeností míníme to, že musíme vycházet z přirozených situací a podněcovat tak přirozené reakce.

Pěstování žákovy aktivity a samočinnosti – necháme žáka, aby se k výsledku pokusil dojít vynaložením úsilí a svou aktivitou.

- ❖ Dítě se aktivně účastní výučování a to tak, že mu dáme prostor k vyřešení úkolu samostatně nebo jen za pomoci pedagoga. Ten mu může ukázat strategie, jak k cíli dojít. Vhodné je nechat řešit úkoly ve skupinách.
- ❖ Pedagog se vyhýbá dlouhým výkladům. Není vhodné ani přílišné poučování, neboť zahlcování informacemi podávané ještě k tomu formou monologu jsou unavující a žáka vůbec nemotivují. Nejdůležitější je dostatečně žáky motivovat a uvést je do problémové situace. Výklad se snažíme střídat s rozhovorem. Upřednostňujeme individuální činnost, samostatnou práci, práci ve skupinách, didaktické hry, diskusi a nezapomínáme na společné řešení úkolů.
- ❖ Průběžně se přesvědčujeme o správném pochopení učené látky, neustálým získáváním zpětné vazby – ta je součástí procesu učení.

Návaznost na předchozí vědomosti, dovednosti a návyky

- ❖ Využíváme vlastních zkušeností a znalostí každého žáka. Žáci si uvědomují, že to, co se učí, už někdy slyšeli nebo četli. Pokud stavíme na předchozích zkušenostech dítěte, je to pro nás přínos, neboť je pro učitele snadnější navázat na něco, co není žákovi neznámé a pro žáka to vyvolá pocit úspěchu a radosti, že může sdělit nějaké informace. Nejprve ale musíme zjistit, na jaké úrovni jejich znalosti o probírané látce jsou.

Snažíme se o to, aby bylo osvojení poznatků trvalé. To znamená, že pokud není učivo řádně pochopeno od prvopočátku, neměli bychom pokračovat dále. Občasné oživení probraného je přínosné. Ale abychom pořád dokola opakovali již zvládnuté učivo není také vhodné, je potřeba ho probírat ve stále nových situacích.

Důležité je správně vybírat pomůcky a materiály, kterých budeme užívat. To znamená, že učebnice, které používáme, by měly být psány jazykem žáků, odpovídající jejich způsobu myšlení a také by je měly podněcovat k tvůrčí činnosti a samoučení.

Předpokladem pro úspěšné plnění vzdělávacích cílů je, že žáci dostanou dostatečný prostor na zvládnutí a osvojení učiva.

### 3.5.1. Druhy učení

Druhy učení jsou postupy a strategie při učení, které uplatňujeme ve většině situacích pedagogického typu. Jedná se o příznačné způsoby, jimiž vnímáme, myslíme, rozhodujeme se, zapamatováváme si informace. Projevuje se nejvýznamněji během školní docházky při zvládnání učebních úkolů nezávisle na obsahu učiva.

V souvislosti s učením mluvíme o tzv. druzích učení, které jsou úzce spjaty se způsoby přijímání a zpracování podnětů ze svého okolí. Další souvislost spatřujeme ve způsobech, které užíváme k záměrnému učení. Během života užíváme všech druhů, každý však po svém. Někdo upřednostňuje některé druhy více a jiné zase méně, jen v okrajových případech. Záleží na dominantním typu vlastní inteligence.

Senzomotorické učení je názorné učení probíhající za přítomnosti smyslů a pohybu. Probíhá, když se dítě učí chodit, manipulovat s předměty, kreslit, psát. Zdokonalováním senzomotorických dovedností dochází ke změnám v oblasti motoriky i v oblasti vnímání. Zlepšuje se vzájemná koordinace mezi pohyby a vnímáním.

Učení poznatkům, tzv. pojmově – paměťové učení. Dochází k osvojování vědomostí, např. poznatky o přírodě, technice, atd.

Učení metodám řešení problémů, jde o úlohy s technickým nebo matematickým zaměřením, užití pravidel pravopisu. Výsledkem je osvojení si obecného postupu řešení.

Sociální učení neboli učení sociální komunikaci probíhá od raného dětství. Jedinec si osvojuje názory a postoje ve společnosti, učí se spolupracovat s lidmi, žít mezi lidmi, formuje se jeho charakter. Nejdůležitější formy sociálního učení jsou napodobování ostatních, učení odměnou a trestem a přijímáním nebo odmítáním nějakých vzorů.

Žákům by měly být poskytovány rozmanité činnosti, aby mohli rozvíjet všechny druhy učení a aby se jedinec rozvíjel po všech stránkách.

### **3.5.2. Význam spolupráce při učení**

Prostřednictvím spolupráce člověk uspokojuje spoustu potřeb přes fyziologické potřeby, potřeby bezpečí, lásky, uznání, až po potřebu seberealizace apod.. Pro zdravý rozvoj jedince je důležité přijetí jeho osoby ostatními.

Práce ve skupinách je zábavná činnost a zároveň má v sobě obrovský učební potenciál. Díky komunikaci a spolupráci se naučíme více a naučené má trvalejší hodnotu.

S potřebou komunikovat vystupují do popředí ještě kooperace a důvěra.

Nesmělí žáci, kteří mají menší či větší problémy s vystupováním před třídou, se obvykle nechají snadněji přimět k aktivitě ve skupině. Žáci se během práce ve skupině blíže poznávají a rozvíjejí u sebe důležitou vlastnost každého z nás, a to naslouchat druhým.

### **3.5.3. Učení prožitkem**

V současné pedagogice je posuzováno jako nejefektivnější učení. Je to učení, při jehož průběhu dochází k experimentování, a učení prostřednictvím vlastní činnosti, důležitý je prožitek samotné činnosti. Učení prožitkem je takový způsob, jakým se děti učí, než přijdou do školy.

Přímé vtažení žáka do studovaného problému, neřízené pedagogem a změna, která u žáka nastává ve smyslu porozumění sobě samému, jsou dva klíčové prvky k učení prožitkem.

Učení prožitkem je začleněno do osobních pocitů, hodnot a postojů. A na základě těchto činitelů můžeme uplatnit poznávací činnosti přímo v průběhu činnosti nebo jako pozdější reakce na činnost samotnou. Často při učení tohoto typu uplatňujeme základní smysly, silné city a pocity.

Během učení prožitkem má žák možnost vyzkoušet a zažít věci v praxi, je mu nabízeno množství nerůznějších a zajímavých činností v prostředí bohatém na podněty, umožňuje rozhodování a posiluje jeho zodpovědnost. Dále dochází k rozvoji žákovy komunikace a spolupráce.

### 3.6. EMOCE

Hněv, radost, smutek, strach, ale i lítost jsou emoce, které jsou každý den součástí našeho žití. Je to zvláštní druh prožitků, který v nás vzbuzuje příjemné či nepříjemné pocity a dává nám určitou dávku vzrušení. Dá se tedy říci, že emoce jsou mentální stav charakterizovaný cítěním a je provázen tělesnými projevy.

City můžeme charakterizovat jako vzrušení mysli a emoce charakterizujeme jako vzrušení organismu, ale oboje jsou ucelené. Cit je prožitková stránka emoce.

Emoce a city jsou spontánním projevem osobnosti, vzniká bez našeho chtění a často i proti naší vůli. Cit má základní význam pro zapamatování. Pokud je poznatek doprovázen citovým stavem, daleko lépe si ho zapamatujeme. U lidí není jen rozhodování rozumové, ale často i citové. Co je nám příjemné, to nás láká a to schvalujeme, co je nám nepříjemné a co je těžké, tomu se snažíme vyhybat. Emoce mají význam hodnocení důležitosti podnětu. Emoce obohacují život, rozvíjejí kladné charakterové rysy a podmiňují rozvoj osobnosti.

Emoce se vyvíjejí u každého jedince odlišně, jejich prožívání je individuální. Rozdíly v prožívání jsou dány vrozenou složkou osobnosti – temperamentem a biologickým základem, který se v průběhu života moc nemění. Mění se podněty.

Emoce nelze navodit úmyslně, ale je možné je předstírat buď slovy nebo záměrným vyjádřením výrazu.

Emoce se projevují v několika rovinách.

Rovina tělesná - emoce se projevují v tělesných změnách, těmi může být například pocení, sucho v ústech, zrychlení dechu a tepu, atd.

Rovina prožívání (mentální) – interpretace prožívání nějaké situace nebo události a její hodnocení.

Rovina chování – do ní patří mimika a reakce na emoci.

### **3.6.1. Emocionální přitažlivost her a její význam**

Hry přitahují děti od nejužlejšího věku. Při pozorování projevu dítěte během hry zaznamenáváme známky pocitu radosti, jistoty, příjemnosti, potěšení a veselí, což jsou většinou pocity libé, které ukazují kladný vztah k činnosti. Aby mohly děti tyto činnosti zažít, jsou ochotny překonat nezdary a nepříjemné zážitky.

Hry jsou emocionálně přitažlivé a této skutečnosti by měl užívat každý pedagog.

Na základě přitažlivosti hravé činnosti, která je prováděna se zápalem a radostí, by měl pedagog přimět žáky i k činnostem účelným a zpočátku neoblíbeným. Tím jsou vedeni k překonávání vnitřních a vnějších překážek a jsou tím formovány rysy jejich charakteru.

Emocionální přitažlivost her není charakterizována pouze pocity libosti, ale i stavy napětí a uvolnění, které provází tyto citové zážitky. Pedagog musí dbát na to, aby stavy napětí byly kontrolované a případně je eliminovat. Neměly by přesáhnout určitou přirozenou hranici, neboť by se pak mohly stát zdrojem vzrušení vedoucí až k napadání soupeře způsobem neodpovídajícím pravidlům.

