

**MENDELOVA UNIVERZITA V BRNĚ
INSTITUT CELOŽIVOTNÍHO VZDĚLÁVÁNÍ**

ZÁVĚREČNÁ PRÁCE

BRNO 2017

ANDREA HŘÍBALOVÁ

Mendelova univerzita v Brně
Institut celoživotního vzdělávání

Motivační hry a cvičení při výuce administrativní techniky
Závěrečná práce

Konzultant práce:
Ing. Lenka Danielová, PhD.

Vypracovala:
Mgr. Andrea Hříbalová

Brno

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem závěrečnou práci na téma **Motivační hry a cvičení při výuce administrativní techniky** vypracovala samostatně a použila jen pramenů, které cituji a uvádím v příloženém seznamu literatury.

Brno 15. února 2017

Poděkování

Chtěla bych poděkovat Ing. Lence Danielové, PhD., Mgr. Haně Nezhodové a Ing. Heleně Vaňkové, za odborné vedení, pomoc, ochotu a cenné rady při zpracování této práce.

Abstrakt

Tato závěrečná práce se zabývá současnou problematikou při výuce administrativní techniky. Zaměřuje se na motivaci při výuce a popisuje faktory, které motivaci žáků ovlivňují. Charakterizuje jednotlivé motivační hry, prstová cvičení, a další cvičení, která mohou vyučující při výuce administrativní techniky, obchodní korespondence a písemné a elektronické komunikace realizovat. Zaměřuje se na přímou výuku psaní na klávesnici desetiprstovou hmatovou metodou, se zařazením jednotlivých motivačních cvičení, her a soutěží a na jejich výhody v současném vzdělávání.

Klíčová slova

administrativní technika, cvičení organizace práce, motivace, motivační cvičení, motivační hry, motivační soutěže, myšlenkové mapy, oční cvičení, psaní na klávesnici, prstová cvičení, škola, výuka, vzdělávání

Abstrakt

This final work deals with the contemporary issues of the instruction in administrative skills. It focuses on the motivation during the instruction and describes the factors that influence the motivation of pupils. Characterizes the various motivational games, finger exercises and other exercises that teachers can use during the instruction in administrative skills, business correspondence, written and electronic communication. It focuses on the direct teaching of the 10 finger-touchtype method of writing on a keyboard, with the application of motivational exercises, games and competitions and their benefits in contemporary education.

Keywords

Administrative skills, the exercise for work organization, motivation, motivational exercises, motivational games, motivational competitions, mind maps, eye exercises, typing, finger exercises, school, instruction, education,

OBSAH

1	ÚVOD.....	8
2	CÍLE ZÁVĚREČNÉ PRÁCE.....	9
2.1	Cíle teoretické části.....	9
2.2	Cíle praktické části.....	9
3	SOUČASNÝ STAV ŘEŠENÉ PROBLEMATIKY.....	10
3.1	Metodika výuky.....	10
3.2	Utváření dovednosti psaní na klávesnici.....	11
3.3	Motivace jako základní činitel při výuce administrativní techniky.....	12
3.3.1	Charakteristika motivace.....	12
3.3.2	Faktory ovlivňující motivaci.....	13
4	MOTIVAČNÍ HRY, SOUTĚŽE A CVIČENÍ.....	15
4.1	Prstová cvičení.....	17
4.2	Další cvičení při výuce.....	18
4.2.1	Oční cvičení.....	18
4.2.2	Cvičení organizace práce – myšlenkové mapy.....	18
5	PRAKTICKÁ ČÁST.....	20
5.1	Příprava na vyučování zaměřená na zvyšování rychlosti a přesnosti psaní.....	20
5.2	Příprava na vyučování zaměřená na nácvik malých písmen na číselné řadě...	23
5.3	Hry při výuce administrativní techniky.....	25
5.3.1	Slovní kopaná.....	25
5.3.2	Abeceda.....	26
5.3.3	Had z písmenek.....	26
5.3.4	Koktavá hra.....	27
5.4	Prstová cvičení při výuce administrativní techniky.....	28
5.4.1	Proplétání prstů.....	28
5.4.2	Cvrnkání.....	28
5.4.3	Ťukání prsty.....	28
5.4.4	Balet prstů.....	28
5.4.5	Muchlání papíru.....	28
5.4.6	Protahování prstů a dlaní.....	28
5.4.7	Kroužení.....	29
6	ZÁVĚR.....	30
7	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	31
8	SEZNAM OBRÁZKŮ.....	32
9	SEZNAM PŘÍLOH.....	33

1 ÚVOD

Téma závěrečné práce: „Motivační hry a prstová cvičení ve výuce administrativní techniky“ jsem si zvolila záměrně, neboť si myslím, že patří mezi jedno z nejdůležitějších témat při samotné výuce tohoto vyučovacího předmětu.

Motivace ovlivňuje chování i jednání člověka po celý jeho život. Při výuce patří ke klíčovým faktorům, které pomáhají učitelům předávat znalosti, a pomáhat žákům získávat potřebné vědomosti a dovednosti.

Ze své pedagogické praxe vím, že studenty všeobecně škola, či výuka nebaví. Studium často považují za povinnost, kterou musí splnit, protože to od nich požadují rodiče, okolí, společnost. Často nemají stanovené životní cíle, jasnou představu o své budoucnosti či zaměstnání. Jsou na ně kladeny stále vyšší a požadavky v oblasti vzdělávání, získávání nových znalostí a dovedností v oblasti techniky, elektroniky, práce na PC apod. Někdy je velmi těžké rozlišit, které ze získaných znalostí a dovedností skutečně využijí při svém dalším studiu či každodenním životě. Psaní na klávesnici desetiprstovou hmatovou metodou k nim bezesporu patří.

Mezi jedny ze zásadních otázek současného českého školství patří otázka: „Jak žáky správně motivovat, ke studiu?“ „Jak vzbudit jejich zájem?“ „Co udělat, aby je vyučovací předmět bavil?“ Odpovědi na tyto otázky nejsou vůbec snadné. Mnohdy zcela neřešitelné. Vždyť tyto skutečnosti ovlivňuje celá řada faktorů, jež často nemůžeme sami ovlivnit. Faktory vycházející z hodnotového systému člověka, rodiny, společnosti, ze současné politické, ekonomické a sociální situace, z doznívající celosvětové ekonomické krize, vysoké nezaměstnanosti a politické nestability. Můžeme se však o to alespoň pokusit a jsme-li učitelé, pak dokonce musíme. Musíme se snažit žáky motivovat všemi možnými prostředky, ukazovat jim pozitiva, která jim vzdělání přináší, zdůrazňovat současné požadavky společnosti na vzdělání a dovednosti absolventů na trhu práce. Hledat možnosti motivace při vyučování a vzbuzovat zájem studentů. Jak však vzbudit zájem studentů při nudné a stereotypní výuce desetiprstové hmatové metody? Například zapojením prstových cvičení, motivačních her, a dalších cvičení, které žáky pobaví, při kterých se uvolní, zasmějí a zcela přirozeným způsobem odreagují od monotónní práce na klávesnici.

2 CÍLE ZÁVĚREČNÉ PRÁCE

Hlavním cílem mé závěrečné práce je popsat a objasnit motivační hry, cvičení a prstová cvičení a popsat jejich význam při výuce administrativní techniky.

2.1 Cíle teoretické části

Cílem teoretické části závěrečné práce je objasnit pojem motivace, její hlavní problematiku a zásadní význam při výuce. Popsat motivační hry, prstová cvičení a další cvičení, která mohou být ve výuce administrativní techniky realizována.

2.2 Cíle praktické části

Cílem praktické části mé závěrečné práce je vytvořit přípravy na vyučování se zapojením konkrétní hry a cvičení.

3 SOUČASNÝ STAV ŘEŠENÉ PROBLEMATIKY

Výuka desetiprstové metody psaní na klávesnici patří v současné době k základní dovednosti studentů středních škol, především ekonomického zaměření. Hodinovou dotaci a konkrétní náplň výuky stanoví Rámcové vzdělávací plány, ze kterých si školy vytváří Školní vzdělávací plány. Rámcové vzdělávací plány nahradily dříve používané učební osnovy.

