



Pedagogická
fakulta
Faculty
of Education

Jihočeská univerzita
v Českých Budějovicích
University of South Bohemia
in České Budějovice

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Pedagogická fakulta
Katedra slovanských jazyků a literatury
Oddělení českého jazyka a literatury

Diplomová práce

Jazykové hry ve výuce českého jazyka na 1. stupni ZŠ

Linguistic games in the Czech language at the
primary school

Vypracoval: Tereza Lukešová
Vedoucí práce: PhDr. Ivana Šimková, Ph.D.

České Budějovice 2017

ANOTACE

Diplomová práce se zabývá jazykovými hrami v českém jazyce na 1. stupni základních škol. Práce je rozdělena do dvou částí – teoretické a praktické. V teoretické části práce je pozornost věnována hře a jejímu přínosu. Důraz je kladen na didaktickou hru, její definici, třídění, motivaci, vedení a hodnocení jazykových her. Teoretická část práce se také zabývá kooperativním učením a časově nenáročnými kooperativními metodami. Praktická část práce seznamuje s výsledky šetření, které bylo realizováno prostřednictvím dotazníku. Součástí práce je zásobník vyzkoušených a osvědčených jazykových her využitelných při výuce na 1. stupni ZŠ.

Klíčová slova: hra, didaktická hra, jazyková hra, kooperativní učení, kooperativní metody

ANNOTATION

The thesis deals with linguistic games in the Czech language at the primary schools. The thesis is divided into two parts – theoretical and practical. . The theoretical part focuses on the game and its benefits. Emphasis is put on the didactic game, its definition, classification, motivation, managemet and evaluation of the linguistic games. Theoretical part of the theses also deals with cooperative teaching and time undemanding cooperative methods. The practical part acquaints with the interpretation of the survey results. The survey was carried out by questionnaire. A fund of linguistic games applicable for the primary schools usage is part of the theses. These linguistic games were tried out and experienced.

Keywords: game, didactic game, linguistic game, cooperative learning, cooperative methods

Prohlášení

Prohlašuji, že svoji diplomovou práci na téma Jazykové hry ve výuce českého jazyka na 1. stupni ZŠ jsem vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované 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, elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

V Českých Budějovicích dne 2. 2. 2017

.....

Tereza Lukešová

Poděkování

Především děkuji PhDr. Ivaně Šimkové, Ph.D. za poskytnutí cenných rad, podkladů a materiálů pro vypracovávání diplomové práce. Chtěla bych také poděkovat všem pedagogickým pracovníkům za jejich pomoc při dotazníkovém šetření. Dále bych chtěla poděkovat dětem ze Základní školy Zdice za to, jak byly ochotné ke spolupráci.

Obsah

ÚVOD	7
I. TEORETICKÁ ČÁST	8
1. HRA	8
1.1 Vymezení pojmu hra	8
1.2 Přínos hry pro dítě	10
1.3 Třídění her	11
2. DIDAKTICKÁ HRA	14
2.1 Didaktická hra	14
3. JAZYKOVÁ HRA.....	17
3.1 Třídění jazykových her	18
3.2 Motivace jazykových her.....	19
3.3 Vedení a výběr jazykových her.....	20
3.4 Hodnocení jazykových her	22
3.5 Pomůcky ke hrám	23
4. KOOPERATIVNÍ UČENÍ	25
4.1 Cíle kooperativního učení.....	28
4.2 Časově nenáročné kooperativní metody a techniky	30
II. PRAKTICKÁ ČÁST	34
5. CHARAKTERISTIKA VÝZKUMU A PODMÍNKY ŠETŘENÍ.....	34
6. VYHODNOCENÍ DOTAZNÍKU	35
6.1 Shrnutí	45
7. ZÁSOBNÍK JAZYKOVÝCH HER	46
7.1 Nejčastěji využívané pomůcky v jazykových hrách	46
7.2 Jazykové hry pro procvičení učiva vyjmenovaných slov	48
7.3 Jazykové hry pro procvičení učiva slovních druhů	58

ZÁVĚR	68
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	69
SEZNAM PŘÍLOH	71
PŘÍLOHY	72

ÚVOD

Tato diplomová práce se věnuje jazykovým hrám na prvním stupni základních škol. Téma bylo vybráno z důvodu praktického využití her a všech pomůcek, které byly vytvořeny a prakticky vyzkoušeny. Jazykové hry jsou zaměřeny na učivo českého jazyka ve všech ročnících prvního stupně, které tvoří podstatnou část výuky a jsou pro žáky až příliš zdlouhavé a obtížné. Díky těmto hrám se žákům výuka ozvláštňuje i zpestří a každá vyučovací hodina je tak pro žáky daleko přitažlivější a zábavnější.

První kapitola teoretické části se zabývá stručným vymezením her, jak se dají hry několika způsoby dělit a jaké jsou přínosy hry pro žáky. V následující kapitoly se zaměřují na didaktickou a především na jazykovou hru. Podkapitoly nám ukazují správný výběr, motivaci a hodnocení jazykových her. Poslední kapitola se zaměřuje na kooperativní učení, které je velmi populární a často se ve výuce základních škol objevuje. Zmiňuje se o pravidlech kooperativního učení, jeho cílech a nenáročných časových metodách.

Praktická část vyhodnocuje dotazník, který byl cílený pro učitele, kde se vyhodnocuje a zkoumá jejich pohled na jazykovou hru. Vyplňovali ho učitelé všech tříd prvního stupně. Velká část praktické části tvoří zásobník jazykových her, kde jsou popsány jednotlivé hry, doporučený počet žáků při hře, přibližná doba trvání a pomůcky, které budou potřebné. Některé pomůcky jsou popsány podrobněji, protože jejich využití v hrách je daleko častější.

Cílem diplomové práce bylo podpořit jazykové hry ve vyučování, především v českém jazyce. Některé hry byly ověřeny prakticky, zda žákům přináší nové poznatky. Ukazují také, jak se žáky pracovat zábavnou formou her, které mají zároveň vzdělávací charakter, a jak vytvořit zásobník her, díky nimž si žáci osvojují a upevňují učivo v hodinách českého jazyka. Pomocí dotazníků jsem zjistila, jak se k této věci stavějí učitelé, zda zařazují a jak často hry do svých hodin. V neposlední řadě mě zajímalo, zda vyhodnocují, jak žáky jazykové hry baví a jaký mají pro ně přínos.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1. HRA

Hra je generacemi prověřeným pomocníkem při výchově a vzdělání, při níž se dítě nejen formuje, ale i projevuje. Díky tomu můžeme žáka hlouběji poznat a na tomto základě i lépe vychovávat. V jednotlivých etapách vývoje má ovšem hra své specifické rysy a význam. Jinak se hrají děti dvouleté nebo osmileté. Odlišnosti nejsou však vázány pouze na věková období, ale můžeme je najít i u dětí stejného věku. Proto hledáme způsob a míru, jak hru ovlivňovat a zprostředkovávat tak, aby byly děti schopny pochopit její zákonitosti a řád, který ji ovládá (Mišurcová, Fišer, Fixl, 1980, str. 8).

1.1 Vymezení pojmu hra

Hra provází lidskou společnost od vzniku dějin a o významné úloze hry již v antické společnosti přinášejí svědectví i literární díla, mimo jiné díla filozofů Platóna a Aristotela. Dále se lidskému životu a využití hry ve výchově věnovali středověcí myslitelé. Mimo sportovní a pohybové hry se přidaly i hry intelektuální; například hádanky, říkanky a hry s obrázky. Pro potřeby žáků připravil Thomas Murner ve formě hry s kartami Dialektiku v obrázcích. Tato první didaktická hra byla vytištěna roku 1510 v Krakově a o sto let později v Paříži, kde došlo k rozšíření mezi mládež a dospělé. Tak se hra a hračka zapojila do výchovy a stala se předmětem soustavného zájmu pedagogů (Mišurcová, Fišer, Fixl, 1980, str. 10).

Hra neodmyslitelně patří mezi základní potřeby dítěte jakéhokoliv věku. Ke hraní her není zapotřebí žádná komplikovaná sekundární motivace. I bez přílišné motivace žáci vykonávají hru ze všech svých sil a možností. Hra aktivizuje žáky daleko více než jakákoliv jiná činnost. Dochází u ní, podobně jako u hypnózy, k naprostému a úžasnému soustředění. Proto v případě, kdy se podaří zakomponovat učení do hry, docílíme tak nejvyšší efektivity. U her obecně platí: čím jednodušší pravidla hry, případně čím jednodušší didaktické prostředky (herní plány apod.), tím větší naději má daná hra na úspěch – ať jde o oblíbenost u dětí nebo efektivitu didaktického působení. Pro děti je mnohem přínosnější hraní her s nesespecifickými účinky, které zato dokáží

aktivizovat tělesnou i duševní činnost a jejichž socializační a kreativizační efekt je největší (Houška, 1991, str. 19).

Psychologický slovník definuje hru jako jednu ze základních lidských činností, k nimž dále patří učení a práce; u dítěte je smyslová činnost motivována především prožitky, u dospělých má hra závazná pravidla, cíl nikoli pragmatický, ale ve hře samé (Hartl, Hartlová, 2000).

Huizinga (1999, str. 23) definuje hru takto: „*Podle formy můžeme hrou nazvat svobodné jednání, které je míněno jen tak a stojí mimo obyčejný život, ale přesto může hráče plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užitku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase a ve zvlášť určeném prostoru, které probíhá řádně podle určitých pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím, nebo které se vymaňují z obyčejného světa tím, že se přestrojují za jiné.*“

Podíváme-li se na rozdílné definice dohromady, zjistíme, že společné pro všechny je několik důležitých rysů.