### 3.7. MOTIVACE

Motivace je jeden z mnoha faktorů, který nesmí při učení chybět. Dá se říci, že pozitivní motivace je podmínkou pro školní úspěšnost.

Motivace je jakýsi prostředek nebo souhrn činitelů, které zvyšují učební výkon, neboť jedince aktivizují a usměrňují průběh jeho chování a prožívání ve vztahu k okolnímu světu a k sobě samému. Pomocí tohoto pojmu přicházíme na to, proč někdo něco dělá. Učitel musí motivaci přizpůsobit obsahu vyučování a věku žáků, musí také rozlišovat motivaci vnější a vnitřní. Motivovat by měl pedagog hned od počátku, v průběhu i v samotném závěru.

Motivace vychází

- ❖ z vnitřní potřeby
- ❖ z vnějšího popudu

Vnitřní motivace

O té hovoříme tehdy, když člověk vykonává nějakou činnost pro ni samotnou z toho důvodu, že ho těší, aniž by očekával nějaký podnět z okolí. Výsledek z této činnosti ho uspokojuje. Výzkumy ukazují, že vnitřně motivovaný žák vykazuje vyšší školní úspěšnost. Činitelé, které ovlivňují vnitřní motivaci, jsou potřeba výkonu, poznávací potřeby a zájmy, potřeba dosažení úspěchu, potřeba prestiže atp.

Vnější motivace

Vnější motivace představuje situaci při učení, kdy žák činnost nevykonává z vlastního zájmu, ale pod vlivem motivačních činitelů. Žáci, kteří jsou převážně motivováni vnější motivací, projevují vyšší úzkostlivost, nižší schopnost vyrovnat se s neúspěchem. Činitelé ovlivňující vnější motivaci jsou školní známky, odměna, trest, atp.

### **3.7.1. Principy zvyšování motivace**

Žáci potřebují bezprostředně po svém výkonu dostat zpětné informace. Pokud jde o pozitivní výkony, měly by být vyzdvíženy, zpevňovány a chyby a výkony neodpovídající požadavkům bychom měli eliminovat. Dále je vhodné zařazovat tvořivé úlohy, které u dítěte nejen rozvíjejí tvořivost, ale i motivaci a samostatnost. Důležitý je také vztah učitele a žáka a žáků mezi sebou, neboť pokud se pedagog dokáže vcítit a chápe je, může klást vyšší nároky na žáky, aniž by se motivace nějak rapidně snižovala. Podporujeme skupinovou kooperaci, protože zlepšuje motivaci, užíváme skupinového hodnocení, diskusí, řešení atd.

Při rozvíjení motivace k učení je velmi důležité, aby pedagog pomáhal žákům najít smysl jejich práce.

### **3.7.2. Demotivující činitelé učení**

Pokud učitel neustále něco nařizuje, rozhoduje, kontroluje a trestá, je to zaručený způsob, jak žáka demotivovat. Pedagog musí žákům dávat dostatečný prostor a dopřát mu radost ze svého výkonu.

Hodina by neměla být fádni, žákům prospívá, když se během hodiny střídají činnosti. Demotivující je také, když se něco žáci učí bez jakéhokoliv smyslu, neví proč a k čemu to bude dobré. Pokud je žák přesycován informacemi, nepůsobí to na motivaci pozitivně.

Demotivačně působí neustálé srovnávání s nejlepšími žáky ze třídy.



### 3.7.3. Metody rozvíjení motivace

Možnosti zvyšování motivace jsou mnohostranné. Je jen na pedagogovi, jak a které bude využívat ve své praxi.

- ❖ Didaktické hry, kde se užívá radosti ze hry a „zdravé“ soutěživosti
- ❖ Vyvolání zájmu o problém, jeho řešení
- ❖ Řešení úloh, ve kterých nacházejí žáci dramatickosti a vědecké objevování
- ❖ Soutěžení, s nímž musíme zacházet opatrně a citlivě, neboť pokud by neustále vyhrával jeden nebo tatáž skupina, vedlo by to k negativnímu účinku, jak na žáky kteří nezažívají pocit úspěšnosti, tak i na žáky, kteří neustále vyhrávají a berou to jako samozřejmost
- ❖ Užívání samostatné práce, s využitím zpětné kontroly
- ❖ Užívání odměn a trestů. Využívání nejen známkování, ale i slovního hodnocení, sebehodnocení, vyzdvihování silných stránek jedince
- ❖ Rozvoj a posilování pozornosti pomocí speciálních cvičení, nácvik koncentrace pozornosti
- ❖ Zařazení relaxačních cvičení do vyučování, k regeneraci sil
- ❖ Tvořivé úkoly a řešení podporující motivaci
- ❖ Cvičení na rozvoj fantazie, uvolněná pracovní atmosféra, která zvyšuje motivaci
- ❖ Rozdělování žáků do skupin, které mění podle povahy učení
- ❖ Možnost, aby si žáci sami vyhledali informace v knihách, časopisech a zpracovávali referáty, kde může projevit vlastní iniciativu, tím získává vztah ke spolužákům, učení a škole
- ❖ Neustálá ukázka možnosti praktického využití osvojování poznatků, probíraná témata by měla být aktuální, měla by vycházet ze zkušeností žáků.

## **4. PRAKTICKÁ ČÁST**

### **4.1. ÚVOD KE SBORNÍKU HER PRO VÝUKU ČESKÉHO JAZYKA**

Sborník by měl posloužit jako sbírka námětů her pro vyučování na 1. stupni ZŠ. Měl by se stát inspirací či námětem pro určitou činnost ve výuce českého jazyka.

Náměty her byly získány během práce s dětmi, na různých školeních a po konzultacích s pedagogy, mající dlouholetou praxi. Většina her se dá s menší obměnou hrát i jinde, protože nám jde o to, zařadit tělesnou výchovu do hodin výuky českého jazyka. Nejvhodnější využití her je ve třídě, šatně, chodbě školy, tělocvičně nebo venku - na vycházce, na školním hřišti. Většina z nich byla aplikována do běžné výuky ve třídách a na chodbách.

Spousta aktivit a upravených osvědčených her může oživit vyučovací hodinu českého jazyka, či jinou hodinu, neboť některé hry jsou konstruovány tak, aby byly využitelné i jinde - jsou zde patrné mezipředmětové vztahy. Uvedeným hrám je společné uvolnění, spolupráce, zábava, radost.

Hry byly sestavovány tak, aby nebyly náročné na přípravu, jak z hlediska materiálního, tak i časového. Většinu her lze také využít po menších úpravách, jak individuálně, tak skupinově i kolektivně. U tvorby her stál další důležitý faktor a to zvláštnosti určité věkové kategorie. Možnost opakovaně využívat hry i v následujících ročnících a navazování na ně, je také bráno v potaz.

Doufám, že tato kniha se stane rádcem a inspirací pro všechny, kteří se věnují práci s dětmi.

Každá hra má u sebe uveden název, učivo, pomůcky a popis samotné hry, popřípadě nějaké obměny.

Učivo: ukazuje, k jakému učivu se daná hra vztahuje, co vlastně můžeme upevňovat, poznávat nebo opakovat.

Pomůcky: Pod tímto názvem jsou uvedeny základní pomůcky, které jsou potřebné k tomu, aby se hra mohla uskutečnit, snažili jsme se používat snadno dostupné materiály.

Popis hry: V popisu hry se snažíme stručně a jednoduše naznačit pravidla, nezbytná pro hru.

Obměny: Každou hru je možno aplikovat v mnoha různých variacích, podle fantazie a tvořivosti učitele. Obměny jsou jen některých her nastíněny pro inspiraci.

## **4.2. SBORNÍK HER**

### **4.2.1. Hry pro 1. ročník**

Název hry: *Vláček*

Učivo: procvičování hlásek, slabik

Pomůcky: kartičky s obrázky a karty s abecedou

Popis hry: Každé dítě si vylosuje obrázek. Po tělocvičně nebo po třídě rozmístíme kartičky s písmeny, na které dané obrázky začínají, pro obtížnější verzi přidáme i písmenka jiná.

Příklad – dítě má na obrázku tulipán, bude tedy hledat písmeno t. Jednotlivá písmena po třídě jsou zastávky pro cestující jedoucí ve vleku s obrázkem. Mašina veze za sebou děti jedno za druhým, různě kličkuje po tělocvičně a děti hledají své písmeno. Když ho najde, vystoupí z vláčku a zůstane stát na zastávce u písmenka. Nezapomeneme zkontrolovat.

- Obměna – hledají slabiku, na kterou slovo začíná, písmeno, na které slovo končí atd.

Název hry: *Lachtaní pohádka*

Učivo: sluchová analýza hlásek, rozklad slova na hlásky

Pomůcky: dostatek místa na tuto hru

Popis hry: Lachtaní maminka – pedagog - vypráví dětem pohádku. Lachtaní mlád'ata leží na zemi dostatečně daleko od sebe, aby si neublížila, a chystají se ke spánku. Mají však citlivý sluch a některá písmenka je nenechají spát. Žáci leží na břiše s nataženýma nohama a pažemi si podpírají čelo. Mlád'átka nám usínají, a když slyší nepříjemné písmenko např. o, probudí je a zvednou nohy, zároveň hlavu s trupem z podložky.