Na výuku desetiprstové metody psaní na klávesnici navazuje písemná a elektronická komunikace, ve které se studenti učí zpracovávat text, zvláštní úpravu textu, seznamují se s Wordem, učí se zpracovávat tabulky v Excelu a vytvářet jednotlivé písemnosti a chápat jejich souvislosti. Jedná se především o písemnosti nákupu a prodeje, personální písemnosti, písemnosti právního charakteru, pracovně právní písemnosti vnitropodnikové písemnosti a osobní dopisy (ŠVP Bezpečnostně právní činnost, 2013).

Výuka desetiprstové metody psaní se vyvíjí ruku v ruce s vývojem elektroniky a počítačové technologie. Dříve se studenti učili psát na mechanických psacích strojích, následně elektrických psacích strojích a v současné době probíhá výuka na počítačích. K její realizaci slouží celá řada počítačových programů, jako například ZAV, ATF nebo třeba „Deseti prsty.“ Každý z programů má své výhody, klady i zápory. Stále však existují klasické učebnice určené pro výuku psaní.

3.1 Metodika výuky

Metodika výuky se v průběhu let výrazně nezměnila. Spočívá v mechanickém procvičování jednotlivých písmen správným prstem dané ruky. Rozdíl je pouze v rozvržení jednotlivých písmen. Některé programy začínají nejprve zvládnutím základní písmenné řady, jiné naopak kombinací řad ostatních. Všechny však vedou k intenzivnímu nácviku zintenzivnění a zapamatování si správné prstové techniky psaní.

Klasifikace, a hodnocení žáků vychází z výpočtu rychlosti a přesnosti psaní, které je přesně stanoveno vzorečkem a tabulkami. Při hodnocení je důležitá rychlost psaní, tedy počet čistých úhozů za minutu a přesnost, tedy počet správně napsaných úhozů, vyjádřená v %. Ke stanovení konečné známky slouží tabulka výsledků.

Požadavky na rychlost psaní se zvyšují s jednotlivými měsíci ruku v ruce s rostoucím počtem ovládaných písmen na klávesnici. Požadavky na přesnost, zůstávají po celou dobu výuky stejné. (viz. Příloha č. 1 a příloha č. 2)

3.2 Utváření dovednosti psaní na klávesnici

Umění psát na klávesnici deseti prsty je dovednost, kterou studenti využijí po celý svůj život. Při dalším studiu na vysoké škole, v zaměstnání, při běžné práci na počítači. Počítač se stal v současné době nedílnou součástí každé domácnosti a dovednost jej ovládat, patří dnes k základním požadavkům gramotnosti.

Současná společnost požaduje umění ovládat práci na PC za základní, běžnou, a rychlou a správnou orientaci na klávesnici za nikterak neobvyklou. Současný vzdělávací program počítačové gramotnosti tomu však bohužel neodpovídá.

Vyučující administrativní techniky, písemné a elektronické komunikace i vyučující informační a komunikační technologie si dobře uvědomují, jak důležitý je systematický přístup při výuce. Již Komenský hovořil ve své Velké Didaktice o pedagogických zásadách, které jsou při výuce a vzdělávání důležité. Mezi základní pedagogické zásady, které J. A. Komenský hlásal a ve své příkladné učitelské praxi realizoval, patří zásada soustavnosti. Uvedená zásada odpovídá v obecné rovině na otázku, jak uspořádat učivo a jak postupovat při vzdělávání. Všeobecně platí, že uspořádání učiva by mělo respektovat vnitřní logiku vědy, z níž vychází a každá věda je uspořádána v logické soustavě. (Kohout, 2007, str. 52).

V současné přetechnizované době se děti s počítačem poprvé setkávají již v období předškolního věku. Hrají na nich hry, různé výukové a vzdělávací programy a podobně. Často tak děti při příchodu do školy umí počítač ovládat. Znají písmena či odkazy, která jsou zvyklá při hrách na PC zadávat. Psát správnou metodou na klávesnici se však učí až na střední škole. Tedy v době, kdy již několik let práci na klávesnici běžně ovládají a denně využívají bohužel špatným a samo-naučeným způsobem. Výjimku tvoří ZŠ, které mají výuku desetiprstovou metodou zařazenu mezi volitelný předmět na 2. stupni. Naučený způsob ovládní klávesnice studentům většinou stačí ke zvládnutí běžných činností a školních úkolů. Zlom nastává až nástupem na střední školu. Najednou se musí zvnitřněnou, zakódovanou dosud dostačující dovednost psaní na klávesnici přeučit. Což bývá velmi problematické, nejen pro vyučujícího, ale především pro studenta. Vždy je lepší naučit se dovednost od počátku správně, než přeučovat staré a zafixované stereotypy a dovednosti. To má za následek nervozitu, napětí, úzkost, nechů pracovat, ale především demotivaci. O tom velmi často hovoří moji studenti. Následkem je časté podvádění při psaní.

Ve chvíli, kdy nejsou pod dohledem nebo jim jde o dobrou známku či splnění úkolu, sklouznou ke staré zafixované metodě psaní.

Systém výuky, výchovy a vzdělávání by měl kopírovat současnou situaci a technický pokrok. Pružně reagovat na změny a nové technologie. Učit děti přizpůsobovat se jim a zvládat jejich požadavky. Hledat vždy výhody tohoto pokroku, které psaní deseti prsty bezesporu přináší. Tak jako se děti učí úskalí mateřského jazyka, jako se učí ovládat další cizí jazyky, by se zvládnutím jednotlivých písmen měly krom psací a tiskací formy psaní, zvládat postupně také psaní na klávesnici. Jedině tak lze v současné době předejít demotivaci žáků při přeučování a výuce psaní na klávesnici.

3.3 Motivace jako základní činitel při výuce administrativní techniky

3.3.1 Charakteristika motivace

Pojem motivace má svůj původ v latinském slovese „movere“, které znamená hýbat. (Plháková, 2015, str. 319). Motivace sama o sobě je prázdný pojem, je vždy s něčím spojená. V každém okamžiku si vybíráme z více možností, co právě budeme dělat. Co si vybereme, a proč, to určuje právě motivace (Toman, 2010, str. 27).

Existuje celá řada definic motivace. Slovník cizích slov ji definuje jako souhrn pohnutek a jednání. Plháková, jako souhrn všech intrapsychických dynamických sil neboli motivů, které zpravidla aktivizují a organizují chování i prožívání s cílem změnit existující neuspokojivou situaci nebo dosáhnout něčeho pozitivního, přičemž síla motivu ovlivňuje intenzitu a kvalitu chování (2015 str. 219). Dle Tomana je motivace vůle jednat. Jde o vnitřní sílu směřující k dosažení nějakého cíle (2010, str. 29). Motivace je tedy jakýmsi benzínem našeho života. Je to pohonná látka, na kterou slyší naše vůle, a přizpůsobuje ji naše chování (Wernerová, 2010, str. 136).

Neexistuje jednotná všeobecná teorie motivace. Nejpopulárnější je zatím hierarchistická teorie potřeb Abrahama H. Maslowa. V knize „Motivace a osobnost“ Maslow rozdělil potřeby do 5 úrovní a to od nejnižších po nejvyšší, podle toho, jakou váhu mají pro člověka. Mezi nejnižší potřeby Maslow zařadil fyziologické potřeby, následují potřeby bezpečí, potřeby lásky, náklonnosti a sounáležitosti, potřeby uznání, a potřeby seberealizace (Plháková, 2015 str. 369). Potřebu Murray definuje jako konstrukt označující sílu v oblasti mozku, která organizuje vnímání. Myšlení, snažení, a jednání v určitém směru s cílem změnit existující neuspokojivou situaci

(Plhánková, 2015, str. 369). Lze je však také charakterizovat jako nedostatek, který člověk pociťuje a snaží se ho uspokojit. Samozřejmě existují i další teorie týkající se motivace. Za všechny můžeme zmínit např. teorii evoluce Charlese Darwina, či psychoanalytickou teorii, podle které u člověka rozhodují pudy a touhy (Toman, 2010 str. 15).

Dílejší částí motivace jsou motivy, jež Wernerová definuje jako pohnutky či podněty (2010, str. 136). Lidské motivy lze rozdělit do 4 okruhů. Jsou to motivy sebezáchovné, stimulační, sociální, individuální a psychické (Plhánková, 2015, str. 320).