- **Hra jako znak.** Hra je něco, co není zcela doopravdy, respektive kde provádíme něco s poukazem na něco jiného.
- **Emocionální angažovanost.** Hra obsahuje vzrušení. Vzrušení souvisí s nejistotou a neurčeností hry. Je podněcováno soutěží, zkouškou vlastních schopností a dovedností ve hře obstát.
- **Pravidla.** Lov, flirtování i hokej mají svá pravidla, která je třeba respektovat a za jejich porušení následuje sankce.
- **Soutěž.** Hra je téměř vždy soutěží, byť nikoliv nutně soutěží proti někomu, je možné soutěžit proti něčemu.
- **Cíl.** Cílem hráče je vždy vyhrát. Cílem pedagoga může být něco zcela jiného, např. přivést prostřednictvím hry studenty k určitému porozumění, určitým postojům či určitým dovednostem (Činčera, 2007, str. 9).

Houška (1991, str. 18) také uvádí, že hra by měla mít určité zákonitosti:

1. Učitel nebo rodič smí být pro dítě pouze iniciátorem, tím, kdo navrhuje určitou hru hrát. V průběhu hry do ní nesmí vstupovat.
2. Rozhodnutí o tom, zda hru hrát, musí pocházet od dítěte. V žádném případě nelze hru dětem vnutit.

3. Hra má stanovená pravidla tak, aby při hře nedocházelo k nedorozuměním a aby plnila své cíle.

Nizozemský historik Johan Huizinga (1938, str. 37) ve svém díle hru definuje takto: *„Hra je svobodné jednání či zaměstnání, které v rámci určitého jasně vymezeného času a prostoru, které se koná podle svobodně přijatých, ale přitom bezpodmínečně závazných pravidel, má svůj cíl samo v sobě a nese sebou pocit napětí a radosti a zároveň vědomí odlišnosti od všedního života.“*

1.2 Přínos hry pro dítě

Ve všech dostupných publikacích se dozvídáme, že hra má na děti příznivý dopad. Již J. A. Komenský ji začlenil do své pedagogické soustavy a pokládal hru za stejně důležitou pro zdravý vývoj žáka jako výživu a spánek. Hra podle něj slouží jednak k pobavení, jednak k obohacení znalostí a rozvoji smyslů a myšlení. U větších dětí je hra prospěšná především pro tělesné zdraví a duševní čilost. Pro ně se doporučují pohybové hry a především hry intelektuální. Hra je u dětí spojena s radostí a uspokojením díky možností sebeuplatnění, a proto by měla najít své místo i ve škole, aby také učení bylo příjemné a zábavné.

Funkci hry spatřujeme v tom, že slouží jako odpočinek, umožňuje vybití nadměrné energie, je projevem napodobivého pudu a určitou formou přípravy na život a dokonce dítě přibližuje ke skutečnosti. Tím, že člověk někoho představuje a přijímá určitou roli, proniká hlouběji do skutečnosti, poznává lépe své okolí i sám sebe, a tak obohacuje svou vlastní osobnost. Není pouhou činností, která uspokojuje materiální zájem, ale její význam tkví v ní samé, v tom, co poskytuje hráči, jak může při hře projevit svou sílu, důvtip, odvahu, vytrvalost, fantazii, tvůrčí schopnosti, veselost a estetické cítění. Ve hře se rozvíjejí všechny stránky dětské osobnosti, stává se tak významným pedagogickým prostředkem. Je nezbytná pro všestrannou a harmonickou výchovu, kterou chápeme a uskutečňujeme jako jednotu výchovy tělesné, rozumové, mravní, pracovní a estetické.

Hra vštěpuje dětem vědomosti, rozvíjí jejich řeč a poznávací schopnosti jako vnímání, představivost, myšlení, paměť, a zároveň přispívá ke kultivaci jejich osobnosti jak po stránce citové, tak i volní – hlavním prostředkem je učení, jehož převládající forma v předškolním a školním věku je právě hra (Mišurcová, Fišer, Fixl, 1980).

Velký počet všech činností se odehrává na zahradě, louce nebo v lese, kde se díky tomu spoluutváří nejen kladný vztah dítěte k přírodě, ale obohacují se i jeho znalosti.

Přínos hry pro dítě nemusí být vždy kladný. V některých případech se objevuje i záporný vliv, a to především v hazardních hrách, v nichž se podvádí nebo hraje falešně. Kladný účinek se projevuje tehdy, když se dodržují přesná pravidla, utvářejí přátelské vztahy a respektuje se zásada rovnoprávnosti. V případě dodržování všech uvedených bodů můžeme uvést jako příklad další klad, ke kterému ve většině případů dochází, a tím je začlenění dítěte do kolektivu – psychologie označuje tyto hry jako kolektivní čili společenské. K nim patří hry: soutěživé (míčové), pospolité (turnaje, hry na školu), rodinné (na maminku a tatínka, s panenkou), stolní (loto, karetní hry). Pro sociální vývoj dítěte má hra hned dvojí funkci. Jednak napomáhá poznání společenského prostředí (například v tvořivých námětových hrách si děti osvojují různé sociální role), jednak napomáhá k utváření sociálních postojů a vztahů mezi dětmi navzájem nebo dětí k dospělým.

Další estetická kvalita, která bývá spojována s hrou a jejím přínosem, je humor, veselost a smích. Dítě totiž bere hru jako záležitost, která ústí právě v žert, vtíp a smích, protože právě děti se rády smějí a podněty k smíchu nacházejí prakticky ve všem.

Hra je vysoce oceňována zejména proto, že přispívá k tělesnému a duševnímu zdraví a vnáší radost a obohacení do našich životů (Mišurcová, Fišer, Fixl, 1980).

1.3 Třídění her

Pokud chceme chápat hru jako lidskou činnost, je nutné přihlídnout k její rozmanitosti a značné různorodosti. Třídění her je nelehký úkol, převážně proto, že pod tímto pojmem můžeme chápat velké množství odlišných aktivit. Známe tedy různé třídění her. Při hrách uplatňujeme celou řadu dovedností a vědomostí, pak prověřují a cvičí zpravidla více stránek lidské osobnosti. Psychologie třídí hry na nepodmíněné reflexní neboli intuitivní, senzomotorické, intelektuální a kolektivní, ale z pedagogického hlediska dělí Mišurcová (1980, str. 30) hry do dvou velkých skupin, a to na:

„ Hry tvořivé – dítě si námět i průběh hry volí samo. Jejich hlavním obsahem je vztah k materiálnímu světu.

a) *předmětové (dítě manipuluje s předměty, které je obklopují, rozvíjí své smysly a poznává vlastnosti předmětů),*

b) *hry úlohové – námětové (dítě na sebe bere známou sociální roli dospělého, napodobuje činnost dospělého, napodobuje vztahy mezi lidmi),*

c) *dramatizační – snové (dítě ve své představě vytváří děje, postavy, prožitky, hovoří s vymyšlenou osobou),*

d) *konstruktivní (dítě záměrně manipuluje s přirozeným nebo umělým materiálem, předměty a pomůckami, které připomínají skutečnost svým vzhledem či funkcí).*

Hry s pravidly – navazují z hlediska ontogeneze na hry tvořivé. Jejich hlavním obsahem je jednání s ostatními hráči. Obsahují hry:

a) *pohybové (na kočku a myš, na honěnou, míčové hry, hry se zpěvem),*

b) *intelektuální (didaktické) – v nich postupuje do popředí pedagogický záměr a rozvíjí se především rozumové schopnosti (skládanky, stolní hry, slovní fotbal...).*“

Naopak (Hrabalová 1959, str. 97) rozlišuje hry na:

Hry nepohybové – s heslem či povelom, s říkadlem, se zpěvem, hádankové.

Hry pohybové – povelové s dialogem, s vyprávěním, pozornostní, prosté bez textu.

Hry s ustálenými předměty – využití míče, švihadla, šátku, dřívka aj.

Hry a písně obřadní a koledy – využití masopustu, velikonočního pondělí aj.

Hry jsou tedy velmi rozmanité. Existují hry, které vznikají za určité situace a dítě se k nim již nikdy nevrátí. K těmto hrám patří:

- Funkční hry (houpání na dřevěném koni, brouzdání, hrabání tunelů v písku...)
- Námětové (na lékaře, na listonoše, na psa, na koně...)
- Napodobivé (mytí nádobí, utírání prachu, luxování...)
- Fantastické (ošetřování loutky, hovor s vymyšlenou postavou...)
- Konstruktivní (stavění, vystřihování, zatloukání hřebíku...)
- Hlavalamné a skládací (puzzle, skládání rozhozených kostek...)
- Kombinační (rébusy, křížovky, dáma...)

Vedle toho jsou hry, k nimž se dítě rádo vrací, opakuje je a přenáší i mezi kamarády. Dále se rády hrají hry tradiční, které se přenáší z generace na generaci a můžeme si všimnout i rozmanitých obměn, ke kterým dochází na různých místech světa. Některé hry jsou rozšířené po celém světě, jsou to například honičky, kruhové hry, hra na zlatou bránu apod. Můžeme tedy rozdělit hry dokonce podle země, určité skupiny národů aj. Z tohoto rozdělení vyplývá, že hry dětí různých slovanských národů jsou si velmi podobné, někdy i přímo totožné. Hlavním rysem slovanských her je, že si děti vytvářejí hry, kde uplatňují celou svou bytost, mluví, zpívají, běhají, dramatizují a podobně (Mišurcová, Fišer, Fixl, 1980, str. 28).

2. DIDAKTICKÁ HRA

Zatímco v osobním životě si děti vytváří a hrají vlastní hry právě proto, že je baví, školy se musí o tuto přitažlivost stále snažit. Je třeba, aby se staly pro žáka přitažlivé v co největší míře, aby žáci navštěvovali školu rádi a výuka pro ně byla zajímavá. V neposlední řadě projevuje škola snahu podřídit vyučování přirozeným potřebám dítěte, čímž značně roste pozornost věnovaná didaktickým hrám. Didaktická hra je charakteristická svým významem, účelem a určitými didaktickými cíli. Mimo jiné je zdrojem motivace, zvyšuje aktivitu myšlení a rovněž i rozumové úsilí žáků. Velice napomáhá k tomu, abychom určitým způsobem dokázali udržet žákovu pozornost.

„Didaktická hra je pro dítě přirozená činnost. Poskytuje mu poznatky a dovednosti formou hry a pomáhá překonávat i ty největší obtíže při výuce.“ (Santlerová, 1993, str. 7).