Název hry: *Pal*

Učivo: čtení slov se zaměnitelnou hláskou

Pomůcky: měkké míče, větší deska, nejlépe z kartonu nebo tabule a míčky na líný tenis

Popis hry: Na desce z kartonu nebo na tabuli máme napsaná slova se snadno zaměnitelnou hláskou, několikrát se opakující. Je potřeba domluvit se s žáky, jaké slovo vybereme.

Na napsaná slova se snažíme jeden po druhém dohodit a trefit je. Co trefa, to bod. Vítězem je nejlépe se trefující hráč – s největším počtem bodů.

Název hry: ***Běhací černý Petr***

Učivo: upevňování tvarů písmen

Pomůcky: celá abeceda napsaná na kartičkách, psací, tiskací, velká a malá písmena, černým Petrem nám může být například řecké písmeno  $\alpha$ .

Popis hry: Můžeme si povídat o abecedách jiných zemí. Hráči jsou rozděleni na 4 skupiny. Skupin můžeme udělat i více, podle počtu žáků, aby hra měla spád. Vhodné místo pro hru je v šatně nebo v tělocvičně. Rozdáme karty a stejné dvojice (psací písmeno – velké, malé a tiskací písmeno – velké, malé) vyhazujeme. Jsme rozmístěni ve čtyřech rozích místnosti. Skupina má rozložené karty v řadě a hledá. Uprostřed je koš, kam chodí vyhazovat dvojice. V této hře nebudeme klasicky losovat, ale z řady karet zleva doprava, jako když čteme, číslováme. Nabídneme tedy spoluhráči čísla a jím určené číslo nám určí kartu, tu vezmeme a co nejrychleji ji protihráči doneseme. Hrajeme jako klasického černého Petra

Název hry: ***Chyt' mě, chytnu písmeno***

Učivo: upevňování si písmen a jejich psací a tiskací podoby, velkých a malých písmen

Pomůcky: listy A4 a na nich napsaná různá písmena

Popis hry: Na zemi máme rozmístěná písmena, hlavně ta, která si žáci často zaměňují. Domluvíme se například na písmenku „a“, toto písmeno je tam pouze čtyřikrát, velké písmeno psací a tiskací, malé písmeno psací a tiskací. Ostatní písmenka jsou pouze klamavá. Hrajeme klasickou honičku a domečkem je nám právě písmenko a ve všech čtyřech podobách. Užíváme různých obměn. Jednotlivci – poskoky, běh, atd., dvojice – zády k sobě, zaklesnuté do sebe pažemi, čelem k sobě, spojení pažemi na ramenou, atd.

Název hry: ***Pohybové pexeso***

Učivo: Procvičování velkých i malých písmen

Pomůcky: pexeso – velkých a malých písmen, krabičku, do které dáme nadepsané lístečky s úkoly, skleněné kamínky nebo plastová víčka

Popis hry: Hrajeme pexeso, změna od klasického je ta, že pokud se nám nepodaří najít dvojici, losujeme si náhradní úkol, pokud ho nesplní dostane trestný kamínek. Vítězové jsou ti, kteří mají co nejnižší počet kamínek. Otázky dáváme z probraného učiva Českého jazyka, Matematiky, Prvouky

Název hry: ***Ke komu?***

Učivo: mluvený projev, rozvoj slovní zásoby

Pomůcky: obrázky dvojic, které k sobě patří, příklad – vidlička a nůž, pes a bouda, veverka a ořech, kočka a myš, obrázky z jakéhokoliv oboru, mohou být pohádkové postavy, záleží na každém

Popis hry: Máme rozstříhané dvojice obrázků. Na zadní straně máme u těchto dvojic čísla. Žáci se hledají podle čísel. 1-1, 2-2, atd. Nesmí se u toho mluvit. Když žák najde svojí dvojici, jde mimo ty, kteří se ještě hledají, aby je nemátl. Když se všichni sejdou, mají za úkol se ve dvojicích představit a vysvětlit ostatním, proč k sobě patří. Po skončení vysvětlování vybereme náhodně (popřípadě vylosujeme) dvojici, která své obrázky může zkusit zdramatizovat.

Název hry: ***Běžecký souboj písmen***

Učivo: procvičování hlásek

Pomůcky: mazací tabulka na psaní

Popis hry: Soutěžící se dělí do dvou nebo tří družstev, podle jejich počtu. Každé družstvo utvoří zástup. Je jim přiděleno několik písmen. První v zástupu dostanou jedno, druzí jiné, třetí jiné, atd. Pedagog volá některé z písmen, z každého zástupu vyběhne hráč, který má vyřčené písmeno přiděleno. Vybíhá středem, doběhne k předem určenému bodu (což je tabulka, na kterou své písmenko napíše) a běží zpět na své místo. Vítězem se stává tým, který má nejvíce bodů.

- Obměna – běh pozadu, skok, plazení

Název hry: ***Jaké jsem písmeno?***

Učivo: upevňování tvaru písmen a jejich čtení

Pomůcky: rádio

Popis hry: Pohybujeme se po třídě a posloucháme písničku. V tu chvíli, kdy se hudba zastaví, učitel volá číslo. Například 3. Utvoří se tříčlenné skupiny. Dalším úkolem bude předvést pomocí těla a to jakýmkoliv způsobem písmeno, které učitel zadá tak, aby ho ostatní poznali. Můžeme jim dát i slabiku, slovo. Dáme dětem i možnost volby vytvořit podle sebe, co chtějí. Zkontrolujeme a v dalším kole pouštíme hudbu na „STOP“ skupinky měníme, řekneme jiné číslo.

Název hry: ***Písmenka z těla***

Učivo: upevňování tvaru písmen a výslovnost

Pomůcky: písmena v jakékoliv podobě, stopky

Popis hry: Tato je časově omezena. Tvoříme skupiny po dvou až třech dětech. Skupina si vylosuje písmeno, to musí ztvárnit pomocí těla. Ostatní hádají, jaké písmeno si předvádějící vylosovali.

- Obměna – utvoříme početnější skupiny a tvoříme slova, ostatní opět hádají, jaké slovo předvádějící zobrazují.

Název hry: ***Jak byla ta ryba velká?***

Učivo: rozlišování hlásek – písmen, slabik, slov a vět.

Pomůcky: nepotřebujeme žádné pomůcky

Popis hry: Žáci sedí v kruhu na koberci a mají kolem sebe dostatek místa.



(obr. z <http://images.google.com/imghp?hl=cs&tab=wi>)

Učitel říká hlásky, slabiky, slova, věty – střídavě. Děti pomocí znaků ukazují, o kterou z uvedených věcí jde. Pěst - hláska, zvednutý palec – písmeno, dva vztyčené prsty – slabika, dlaně vzdálené od sebe cca na 20 cm – slovo, dlaně od sebe na vzdálenost, co to jen jde, téměř na upažení – věta.

Název hry: ***Obr honí prcka***

Učivo: Procvičování velkých a malých písmen

Pomůcky: pomůckou nám mohou být např. šitá látková písmena, popřípadě velký a malý míč, na který písmena nalepíme.

Popis hry: Nejlépe je tuto hru hrát v první třídě, kdy se učíme písmena a od nich psací, tiskací, velkou malou formu. Žáci utvoří kroužek. Stojí jeden vedle druhého. Obr – např. velké A se nesmí dotknout prcka – malé a. Oba míče nebo písmena si co nejrychleji

podáváme v kruhu jedním směrem. U koho se obr a prcek (oba dva míče s písmeny) setká, vypadává ze hry.

Název hry: **Rychlá slova**

Učivo: tvorba slov

Pomůcky: dostatečný počet písmen na kartičkách

Popis hry: Utvoříme dvou až tří členná družstva, podle počtu žáků. Jde o klasické soutěžení mezi družstvy. Na jedné straně tělocvičny leží písmenka, na druhé straně je startovní čára, za níž stojí týmy čekající na povel. Úkolem je vybrat písmena tak, aby vzniklo slovo. Příklad: soutěžíme o slovo abeceda – první hráč musí najít „a“ a vrací se s ním zpět, druhý ze zástupu hledá písmeno b, ve chvíli, kdy je složeno slovo, družstvo splnilo úkol a má bod. Jde o rychlost. Můžeme jen zadat slovo a nechat na družstvu, aby se sami domluvili, kdo jaké písmeno donese.

- Obměna – běh pozadu, žabáci, rak.

Název hry: **Hledám se**

Učivo: slabikování, hláskování

Pomůcky: potřebujeme šátek a dostatečný prostor

Popis hry: Zadáme dětem, aby si ve dvojici vymyslely slovo, můžeme blíže specifikovat na rostliny, zvířata atd. Příklad salám. Jeden z dvojice bude slovo hláskovat „s-a-l-á-m“, druhý z dvojice bude slabikovat „sa-lám“. Když je slovo domluveno, jeden z dvojice jde na jednu čáru a tam si zaváže oči, druhý jde na druhou a provede to samé (Čáry jsou od sebe cca 3m – záleží na prostoru, kde chceme hru hrát). Čekají na povel píš'alky a pouze po sluchu hledají svého spojence. Jeden hláskuje, druhý slabikuje a v tom hluku se hledají, upozorníme, že je důležité jít pomalu a poslouchat. Kdo je hotov, sundá šátek a může pozorovat ostatní. Hra končí, když každý najde svého spojence.

Název hry: **Na sběrače**

Učivo: procvičování čtení slov se snadno zaměnitelnou hláskou

Pomůcky: kartičky, zásoba se zvukově podobnými slovy nebo slovy se snadno zaměnitelnou hláskou

Popis hry: Zvolíme jedno slovo. K němu hledáme zvukově podobná slova nebo slova se snadno zaměnitelnou hláskou. Tato slova máme napsaná na kartičkách a rozmístíme je

po třídě nebo šatně. Žáci mají za úkol najít v časovém limitu dané slovo mezi ostatními a tuto kartičku se slovem vzít a nechat si ji (toto slovo je napsáno vícekrát). Hledáme a snažíme se sebrat co nejvíce slov. Kdo najde slovo nejvícekrát, je nejlepší sběrač – vyhrál.