3.3.2 Faktory ovlivňující motivaci

Všichni normální lidé touží po úspěchu, ať již ve škole, nebo v zaměstnání. Liší se však svou motivací k výkonu. To, jak jsme výkonní, ovlivňuje několik faktorů. Motiv, velikost odměny, osobnost jedince, vnější podmínky, poměr touhy po úspěchu a strachu z neúspěchu a pravděpodobnost úspěchu (Toman, 2010, str.14). Motivaci člověka, potažmo dítěte ovlivňují kromě vnitřních faktorů, také faktory vnější. Ty mají na děti, jejich vztah ke škole a studiu podstatný vliv.

Aspektů, jež ovlivňují motivaci dětí, je celá řada. Klíčovou roli hraje rodina, přístup rodičů ke vzdělávání, hodnotový systém v rodině, vzdělanostní úroveň rodičů, uplatňované výchovné styly a prostředí, ve kterém dítě vyrůstá. Ovlivňuje jej současná politická, kulturní, náboženská, technická, a ekonomická situace dané společnosti a samozřejmě také inteligence. Inteligence je schopnost učit se ze zkušeností a tím se přizpůsobovat změnám v prostředí. Lidé se rodí s nějakou mírou touhy učit se. Pak se to u většiny lidí začne kazit. Už rychle po nástupu do školy se nechtějí učit. Jen málokdo se chce vzdělávat po celý život. Většinou to dopadne tak, že do 10 let už všechny děti pochopí co je potřeba, aby ve škole prospívaly, a aby udělaly radost učiteli. To si pak odnáší do pracovního života. Hlavní motivací je v tomto případě nedělat problémy šéfům (Toman, 2010, str. 157).

3.3.2.1 Škola

Dalším významným faktorem, který ovlivňuje motivaci dětí ke studiu je škola. Škola je společenská instituce, jejíž tradiční funkcí je poskytovat vzdělání žákům příslušných věkových skupin v organizovaných formách podle určitých vzdělávacích programů. Pojetí a funkce školy se mění se změnami společenských potřeb. Stala se místem socializace žáků, podporujících jejich osobnostní a sociální rozvoj

a připravujícím je na život osobní, pracovní, občanský. Postupně ztratila monopol na vzdělávání, stále více se otevírá životní realitě a sblížuje se s neformálním a informálním vzděláváním (Pedagogický slovník, 1995, str. 221).

Škola na jedince působí komplexně. Žáci se zde setkávají s jednotlivými učiteli, panem či paní ředitelkou, vychovateli spolužáky, dětmi různých věkových skupin a ostatními pracovníky školy.

Největší úlohu v motivaci žáka má však konkrétní učitel daného předmětu. Jeho osobnost je velmi důležitá a má největší vliv na utváření vztahu mezi žákem a školou. Mezi složky struktury osobnosti pedagoga patří odborné vzdělání, pedagogicko-metodické a psychologické vzdělání, vytvoření vztahu ke vzdělávanému, všeobecný kulturně politický přehled, pedagogický talent, pedagogické mistrovství a pedagogický takt (Kohout, 2007, str. 57). K vlastní profesionální kvalifikaci učitele patří podle Holoušové např. diagnostické schopnosti, didaktické schopnosti, schopnost neustále rozšiřovat obzor svých vědomostí, schopnost pronikat do vnitřního světa žáka, konstruktivní schopnost, výrazové schopnosti, organizační schopnosti, schopnost získat autoritu a komunikativní schopnosti (1999, str. 171). Nejdůležitější jsou osobní vlastnosti učitele - charakter, vůle, intelektuální vlastnosti, pracovní vlastnosti, temperament a chování učitele. Klidný a trpělivý přístup k žákům, zájem o vyučovaný obor, zájem o žáky, empatie, lidský a optimistický přístup k výuce, láska ke své práci, radost z dílčích úspěchů, ale především chvála a motivace žáků. Jedině tehdy si žáci dokáží k učiteli a potažmo k vyučovanému předmětu vytvořit pozitivní vztah založený na důvěře a respektu. Takový učitel již sám o sobě ve studentech evokuje zájem, formuje jejich osobnost a jejich vztah ke škole a vzdělávání obecně.

K rozvoji motivace žáka o studovaný obor slouží celá řada didaktických metod, které může vyučující do výuky zapojit, např. Brainstorming, myšlenkové mapy, metoda sněhové koule, soutěže, hry, motivační cvičení apod. Záleží pouze na kreativitě a tvořivosti daného učitele a jeho zájmu o zpestření výuky. Příprava může být někdy sice trochu náročnější, ale dobře motivovaný žák vynaložené úsilí učiteli mnohonásobně vynahradí.

4 MOTIVAČNÍ HRY, SOUTĚŽE A CVIČENÍ

„ Hra je radost. Učení při hře, jest radostné učení.“

J. A, Komenský

Herní situace mají pro pedagogiku velký význam. Jsou v současnosti využívány nejen v předškolní výchově, ale i na ostatních typech a stupních škol (Vališová, 2007, str. 162). Hra má celou řadu aspektů - poznávací, procvičovací, emocionální, pohybový, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální, rekreační diagnostický a terapeutický.

Zvláštní kategorií her a soutěží jsou didaktické hry a soutěže, které využívají silné motivace účastníků (jež je typická pro seberealizaci) k výchovně vzdělávacím účelům. Didaktické hry při výuce definuje Vališová jako seberealizaci žáků, řízenou určitými pravidly a sledující výchovně vzdělávací cíle.

Pedagogicky nejúčinnější jsou soutěživé hry. Tyto hry zvyšují spád aktivit, spojují přirozeně pojímanou a nezbytnou dělbu práce uvnitř skupin se silnou zainteresovaností na konečném výsledku. Pro vítězství skupiny a pro posílení vlastního statusu je jednatel schopen značné mobilizace sil, tvořivého nasazení, divergentního myšlení, obměňování možných řešení či východisek a rovněž ztotožnění individuálního a skupinového cíle (Vališová, 2007, str. 162).

Hry a soutěže jsou založeny na mnohočetné, vysoce účelové a v daných podmínkách zcela přirozené komunikaci. Metodická příprava her a organizace soutěží musí dle Vališové vycházet z učitelem sledovaného pedagogického záměru, jemuž se podřizuje vše ostatní. Hra se zakládá na nápadu, jenž určuje její ráz a tvoří základ pro formulaci pravidel. Ta musejí být jednoduchá, srozumitelná a musejí jednoznačně určovat chování hráčů, ve všech myslitelných situacích.

Dalším podstatným aspektem je počet účastníků, eventuálně jejich seskupení (dvojice, trojice, skupiny, jednotlivci). Explicitně musí být formulován cíl hry, podstata jednotlivých kroků a „jak“ „čím“, resp. „kdy“ hra končí. Součástí výkladu pravidel je také seznámení hráčů s pomůckami. Osobitou pozornost vyžaduje hodnocení průběhu hry a výsledků. Někdy stačí určení časového limitu, nebo prosté měření času, jindy rozhoduje kvantita výkonu. Časté je i bodování. Poněkud choulostivé je hodnocení založené na posouzení kvality výkonu, neboť to se obtížně objektivizuje. Hráči snadno podléhají iluzi o dokonalosti svého výkonu a mají tendenci podceňovat výkony soupeře.

V takovém případě je vhodné i kvalitu určovat podle měřitelných parametrů. Výkony žáků lze například premiovat, časově zvýhodňovat, penalizovat. Je však nutné seznámit žáky s celým hodnocením před zahájením hry.

Každou hru je třeba vyzkoušet dříve, než se stane trvalou součástí výuky a to včetně použitelnosti hodnocení.

Dle Vališové sleduje učitel při ověřování zejména:

- Přiměřenost časového limitu hry
- Dotazy vznesené k pravidlům, k průběhu a k hodnotící stupnici
- Typické herní situace a reakce žáků
- Případné připomínky a návrhy žáků ke hře nebo k jejím částem

Podstatné skutečnosti si učitel zapisuje a nadále promýšlí. Mohou být podkladem pro zpřesnění či následnou úpravu hry (2007, str. 164). Po odzkoušení doporučuje Vališová hru dokumentovat v předem stanovené struktuře, aby se vytvořil co nejúplnější didaktický materiál použitelný i jiným učitelem jako propracovanou součást přípravy na vyučování.