2.1 Didaktická hra

Hra je považována za velice vhodný prostředek například k tomu, aby zajistila, že žáky výuka baví a těší se na ni. Díky ní si osvojují vědomosti a dovednosti daleko příjemnější a přirozenější cestou. Úkolem hry nejen přinést žákům zábavu, ale i u nich podpořit zdravou soutěživost, sebeovládání a smysl pro spravedlnost. Rozvíjí také tvůrčí schopnosti dítěte a to ve všech oblastech, včetně oblasti mezilidských vztahů.

Didaktická hra patří k aktivizujícím metodám, protože má vždy určitý výchovně vzdělávací cíl a tento cíl by se měl naplnit převážně vlastní činností žáků (Santlerová, 1993).

Didaktická hra by měla podle Houšky (1995) plnit několik základních požadavků:

- Měla by rozvíjet aktivitu, zájmy, fantazii a tvůrčí schopnosti. Proto bychom se měli pokusit o zařazení alespoň jedné hry, která by stimulovala tvořivost, do každé vyučovací hodiny.
- Hra musí mít jasný cíl, který není potřeba žákům zdůrazňovat. Musíme především vědět, proč hru do hodiny zařazujeme, jaký je její smysl. Hra by měla počítat se čtyřmi typy dětí: sluchově mluvním, zrakovým, hmatovým, pohybovým a typem slovně pojmovým.
- Důležitá je přitažlivost hry. Hra, která není pro žáky přitažlivá a nehrají ji ze svého vlastního zájmu, pro ně postrádá smysl a stává se ztrátou času.

- Pokud chceme rozvíjet vědomosti a dovednosti právě didaktickou hrou, měli bychom navazovat na znalosti, které mají žáci již zvládnuté. Načasování hraní hry je velice citlivá záležitost, kdy je nutné vycházet z psychické úrovně dětí a z konkrétní situace.

Santlerová (1993, str. 33) ve své knize 100 didaktických her ve výuce čtení a psaní uvádí tato pravidla:

- *„respektovat věkové a individuální zvláštnosti,*
- *vycházet z vědomostí a zájmu dětí,*
- *obsah hry musí být adekvátní prostředí, pomůckám a metodám,*
- *dobrá organizace, jasné vysvětlení pravidel a jejich dodržování,*
- *vyhodnocení, zda hra splnila stanovený cíl.“*

Jestliže chceme zařadit didaktickou hru do výuky, musíme si být vědomi cíle, jehož chceme v budoucnu dosáhnout. Je důležité si předem zformulovat pravidla hry tak, aby je žáci správně pochopili. Mimoto musíme mít dostatečně připravené potřebné pomůcky. Díky stručným a jasným pravidlům se hry žákům hrají nejlépe. Je známo, že příliš těžké, nebo příliš jednoduché hry žáky spíše odrazují. Stejně důležité je i zhodnocení celé hry na jejím konci, na které žáci čekají. Didaktická hra slouží nejen jako prostředek k výuce nové látky, ale zároveň i k opakování a upevnění látky probrané.

Učitel by měl své žáky znát a vědět, co od nich může očekávat. Je tedy důležité porozumění mezi žákem a učitelem. Pokud nebude ve třídě převládat klidná a důvěrná atmosféra, šance pro nadšení ze hry na obou stranách bude mizivá a nevyjde žádná sebelepší hra.

Hra je velice důležitá pro posílení zájmu žáků při osvojování nových vědomostí a dovedností. Je ovšem velice důležité zvolit správnou hru, zařadit ji do výuky ve vhodnou dobu, vše si dobře zorganizovat a promyslet.

Hry nám mohou posloužit k mnoha cílům. Je ovšem nutné, aby umožňovaly určitou volnost, svobodu a improvizaci. Pokud toto postrádají, přestávají být samy sebou. Každé dítě se naučí něčemu jinému i přesto, že hrají stejnou hru. Pokud umí pedagog správně začlenit hru, zajímavě ji uvést a kvalitně zhodnotit, nabývá didaktická hra opravdového významu (Santlerová, 1993).

Měli bychom udělat vše pro to, aby se žáci zapojovali do výuky aktivně a s nadšením a nestali se z nich pouze pasivní příjemci informací. Úkolem pedagoga je

ukazovat žákům správnou cestu a vytvořit jim co nejvhodnější podmínky k učení, v nichž se pak učí sami. Naší snahou je v první řadě motivace do výuky a podpoření dobrých vlastností osobnosti dítěte (Santlerová, 1993).

3. JAZYKOVÁ HRA

Jazykové hry slouží k rozvíjení řečových schopností a dovedností žáků. Jejich úkolem je ukázat žákovi správnou cestu, a to k jazyku, k dobrému vztahu k předmětu, který mu činí obtíže, a proto ho nebaví (Pišlová, 1996).

Hry zaměřené na upevnění gramatiky, slovní zásoby, výslovnosti a pravopisu nejsou pouze oddechovým prvkem, ale i efektivním učením. Slouží také jako zdroj motivace, který podporuje rozumové úsilí, podporuje myšlení a zlepšuje koncentraci pozornosti. Napomáhají k tomu, aby se žáci na výuku ve škole těšili a lépe zvládali obtížné učivo. Přispívají také k tomu, aby se prohloubil u žáků zájem o mateřský jazyk. Ve velké většině případů musejí žáci nad daným řešením přemýšlet a při jazykových hrách nedělají nic bezmyšlenkovitě. Takto se rozvíjí u žáků i jazykové myšlení, zejména při hrách, ve kterých použijí co nejvíce smyslů.

Jazykové hry přispívají k pohotovosti a jistotě vyjadřování při jednání na veřejnosti. Rozvíjejí dětskou fantazii, představivost a myšlení. Vytváří u žáků schopnost uvolnit se v pravou chvíli a soustředit jejich pozornost tam, kam je třeba. Zatímco u nejmenších žáků dochází díky hrám k nenásilnému přechodu od dětské hry k vážnější práci, u starších žáků se hry mění v postupně uvědomělou tvořivou činnost, jejíž zásluhou ztrácí na původní bezprostřednosti dětské hry (Budínská, 1991).

Ve vyučování by neměla být hra brána tak, že jsme si ji zahráli a budeme pokračovat v učení. Její využití by mělo být maximálně promyšlené a s jasným didaktickým záměrem motivovat k učivu, upevnit nebo zopakovat ho. Jen v tomto případě se hra stává fungující nositelkou vzdělávacího obsahu, výchovně vzdělávacím procesem a převážně přirozenou součástí vyučování (Bláhová, 1997).

Aby byla jakákoliv činnost úspěšná, je nezbytná koncentrace pozornosti, schopnost soustředění, mimo to i vnímání, rychlý a správný postřeh. Proto je rozvoj těchto schopností nezbytný. Pokud chceme u žáků vypěstovat návyk rychlého a plného soustředění na určité téma nebo akci, napomáhají nám k tomu právě jazykové hry. Žáci se tak učí udržet pozornost na tak dlouhou dobu, jaká je zapotřebí. Nechceme-li věnovat velký časový prostor jazykovým hrám, měli bychom je do hodin zařazovat pravidelně, střídát je a k některým se i častěji vracet. Zařazení jazykové hry je vhodné převážně hned na začátek hodiny právě z důvodu pomoci koncentrovat pozornost žáků. Můžeme hry zařadit i v průběhu hodiny jako zaměstnání a vítanou změnu pro oddech, nebo jako aktivní odpočinek po zaměstnání jiného druhu. Jindy hrami zakončujeme hodinu a slouží tak jako hravé opakování látky, kterou jsme se naučili (Pišlová, 1996).

3.1 Třídění jazykových her

Pišlová (1996) ve své publikaci třídí jazykové hry podle toho, co učitel se žáky v hodinách českého jazyka procvičuje:

Hry k procvičení čtení a psaní písmen

Primárním úkolem je ulehčit a především zpříjemnit žákům jejich první setkání s abecedou. Není to vždy pravidlem a můžeme hry využít i později, neboť mimo abecedu cvičí paměť, představivost a rychlost psaní.

Hry na cvičení výslovnosti

V těchto hrách se setkáváme se všemi zvukovými kvalitami řeči – výslovnost, intonace, přednes, hospodaření s dechem atd. Nesmíme opomínat odpovídající schopnosti a možnosti hráčů a podle toho vybírat správnou hru.

Hry na cvičení pravopisu

Tyto hry jsou zajímavé tím, že můžeme často jednu hru využít na procvičení několika různých pravopisných jevů. Procvičujeme pravopis zábavným jazykovým cvičením, které žáky baví.

Hry na poznávání stavby jazyka

Patří sem hry, kterými pocvičujeme tvarosloví, ale i skladbu. Náročným úkolem pro žáky je sestavování slov (z hlásek, slabik), morfemický rozbor slov, slovtvorný rozbor slov, ale i určování slovních druhů, jejich využití a zastoupení v jazyce.

Hry na rozvíjení slovní zásoby

Hlavním cílem těchto her je rozvoj a obohacení slovní zásoby jak aktivní, tak i pasivní. Můžeme zde najít hry, díky kterým procvičujeme českou slovní zásobu, ale i hry, které žáky seznamují s cizími slovy.

Hry rozvíjející stylistické dovednosti

Zásadou těchto her se žáci učí vyjadřovat rychle, přirozeně a dobře, nejen v podobě písemné, ale i ústní.

Hry všestranného využití

Díky tomu, že hry cvičí více jazykových dovedností najednou, můžeme je využít v různých jazykových oblastech. Často jsou to pouze normy her, ale obsah jim můžeme dát jakýkoliv.

Jazykové hlavolamy a hádanky

Na rozdíl od ostatních her jsou hádanky a hlavolamy složitější hry, kde jejich řešení trvá mnohem delší dobu. Důležitá je u hry soustředěnost, logické myšlení a myšlení tvořivé.

Schneiderová ve své knize *Jazykové hry a hříčky* (2010) rozděluje hry do 5 větších celků:

Hraní s písmeny, hláskami, se slabikami a trochu i s abecedou;

Hraní se slovy, slovním spojením a trochu i se slovními druhy;

Hraní s větami;

Hraní s texty;

Jazykové hry, hříčky, chytáčky, hádanky, hlavolamy a jiné jazykové vylomeniny.