Název hry: ***Nevidomí na cestách***

Učivo: upevňování a procvičování tvarů písmen, paměť

Pomůcky: Látková nebo pěnová písmena, provázek, šátky

Popis hry: Nejlépe se tato hra hraje na chodbě, ale je možné i ve třídě. Na zemi leží provázek (cesta), na němž jsou přivázaná písmena (postavy, které potkal), z nichž zpočátku netvoříme nic, pak slabiky, později slova, nakonec věty. Vybereme dva žáky, kterým zavážeme oči, a vyšleme je na cestu, oni po hmatu čtou, pamatují si co nejvíce písmen, slabik, slov. Jde o to přečíst co nejsprávněji pomocí hmatu. Nejvhodnější jsou zvířata, jména lidí. Po skončení výletu se nevidomý sundá šátek a řekne ostatním, koho potkal na cestách. Pak popíše pocity, jaké měl jako nevidomý. Vystřídáme jen několik dětí a ve hře pokračujeme v jiných dnech, aby nebyli žáci unaveni.

Název hry: ***Procházka pohádkou...***

Učivo: čtení s porozuměním

Pomůcky: karty a na nich napsané části nějaké pohádky

Popis hry: Na zemi leží rozmístěné věty, které vybíráme z různých pohádek. Jen jedna pohádka je na více kartičkách postupně rozepsána. Věty musí jasně naznačovat, z jaké pohádky jsou. Úkolem je odhalit, o kterou pohádku šlo. Kdo zjistí, jaký příběh to je, vyhrává.

Název hry: ***Tichý vzkaz***

Učivo: správná artikulace

Pomůcky: nejlépe jednoslabičná, maximálně dvouslabičná slova

Popis hry: Žáci utvoří dvě družstva. V každém družstvu dva zástupy čelem proti sobě, cca 2m od sebe. Učitel pošeptá připravené slovo, vždy prvnímu v řadě. Když odpíská, žák pouze otevřením úst toto slovo sděluje spolužáku, který stojí proti němu. Když spolužák pochopí, o jaké slovo se jednalo, dá znamení, tlumočník, který posílal jako první slovo, jde na konec zástupu a ten, co slovo pochytil, zase pouze artikulací po jednotlivých písmenkách sděluje dál. Když se vystřídají všichni, poslední, co byl na řadě, jde slovo pošeptat učiteli, popřípadě napsat k učiteli na mazací tabulku. Za správně přetlumočený



vzkaz dostává rychlejší družstvo bod. Pokračujeme dál. Hru vyhrává družstvo s větším počtem bodů.

Název hry: ***Na cestách***

Učivo: tvorba slov, trénování paměti

Pomůcky: obrázky – postačí pexeso

Popis hry: Chodíme po třídě, po které jsou různě rozmístěné obrázky. V časovém limitu, který určí učitel, cestujeme sem a tam a pamatujeme si z obrázků, které jsme viděli, první písmeno. Jednodušší formou bude písmena si zapisovat. Po skončení časového limitu utvoří žáci předem domluvené skupiny. Opět v časovém limitu skládají z počátečních písmen, která potkali, slova, jež musí dávat smysl. Na jednotlivá slova používáme písmena, která jsme potkali a nesmíme je opakovat, můžeme doplnit pouze háček a čárky. Po skončení časového limitu odkládáme tužky a nikdo nesmí psát. Nezapomeneme zkontrolovat. Vítězná je skupina, která vytvořila nejvíce slov.

Název hry: ***Jaký? Jaká? Jaké?***

Učivo: rozvoj slovní zásoby, příprava na slovní druhy

Pomůcky: prepisovací desky

Popis hry: Soutěžení ve družstvech. Žáky rozdělujeme podle počtu. Záleží na pedagogovi. Můžeme hrát v šatně, nejlépe však v tělocvičně. Na jedné straně je startovní čára. Na druhé jsou pro každé družstvo připravené mazací tabulky a fixy. Máme několika členná družstva a běhá jeden po druhém a píše na tabulku. Učitel startuje otázkou.

Příklad: „Jaká může být zima?“ V tu chvíli, kdy pedagog dokončí otázku, žáci na prvních pozicích vybíhají. Když doběhnou k tabulce, píší, jaká zima může být – chladná, dlouhá, studená, apod.. Když se vystřídají všichni, hra končí. Rozdáváme body za každou správnou odpověď. Družstvům, která mají vše gramaticky správně a jejichž slova dávají smysl – podle počtu družstev, přidělujeme počet bodů. Další body dáváme za rychlost. Všechny body se sečtou dohromady (za gramatiku i za rychlost) a vítězem skupina, která získala největší počet bodů.

Název hry: ***Chci!***

Učivo: rozvoj slovní zásoby, pravolevá orientace

Pomůcky: nepotřebujeme žádné

Popis hry: „Chtěla bych, aby po mé pravici (levici) seděl/a ..., protože ...!“

Sedíme v kruhu, jedno místo je volné. Volá ten, kdo má místo po pravé (levé) ruce – záleží na domluvě – volné místo. Spolužák, kterého vyvolá, se přemístí na volné místo vedle vyvolávajícího a po něm vznikne další volné místo. Pokračuje ten, kdo má po pravici (levici) volno. Snažíme se, abychom se vystřídali všichni.

Název hry: **V ZOO**

Učivo: cvičení dechu

Pomůcky: obrázky zvířat

Popis hry: „Byl/a jsem v zoo a viděl/a jsem...“

Nejlépe tuto hru hrát ve skupinách po 3 - 4 členných skupinách. Postačí i v běžné hodině. Po nástěnce máme rozmístěné obrázky zvířat. Volaný žák říká „Byl jsem v ZOO...“ a jmenuje zvířata, která viděl, při čemž je ukazuje na obrázcích, může si vybírat, jaká chce. Snaží se jich co nejvíce říci na jedno nadechnutí.

- Obměna – Žáci jsou ve skupinkách a mají určitý počet zvířat na obrázku. Střídají se jeden po druhém. První si vybere jedno zvíře, druhý zopakuje to, co řekl ten před ním, a přidá si jedno zvíře, třetí opakuje po druhém a přidá si další zvíře, pokračujeme, dokud to někdo nepokazí. Nezapomínáme ukazovat zvířata na obrázcích.

#### 4.2.2. Hry pro 2. ročník

Název hry: ***Kutululů...***

Učivo: slovo nadřazené a podřazené

Pomůcky: míč

Popis hry: Děti společně s pedagogem utvoří kruh. Sedí na zemi a mají nohy široce roznožené. Učitel posílá míč a říká slovo nadřazené například zelenina. Žák, který míč chytne, říká slovo podřazené, například mrkev, posílá dalšímu spolužákovi, ten říká další slovo podřazené - okurka, apod., když už si žák myslí, že se slova vyčerpala a že už další slova nevymyslí, pošle míč zpět učiteli a ten říká další nadřazené slovo.

Název hry: ***Žabky***

Učivo: slovo nadřazené a podřazené

Pomůcky: skleněné kamínky

Popis hry: Sedíme v kroužku na bobku (na leknínu). Učitel řekne slovo nadřazené a jeden po druhém říkáme ve směru hodinových ručiček slova podřazená (můžeme měnit i směr), kdo je na řadě, říká a skočí žabáka. Kdo neví, zůstane sedět, přejdeme ho (vynecháme), zapojí se až v dalším kole. Kdo nevěděl dostane barevný skleněný kamínek – protože chytil mouchu a ta mu zacpala ústa, že ani nemohl mluvit, proto mlčel. Mouchy jsou tedy trestné body. Kdo skončí bez kamene, je to v pořádku a může být sám se sebou spokojený. Lepší je, když je více kroužků s menším počtem účastníků (ideální je 6 dětí v jednom kroužku)

Název hry: ***Obchod***

Učivo: slova nadřazená a podřazená

Pomůcky: skleněné kamínky, popřípadě plastová víčka

Popis hry: Začíná pedagog. „Maminka mě poslala do obchodu pro pečivo...“ Žáci odpovídají: „, pro rohlík, chléb, veku,...“ Dále můžeme pokračovat např. ...pro ovoce, zeleninu, barvy, květinu, pro zvíře, rybu, barvu atd.

Jsme na koberci v kroužku a jdeme jeden po druhém, kdo řekne správně slovo podřazené, vezme si skleněný kamínek, který leží uprostřed kruhu. Pokud neuhodne nebo neví, kámen si nebere a mění se slovo nadřazené. Vítězem je ten, kdo získal nejvíce kamínků.

Název hry: **Stopování zvířat (Cesta městem, Svět rostlin)**

Učivo: procvičování čtení a paměti

Pomůcky: Lístečky a lepenka, stopky

Popis hry: Na záda nalepíme cedulku s názvem zvířete, rostliny, města. Navodíme atmosféru, v jakém prostředí se budeme nacházet. Pokud vybereme zvířata – jsme v lese. Nejlépe je hrát tuto hru na vycházce v parku. Dítě se snaží co nejvíce lístečků přečíst a zároveň hlídat, aby se podařilo ostatním co nejméněkrát přečíst jeho kartu. Vše, co přečte, si pořádně pamatuje, po skončení zapíše na list, jaká zvířata vystopoval. Popřípadě jakým městem projížděl, jaké květiny natrhal.