Stanovená struktura dle Vališové:

- Název hry (autor, doba vzniku, původ)
- Potřebné pomůcky, případné nároky na úpravu prostředí
- Stručná, výstižná, srozumitelná, jednoznačná pravidla, instrukce pro žáky, obsahující cíl hry a způsob jejího ukončení
- Pedagogický cíl a podrobné instrukce pro učitele
- Promyšlený a co nejobjektivnější způsob hodnocení výsledků
- Varianty či možné modifikace hry
- Hlavní námět pro diskusi se žáky, opěrné body pro její usměrňování a zasazení do rámce teoretického učiva (2007, str. 164).

Hry a soutěže ve výuce přinášejí změnu, radost a zvyšují zájem žáků o probírané učivo. Aby však byly stanovené cíle naplněny, je potřeba důrazně dodržovat pravidla a zásady objektivnosti a spravedlnosti. Při včleňování her a soutěží do výuky, je nutné brát ohled na konkrétní pedagogický cíl, aby nedošlo k samoučelnosti a ztrátě času.

Vzhledem k tomu, že zdravé prožívání úspěchu je podmíněno objektivně a podrobně vypracovaným hodnocením výsledků, nesmí být učitelem podceňováno. Vališová varuje především před neobjektivností hodnocení, které může být spojeno s pocitem nespravedlnosti, křivdy, tedy oslabením pedagogického účinku hry, ale především k demotivaci, ztrátě zájmu o výuku, či učivo, ale také ke ztrátě důvěry vůči učiteli a škole (Vališová, 2007, str. 165).

4.1 Prstová cvičení

Již Aristoteles říkal, že ruce jsou nástrojem nástrojů. Lidská ruka je zázrak pro svou mnohotvárnost a komplexní stavbu. Je schopná pohybu do všech rovin a disponuje vysoce komplikovaným multifunkčním kloubem (Lichtblau, 2015, str. 55).

S růstem jedince se vyvíjí jemná motorika, vytváří se jemné a přesné pohyby rukou a prstů. K rozvoji jemné motoriky se u dětí využívají motorická cvičení pro uvolnění ruky, zápěstí a prstů. Dle Vágnerové zahrnuje rozvoj motoriky všechny svalové skupiny (1999, str. 53). I v dospělém věku je však potřeba ruce a prsty řádně procvičovat.

Při práci s počítačem, na klávesnici, v kanceláři či podnikové administrativě jsou klouby ruky přetěžovány, což může mít za následek bolest nebo nepříjemné svalové pnutí (Lichtblau, 2015, str. 55). K uvolnění slouží prstová cvičení, která by měla být součástí běžné každodenní činnosti.

Prstová cvičení nejsou nic neobvyklého. Běžně je provádějí hudebníci, klavíristé, kytaristé, houslisté, basisté či violončelisté. Potřebují, aby jejich prsty správně fungovaly. Také počítačovou klávesnici můžeme považovat za malý hudební nástroj. Každý prst má své místo a musí správně fungovat.

Prstová cvičení můžeme do výuky zařadit na začátku, v průběhu i na konci vyučování a využít je individuálně dle potřeby také u žáků, kteří mají obtíže s pozorností, koncentrací, soustředěním a potřebují častěji střídat činnosti. Výborně se také hodí pro odlehčení a odpočinek při delším opisu, jednotvárné činnosti a odstranění stresu.

Vzhledem k nárůstu žáků se speciálními vzdělávacími potřebami a probíhajícímu inkluzivnímu vzdělávání, jsou také prstová cvičení doporučována školskými poradenskými zařízeními jako jedna z dílčích technik relaxačních a uvolňovacích metod při výuce.

Existuje celá řada prstových cvičení, od jednoduchých až po náročnější. Každé přináší určitou formu uvolnění a relaxace. Záleží na učiteli, zda tuto formu využije, či nikoli a zapojí-li si tyto cvičební techniky do školního vzdělávacího programu.

4.2 Další cvičení při výuce

4.2.1 Oční cvičení

Při dlouhodobé práci s počítačem se člověk cítí vyčerpaný a napjatý. Často si také stěžuje na slzení a pálení očí nebo bolest hlavy. Lidské oči podávají před obrazovkou počítače špičkové výkony. Zrak přeskakuje mezi monitorem, klávesnicí a psacím stolem 1500 – 3500krát během jediné hodiny. Počet mrknutí, která jsou pro zvlhčování oka důležitá, přitom klesá. Následkem toho se objevuje pálení a svědění. Oči je potřeba chránit a poskytovat jim pravidelný odpočinek (Lichtblau, 2015, str. 57).

Při práci s počítačem se doporučuje nezírat na obrazovku dlouhé hodiny. Od monitoru pravidelně odvracet zrak na několik minut, častěji mrkat a zajistit dostatečnou vlhkost vzduchu.

4.2.2 Cvičení organizace práce – myšlenkové mapy

Rozvržení a organizace práce je velmi důležitý úkol nejen v kanceláři, ale také v běžném životě. Je velmi důležité umět si svou práci dobře rozvrhnout a vytvořit si seznam priorit. Je důležité studenty učit nejen kancelářské praxi, ale také je naučit jednotlivé činnosti zvládat a co nejméně podléhat pracovnímu stresu.

Při časovém stresu je důležité studenty naučit rozdělit si priority dle principu 60 : 20 : 20. 60% vyčlenit na vlastní práci, 20% na chyby a neočekávanou práci a dalších 20% na spontánní akce. Nepříjemné úkoly nikdy neodkládat. Jestliže jsou dvě věci stejně důležité dávat přednost té nepříjemnější. Důležité je naučit se vyřizovat nudné a nepříjemné úkoly stejně dobře jako ty zajímavé a zábavné. Nepříjemné a obtížné úkoly by neměly být zařazovány po polední přestávce, ale ihned ráno, kdy jsme ještě plni elánu. Rozdělovat úkoly do čtyř kategorií: důležité a naléhavé, naléhavé, důležité a vše ostatní co není ani důležité ni naléhavé. Dobré je studenty naučit vytvořit si seznam priorit a pro každý úkol si vytvořit pevný termín. Seznam pravidelně kontrolovat a každý vyřízený záznam si odškrtnout. Doklady a důležité

dokumenty řádně zakládat do šanonů, správně je třídit dle důležitostí a dat. (Lichtblau 2015, str. 71)

Vhodné je při plnění složitého úkolu či plánování denních aktivit v kancelářské praxi vytváření myšlenkové mapy. Uprostřed by mělo být centrální téma mapy. Odtud směřují do všech stran paprsky, jejíž další členění by mělo k sobě tématem patřit. Takové mentální mapy vnášejí pořádek do chaosu, mohou ukazovat nové pohledy na problém či úkol, jeho řešení, šetří čas, jsou dobrým podkladem pro plánování a slouží jako podpora zapamatování (Lichtblau 2015, str. 73).

Mentální mapu lze využít při výuce jakéhokoliv tématu. V písemné a elektronické komunikaci například jako strukturu obchodního dopisu, souvislosti mezi jednotlivými písemnostmi, náležitosti jednotlivých písemností, využití desetiprstové metody v praxi apod. Umožňuje studentům uvědomit si a pochopit souvislosti mezi teoretickou rovinou a praxí.

5 PRAKTICKÁ ČÁST

5.1 Příprava na vyučování zaměřená na zvyšování rychlosti a přesnosti psaní

Příprava na vyučování se zapojením hry a prstového cvičení je určena studentům druhého ročníku maturitního studijního oboru: „Bezpečnostně právní činnost. ve vyučovacím předmětu: „Technika administrativy.“ Tento vyučovací předmět mají studenti v prvním a druhém ročníku. Hodinová dotace je stanovena na 2 hodiny týdně, což činí 64 hodin ročně. Konkrétní obsahový rámec vyučovacímho předmětu stanoví Školní vzdělávací plán, který vychází z Rámcového vzdělávacího programu RVP 68-42-M/01 BEZPEČNOSTNĚ PRÁVNÍ ČINNOST, a vychází především z praktického uplatnění dovedností při výkonu budoucího povolání u Policie ČR či v jiných bezpečnostních složkách.

V prvním ročníku se výuka zaměřuje pouze na zvládnutí desetiprstové hmatové metody psaní na klávesnici. Studenti pracují v programu: „Deseti prsty“, který je sám metodicky při práci na klávesnici vede a hodnotí jejich výkon. Texty a cvičení také opisují z papírové předlohy a učebnice.