Ve všech těchto celcích se nachází další cvičení, která jsou označena podle toho, co pomáhají rozvíjet a jakým způsobem. Cvičení tedy mohou rozvíjet verbální dovednosti, slovní zásobu, procvičují gramatiku, mluvenou komunikaci, logické myšlení, slohové dovednosti, dále hravá cvičení, která slouží k zábavnému procvičování.

V každé situaci a v každém kolektivu má jazyková hra vytvářet pěknou atmosféru, vyvolat zájem a aktivitu dětí, vést je k tvořivosti, něčemu je naučit a především je učít lásce k mateřskému jazyku (Pišlová, 1996, str. 9).

3.2 Motivace jazykových her

Menhardt (1973, str. 110) uvádí: „*Motivace je aktivní zaměření činnosti na dosažení cíle nebo uspokojování potřeby.*“

Pro hry je příznačná krátkodobá motivace, která může být v několika podobách. Rozdíl může být i v účinnosti. Nejčastěji využívána může být motivace verbální (vyprávěný příběh), vizuální (film, obrázek) nebo kombinovaná (vyprávění s dokumentací), přičemž poslední dva typy jsou neúčinnější. Jedním z běžných motivů všeho chování, tedy i hry, je odměna, úspěch, trest, neúspěch. Dost často spojujeme motivaci právě s odměňováním, hodnocením a to nejen v jejím průběhu, ale i v samotném závěru (Pišlová, 1997, str. 16).

Pišlová (1997, str. 16) rozděluje dva druhy motivace:

- Fantastická - zakládá se na pohádce, vymyšleném příběhu a umožňuje dětem rozvinout jejich představivost.

- Reálná – mluví o historických postavách, skutečných událostech nebo o běžném životě dospělých a dětí. Pokud možno vše dokládá i autentickým dokumentačním materiálem (článek z novin, fotografie).

Říčan (1972, str. 171) také uvádí, že: „*Motivace má velký podíl na výkonu každého hráče, a proto by neměla chybět u žádné hry.*“ Doba, kdy učitel motivuje hráče, nesmí být příliš dlouhá, měla by obsahovat nějaký nový prvek, má být zvláštní a alespoň něčím jiná, než byly motivace předchozí.

3.3 Vedení a výběr jazykových her

Vedení a výběr hry je důležitý aspekt pro kvalitní činnost. Proto bychom měli dodržovat několik zásad.

Hru začínáme vždy se slovy: „ Pojd'me, budeme si hrát“. Měli bychom se vyvarovat: „Dnes si zahrajeme.“ Také hrajeme se svými svěřenci, i když ne vždy vyhrajeme. Měli bychom se stát poctivými hráči nejen v hrách, které připravujeme, ale i v těch, které děti samy vymyslí. Před každou hrou je nutné vždy jasně a přehledně vysvětlit pravidla, pokud možno s názorným příkladem. Pro jistotu si vždy ověříme, zda všemu rozuměli i ti nejmenší. Nakonec se ještě zeptáme, zda všichni pravidla hry pochopili a nemají-li nějaký dotaz. Po každé hře musí následovat vyhlášení výsledků. To je veřejné hodnocení hráčů. Potom následuje ještě hodnocení, při kterém si učitel odpovídá na tyto otázky:

- Splnila hra účel?
- Hráli žáci rádi?
- Hráli žáci s nadšením?
- Je zapotřebí pravidla hry nějak upravit?
- Hráli žáci poctivě?

O kvalitě naší práce právě vypovídají všechny odpovědi na výše zmíněné otázky. A to i otázka poslední. Nepoctivá hra nemusí být vždy zaviněna špatným charakterem dítěte, ale také třeba nesprávným pochopením hry, nepřiměřenou náročností, přílišným důrazem na výsledky apod. Pro usnadnění výběru mezi jazykovými hrami je většinou v každé knize u hry krátká charakteristika umožňující rychlou orientaci.

Je důležité upozornit, že i nejlépe vybraná hra nemusí mít naději na úspěch. Především ve chvíli, kdy není předem dobře připravena, promyšlena a hlavně, pokud ji učitel nepřipravuje či nehraje rád. A naopak. Pokud je hra připravena pečlivě a s láskou, ale nepříjde vhod žákům, nebývá úspěšná (Pišlová, 1997, str. 10).

3.4 Hodnocení jazykových her

Pišlová (1997, str. 16) rozděluje hodnocení na průběžné, které se tvoří po dobu trvání celé hry, přičemž hodnoceno je každé kolo hry, jednotlivé úseky atd. Každá hra pak končí hodnocením celkovým. Nejčastěji se také hry hodnotí pomocí kladných nebo trestných bodů, přičemž nadměrné užívání trestných bodů je nesprávné. Bere chuť, protože poukazuje na chyby a zápory žáků a nechválí dostatečně jejich snahu a úspěšnost. Daleko více žáky přitahuje hodnocení, které všechny části hry spojuje v jeden celek, má úzkou spojitost s motivací, dává hře svou specifiku, kdy se hraje o něco konkrétního (o korálky, dřívka, razítka apod.). Toto hodnocení má několik výhod:

- vedoucí hry nemusí stále přepočítávat, odečítat a připočítávat body, děti prostě dostávají a vracejí předměty;
- hodnocení je viditelné, každý hráč je může dobře sledovat;
- takové hodnocení může být i součástí motivace hry (hraje se o ztracené perly Zlatovlásky);
- tímto hodnocením se může každé cvičení změnit v napínavou, přitažlivou hru.

Pišlová (1997) také uvádí, že pro běžné a jednoduché hry vybíráme jednodušší způsoby hodnocení, zatímco pro dlouhodobé hry můžeme zvolit i náročnější a efektivnější možnosti.

Další důležitou funkcí, kterou u hodnocení nalezneme, je funkce zpětné vazby. Žáci potřebují vědět, kde dělají chybu, a co dělají dobře. Žák by měl získat dostatečný obraz o kvalitě vlastní práce a zároveň byl kladně motivován. V žádném případě by nemělo dojít ke stresování žáka. Velká část učitelů vítěze hry odměňuje (pokud má hra soutěživý charakter).

Patersonová (1996) upozorňuje, že i když se nejlépe manipuluje s hmotnou odměnou, nemusí jí vždy být. Mezi některé nehmotné odměny uvádí například: zvolit si, kde by žák rád seděl, poblahopřál podáním ruky svému protihráči, uklonit se na pomyslném stupínku vítězů. V tomto případě musíme své žáky znát. Zatímco někteří žáci to zbožňují, jiným to může být krajně nepříjemné. Pokud přeci jen preferujeme odměny hmotné, především něco k snědku, měli bychom se vyhnout sladkostem. Můžeme vše nahradit zdravější variantou a zvolit ořechy, rozinky nebo ovoce.

3.5 Pomůcky ke hrám

Názornost ve vyučování je jedním z nejdůležitějších požadavků na výuku v každém předmětu a v nemalé míře ji zajišťují právě pomůcky, se kterými žáci pracují. Tyto pomůcky pomáhají k lepšímu vysvětlení, osvojení, vytváření nutných návyků a pochopení učiva, které se žáky právě probíráme (Brabcová, 1990, str. 63).

V hodinách českého jazyka se pomůcky využívají především k lepšímu zapamatování probírané látky, většímu soustředění žáků a mnohdy slouží i jako motivace. Názorné pomůcky využíváme při výkladu, procvičování i při zkoušení, kdy se jich žáci dotýkají, manipulují s nimi a zapojují díky tomu nejen zrak a sluch, ale i hmat a dokonce i chuť.

Pomůcky pro hodiny českého jazyka můžeme dělit podobně jako všechny didaktické pomůcky podle:

způsobu používání: 1) žakovské (skládací abeceda)

2) demonstrační (demonstrační karty k vyvozování písmen)

vzniku: 1) vyrobené (plastová víčka s abecedou pro skládání slov)

2) koupené

vnímání: 1) vizuální (kartičky)

2) auditivní (poslech nahrávky)

3) audiovizuální

Pomůcky je vhodné nedělit a jen je účelně využívat, aby žákům pomáhaly zvládat učivo a mít radost z objevování nového. Každá pomůcka má také své zásady, které by měl každý učitel dodržovat. Například na demonstračních pomůckách je velmi důležitý kontrast podkladu, tučnost písma pro dostatečnou čitelnost i ze zadních lavic, větší písmena jak 4 cm. U auditivních pomůcek je také důležité, aby všichni žáci dobře slyšeli, k čemuž je zapotřebí odpovídající technika.

Důležitou součástí úspěšnosti pomůcky je i aktivní účast při její tvorbě. Žáci si vytvářejí tak vztah k tomu, co vytvořili, a dochází k většímu porozumění učiva. Chápejme to tak, že pokud si žáci sami vystříhnou, vybarví, nalepí a určí některá slova s I/Y, budou si tato slova pamatovat daleko lépe a rychleji, než když jim dáme již vyplněný papír, který se budou učit zpaměti.

Dalším předpokladem vhodné pomůcky je její funkčnost, vhodnost a vztah učitele k dané pomůcce, kterou by si měl předem vyzkoušet, zajistit, aby byla bez chyb a jednalo se třeba i o osvědčenou pomůcku, kterou doporučili kolegové, či byla již několikrát kladně využita.

Pišlová (2011) ve své publikaci uvádí dělení několika druhů pomůcek:

- hlavolamy, problémová cvičení;
- pomůcky nebo rozvinuté studentské nápady;
- pomůcky vhodné i pro nevidomé;
- možné dopisovat a smazat;
- vhodné nejen pro dyslektiky a dysgrafiky;
- vhodné i pro slabozraké;
- „sáhněte si, je to příjemné“.

Druhy pomůcek se vzájemně prolínají a je možné je využít pro více činností.