Název hry: **Opičí se opičák**

Učivo: procvičování čtení a paměti

Pomůcky: Kartičky se slovy

Popis hry: Učitel vede skupinu malých opiček, které se opičí v každém jeho pohybu a jdou v jeho krocích. Nezastavujeme a různě procházíme třídu, šatnu, chodbu, schodiště. Jelikož jsme zvědavé opičky, koukáme na vše kolem sebe, aby nám nic neuniklo. Hlavně slova na kartičkách jsou pro nás zajímavá. Během cestování slova čteme. Po procházce si sedneme a píšeme co nejvíce slov, co jsme si z cestování zapamatovali. Opička, která má slov nejvíce, je nejšikovnější a vyhrává.

- Obměna – obtížnější verzí je zadat žákům, aby vypsali co nejvíce slov, která si zapamatovali a bylo v nich měkké i nebo která začínala na určité písmeno, slova příbuzná k vyjmenovanému slovu, atd.

Název hry: **Kolo, kolo...**

Pomůcky: kartičky s písmeny

Učivo: abeceda

Popis hry: Každý žák si vylosuje jedno písmeno. Po vylosování utvoří kruh a písmeno položí před sebe. Zavzpomínáme na školku a zahrajeme si Kolo, kolo, mlýnský...Držíme se za ruce a točíme se. Na slovíčko „bác“ spadneme...Pod námi je písmeno, u kterého jsme se zatačili. Naším úkolem je písmeno vzít a seřadit se do řady podle abecedy. Až se žáci

seřadí, mají další úkol, při kontrole budou říkat: „Já jsem a, jako auto“ „Já jsem b, jako blesk“, atd. Tím dojde ke kontrole, po zkontrolování můžeme zopakovat.

Název hry: **Vstup zakázán!**

Učivo: abeceda a písmeno

Pomůcky: prázdné papíry A4, na ně napíšeme písmena

Popis hry: Po zemi rozmístíme písmena. Příklad – ve třídě je 18 dětí, jedno zvolené písmeno je tam 17 krát a ostatní jsou matoucí písmena – na ta nesmíme šlápnout. Hrajeme Škatulata, hýbejte se z místa na místo, ale žáci smí pouze na vyhrazené písmeno, mohou se pohybovat rychlou chůzí. Na koho zbudou matoucí písmena, vypadává ze hry, protože tam je vstup zakázán! Pokud někdo vypadne, ubíráme určená písmena tak, aby vždy jedno chybělo.

Říkadlo: „Abeceda to je věda,  
věřit se jí ale nedá,  
mluv, až když seš dotázán,  
tady je vstup zakázán.“

Jakmile se říkadlo dopoví, žáci se přemísťují stejně jako u Škatulat.

Název hry: **Hledej, Šmudlo...**

Učivo: abeceda

Pomůcky: fotoaparát, abeceda na kartičkách

Popis hry: Tuto hru je nejlepší hrát na vycházce. Žáci si na začátku vylosují písmenko a během vycházky musí vyfotit věc, kterou viděli kolem sebe a na dané písmenko začínala. Na konci vycházky se seřadíme bez mluvení podle abecedy, dle předmětu, který jsme si vybrali. Po příchodu si prohlédneme fotografie a kontrolujeme, zda vše bylo v pořádku.

Název hry: **Bác**

Učivo: abeceda

Pomůcky: nepotřebujeme

Popis hry: Žáci jdou na koberec, drží se za ruce, říkají abecedu všichni najednou a točí se při tom pomaličku dokola. Máme domluvené zpočátku jedno písmeno, později i více písmen, která neříkáme a místo nich všichni uděláme dřep a řekneme „Bác!“ a pokračujeme dále. Abecedu jedeme společně několikrát dokola.

Obměna: Říkáme samostatně jeden po druhém v určitém směru. Pro stížení směr abecedy jde jedním směrem a směr točení druhým. Vynecháváme stále více písmen, nebo navrhneme, že „Bác“ děláme místo všech hlásek s háčkem, atd.

Název hry: **Provazoví mistři**

Učivo: slova nadřazená a podřazená, abeceda

Pomůcky: švihadla z tělocviku

Popis hry: Vezmeme švihadla na tělocvik. Žáci utvoří skupiny. V dostatečně dlouhém časovém limitu, pokládáním a tvarováním švihadla na zem, píší slova. Učitel řekne slovo nadřazené, například – zelenina, žáci píší slova podřazená – okurka, rajče, paprika, zelí, atd. Po vypršení času, zkontrolujeme a další úkol bude seřadit se ve skupinách podle abecedy. To znamená, že slova, která žáci napsali seřadí podle abecedy a postaví se ve skupinách do řady tak, jak jdou za sebou. Nezbytná kontrola a tím končí hra.

Název hry: **Hop sem, hop tam**

Učivo: pravopis

Pomůcky: něco, čím si vyznačíme hřiště, v našem případě postačí třída nebo kousek provázku

Popis hry: Máme na zemi označena dvě stejně velká 

Y	I
---	---

 pole.

Učitel říká slova a žáci podle toho, jak by doplnili, stoupnou na polovinu hřiště s měkkým nebo tvrdým i, y.

Jako variantu můžeme brát také, že po vyslovení slova počítáme do pěti, do té doby žák musí stihnout odůvodnit a vybrat správné i, y. Kdo neuhodne, poplete se, vypadává.

Název hry: **Ťapy, ř'apy...**

Učivo: pravopis

Pomůcky: zásoba slov, čáru, na které budou všichni stát, cílová čára

Popis hry: Žáci stojí na čáře a jdou směrem k druhé. Mají v ruce kartičky s „I“ a „Y“, „Í“, „Ý“. Úkolem žáka je doplnit správné i, ý do slov, která diktuje pedagog a to tak, že kartu se správným písmenem zvednou nad hlavu. Za každé správně uhodnuté „I“, „Y“ popojde o krok vpřed, za chybu se vrací o krok zpět. Kdo dojde první na cílovou čáru, je vítěz.

- Obměna: Záleží na prostoru, který pro hru máme. Můžeme měnit a místo kroků poskakovat, skákat žabáky, poskok stranou, atd.

Název hry: *Na hromádce...*

Učivo: procvičování slovních druhů

Pomůcky: kartičky se slovy, na kterých jsou různé slovní druhy, stopky

Popis hry: Úkolem žáka je najít v časovém limitu z hromady slov co nejvíce jednoho určeného slovního druhu. Například děti mají najít co nejvíce slov, která jsou citoslovcem.

Po skončení časového limitu sčítáme a vítězem je žák, žáci s nejvíce nalezenými slovy.

(Obtížnější verze, hledej co nejvíce PKS – podstatné jméno a přídavné jméno)

### 4.2.3. Hry pro 3. ročník

Název hry: ***Hurá na měsíc...***

Učivo: ohebné, neohebné slovní druhy

Pomůcky: pomůckou nám je namalovaný žebřík na kartonu nebo křída, popřípadě provázek, měsíc v různých fázích na obrázku – nov, půlka, srpeček, úplněk

Popis hry: Na zemi v šatně namalujeme křídou veliký žebřík a nad něj položíme pár kousků namalovaných měsíců. Pokud nemáme možnost psát na zem, použijeme předkreslený žebřík nebo pomocí provázku žebřík naznačíme. Všichni stojíme na zemi pod první čarou, což je první příčka na žebříku. Za každou správnou odpověď postupujeme o příčku výš, za špatnou klesáme. Učitel pro začátek říká pouze názvy slovních druhů. Žáci naznačují pohyb, ohýbají se, pokud jde o slovní druh ohebný, pokud je to slovní druh neohebný, stojí zpříma, nehýbou se, nikterak se neohýbají. Vítěz si vezme úplněk, druhý půlku, třetí srpeček. Nov si vezme ten, kdo zůstal poslední. Ten musí doma trénovat.

Název hry: ***Stůj nebo skoč***

Učivo: pravopis

Pomůcky: Zásoba slov

Popis hry: Dobré tuto hru hrát ve třídě, nejlépe u své lavice. Zasuňme židle, stojíme za lavicí a pozorně posloucháme, jaká slova bude učitel říkat nebo ukazovat na kartách, popřípadě psát na tabuli. Budeme doplňovat y, ý, i, í. Tato písmena naznačujeme pohybem, postojem. Měkké i – stoj spatný, paže vzpažmo. Měkké í – stoj spatný, paže vzpažmo a poskakujeme. Tvrdé y – stoj spatný, paže vzpažíme poníž. Tvrdé ý – stoj spatný, paže vzpažíme poníž, poskakujeme.

Název hry: ***Rychle skákej nebo stůj!***

Učivo: pravopis

Pomůcky: zásoba slov na doplnění y, ý, i, í

Popis hry: Stojíme ve dvou řadách. Učitel říká slova a žáci doplňují obdobně jako u předchozí hry pomocí pohybu y, i. Kdo doplní správně a rychleji, jde na konec řady a ten, co neuhodl nebo byl pomalejší, vypadává a jde si sednout. Postupně vypadává jeden za druhým, až zůstane jeden hráč – vítěz. Důležité je dětem říci jedno pravidlo a to, že platí



vždy první odpověď, tedy žádná oprava. Proto nejprve pořádně promysleme a pak ukazujeme.