Ve druhém ročníku studenti do konce 1. pololetí opět pracují ve výukovém programu. Od druhého pololetí se výuka zaměřuje na zvyšování rychlosti a přesnosti psaním a žáci se učí pracovat s programy Word, Excel a zvládat jednoduché tabulky.

Tuto přípravu na vyučování lze použít ve všech studijních oborech, ve kterých se studenti učí psát desetiprstovou hmatovou metodou na klávesnici, a to na různých stupních škol. Lze ji využít především na procvičování rychlosti a přesnosti psaní. Hlavním předpokladem, je to, že studenti již zvládli hmatovou techniku klávesnice. Příprava není náročná na přípravu ani pomůcky. Lze ji různě kombinovat.

Díky zapojení zábavného cvičení a následné hry, studenti systematicky procvičí rychlost a přesnost psaní, seznámí se s problematickými slovy a jejich významy.

Příprava na vyučování plně odpovídá stanoveným cílům vyučovací hodiny, hodinové dotaci i obsahové náplni uvedené ve Školním vzdělávacím programu.

Předmět:	Technika administrativy
Třída:	BP2A
Téma:	Zvyšování rychlosti a přesnosti psaní
Vyučovací hodina:	36
Cíle:	Procvičit a upevnit rychlost a přesnost psaní na klávesnici, rozvíjet psaní desetiprstovou metodou, zvýšit rychlost psaní. Procvičování obtížných a problematických slov.
Pomůcky:	Tabule, (plátno, dataprojektor) PC, Word, připravený pracovní list se slovy,

(8. 15 – 9. 05)

8. 15 – 8. 20	Úvod vyučovací hodiny
	<ul style="list-style-type: none"> • Pozdrav se žáky • Zápis téma vyučovací hodiny na tabuli a TK • Seznámení žáků s cíli vyučovací hodiny • Motivace k dosažení cílů • Úprava prostředí – osvětlení, vyvětrání, zapnutí PC, nastavení polohy židlí, přihlášení do programu: „Deseti prsty.“
8. 20 – 8. 25	Procvičení prstů
	Prstové cvičení – vyťukávání prsty do lavice, kroužení jednotlivými prsty, protahování prstů a dlaní.
8. 25 – 8.40	Práce v programu: „Deseti prsty.“
	Procvičovací cvičení č. 60 – procvičovací text sloužící ke zvyšování rychlosti a přesnosti psaní. Text obsahuje různorodý text zaměřený na procvičení všech písmen. Kontrola správné prstové techniky psaní.
8. 40 – 8. 50	Opis problematických slov – zábavné cvičení práce v programu: „WORD.“
	Seznámení studentů s problematickými slovy, opis problematických a nejdelších slov, z dataprojektoru (popř. připraveného pracovního listu – viz Příloha č. 3).
8.50 – 8.55	Soutěž – hra (WORD)
	Časový limit: 5 minut Pravidla hry: Opsat co nejvíce obtížných slov s co nejmenším počtem chyb. Pokud je ve slově chyba, slovo se nepočítá.
8. 55 – 9. 00	Vyhodnocení soutěže
	Zjišťování výsledků, vyhodnocení, výherce.

9. 00 – 9.05	Zhodnocení vyučovací hodiny
	<ul style="list-style-type: none"> • Zopakování cíle vyučovací hodiny – zhodnocení jeho splnění • Pochvala žáků, • Upozornění na nedostatky, co je potřeba zlepšit, kde zapracovat – povzbuzení žáků • Zadání domácího cvičení - procvičování 60 lekce v programu: „Deseti prsty“
Zhodnocení vyučovací hodiny:	Postřehy a nedostatky. Zájem a aktivita žáků. Pomůcky na další vyučovací hodinu apod. Individuální domácí příprava.

5.2 Příprava na vyučování zaměřená na nácvik malých písmen na číselné řadě

Příprava na vyučování je určena žákům druhého ročníku maturitního studijního oboru: „Bezpečnostně právní činnost.“ v učebním předmětu: „Technika administrativy,“ při nácviku malých písmen na číselné řadě. Přípravu je možné jednouše pozměnit a upravit dle potřeby na konkrétní procvičované písmeno či znak. Lze kombinovat různé typy prstových cvičení a her. Příprava odpovídá stanoveným cílům a vychází ze ŠVP Bezpečnostně právní činnost.

Tuto přípravu lze využít u všech studijních oborů, ve kterých se žáci učí psát na klávesnici desetiprstovou hmatovou metodou. Příprava na vyučování je jednoduchá, není náročná na přípravu ani učební pomůcky. Pro její realizaci vyučující potřebuje učebnu s počítači, ve kterých je nainstalovaný program pro výuku psaní a program WORD. Připravený pracovní list, dataprojektor, plátno a připravený procvičovací text. Dataprojektor lze nahradit běžnou tabulí, nebo pracovním listem.

Předmět:	Technika administrativy
Třída:	BP2B
Téma:	Nácvik psaní malých písmen na číselné řadě – 23 lekce – „í“
Vyučovací hodina:	15
Cíle:	Naučit žáky psát malá písmena na číselné řadě desetiprstovou metodou psaní
Pomůcky:	PC, program: „Deseti prsty.“, Word, připravený pracovní list – dataprojektor, plátno, procvičovací text - DÚ

(11. 00 – 11. 45)

11. 00 – 11. 05	Úvod vyučovací hodiny
	<ul style="list-style-type: none">• Pozdrav se žáky• Zápis téma vyučovací hodiny na tabuli a TK• Seznámení žáků s cíli vyučovací hodiny• Motivace k dosažení cílů• Úprava prostředí – osvětlení, vyvětrání, zapnutí PC, nastavení polohy židlí, přihlášení do programu: „Deseti prsty.“
11. 05 – 11. 10	Procvičení prstů
	Mačkání dlaní, vytukávání prsty, proplétání prstů
11.10 – 11. 25	Práce v programu: „Deseti prsty.“
	Nácvik cvičení – í, procvičovací cvičení na písmeno „í“ Kontrola správné prstové techniky psaní.
11. 25 – 11. 35	Práce v programu: „WORD.“ - hra
	Had – žák řekne slovo, ve kterém je í, všichni ho napíší, další žák řekne další slovo ve kterém je í, tak se pokračuje, až dojde na posledního žáka (písmeno í může být na začátku, uprostřed i na konci slova) podle počtu žáků se kolo znovu opakuje, možno i několikrát
11. 35 – 11. 40	Práce v programu WORD - opis
	Opis slov z dataprojektoru (popř. z pracovního listu) – „í“
11. 40 – 11. 45	Zhodnocení vyučovací hodiny
	<ul style="list-style-type: none">• Zopakování cíle vyučovací hodiny – zhodnocení jeho splnění• Pochvala žáků,• Upozornění na nedostatky, co je potřeba zlepšit, kde zapracovat – povzbuzení žáků• Zadání domácího cvičení - procvičovací text
Zhodnocení vyučovací hodiny:	Postřehy a nedostatky. Zájem a aktivita žáků. Pomůcky na další vyučovací hodinu apod. Individuální domácí příprava.

5.3 Hry při výuce administrativní techniky

5.3.1 Slovní kovaná

Slovní kovaná je velmi známá hra, kterou hrají děti od malička. Hra rozvíjí slovní zásobu, podporuje myšlení, učí děti zaměřit se na detaily, poznávat slabiky a písmena a rozvíjí analyticko syntetické myšlení. Nejznámější forma je ústní, při které hráč vyřkne slovo a následující hráč musí vymyslet jiné slovo, které začíná písmenem či slabikou, na které předchází slovo končí.

baterka - autobus - stroj

Do výuky administrativní techniky ji můžeme zařadit velmi snadno, neboť je nenáročná a jednoduchá. Můžeme ji také průběžně upravovat, obměňovat či například zvyšovat obtížnost, dle pokroku žáků. Hra je určena pro libovolný počet žáků. Pro její realizaci je potřeba počítač či notebook, tedy klávesnice a monitor, jako pro výuku psaní a běžný textový editor, např. Word. Hru je vhodné zařadit na začátku, v průběhu či na konci vyučovací hodiny, nejlépe po zvládnutí nácviку základních písmen na klávesnici.

Na začátku hry vyučující stanoví pravidla. Určí časový limit, počet slov, kdo řekne první slovo, zda se bude navazovat na poslední písmeno či slabiku. Určí, jaká slova požaduje, popř. jakého odvětví či předmětu se mají týkat, jaká slova nebudou uznána hodnocení výsledků a další podmínky, vyplývající ze zvolené varianty a metodiky.