Pomůcky jsou vhodné pro žáky, u kterých předpokládáme poruchu učení nebo máme pocit, že nejsou dostatečně připraveni na školní docházku, a přesto ji budou navštěvovat (sociální problémy, nezralost, atd.). Práce s nimi ale neublíží ani žákům bez problémů, ba naopak. Cvičí a procvičují vizuální i sluchovou paměť, jemnou motoriku, která je důležitá pro psaní a komunikační dovednost (Pišlová, 2011, str. 9-10).

4. KOOPERATIVNÍ UČENÍ

Costa (1992, str. 177) popisuje kooperativní učení takto: „*Společně jsou lidé schopni vymyslet a prodiskutovat nápady a myšlenky, na které jednotlivec jen stěží přijde. Mohou vyjadřovat různé názory a probrat věci z různých úhlů pohledu, mohou spolu souhlasit a nesouhlasit, odhalit nesrovnalosti a probrat věci z různých úhlů pohledu, mohou spolu souhlasit a nesouhlasit, odhalit nesrovnalosti a řešit je, zvažovat alternativy.*“

Jazykové a didaktické hry jsou často spojovány se skupinovou prací, či prací ve dvojicích. Dost často se tedy při těchto činnostech setkáváme s takzvaným kooperativním učením, které se velmi rozšiřuje a čím dál více se těší oblibě. Aby mohlo být dosaženo maximálního účinku při hře a učení, musíme ve třídě vytvořit takovou atmosféru, v níž se myšlení dobře daří, která jej podporuje, iniciuje smysluplné diskuse a vzájemnou výměnu názorů. Prostředkem k vytvoření této atmosféry je mimo jiné právě kooperativní učení. Učitel by také neměl čekat, že dovednosti důležité k práci v kooperativní skupině si žáci osvojí sami. Právě to je práce učitele - naučit žáky pracovat v přátelské a produktivní atmosféře, a proto by měl tomuto rozvoji věnovat dostatek času (Kasíková, 1997, str. 26).

Pojem kooperace není jednoznačně chápán. Jen z pedagogického hlediska se objevují tři vymezení toho pojmu. Kooperaci totiž můžeme chápat jako určitou strukturu vyučování, která existuje tehdy, když žáci vědí a především chápou, že mohou dosáhnout určitého cíle ve chvíli, kdy i ostatní žáci v jeho skupině dosáhnou svého cíle (Johnson, 1989).

Kooperativní učení můžeme také dělit podle Kasíkové (2010, str. 30):

Kooperace jako nápomoc - která je založena na asistenci jedné osoby druhé. Dost často se tato nápomoc a spolupráce projevuje ve škole, kdy jeden žák radí a napomáhá druhému v procesu učení. Role žáků, kdo komu pomáhá, je většinou dána učitelem. Tento druh spolupráce potřebuje určitý trénink, jasný úkol, který má být splněn a vůbec možnost tzv. tuteurského chování. Několik autorů zabývajících se právě touto kooperací uvádí, že výhody nejsou jen pro toho, kdo se nechává řídit, ale i pro žáka, který situaci řídí. Snaha organizovat látku a porozumět jí natolik, aby informaci předal, vede k větší dovednosti informovat a pracovat s informacemi. Učební výsledky se tak často zlepšují u obou.

Kooperace jako vzájemnost – spočívá v tom, že informace a dosahování cíle sdílí všichni účastníci skupiny. Všichni žáci jsou od začátku daného úkolu spojeni

odpovědností za řešení problémů, za práci s informacemi a za hodnocení. Hodnocení může být sice založeno na výkonu jednotlivce, ale dost často je hodnoceno úsilí skupinové. Tento typ kooperace přispívá k zapojení do vyučování slabších žáků, rizikových skupin žáků, k podpoře přátelství, tolerance a sociální snášenlivosti.

Ke kooperativnímu učení dochází, když žáci pracují ve dvojicích nebo v malých skupinách na řešení společného problému, řešení společného úkolu či zkoumají stejné téma a snaží se přijít na nové nápady, alternativní řešení a nalézt originální kombinace.

Košťálová a spol. (2007) ve své publikaci uvádí několik znaků kooperativního učení:

1. Pozitivní vzájemná závislost – žáci vědí, že potřebují pomoci jeden od druhého ke splnění úkolu, který dostali. Učitelé tuto závislost mohou navodit zadáním společného cíle, který chápou jako: doplň/vymysli si a ujisti se, že doplnili/vymysleli i ostatní členové skupiny. Také dále mohou zadávat kritérium, že v případě, kdy každý člen skupiny dosáhne určitých věcí, všichni členové získají určitý bonus nebo odměnu. Dále se mohou navozovat pozitivní závislosti společným sdílením zdroje, jako je například jeden list papíru, který je pro celou skupinu, nebo naopak rozseté informace na jednotlivé papírky, které dostanou členové skupiny. V neposlední řadě může učitel určit ve skupině role (mluvčí, zapisovatel aj.).
2. Bezprostřední podpůrná interakce – žáci podporují jeden druhého tím, že si pomáhají, že si sdělují, co vědí, a že se navzájem povzbuzují k učení. Žáci ve skupince sedí vedle sebe, hovoří o všech stránkách zadání. Vysvětlují, diskutují a učí žáky vše, co oni sami vědí. Vždy se ve skupince najde někdo, kdo ví něco jiného než jeho spolužák a chce se tím pochlubit.
3. Individuální odpovědnost – práce žáka ve skupině je pravidelně a dost často vyhodnocována. Výsledky zná jak žák, tak i skupina. Především může učitel udržovat individuální odpovědnost při hodnocení, nebo otázkami, které pokládá celé skupině, ale i náhodně vybranému členovi skupiny. Vše by se mělo odehrávat v pozitivní atmosféře, protože takovéto „zkoušení“ by mělo prokázat pokrok žáka, nikoli ho přistihnout ve chvíli, kdy je skupině méně prospěšný než ona jemu.
4. Interpersonální dovednosti a dovednosti v malé skupině – skupiny nemohou efektivně fungovat, pokud žáci nedodrží sociální dovednosti nezbytné pro kooperativní práci. Mezi ně neodmyslitelně patří naslouchání, vyjednávání, umění přesvědčit, rozhodovat, řešit konflikty a další. Učitelé by měli tyto dovednosti učit se stejnou pozorností jako jiné dovednosti a znalosti.

5. Budování efektivní skupiny – skupiny většinou potřebují vymezit čas k tomu, aby pohovořili o tom, jak se jim pracovalo při dosahování vytyčených cílů. Většinou se žáci vyjadřují písemně, kdy píšou buď tři činnosti, které jim pomohly k tomu, aby se skupině dařilo, nebo jednu činnost, která by mohla přispět k tomu, že příště bude skupina úspěšnější. Během celé činnosti učitel skupiny samozřejmě pozoruje a sděluje jim i celé třídě, jak si počínají.

Richardson (1996) určil ze své dlouholeté zkušenosti několik znaků, které nám pomáhají charakterizovat kooperativní třídu. Mezi nejdůležitější znaky patří:

- pozitivní vzájemná závislost;
- individuální odpovědnost;
- různorodé složení skupin;
- společné vedení;
- bezprostřední učení se sociálním dovednostem;
- pozorování a zasahování ze strany učitele;
- efektivní skupinová práce.

Veškeré úsilí žáků podporuje kooperativní učební prostředí, které není pouze o přestavení lavic či upravení třídy, ale jedná se i o ostatní aspekty. Učební prostředí by podle Kasíkové (2010, str. 40) mělo mít tyto základní rysy:

- Žáci mají důvěru v sebe jako osobu, která se učí podstatným věcem a spoluúčastní se při rozhodování o tom, co se bude učit.
- V hodinách jsou vytvořeny podmínky pro zapojení všech žáků, tedy i těch, kteří se při frontálním učení normálně tolik nezapojují.
- Důležitou součástí je řeč. Žák by neměl vnímat hovor jako výsledek učení, nebo jako šanci nic nedělat.
- Žáci v psychickém klidu a bez stresu vymýšlí nápady, které slouží jako návrhy, které jim pomáhají dostat se k hlubšímu porozumění a poznání.
- Všichni žáci jsou schopni přemýšlet nahlas.
- Za chyby nejsou trestáni, ale chyby jsou brány jako stimul k dalšímu učení.
- Nikdo se nebojí prezentovat své výsledky, svou práci.
- Prostředí je přizpůsobeno cílům (stoly jsou volně přestavitelné, přístup ke zdrojům – knihy, další materiál...) a evokuje pocit soudružnosti – společné práce, fotografie a další.

4.1 Cíle kooperativního učení

Vyučování a učení jsou lidské aktivity, které sledují určitý cíl, který určuje směr učení, je hlavní úvahou, jaký způsob učení bude nejspolehlivější, a slouží jako výchozí kritérium i pro hodnocení činnosti. Tedy mimo cíle základního vzdělávání, jako je položit u žáků základy gramotnosti, rozvoj sociálního svědomí a uvědomění zájmů a potřeb jiných, můžeme vytyčit i cíle kooperativních učebních skupin. Těchto cílů se dosahuje učením ve skupině právě proto, že jde o skupinové učení, jednak charakterem úkolů a technik, které jsou ve skupině aplikovány. Jedním z důležitých kooperativních cílů je rozvoj sociability, kdy se žáci učí podporovat slabší žáky a nedochází k ponižování těchto jedinců. Formují se tak komunikační cesty mezi jedincem a ostatními jedinci. Důležité je, aby žáci skupinový cíl znali z důvodu posuzování úspěšnosti skupinových diskuzí. Měli by tedy znát cíl jak věcný, tak i cíl, který rozvíjí sociální dovednosti, kdy každý člen skupiny může vyslovit klíčovou myšlenku. Z velké většiny spolu tyto cíle souvisejí. Kooperativní cíle v učebních skupinách můžeme také rozdělit na dva typy, a to na úkolové, kam patří vlastní vyjádření k látce, pozorné naslouchání, tolerování dvojjazyčnosti, porozumění textu, měření pokroku žáka, učení se o skupině, ale i také zlepšení vztahu učitel – žák; a na socioemocionální, kde se žáci učí posuzovat sebe samé ve vztahu k druhým, dávat podporu, povzbuzují svou sebedůvěru, jistotu, snaží se hodnotit pocit z výuky a učí se pracovat ve skupině, se kterou se může identifikovat (Kasíková, 2010).