Název hry: **Velké prádlo...**

Učivo: pravopis

Pomůcky: Dva různobarevné provázky, zásobník slov – nejlépe z pomůcek pro ZŠ DIPO, pokud nemáme k dispozici, musíme mít zásobu slov na doplňování i, y napsaných na kartičkách, kolíky

Popis hry: Musíme roztrždit prádlo na barevné a bílé, protože nemůžeme prát tyhle barvy dohromady, při vysvětlování pravidel se ptáme dětí, proč. Každé dítě si vezme kartičku a rozhodne se, zda doplní „y“ nebo „i“. Rozdělíme tak prádlo na dvě hromádky. Barevnou – y, ý a bílou i, í. Po té slova v jednotlivých hromádkách řádně promícháme (jako, že pereme) a když je prádlo vypráno, každé dítě si vezme jedno tričko a jde ho pověsit. Nejprve barevné a potom bílé. Při věšení odůvodňujeme, proč právě barevné popřípadě bílé.

Název hry: **Bude z tebe silný strom?**

Učivo: slovní druhy

Pomůcky: zásoba slov všech slovních druhů, každé dítě má 10 kartiček se slovními druhy

Popis hry: Každé dítě vysune svou židli. Sedne si vedle ní na bobek – je z něj semínko, ze kterého má vyrůst silný, zdravý strom. Učitel říká slova a žák ukazuje, co je to za slovní druh na kartičkách. Kdo odpoví správně, posadí se. Kdo špatně, zůstává na bobku. Správně uhodnutá slova jsou pro něj vláha a sluneční paprsky, které mu pomáhají růst. Každé špatně uhádnuté slovo znamená pro stromek chorobu, bouřku, která mu škodí a on uvadá. Pokud neuhodneme, jdeme o stádium níže. Při každém správném uhodnutí jdeme o krok výš. Začínáme na bobku – semínko, dále sedneme na židličku – z malého semínka začíná růst stromek, postavíme se – strom má velice příznivé podmínky pro růst, protože má dostatek vláhy, žádné škůdce a natahuje se za sluníčkem, postavíme se na židli – ze stromečku je mohutný strom a jediné co mu zbývá, je rozkvést a být krásný a voňavý, aby ho mohly opylovat včely a on mohl plodit, stojíme na židli a máme upaženo povýš – rozkvetlý strom, vítěz.

Název hry: **Chytej a mluv...**

Učivo: protikladná slova

Pomůcky: míč

Popis hry: Žáci si stoupnou do kola a učitel doprostřed. Hází míč a s přihrávkou říká slovo, příklad široký, žák chytne míč a při přihrávce zpět vyučujícímu říká slovo protikladné. Potom můžeme pravidla trochu pozměnit, kdo odpoví správně, jde doprostřed.

#### **4.2.4. Hry pro 4. ročník**

Název hry: ***Pumpička***

Učivo: vyjmenovaná slova

Pomůcky: nepotřebujeme

Popis hry: Aby si žáci upevnili řadu vyjmenovaných slov. Utvoříme kruh, sedíme na bobku. Jeden po druhém říká řadu vyjmenovaných slov. Jedeme pořád dokola, jeden po druhém. Vždy, když říkáme vyjmenované slovo, stoupneme si. Kdo řadu vyjmenovaných slov poplete, vypadává. Postupně zrychlujeme.

Název hry: ***Co chybí?***

Učivo: vyjmenovaná slova, jejich upevňování

Pomůcky: tužky na psaní, prázdné papíry, kartičky s písmenky podle vyjmenovaných slov

Popis hry: Utvoříme skupiny maximálně čtyřčlenné, optimum je co nejméně početné skupiny – po dvou. Ve třídě nebo v šatně uděláme stanoviště podle počtu skupin a ta stanoviště budou – b, f, l, m, p, s, v, z - podle skupin vyjmenovaných slov, dají se i opakovat (to znamená, že může být více stanovišť např. na vyjmenovaná slova po b). Každé stanoviště má papír, tužku. Žáci si vylosují do skupiny jedno písmenko. Podle toho jdou na místo, které přísluší jejich vylosovanému písmenku. Úkolem je napsat co nejvíce vyjmenovaných slov tak, jak jdou za sebou, dokud učitel nezastaví, pak se zvednou z místa, všechny věci nechají na stanovišti a stěhují se na stanoviště jiné, kde dopisují vyjmenovaná slova, která ještě chybí, po jiném písmenu. Slova se nesmí opakovat. Přesun je vždy ve směru hodinových ručiček. Dáváme prostor cca 20s, protože žáci musí nejprve zkontrolovat po předchozí skupině, pak teprve píšou. Postupně přidáváme více času. Po skončení hry nezapomínáme zkontrolovat.

Název hry: ***Co dělají oni, budu dělat i já...***

Učivo: infinitiv sloves

Popis hry: Nejlépe zařadit tuto hru na začátku hry na rozběhání. Děti jsou jeden vedle druhého u zdi a čekají na povel. Učitel řekne sloveso, které není v infinitivním tvaru a žáci infinitiv nahlas zavolají a pak provedou. Příklad – „běháme“ – žáci zavolají „běhat“ a běžící na druhý konec tělocvičny. Další slovo „plazí“, žáci musí zavolat „plazit“ a opět provedou.

Název hry: ***Hledám svou polovičku***

Učivo: podmět a přísudek a další větné členy

Pomůcky: šátek a dostatečný prostor na uskutečnění hry

Popis hry: Procvičujeme podmět a přísudek, přívlastek shodný a neshodný. Obdobně jako u hry Hledám se, pouze ve dvojicích tvoříme spojení PO a PŘ(maminka – vaří), PKS (zelené oči) nebo PKN (cesta lesem).Nesmíme opomenout, že každá dvojice má jiné slovní spojení.

Název hry: ***Předkopřikon***

Učivo: kořen, přípona, předpona

Pomůcky: Kartičky s různými předponami, příponami, kořeny

Popis hry: Po celé třídě nebo šatně jsou rozmístěny kartičky. Před začátkem hry si na slově na tabuli zopakujeme, co je předpona, kořen, přípona a koncovka. Po třídě jsou rozmístěné koncovky, předpony, kořeny. Učitel určí, co budou žáci pozorovat. Předponu, příponu, kořen, koncovku. Chodí po třídě a když najdou dvě stejné, jdou si sednout a napsat slova, ve kterých je určená předpona, kořen, koncovka. Příklad – hledej alespoň dvě předpony a vymysli na ně co nejvíce slov. Nejúspěšnější je ten, kdo správně najde předpony a vymyslí co nejvíce slov.

Název hry: ***Jak to bude dál?***

Učivo: dokončování příběhu

Pomůcky: žádné

Popis hry: Učitel čte nějaký příběh. Po přečtení nějaké vytyčené části pedagog zastaví a pobídne žáky, aby ve skupinách příběh dokončili. Nesmí u toho však mluvit. Úkol tedy zní – bez mluvení dokončit příběh a pohybově předvést. Ostatní po předvedení hádají, jak to dopadlo.

#### 4.2.5. Hry pro 5. ročník

Název hry: ***Včelí úl***

Učivo: slovní druhy

Pomůcky: Slova na kartičkách, které pak položíme na květiny, popřípadě větvičky, které budou včelky opylovat a stanoviště, na kterých je napsáno všech 10 slovních druhů - úly.  
Popis hry: Všichni jsme pilné včeličky. Létáme po rozkvetlé louce. Ale vypadá to, že se začíná obloha zatahovat. Musíme tedy ještě rychle nasbírat co nejvíce pylu a letět zpět do svého úlu, aby nás nepotkala bouřka.

Na rozkvetlé louce poletují včelky a v tu chvíli, kdy vyučující zavolá „ Mraky!“ včelky seberou každá jedno pylové zrnko z květiny. Na pylovém zrnku je napsané slovo. Rychle pozná, jaký slovní druh má a letí s ním do úlu, na kterém je slovní druh napsaný. Když začne bouřka, zkontrolujeme už z klidu úlu, zda jsme domů přinesli správná pylová zrnka.

Název hry: ***Tfuj, to nechci..***

Učivo: slovní druhy

Pomůcky: tenisové míčky, pokud nemáme takové množství, postačí nám vlaštovky z papíru

Popis hry: Na tenisových míčcích máme napsané slovní druhy na lepících papírcích.

Popřípadě rovnou napsaná na papírových vlaštovkách. Z větší poloviny napíšeme slova stejného slovního druhu. Žáci jsou rozděleni do dvou družstev. Mezi nimi je dělicí čára.

Dobré tuto hru hrát v šatně nebo v tělocvičně. Každé družstvo má své pole a do protihráčova nesmí vstoupit nebo je diskvalifikován. Domluvíme jeden slovní druh – pokud leží v poli míček nebo šipka s domluveným slovním druhem, znamená to pro družstvo trestný bod, pokud jakýkoliv jiný slovní druh než domluvený, je to plusový bod. Úkolem hráčů je naházet v určitém časovém limitu tato slova, která znamenají trestné

body k soupeři do jeho pole, soupeř se snaží o to samé. Po vypršení časového limitu sečteme body a kdo je na tom bodově nejlépe, je vítězné družstvo.

- Obměna – tuto hru je možno aplikovat i na doplňování „Y“, „I“, jedno znamená minusové a druhé plusové body.

Název hry: ***Reaguj na to, na co máš.***

Učivo: slovní druhy

Pomůcky: Text, který bude pedagog číst, pokud mu nejde improvizovat

Popis hry: Sedíme se žáky na koberci v kruhu. Učitel říká nebo čte příběh. Předem se s žáky domluvíme, na jaký slovní druh budeme reagovat. Naší reakcí může být například, že se postavíme a tleskneme, reakce měníme. To znamená, že pokaždé, když uslyšíme domluvený slovní druh, vstaneme z koberce a tleskneme, po té si nezapomeneme opět sednout.