Slovní kovaná je velmi variabilní hra. Lze ji jednoduše obměňovat. Já ve své praxi využívám její 2 varianty. V první variantě hrají jednotlivci sami. Vyučující řekne první slovo a žáci již sami navazují na poslední písmeno či slabiku, dle předem dohodnutých pravidel, buď v předem určeném časovém limitu, nebo dokud nedosáhnou stanoveného počtu slov. Slova napsaná s chybou se nepočítají. Vítězí ten žák, který byl nejrychlejší, nebo který vymyslel v časovém úseku nejvíce slov. Vyučující průběžně prochází a kontroluje žáky při psaní na klávesnici. Vhodné je také zadávat odvětví, či obor, kterého se slova musí týkat například potraviny, průmysl, ekonomika, politika, zeměpis, zemědělství apod.

Ve druhé variantě této hry řekne vyučující první slovo, které si všichni napíšou. Pokračuje další žák v řadě. Řekne další slovo, které začíná posledním písmenem nahlas,

všichni si dané slovo musí napsat, ale zároveň musí rychle vymyslet další slovo, které stejným písmenem začíná a to také zapsat. Vše musí stihnout, dokud další žák neřekne nové slovo. Takto postupují při každém vyřčeném slovu. Hra končí ve chvíli, kdy poslední žák v řadě dopíše poslední slovo. Vítězem, se stává ten žák, který má správně napsaná vyřčená slova a vymyšlená svá vlastní slova. Kritéria hodnocení této hry mohou být různá. Vyřadit lze například slova, která obsahují neprobrané písmeno, stejná slova, nebo nepíše-li žák deseti prsty. Máme-li ve třídě žáka se speciálními vzdělávacími potřebami, do hodnocení nezahrnujeme specifickou chybovost.

Obě varianty jsou velmi krátké, nezaberou velké množství času, proto jsou vhodné především pro zpestření výuky psaní a odreagování při práci na klávesnici.

5.3.2 Abeceda

Hra abeceda je také velmi známá. Lidé ji znají spíše pod názvem město, jméno zvíře, věc. Stejně tak jako slovní kopanou ji lze zařadit do výuky kdykoliv. Chceme-li pomocí této hry procvičovat a zrychlovat rychlost a přesnost psaní, je vhodné ji zařadit tehdy, ovládá-li žák písmena celé klávesnice. Je-li pedagogickým cílem zpestření a uvolnění, lze ji zařadit kdykoliv v průběhu školního roku.

Vybraný žák či vyučující potichu říká abecedu. Další žák v řadě žáka zastaví slovem „STOP“ Ten vyřkne písmeno, u kterého skončil. Všichni studenti musí v předem stanoveném časovém limitu vymyslet co nejvíce slov na vyřčené písmeno. Vyhrává ten žák, který má nejvíce správně napsaných slov.

K – kobyła, kůň, kornout, kokos, koleno...

Výběr slov je možné opět upravit dle potřebných kritérií. U jedinců se speciálními vzdělávacími potřebami je tolerantněji hodnocena specifická chybovost. (záměny, výměny, písmen, vynechání slabik apod.)

5.3.3 Had z písmenek

Had z písmenek je hra, nebo spíše cvičení, které slouží k prověření toho, zda skutečně žák ovládá či zvládá hmatovou metodu psaní na klávesnici. Vyučující předem připraví text buď na papíře, nebo například na dataprojektoru. Text by neměl být moc dlouhý a jeho náročnost vyplývá ze zvládnuté úrovně žáka. Úkolem je text

bez chyby opsat, následně jej opsat pozpátku a poté opět popředu. Vítězem se stává ten, kdo text nejrychleji správně opíše s nejmenším množstvím chyb.

Tuto hru lze také využít jako klasifikační nástroj. Každý, kdo opis zvládne a to bez ohledu na časovou dotaci si zaslouží odměnu, minimálně formou pochvaly, neboť psaní písmen zprava doleva je pro starší žáky a dospělé zcela nepřírozené.

Lze ji zařadit do výuky kdykoliv v průběhu školního roku. Dokonce již po zvládnutí základní řady na klávesnici.

Máme-li ve třídě žáka se specifickými poruchami učení – konkrétně s dyslexií, tolerantněji hodnotíme záměny podobných písmen – např. p. b, d, b apod. popřípadě ho k psaní pozpátku nenutíme.

5.3.4 Koptavá hra

Koptavá hra se ve skutečnosti nejmenuje koptavá hra, tento název ji dali sami studenti. Nemá s koptáním nic společného. Spočívá v tom, že žáci opisují předem připravený text. Každou souhlásku však musí napsat 3x. Cílem je procvičit psaní jednotlivých písmen a upevnit jejich správný prstoklad. Hru lze také velmi ztížit. Vhodné je např. určit u jednotlivých souhlásek jejich počet. Například k 5x, l 4x apod. nebo u jedné souhlásky určit počet, který bude postupně klesat.

Např. první k v textu bude 10x, druhé k v textu 9x, třetí k v textu 8x apod. Následné čtení napsaného textu nepatří mezi pedagogické cíle, ale žáci se u čtení pobaví, zasmějí, zvláště vyžaduje-li vyučující důsledné vyslovování jednotlivých slov.

Ppprrrrrootttokkkolll, kkkobbbyllla, ssttttrrrrojjj

5.4 Prstová cvičení při výuce administrativní techniky

5.4.1 Proplétání prstů

Toto cvičení vychází z čínské medicíny, která působí také při silných bolestech. Spojíme špičky uvolněných prstů – vždy oba ukazováky, prostředníky, prsteníky i malíky. Držíme před sebou obě ruce spojené a uvolněné – jako misku, nebo pokračování svého břicha. Nyní prsty vyměníme. Ukazováky spojíme s prostředníky, prsteníky s malíky. Nakonec špičky čtyř prstů opět spojíme se špičkami prstů na pravé ruce (Lichtblau, 2015, str. 55). (viz. Obrázek č. 3)

5.4.2 Cvrnkání

Jedná se o klasické cvrnkání prstů, které připomíná cvrnkání do kuliček. Postupně procvičujeme všechny prsty jedné ruky a pokračujeme prsty druhé ruky. (viz. Obrázek č. 4)

5.4.3 Ťukání prsty

Položíme ruce na stůl, stejně jako na klávesnici, natáhneme prsty a bříšky prstů ťukáme prsty do stolu. Snažíme se o nejsilnější zvuk. Dle pokynů můžeme střídat jednotlivé prsty, nebo vyťukávat do rytmu či hudby. (viz. Obrázek č. 5)

5.4.4 Balet prstů

Propojíme prsty obou rukou. Střídavě zvedáme a napínáme vždy jeden prst. Ostatní se nehýbou. Pořadí tohoto cvičení určuje vyučující, nebo studenti sami (Lichtblau, 2015, str. 56). (viz. Obrázek č. 6)

5.4.5 Muchlání papíru

Studenti dostanou dva listy papíru, který musí zmuchlat do kuličky. Mohou využít pouze jednu ruku. Následně ruku vystřídají. Papír, musí být co nejvíce zmačkaný a kulička co nejmenší. (viz. Obrázek č. 7)

5.4.6 Protahování prstů a dlaní

Spojíme dlaně do sebe. Natahujeme paže a protahováním prsty a dlaně procvičujeme. Paže tlačíme nahoru a do stran. (viz. Obrázek č. 8)

5.4.7 Kroužení

Jedná se o cvik, který je známý z hodin tělesné výchovy. Jedná se o intenzivní kroužení nejprve rameny, lokty, zápěstím a po-té jednotlivými prsty. (viz. Obrázek č. 9)

6 ZÁVĚR

Závěrečná práce na téma: „Motivační hry a cvičení při výuce administrativní techniky“ popisuje a vysvětluje pojem motivace a její zásadní význam při výuce. Popisuje a charakterizuje jednotlivé motivační hry, prstová cvičení a další cvičení, která mohou být ve výuce administrativní techniky realizována. Zaměřuje se na objasnění významu her a cvičení při výuce a motivaci k vyučovanému předmětu či tématu.