V několika publikacích se uvádí, že kooperativní učení přináší lepší studijní výsledky. Do těchto výsledků patří především trvalejší a kvalitnější výsledky učení, hlubší porozumění a schopnost kriticky myslet. Také se u velkého počtu dětí objevuje pozitivnější přístup k vyučování a k vyučovacím předmětům, především díky tomu, že si žáci myslí, že si hrají a není to učení, které známe. Žáci zažívají vnitřní motivaci a lepší motivaci k dosažení výsledků, také dochází k pozitivnějším a vstřícnějším vztahům mezi spolužáky, kteří se daleko ochotněji vzájemně podporují, a v celé třídě se objevuje lepší sociální zázemí a větší sociální podpora (Johnson, 1989, str. 85).

V kooperačních cvičeních jsou velmi důležité kooperační dovednosti, které nejsou vrozené, ale žáci se je musí učit. Všichni učitelé by tak měli být schopni iniciovat aktivitu skupiny, pracovat se všemi informacemi a udržovat skupinu pohromadě svým povzbuzováním. Po určitých zkušenostech by měli umět rozpoznat dysfunkční chování, jako je odmítání nápadů bez jejich zvážení, agresivitu anebo stažení se z činnosti, a pracovat s ním. V tradičním vyučování jsou žáci rozdělováni

a hodnocení individuálně, na dobré žáky a špatné žáky, což by u těchto činností mělo zcela zaniknout. Všichni by si měli uvědomovat, že nejsou odpovědní pouze za své chování, ale za chování celé skupiny, dále se učit naslouchat a zhodnocovat to, co říkají druzí, a dávat druhým lidem šanci hovořit.

Tyto dovednosti můžeme vytvářet buďto v tréninkových nebo přirozených situacích, protože tak i tak si žáci nejlépe vše osvojí při vlastní zkušenosti. Jedním z kooperativních dovedností je agenda skupiny, v které se učí práci s časovými možnostmi, držet se programu činností a dokázat rekapitulovat pokrok skupiny. Další dovedností je poskytování a přijímání idejí, kdy vytvářejí otevřenou atmosféru, užívají komunikativní dovednosti a dokáží udržovat oční kontakt. Z kooperativních sociálních dovedností zahrnujeme povzbuzování a oceňování a řízení skupinových procesů, kdy by měli mít žáci kontrolu nad neshodami, shodami a účastí (Kasíková, 2010, str.67).

Při práci ve skupině přijímají žáci určité role, které se většinou vztahují k řešení nějakého úkolu či úlohy, na kterých žáci pracují. Obvykle si tak uvědomují, že skupina funguje právě díky tomuto dělení, kdy nenastává nezvladatelný zmatek, kdo a co bude dělat. Je třeba připravovat takové úkoly, při nichž si žáci vyzkoušejí různé pozice ve skupině a jednou za čas si pozice vymění. Cílem je, aby žáci byli časem schopni vypořádat se s kteroukoliv rolí v týmu. Často se ve skupinách objevují role:

- Ověřovatel – měl by ověřovat, zda všichni členové skupiny neustále rozumí tomu, co skupina dělá.
- Skaut – sbírá informace od ostatních skupin, příležitostně také od učitele.
- Časoměřič – hlídá, aby skupina dodržela časové schéma.
- Aktivní posluchač – opakuje nebo jinak formuluje to, co řekli druzí
- Tazatel – vyzvídá od ostatních skupin nápady nebo alespoň část řešení, zadaného úkolu.
- Zapisovatel – sestavuje nápady a závěry skupiny tak, aby dávaly dohromady smysluplný celek.
- Povzbuzovač – povzbuzuje každého člena skupiny, pomáhá a gratuluje dobrým nápadům.
- Zásobovač – dbá na to, aby měli členové skupiny potřebné materiály.
- Předčítač – předčítá skupině všechny písemné materiály.

Všechny tyto role slouží jen jako návrh a záleží pouze na vyučujícím, zda si je upraví, využije všechny, nebo vymyslí něco nového (Košťálová a spol., 2007, str. 10).

Při zavádění kooperace se vyplatí, pokud žákům vysvětlíme, proč je spolupráce tolik důležitá ve škole, ale i ve skutečném světě, a mimo jiné také to, jak jsou tato dvě prostředí spjata. Obvykle by se žákům mělo objasnit, které všechny dovednosti chcete, aby uměli, a postupně jim každou dovednou názorně předvést a poradit jim, jak a kdy ji mohou využívat. Učitel by měl hovořit se žáky, jak jim využívání kooperativních dovedností jde, kdy je využívají, a povzbuzovat je, aby sami našli dovednosti, které by jim pomohly k fungování jejich skupiny. A na závěr bychom měli nabízet žákům co nejvíce vhodných příležitostí ke kooperativním činnostem, aby se tyto dovednosti staly něčím přirozeným (Baloch, 1998, str. 63).

4.2 Časově nenáročné kooperativní metody a techniky

Díky neustálému nedostatku času ve vyučování a při vzdělávání žáků, bychom měli využívat rychlé a jednoduché metody, které mají ovšem velký účinek. I v kooperativním učení takové metody a techniky nalezneme, a to právě metody, které slouží především k naučení žáků pracovat ve dvojici a malých skupinách, naučit se poznatku sdílení a učení se od sebe navzájem. Tyto techniky mohou být použity snadno a pružně. Především nám napomáhají, když se žáci učí spolupracovat na řešení komplexnějších a složitějších problémů, a žáci tak mohou využívat tyto drobné činnosti ve skupině (Košťálová a spol., 2007, str. 26).

Ve vyučování s kooperativním učením často využíváme základní kooperativní metody a techniky, které popisuje ve své knize Cowie (1988, str. 67):

Metody kooperativního učení

- a) Diskuse – většinou se užívá v malé, ale i ve velké skupině, kdy se učitel účastní, ale není to pravidlem. Diskuse slouží ke sdílení názorů, nápadů a zkušeností. Tato metoda vede ke zvýšení zájmu o věci, které nemusí žák znát a vědět.
- b) Řešení problému – metoda, která je úzce spjata s diskuzí. Často se užívá právě k řešení problémů v malých skupinách, které poté své návrhy a nápady projednávají a diskutují o kompromisech.
- c) Práce na produktu – liší se od metody řešení problémů tím, že výsledkem skupiny je jeden určitý produkt. Každý člen tak řeší otázku jiného problému, který na závěr spojí a vytvoří tak jeden celek, který by byl zcela bezcenný, kdyby se nespojily veškeré produkty všech žáků skupiny. U této metody se také počítá se skupinovým zhodnocením jednotlivých úseků.

Techniky kooperativního učení

Kooperativní učení by se také dalo nazvat jako učení se vzájemnou závislostí na ostatních lidech. Závislost proto, že při plnění pokynů a úkolů jsou na sobě členové skupiny závislí. K dosažení úspěchu skupiny je potřeba, aby žáci pochopili, co je tou hlavní podstatou spolupráce. K tomu nám slouží různé techniky kooperativního učení vztahující se k poznávacím (kognitivním) cílům – znalosti, porozumění, analýza, hodnocení [...]; začleňující se ke kreativním cílům – rozpoznávání nových vztahů, imaginativní řešení; rozvíjející individuální nebo skupinové uvědomění – komunikativní dovednosti, participace, odstraňování interpersonálních bariér.

Zatímco tyto metody jsou považovány za základ ve skupinové činnosti, techniky jsou považovány spíše za podporu při kooperativní skupinové činnosti. Stmelují skupinu a pozitivně povzbuzují žáky k interakci a kreativě.

Příkladem těchto technik je *kontrolovaná diskuse*, která slouží ke shrnutí znalostí, porozumění prezentovaného a výkladu. Je vhodné ji zahrnovat na konci hodiny, zapojit co největší počet žáků nebo ji využít jako rychlou zpětnou vazbu. Ne příliš kladnou vlastností této techniky je nedostatečné zapojení zamlklých žáků, kteří se obvykle nevyjadřují.

Zatímco technika zvaná *bzučící skupiny* tento problém řeší. Obvykle se uskutečňuje na konci hodiny, nebo po delším výkladu učitele, kdy jsou žáci vyzváni k rozhovoru se svým spolusedícím. V rozhovoru se vyjadřují k tomu, čemu nerozuměli a co nebylo ještě vysloveno. Učitel tak může zjistit, co žákům ve výkladu chybělo, a žáci vyjádří věci, které by za normálních okolností před celou třídou neřekli.

Za další zajímavou techniku je považována *sněhová koule*, která navazuje a propojuje činnosti. Úkol, který je zadán pro jednotlivce, se spojí do dvojice, později do malé skupiny a následovně do skupiny velké. Velkou výhodou je, že se žáci dokáží vyjadřovat nejen ve dvojici, kde cítí jistotu a sebevědomí, ale i ve větší a početnější skupině. Náročné u této metody je chaos při vytváření větších a větších skupin a je možné, že zabere i velký počet času (Kasíková, 2010, str. 53).