Příklad: Postavíme se a tleskneme pokud uslyšíme podstatné jméno. „Pepa a Ludvík jsou kamarádi. Jednoho rána se rozhodli, že si přivstanou a půjdou do lesa na borůvky. Po cestě potkali dva žluté motýly, kteří se honili, kluci si taky zahráli, lítali po louce a smáli se. Jak utíkali, všimli si, že kolem nich skáčou luční kobylky, skákali také, ...“

- Obměna: Domluvíme se například na číslovku tři a všechny její gramatické tvary, apod..

Název hry: ***Do kterého koše?***

Učivo: pravopis

Pomůcky: Basketbalové míče a dva basketbalové koše. Pokud nejsou k dispozici, použijeme malé tenisáky a obyčejné kýble.

Popis hry: Učitel stojí uprostřed tělocvičny mezi dvěma koši. Má připravený dostatečný počet slov. Jeden koš označuje měkké i a druhý označuje tvrdé y. Žáci vyběhají od středu, kde se dozví slovo, podle nějž se rozhodnou, na který koš budou střílet. Například učitel řekne slovo mladý, žák se rozhodne, zda bude střílet na koš, který symbolizuje tvrdé y nebo na koš, který symbolizuje měkké i. Hraje se o body. Pokud se žák rozhodne střílet na správný koš, má bod, pokud se trefí do koše, má druhý. Vítězem je ten, kdo získal nejvíce bodů.

Název hry: ***Doplň a ukaž***

Učivo: předpony s-, z-, vz-

Pomůcky: zásoba slov s předponami s-, z-, vz-

Popis hry: Při běžné výuce sedíme v lavici a pouze pohybově odůvodňujeme, co jsme doplnili. Každý žák má kartičky s již řečenými předponami. Učitel říká slova a žáci předkládají před sebe kartičky, co doplní a pažemi ukazují proč. S – směr dohromady, tento směr naznačí, směřování shora dolů nebo z povrchu pryč, to vše naznačujeme jednoduchým pohybem. Předpona Z – změna stavu, tu vyjádříme pomalým mávnutím ruky před obličejem.

VZ – směr vzhůru, také naznačíme.

## 5. ZÁVĚR

V současných školách dochází k posunu od tradičního předávání znalostí a vědomostí k předávání informací v činnostním pojetí. Jsou snahy o to, aby ve školách bylo dostatečně podnětné prostředí, přizpůsobivé a vztahující ohledy na každému jedince jako individuum.

Vyučovací metody jsou přizpůsobovány dětskému věku a jeho zvláštnostem. Vyučování je zábavnější a jde především o to aktivizovat žáka a zapojit ho do nějaké činnosti tak, aby ho bavila a přispět tím k získání pozitivního vztahu ke škole a ke vzdělávání vůbec.

Hra je významný prostředek právě k aktivizaci, napomáhá také lepšímu pochopení látky a učení vůbec ve většině školních předmětů. V počátečních ročnících primárního vzdělávání vychází hra z přirozené potřeby dětí. Pro učení je rozhodující jeho přitažlivost a zajímavost.

Posláním školy je nejen vzdělávat, ale také vychovávat. Předkládané vědomosti by měla škola předávat žákům efektivním způsobem, měla by také naplňovat základní lidské potřeby a dbát na harmonii rozvoje po stránce fyzické, morální i sociální. Škola je vedle rodiny jedno z nejvýznamnějších míst, neboť ve škole žáci tráví velikou část svého života a jeho osobnost je po všech stránkách ovlivňována.

O rizicích dnešní doby jsme se již zmiňovali v předchozích kapitolách práce. Zdůvodnili jsme proč právě hra zařazená do běžné výuky může být prevencí některých rizik.

Hra neodmyslitelně patří k dětskému věku, proto jsme se orientovali na 1. stupeň základní školy. V této práci došlo k pokusu o sestavení zásobníku her ve výuce českého jazyka.

Proběhlo i praktické prověřování a na jeho základě bylo zjištěno, že se nám podařilo splnit hlavní cíl naší práce a sborník bude možno v budoucnu nabídnout pedagogům pro inspiraci a tím jim usnadnit jejich práci.

Zda je výuka formou her efektivnější metoda se nám nepodařilo zjistit a ani to nebylo záměrem naší práce. Chtěli jsme pouze ukázat směr, jak lze obohatit výuku.

Věříme, že tato práce bude přínosem a domníváme se, že by bylo užitečné obdobnou práci aplikovat na další předměty ve vyučování.

## 5.1. VÝSLEDKY ŠETŘENÍ

V areálu ZŠ v Soběslavi probíhalo naše šetření. Trvalo v průběhu školního roku 2008/2009. Vždy po skončení vyučovací hodiny, kdy proběhla aplikace hry ze sborníku, byl proveden rozhovor s učitelem, který byl směřován k ověření našeho cíle otevřenými otázkami.

První třídy byly dvě (1.A ,1.B). V 1.A byli aplikovány hry do výuky, zde jsme byly přímými účastníky a pozorovateli. V 1.B byla vedena výuka standardním způsobem. Na konci byly prověřeny vědomosti pomocí znalostních testů.Z celkového počtu 7 tříd se aplikování hry na svých třídách účastnilo 6 tříd. Jedna třída - 1. třída (1.B) tvořila kontrolní skupinu.

Po provedení rozhovoru s učitelem a zhodnocení pozorování jsme se shodli na závěru, že využití her je vhodné při opakování probraného učiva a zároveň je pro žáky i zpestřením. Počet shodujících se s uvedenou odpovědí z počtu dotazovaných uvádíme v závorkách.

### **Otázky byly pedagogům kladny na pozitivní a negativní dojmy.**

Pozitiva, která učitelé uváděli nejčastěji byla, že je to pro žáky uvolnění a zpestření (6 ze 6). Vše co žáci dělají, dělají s nadšením, byla odstraněna únava (6 ze 6), která byla patrná z dlouhého sezení v lavicích, po aplikaci hry se mohla třída opět vrátit zpět do lavic, do klasické hodiny, na kterou jsou zvyklí (4 ze 6).

S negativy jsme se víceméně nesešli. Pouze to, že hodina byla rušnější a hlučnější, někteří žáci se nemohli zbavit dojmů ani po skončení hry (2 ze 6).

### **Další otázky se vztahovaly k tomu, zda jsou hry skutečně použitelné na učivo, které bylo uvedeno a zda byla při aplikaci her pozorovatelná větší aktivita a prožitek.**

Všichni se shodli na tom, že ano, že hry berou ohled na učivo, které je v nich uvedeno.



Hry byly uplatňovány při opakovacích hodinách (6 ze 6). Žáci byli stejně aktivní jako při běžných opakovacích hodinách v lavici (5 ze 6). Pouze prožitek se lišil, neboť při každé hře prožíváme.

#### **Další otázky směřovaly k přípravě na realizaci hry.**

V prvopočátku bylo náročnější na přípravu výroba všech druhů kartiček, které jsou pro uskutečnění hry nezbytné (3 ze 6). Ale od té doby jsou kdykoli využitelné a příprava na hru se stává naprosto nenáročnou.

#### **Na závěr měl každý učitel zhodnotit sborník her.**

Zdůrazňovány byly hlavně pozitiva, zvláště jedno a to, že žáci pohyb baví, vyhledávají ho a proto je takto organizovaná výuka velice bavila (6 ze 6). Některé hry dokonce vyhledávají a chtějí je hrát znovu (3 ze 6).

U některých her bylo poukazováno na špatnou formulaci a s tím vzniklou nejasnost zadání. Ve finální podobě práce jsme tyto připomínky zapracovali.

Všichni (6 ze 6) se domnívají, že využití těchto her je vhodné především při upevňování učiva a opakování. Uplatňování těchto her při výuce nových znalostí je považováno ve většině názorech za nevhodné (6 ze 6).

V prvních třídách proběhlo šetření trochu jiným způsobem. To jsme měly možnost pozorovat. Jedna třída měla vedenou výuku klasickým způsobem, tak jak jsou zvyklí. Ve druhé třídě probíhala výuka s využitím sborníku. Rušnější část hodiny probíhala, před uskutečněním našeho výzkumu, každý den v obou třídách, jen nešlo o hry didaktické, ale o hry pohybové, které se nijak nezaměřovaly na výuku, ale pouze na uvolnění a pohyb žáků. 1.B si vedla výuku stejným způsobem, beze změn. 1.A nezměnila režim dne, pouze vyměnila hry pohybové za hry z našeho sborníku. Naše zjištění nebylo nijak převratné ani překvapující. Po pěti měsících realizování her ze sborníku nebyly při srovnání znalostních testů žádné velké rozdíly.

Chování a projevy žáků 1.A se během aplikování sborníku nezměnily, jediný problém, který se vyskytl, stejně jako u vyšších ročníků, někteří jedinci se i po skončení nedokázali od hry odpoutat a než se vrátili zpět do reality, nebylo možno pokračovat ve výuce.

Výzkumné šetření by bylo jistě vhodnější uskutečnit u většího množství tříd, aby byla každá hra realizována a hodnocena více učiteli. To však nebylo naším cílem, my jsme diagnostikovali, zda je možné hry ve sborníku uskutečnit.

## 6. DISKUSE

Tato diplomová práce se zabývala problematikou využívání aktivit v přírodě ve výuce všeobecně vzdělávacích předmětů. Domníváme se, že vhodně připravené a zařazené aktivity mohou přispívat k efektivnímu učení.