Problematika motivace je velmi rozsáhlá a složitá. Je potřeba si uvědomit, že ji ovlivňuje celá řada faktorů. Otázkou motivace žáků při výuce se zabývala a stále zabývá celá řada odborníků, psychologů, sociologů i pedagogů. Motivaci žáků při výuce ovlivňuje velmi výrazně učitel, který vytváří strukturu vyučovací hodiny. Pokud žáky vyučovací hodina baví, pracují efektivněji a zvyšuje se jejich motivace o studovaný obor či konkrétní vyučovací téma. Efektivita samotné výuky vychází z metod a didaktických postupů, které vyučující zahrnuje do výuky, velmi výrazně ovlivňuje motivaci žáka a jeho výkonnost.

Ke zvyšování motivace žáků mohou pedagogové využívat celou řadu didaktických nástrojů, mezi které patří hry, soutěže a cvičení. Záleží jen na samotném pedagogovi, zda tyto „nástroje“ do výuky zařadí, jakou konkrétní formu zvolí a zda bude ochoten pozměnit a uzpůsobit svůj dosavadní styl výuky.

Ve své pedagogické praxi se bohužel stále setkávám s kolegy, kteří považují hry, cvičení a soutěže za ztrátu času. Při výuce uplatňují stejný vzdělávací styl – diktování zápisků do sešitu, studenti celou hodinu zapisují výklad učitele. Při této monotónní práci kolísá nejen výkonnost jednotlivých žáků, ale také motivace a zájem o učivo. Žáci se na takovéto vyučovací hodiny netěší, nemají aktivní zájem o výuku.

Pro pedagogickou praxi doporučuji do výuky zařazovat hry, soutěže či zábavná cvičení, kterými učitel vyučovací hodinu oživí, uvolní, zvýší výkonnost a koncentraci žáků a přirozeným způsobem vštípí či procvičí vědomosti a dovednosti v příslušném učebním předmětu.

Hlavním přínosem mé závěrečné práce jsou samotné hry a cvičení při výuce. Navazuji na pedagogické zásady a myšlenky J. A. Komenského dle kterého si děti mají především hrát. Pedagogické hry a cvičení s jasným vzdělávacím cílem a multisenzoriální přístup jsou velkým pedagogickým bohatstvím, na které bychom neměli při výuce zapomínat.

7 SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

PLHÁKOVÁ, Alena. *Učebnice obecné psychologie*. Praha: Academia, 2007, 472s. ISBN 978-80-2001-499-3.

TOMAN, Ivo. *Motivace zvenčí je jako smrad*. Taxus International, 2014, 190s. ISBN 858-6-11-22030-6.

VALIŠOVÁ, Alena., KASÍKOVÁ, Hana a kol. *Pedagogika pro učitele*. 1. vyd. Praha: Grada, 2007. ISBN 978-80-247-1734-0

LICHTBLAU, Bruno. *Kanclrobik*. Praha: Ikar, 2015, 128s, ISBN 978-80-249-2743-5.

KOHOUT, Karel. *Základy obecné pedagogiky*. Praha: UJAK, 2007, 145s, ISBN 978-80-86723-38-9.

WERNEROVÁ, Irena. *Komunikace pro každého*. Computer media s. r. o., 2010, 240s, ISBN 978-80-7402-064-3.

GRECMANOVÁ, Helena., HOLOUŠOVÁ, Drahomíra a kol. *Obecná pedagogika*. Olomouc: Hanex, 1999, 231s, ISBN 80 -85783-20-7.

PRŮCHA, Jan., WALTEROVÁ, Eliška., MAREŠ, Jiří. *Pedagogický slovník*. Portál s. r. o., 2013, 400s, ISBN 978-80-262-0403-9

Elektronické zdroje

Školní vzdělávací program Bezpečnostně právní činnost, 2013, vycházející z Rámcového vzdělávacího programu 68-42-M/01 Bezpečnostně právní činnost, dostupné na <http://www.sstmst.svp.beupecnostnepravnicinnost.cz>

8 SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek č. 1 Fotografie žáků při psaní na klávesnici deseti prsty

Obrázek č. 2 Fotografie žáků při psaní na klávesnici deseti prsty

Obrázek č. 3 Fotografie žáků při prstovém cvičení – proplétání prstů

Obrázek č. 4 Fotografie žáků při prstovém cvičení – cvrnkání

Obrázek č. 5 Fotografie žáků při prstovém cvičení – ťukání prsty

Obrázek č. 6 Fotografie žáků při prstovém cvičení – balet prstů

Obrázek č. 7 Fotografie žáků při prstovém cvičení – muchlání papíru

Obrázek č. 8 Fotografie žáků při prstovém cvičení – protahování prstů a dlaní

Obrázek č. 9 Fotografie žáků při prstovém cvičení – kroužení rukou a prstů

9 SEZNAM PŘÍLOH

Příloha č. 1 - Hodnotící stupnice přesnosti psaní pro 1. a 2. ročník

Příloha č. 2 - Hodnotící stupnice rychlosti psaní pro 1. a 2. ročník

Příloha č. 3 - Pracovní list č. 1

Příloha č. 4 - Pracovní list č. 2

PŘÍLOHY

Příloha č. 1 - Hodnotící klasifikace rychlosti a přesnosti psaní pro psaní pro 1. ročníky

Období	Známka			
	1	2	3	4
Září - říjen	80 a více	79-70	69-60	59-50
Listopad - prosinec	110 a více	109-95	94-80	79-70
Leden - únor	130 a více	129-115	114-110	99-90
Březen - duben	150 a více	149-135	134-120	119-105
Květen - červen	160 a více	159-145	144-130	129-115
% chyb celoročně	0,0 - 0,20	0,21-0,40	0,41-0,60	0,61-0,80

Zdroj: ŠVP Bezpečnostně právní činnost, 2013

Příloha č. 2 - Hodnotící klasifikace rychlosti a přesnosti psaní pro psaní pro 2. ročníky

Období	Známka			
	1	2	3	4
Září - říjen	170 a více	155-169	140-154	125-139
Listopad - prosinec	180 a více	165-179	150-164	135-149
Leden - únor	190 a více	175-189	160-174	145-159
Březen - duben	195 a více	180-194	165-179	150-164
Květen - červen	200 a více	185-199	184-170	155-169
% chyb celoročně	0,0 - 0,20	0,21-0,40	0,41-0,60	0,61-0,80

Zdroj: ŠVP Bezpečnostně právní činnost, 2013

Pracovní list - procvičování problematických a dlouhých slov



Dbejte na správné posazení u PC.

Dodržujte zásady správného psaní desetiprstovou hmatovou metodou.

1. Opište pozorně problematická slova - každé slovo 3x

Antikomunistická

Antikotočerepapinovikovičovská,

Nejneobhospodařovatelnějšími

Nejneospravedlňovatelnějšími

Nejneosamostatňovatelnějšími

Nejnerozradostňovatelnějšími

Nejnezhospodárňovavatelnejšími

Nejnezprostředkovávatelnejšími

Nejnevykrystalizovávatelnejšími

Nejzjedenácteronásobitelnejšími

Nejzdevatenácteronásobitelnejšími

Nejenznesrozumitelňovatelnějšími

Nejnezpravděpodobnostňovatelnějšími

Nejzdevětadevadesáteronásobitelnejšími

Pracovní list – nácvik písmene „í“



Písmeno „í“ píšeme pravým prsteníčkem.