Můžeme se setkat i s názorem Košťálové a spol. (2007) rozdělující časově nenáročné metody do několika jiných, přesto podobných skupin.

a) Individuální promýšlení – párové sdílení

Žáci by měli přemýšlet nad určitým tématem, které učitel vybere. Mělo by se jednat o něco opravdu zajímavého a v nejlepším případě by se téma mělo týkat právě probírané látky, či jazykové hry, kterou chceme využít. Například kdo vymyslel slovní

druhy a proč jsou takto rozděleny? Požádejte tedy žáky, aby o tématu několik minut přemýšleli a poté udělali dvojice, v kterých si navzájem sdělí, na co přišli.

b) Individuální shrnutí – párové sdílení

Žáci by se v tomto případě měli zaměřit na určitý text, nebo písemnou hru, s níž jsme v hodině pracovali. Úkolem žáků je, aby se pokusili obsah shrnout dvěma nebo třemi větami, potom se obrátí k sousedovi a sdělí si navzájem svůj souhrn. Hovoří pak o tom, v čem se shodli, v čem se rozcházejí a při dostatku času mohou vymyslet další nový souhrn. Každé části této aktivity by se měli žáci věnovat maximálně dvě nebo tři minuty.

c) Formuluj – sdílej – naslouchej – tvoř

Jednoduchá aktivita, kde členové skupiny jednotlivě formulují odpovědi, poté si je řeknou vzájemně a na konci ve společné diskusi hledají nové odpovědi.

d) Přemýšlení ve dvojicích a ve čtveřicích

Učitel položí otázku nebo nastíní problém, který promýšlí každý žák samostatně. Dále vytvoří žáci dvojice, v kterých si říkají své názory a odpovědi. Na závěr se dvojice spojí s další dvojicí a opět si sdělí, tentokrát ve čtveřici, své nápady a názory.

e) Pera doprostřed

Když si žáci ve skupině vyměňují své názory, každý z nich položí tužku či jiný domluvený předmět na důkaz toho, že už přispěl ke společné diskuzi. Ten žák, který již svůj předmět do středu stolu dal, nemůže znovu mluvit, dokud neleží ve středu pera všech. Může si ovšem své poznatky zaznamenávat na papír a popovídat si o tom, až se vyjádří každý žák ve skupině.

Můžeme nalézt také techniky, které potřebují a vyžadují k cvičení pohyb po třídě. Všichni tento pohyb uvítají, protože žáci se alespoň protáhnou a i přes prvotní chaos se nakonec stane činnost organizovaná a pro děti odpočinková od náročného úkolu. Tato cvičení dělí Košťálová a spol. (2007):

f) O skupinu dál

Žáci se rozpočítají uvnitř svých tří-čtyřčlenných skupin, kde řeší svůj problém do doby, než učitel pokyne, aby se jedničky posunuly k další skupině. V další skupině „jedničky“ popíší, k jakému závěru došly v jeho domovské skupině. Poté se vrátí do svých domovských skupin a učitel pokládá další otázku, problém. Tentokrát pokyne, aby se do další skupiny posunuly dvojky, a dochází ke stejnému postupu jako při prvním kole. Takto se vystřídají všichni ze skupiny.

g) **Těkej – „stronzo“ – dvojice**

Žáci se volně procházejí po třídě, jakmile učitel řekne „stronzo“, všichni se zastaví a učitel řekne „dvojice“, žáci se spárují s tím, kdo je jim nejbližší, a najdou si libovolné místo ve třídě. Učitel zadá otázku, žáci o ní diskutují a celý postup se opakuje několikrát.

h) **Od otázky k otázce**

Po třídě jsou různé papírky s otázkami (na jednom papírku vždy jedna otázka). Každé skupince žáků je přiděleno číslo otázky, na kterou budou odpovídat. Skupina si nalezne své číslo, o otázce přibližně pět minut diskutují a zaznamenají svou odpověď. Na znamení hledají jinou otázku se svým číslem a postup se opakuje. Skupiny se posouvají pouze na dohodnuté znamení učitele.

i) **Návštěva galerie**

Skupiny zpracovávají zadání na velký papír, kde je vyhotoven úkol, který dostaly. Ať už se jedná o nalepování papírků ke správným rodům, nebo o nakreslení určité myšlenkové mapy. Poté svůj papír vystaví na viditelné místo a na závěr všechny skupiny půjdou na „prohlídku“ ostatních skupin, kde se mohou ptát na detaily („Jak jsi přišel na to, že je to rod ženský?“).

Všechny tyto techniky mohou být použity snadno a pružně. Především nám napomáhají, když se žáci učí spolupracovat. Tyto drobné činnosti mohou žáci využívat ve skupině při řešení komplexnějších a složitějších problémů (Košťálová a spol., 2007, str. 28).

II. PRAKTICKÁ ČÁST

5. CHARAKTERISTIKA VÝZKUMU A PODMÍNKY ŠETŘENÍ

Cílem dotazníkového šetření bylo zjistit, zda se objevují jazykové hry v běžných hodinách českého jazyka. Pokud ano, jak často je učitelé zařazují, k čemu se vlastně jazykové hry využívají a jaké vidí učitel v jazykových hrách klady a zápory. Dotazník je pro tento typ zjištění nejjednodušší forma, která se dostane do rukou velkému počtu učitelů. Dále jsem zjišťovala, zda hra slouží jen k procvičování, nebo jako motivace a úvod k nové látce. Celkem se mi podařilo získat 523 dotazníků od učitelů prvního stupně. Některé dotazníky jsem poslala e-mailem do základních škol městských i vesnických, nebo využila možnosti vyplňování dotazníku na internetu. Získala jsem tedy odpovědi ze ZŠ velkých i malých měst, většinou v oblasti Středočeského kraje. Přesněji ze základních škol Zdice, Žebrák, Hořovice, Beroun, Tlustice, Lochovice, Zaječov, ale i z Jihočeského kraje, a to ZŠ Velešín, Tábor, Planá nad Lužnicí, Lišov, Grünwaldov v Českých Budějovicích aj. Také jsem se snažila zapojit několik menších škol, kde jsou pouze třídy prvního stupně. Bylo vidět, že každý učitel je opravdu odlišný a přístup učitelů v malých a velkých školách je rozdílný. Pokud je učitel hravý a rád učí „jiným“ způsobem, měl by do svých hodin jazykové hry zapojovat. Také jsem se zajímala o nejoblíbenější hry žáků, zda je něco při práci omezuje (prostory, čas, počet žáků) a jaký je jejich postup, když se jazyková hra nepovede podle jejich představ. Sestavit dotazník bylo velice těžké. U některých otázek nelze odpovědět úplně jednoznačně, a proto byl u každé otázky prostor pro případné vyjádření a doplnění informace. Velká část učitelů byla při vyplňování velmi pečlivá a k jednotlivým otázkám připojovala poznámky, které mi při práci opravdu pomohly (příloha 2).

6. VYHODNOCENÍ DOTAZNÍKU

Dotazník byl zadán přibližně 523 učitelům a z toho jen nepatrná část mi vrátila dotazník s tím, že jazykové hry nevyužívají natolik, aby o tom mělo cenu psát. Podle těchto učitelů jsou jazykové hry něco navíc, co se jim do hodin nevejde. Tento názor mě opravdu překvapil a výsledek šetření jsem nečekala.

Několik učitelů také uvedlo, že problém vidí ve velkém počtu žáků ve třídě, díky kterému mají problém vymyslet hru, která zabaví všechny žáky. Naopak někteří uvádějí, že jim rozdílný věk a velký počet ve třídě nevadí a je velká pravděpodobnost, že se žáci budou učit od sebe navzájem. Potom se v dotaznících objevuje skupina učitelů, kteří sice zapojují jazykové hry, ale jen z důvodu nařízení vedení. Tito učitelé nevidí žádné výhody v jazykových hrách a jsou toho názoru, že škola má žáky učit, což se s hraním neshoduje. Samozřejmě nelze vnímat názory těchto výše jmenovaných skupin za jediné. Existuje totiž mnoho individuálních názorů na otázku jazykových her.

Odpovědi z dotazníku jsou graficky znázorněny níže, názorně nám ukazují, jaké odpovědi se v otázkách dotazníku vyskytovaly nejčastěji.

Graf č. 1 Využití jazykových her v hodinách českého jazyka



Vyhodnocení odpovědí na tuto otázku mě do jisté míry překvapilo. Pouze 4 učitelé odpověděli, že jazykové hry do českého jazyka vůbec nezařazují, protože se chtějí věnovat pouze látce a učivu a nemají na jazykové hry čas. Ostatních 519 učitelů jazykových her využívá. S výsledkem jsem tedy opravdu spokojena, protože to je daleko více procent, než bych čekala.

Graf č. 2 Zařazení jazykových her do hodin českého jazyka



V grafu č. 2 můžeme vidět, že více jak polovina dotazovaných učitelů se snaží zařazovat jazykové hry do českého jazyka alespoň jedenkrát týdně. Každý den zařazuje jazykové hry třicet učitelů. Některý učitel do dotazníku napsal, že si neumí hodinu českého jazyka bez jazykové hry představit, a jiný učitel zase, že není dostatek času na jazykovou hru každý den. Překvapující byl počet odpovědí u možnosti čtvrté, což bylo zařazení jazykových her do českého jazyka méně než 1x měsíčně. Tuto odpověď si totiž vybralo 58 dotazovaných, což mi přijde jako vysoké číslo.

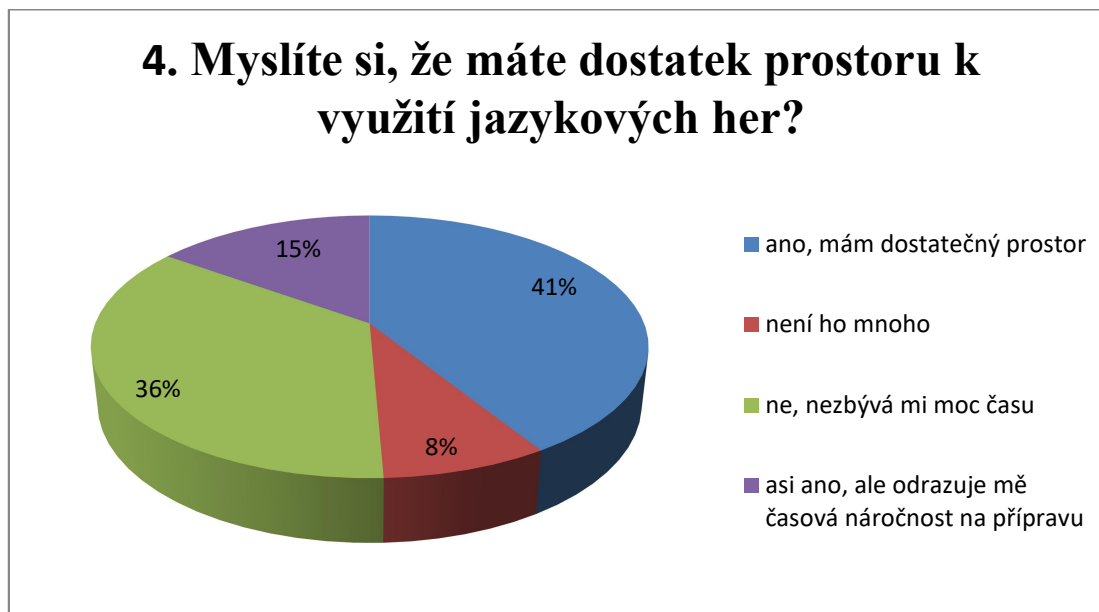
Graf č. 3 Využití jazykových her v českém jazyce