Pro naši práci jsme si zvolili aplikaci těchto aktivit v předmětu český jazyk. A právě pro ten jsme vytvořili konkrétní činnosti jeho aplikace ve výuce. Jelikož je český jazyk předmět pro každého jedince důležitý pro život a některé jeho oblasti jsou méně oblíbené pro svoji obtížnost, rozhodli jsme se najít i jinou cestu, než je klasická, jak tento předmět zpříjemnit a zpestřit.

Práce je zaměřena na 1. stupeň ZŠ. Forma her byla volena záměrně, s ohledem na didaktické zásady i na věkové charakteristiky a zvláštnosti dětí mladšího školního věku a středního školního věku. U dětí v tomto období je hra tou nejvhodnější příležitostí k rozvoji tvořivé činnosti s předem promyšleným vzdělávacím záměrem. Hru však nevolíme pouze jako vhodnou učební metodu, bereme v úvahu i její vliv na vývoj sociální, psychický i fyzický.

Teoretická část se zabývala okolními vlivy na učení a jeho kvalitu. Pokusili jsme se ukázat hlavní faktory, které ovlivňují vyučování a jeho efektivitu. Zdůrazňujeme zábavu, prožitek, kooperaci, ale také samostatnost a vztah k povinnostem.

Hlavním cílem bylo vytvořit sborník her využitelný v hodinách českého jazyka na 1. stupni základní školy, ověřit ho v praxi a dát tak inspiraci pedagogům pro jejich činnost. Zajímaly nás především samotné hry a to, zda jsou srozumitelně sepsané a zda jsou vůbec realizovatelné.

Bylo vytvořeno 53 her. Tyto hry byly ověřeny v praxi, následně došlo k odstranění nedostatků. Nejvíce her je věnováno 1. a 2. třídám, neboť, jak už jsme zmiňovali, je

v tomto období důležité často střídat činnosti, a právě hry jsou dobré formy toho, jak obohatit výuku.

Záměrem této práce je, aby byl sborník skutečně použitelný. Právě proto byla většina her ověřena v praxi. Pro tuto část byli osloveni kolegové ze Základní školy v Soběslavi, kteří byli ochotni podílet se na našem projektu. Práce vyžadovala svým zaměřením pedagogy aktivní a bylo potřeba obětovat i čas navíc.

V prvních třídách jsme aplikovali tyto hry osobně. Byla možnost během ověřování spatřovat u žáků nadšení, spolupráci, soutěživost a to, jakým způsobem komunikují, jak umí improvizovat, apod.. Při vedení her jsme museli dbát na dodržování pravidel, průběh hry a bezpečnost.

Po ukončení hodiny, kdy zkoušeli aplikaci pedagogové z ostatních ročníků jsme provedli nestandardizovaný rozhovor. Cílem těchto rozhovorů bylo zjistit bezprostřední dojmy a názory na využití her. Od metody rozhovoru jsme očekávali získání více informací a to především v otevřených otázkách.

Předpokládáme, že by bylo dobré provádět pozorování a rozhovory na všech hodinách. Tento typ výzkumného šetření by nám dal mnohem ucelenější představu.

Můžeme konstatovat, že zkušenosti učitelů se sborníkem byly kladně hodnocené. Takto konkrétní náměty vítali. Z uskutečnění her vyplynuly pozitivně laděné závěry. Zásadní nedostatky nebyly shledány.

Připomínek k jednotlivým hrám nebylo mnoho. Nedostatky byly pouze u některých formulací popisu her. Ve finální verzi byly tyto připomínky zpracovány a díky nim byl náš sborník přiveden k větší dokonalosti. Pokud podmínky dovolují, upřednostňujeme přírodní prostředí, neboť jeho kouzlo a překážky umocňují vliv každé aktivity a zesilují motivaci k mnohdy až nepředvídatelným výkonům.

Zařazování her do běžné výuky je vhodné, v 1. a 2. třídách je téměř žádoucí.

Rámcové vzdělávací programy zavedené v současnosti v našich školách dávají velikou možnost přizpůsobovat vyučování, dává prostor i těmto hravým činnostem.

Výběrem pohybových aktivit jsme reagovali na problémy dnešní doby, kterými jsou především nedostatek pohybové aktivity a s tím související zdravotní obtíže. Povinná tělesná výchova u žáků 1. stupně je 2 hodiny týdně, což je z pohledu rozvoje pohybového fondu nedostatečné. Zvláště u dětí na 1. stupni je vhodné dávat možnost pohybu co možná nejvíce. Prostřednictvím her ve výuce bychom mohli alespoň z části tento pohybový deficit vynahradiť.

Snahou je zdůraznit i další úmysly, jako je kooperace, komunikace, podpora zdraví a zdravého vývoje jedince apod..

Mnozí pedagogové přistupují k novým metodám tvořivě a využívají jich, u jiných se i přes nynější možnosti nemění nic. Záleží na osobnosti každého pedagoga a na tom, zda chce dětem nabídnout více, než je standardní.

## 7. SEZNAM LITERATURY

**BADEGRUBER, B.** *Otevřené vyučování v 28 krocích.* Praha: Portál, 1994.

**BELŠAN, P.** *Tělesná výchova pro 5. až 8. ročník základní školy.* Praha: SPN, 1980.

**BOROVÁ, B. – TRPIŠOVSKÁ, D. – SKOUMALOVÁ, S. – SMEJKALOVÁ, V.** *Cvičíme s malými dětmi.* Praha: Portál 1998.

**ČÁP, J. – MAREŠ, J.** *Psychologie pro učitele.* Praha: Portál, 2001.

**DOBRÝ, L.** *Sportovní hry I.* Praha: SPN, 1985.

**DISMAN, M.** *Jak se vyrábí sociologická znalost.* Karolinum : Praha, 1993.

**DVOŘÁK, D.** *Efektivní učení ve škole.* Praha: Portál, 2005.

**GALLOWAY, J.** *Děti v kondici.* Praha: Grada Publishing, a.s., 2007.

**HANUŠ, R.** *Fenomén hry: teoretické a metodické příspěvky k tématu hry.* Olomouc: Universita Palackého, 2003.

**HLADÍLEK, M.** *Kapitoly z didaktiky.* PF České Budějovice, 1993.

**JEVULOVÁ, L.** *Využití aktivit v přírodě ve výuce všeobecně vzdělávacích předmětů na základní škole.* Diplomová práce. Praha: Universita Karlova. FTVS 2005. Vedoucí diplomové práce Bartůněk D..

**JŮVA, V.** *Základy pedagogiky.* Brno: Paido, 2001.

**KAREŠ, J. – VANĚČEK, D.** *Technika zpracování diplomových, bakalářských a jiných písemných prací.* České Budějovice: JČU, 2001.

**KÁROVÁ, V.** *Didaktické hry ve vyučování matematice.* Plzeň: Vydavatelství ZČU, 1996.

**KREISLOVÁ, Z.** *Krok za krokem 1. třídou. Rady pro učitele.* Praha: Grada Publishing, a.s., 2008.

- KREJČÍ, M. – BÄUMELTOVÁ, M.** *Optimalizace denního režimu žáků mladšího školního věku.* České Budějovice: INCA, 1999.
- LANGMEIER, J. – KREJČÍŘOVÁ, D.** *Vývojová psychologie.* Praha: Grada Publishing, a.s., 1998.
- LOKŠOVÁ, I., - LOKŠA, I.** *Pozornost, motivace, relaxace a tvořivost dětí ve škole.* Praha: Portál, 1999.
- MATĚJÍČEK, Z.** *Co, kdy a jak ve výchově dětí.* Praha: Portál, 2000.
- MATOUŠEK, J. – KUBIŠ, K.** *Sportovní hry část II.* Brno: rektorát UJEP Brno, 1973.
- MATOUŠEK, J. – TOUŠ, V.** *Sportovní hry část I.* Brno: rektorát UJEP Brno, 1974.
- MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ, MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY ČESKÉ REPUBLIKY.** *Vzdělávací program Základní škola.* Praha: Fortuna, 1996.
- PAUSEWANGOVÁ, E.** *130 didaktických her.* Praha: Portál 1993.
- PAUSEWANGOVÁ, E.** *150 her k utváření osobnosti.* Praha: Portál, 1993.
- ROSECKÁ, Z.** *Malá didaktika činnostního učení.* Brno: SPN, 2007.
- ŘÍČAN, P.** *Psychologie osobnosti.* Praha: GRADA, 2007.
- SERFONTEIN, G.** *Potíže dětí s učením a chováním.* Praha, Portál, 1990.
- SLAVÍK, J.** *Hodnocení v současné škole.* Praha, Portál, 1999.
- SLEPIČKA, P. – HOŠEK, V. – HÁTLOVÁ, B.** *Psychologie sportu.* Praha: Karolinum, 2006.
- SOBOTKA, V. – MATOUŠEK, J. – MUŽÍK, V. – STAREC, P.** *Sportovní hry I.* Brno: rektorát UJEP Brno, 1989.
- SVOBODA, B.** *Pedagogika sportu.* Praha: Karolinum, 2007.
- VÁGNEROVÁ, M.** *Vývojová psychologie I.* Praha: Portál, 2000.
- ZAPLETAL, M.** *Velká encyklopedie her. Svazek I., Hry v přírodě.* Praha: Olympia, 1985.
- ZAPLETAL, M.** *Velká encyklopedie her. Svazek III., Hry na hřišti a v tělocvičně.* Praha: Olympia, 1987.
- SMRŽ, M.** *Pohyb je život.* Metodická příloha časopisu 4/2003.

## **INTERNETOVÉ STRÁNKY:**

<http://www.msmt.cz/>

<http://www.vuppraha.cz/>

<http://www.google.com/ig?hl=cs>