1. Opiš

líp pí psí pít dík lít fík díl píp líh zdí
jí dít sít rzí dít pí psí píp lít dík líh
pít rzí tít dík líp jííl fík díl zdí jít jí
sít hí zdít slít kosí píst lidí jíst síla
uhlí oslí setí ulít elfí kutí lpít husí kutí
díl jetí ulít sít uhlí setí fígl oslí

2. Opiš slova na celý řádek

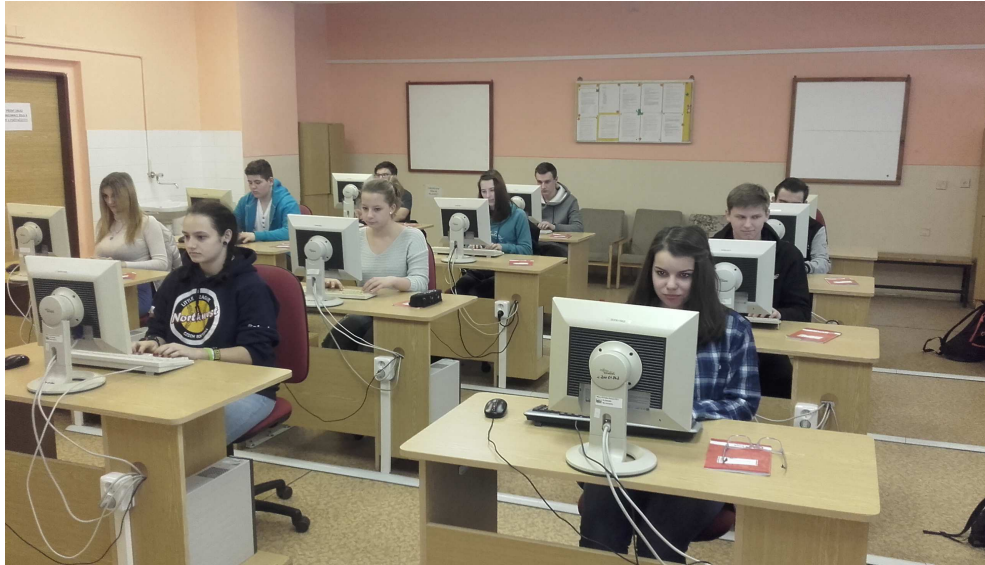
líp psí pít dík fík líh jít sít zdít slít

3. Opiš slova dle předlohy a poté pokračuj pozpátku

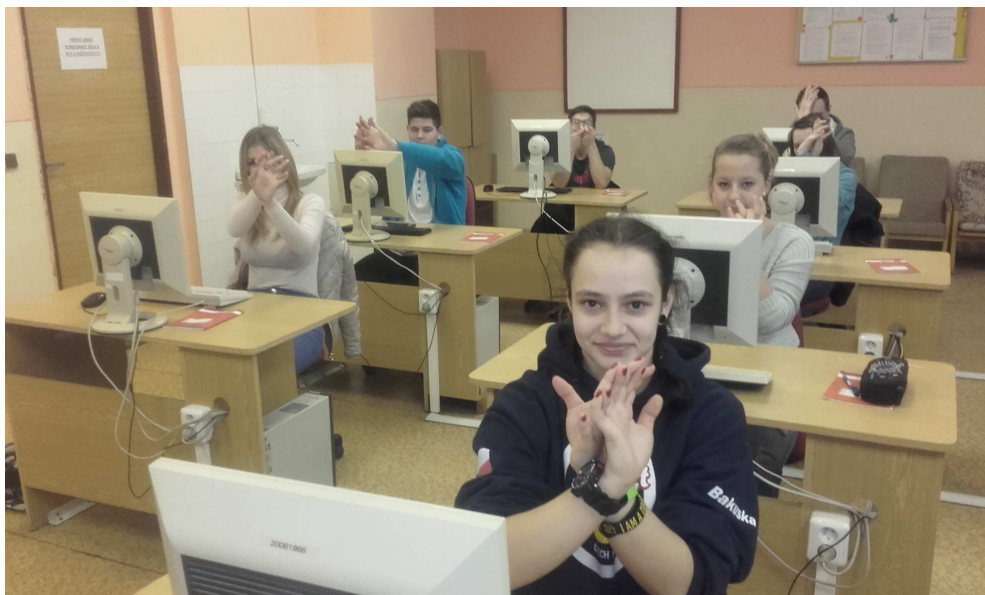
kosí píst lidí jíst síla uhlí oslí setí ulít
elfí kutí lpít husí kutí díl jetí ulít sít
uhlí setí fígl oslí

4. Opisuj podle předlohy

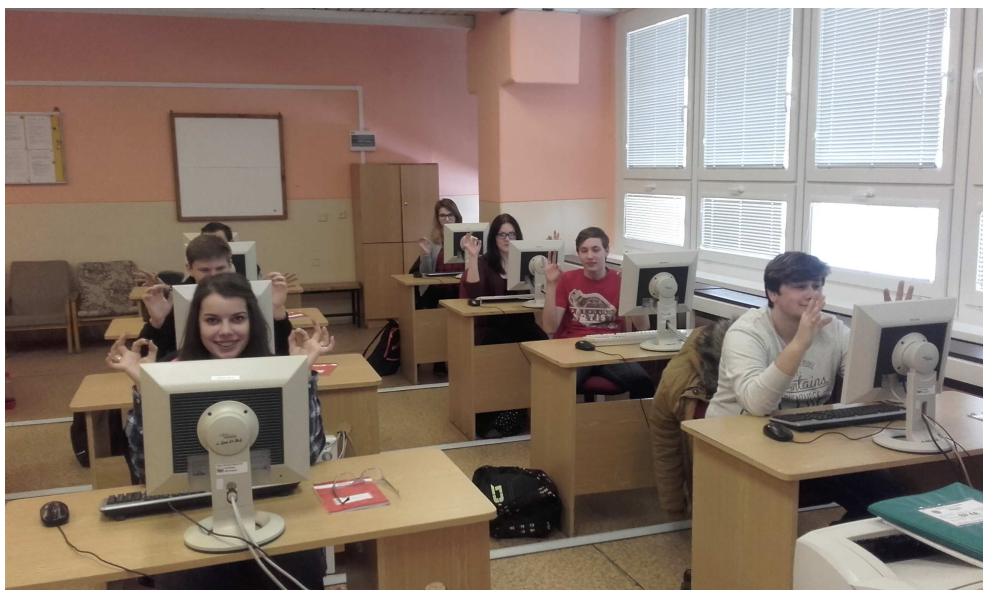
Elfí víla ví více jak víla kosí. Oslí síla.
Jíra musí jíst husí a krutí maso. Musí líp
sít. Fígl lidí. Nutí pít víno. Kosí pírko.



Obrázek č. 1 Fotografie žáků při psaní na klávesnici deseti prsty



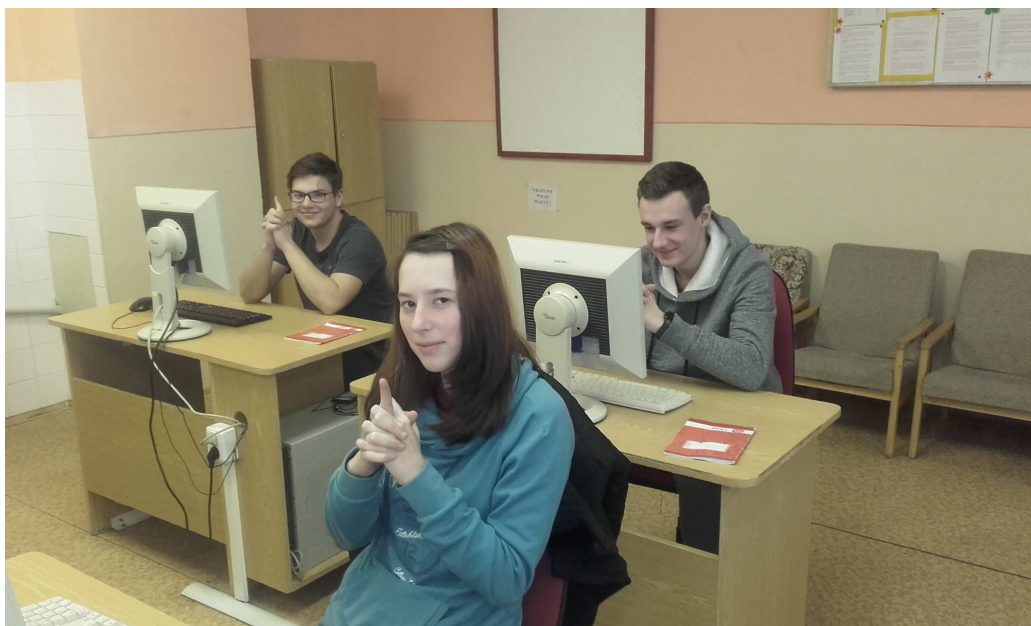
Obrázek č. 3 Fotografie žáků - proplétání prstů



Obrázek č. 4 Fotografie žáků - cvrnkání



Obrázek č. 5 Fotografie žáků - ťukání prsty



Obrázek č. 6 Fotografie žáků - balet prstů



Obrázek č. 7 Fotografie žáků - muchlání papíru



Obrázek č. 8 Fotografie žáků - protahování prstů a dlaní



Obrázek č. 9 Fotografie žáků - kroužení