Z grafu vyplývá, že učitelé využívají jazykové hry ke všem uvedeným možnostem, tedy jako motivaci, procvičení i upevnění. Někteří dotazovaní do dotazníku

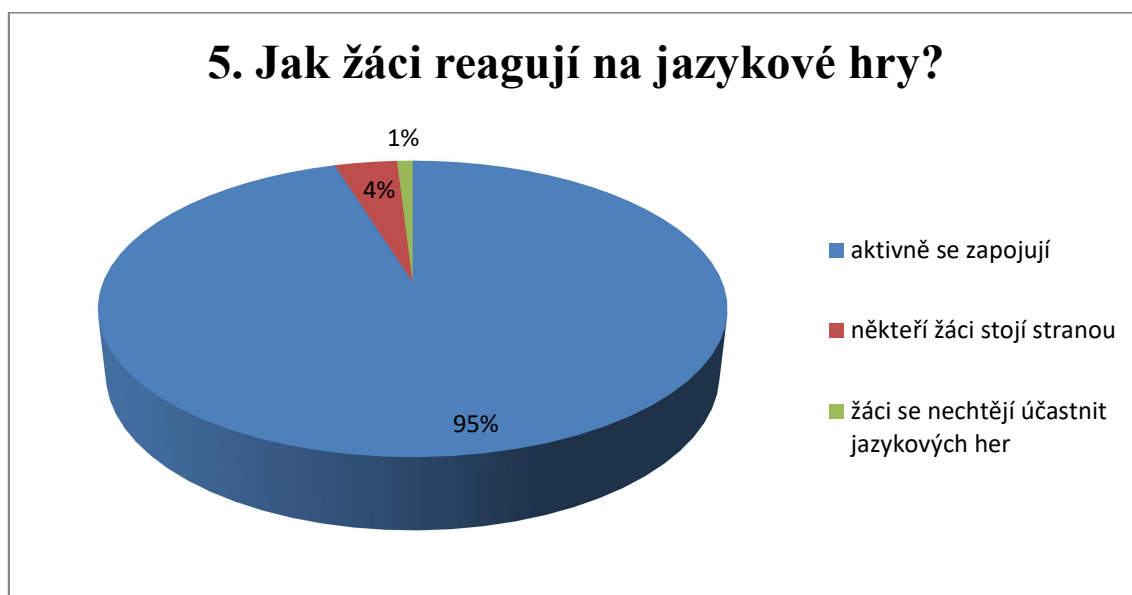
uvedli, že záleží především na části hodiny, v které chtějí jazykovou hru využít. Většinou se jedná o opakování probraného učiva z minulého týdne, nebo jako upevnění látky na konci hodiny – co jsme se dnes naučili. Jako motivaci k novému učivu využívají ze všech možností nejméně.

Graf č. 4 Časový prostor pro jazykové hry v českém jazyce



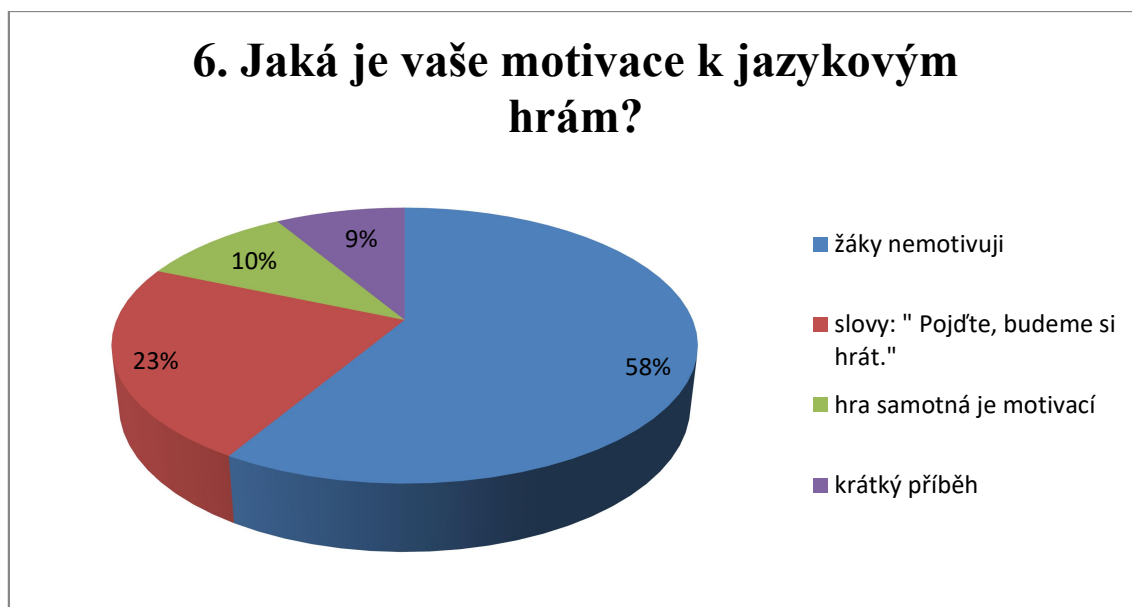
Z odpovědí na tuto otázku vyplývá, že většina učitelů si na jazykovou hru čas udělá a nemá problém se zapojením jazykových her do hodin českého jazyka. Počet dotazovaných, kteří odpověděli, že čas nemají, mě velmi překvapil. Odpovědělo tak 186 respondentů. 43 dotazovaných také odpovědělo, že času je sice málo, ale snaží se jazykové hry zařazovat pravidelně.

Graf č. 5 Reakce žáků na jazykové hry v českém jazyce



Zde můžeme vidět, že se žáci aktivně účastní jazykových her a jazykové hry na ně působí kladně. V ostatních případech záleží na osobnosti žáka, na zvyklosti jazykových her v hodinách a na tom, zda hře rozumějí. 5 dotazovaných odpovědělo, že se někteří žáci nechtějí jazykových her účastnit. Nic jiného k otázce nenapsali, proto nevím přesný důvod.

Graf č. 6 Motivace k jazykovým hrám v českém jazyce

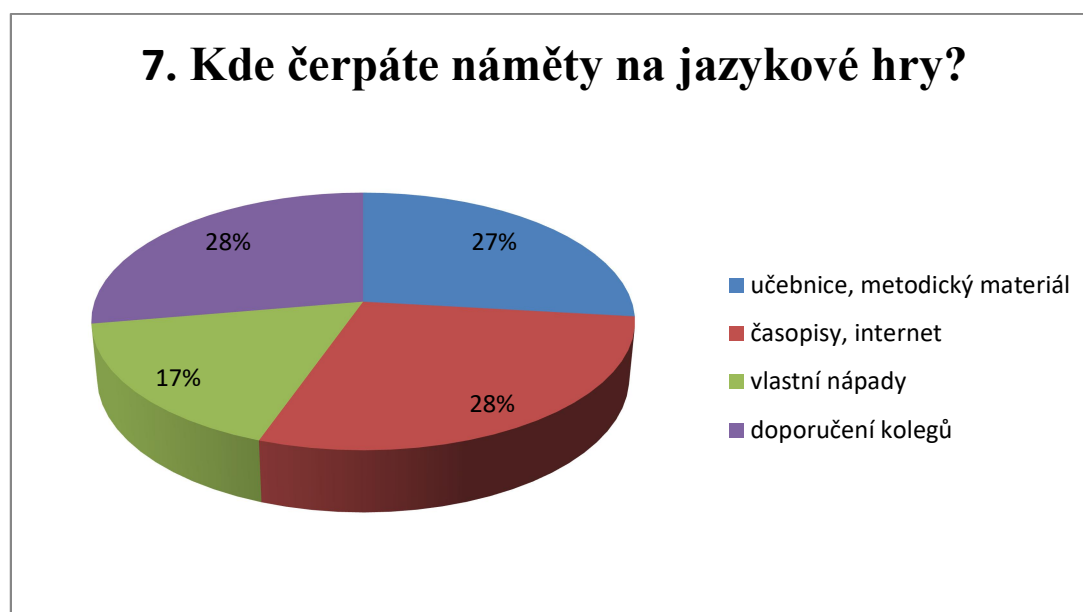


Většina dotazovaných uvedla, že samotnou jazykovou hru vnímají jako motivaci. Velká část učitelů se přiklání ke všem možnostem s tím, že záleží na situaci. Někteří pracují se žáky na určitém tématu, které je provází po celý rok v motivačních hrách, a proto se dost často objevují i při hrách jazykových.

Mezi odpověďmi se také velmi často objevilo, že učitel na začátku hry žákům prozradí, co budou dělat a k čemu to vlastně slouží. Co přesně budou žáci při této aktivitě procvičovat. Na toto tvrzení se ale objevila velká řada negativních reakcí, jelikož žáci údajně ztratí chuť, nasazení a neobjevuje se u dětí ta pravá spontánnost.

Velké množství učitelů také volí zajímavé názvy her, které jsou pro děti, především mladšího školního věku, velmi přitažlivé.

Graf č. 7 Náměty na jazykové hry v českém jazyce



Jak je z grafu patrné, zdrojem pro získání jazykových her je téměř vše. Nejvíce čerpají dotazovaní z časopisů, internetu a sociálních sítí, anebo od svých kolegů, kteří mají jazykové hry odzkoušené a ví, které hry jsou pro žáky přitažlivé a zábavné, nebo naopak, která hra se nepovedla podle jejich představ a na co si mají dát příště pozor. Velký počet odpovědí odkazoval na metodický portál RVP. Nejmenší počet odpovědí získaly vlastní nápady, i když tuto možnost zvolilo celkem 303 dotazovaných, což je více jak polovina respondentů.

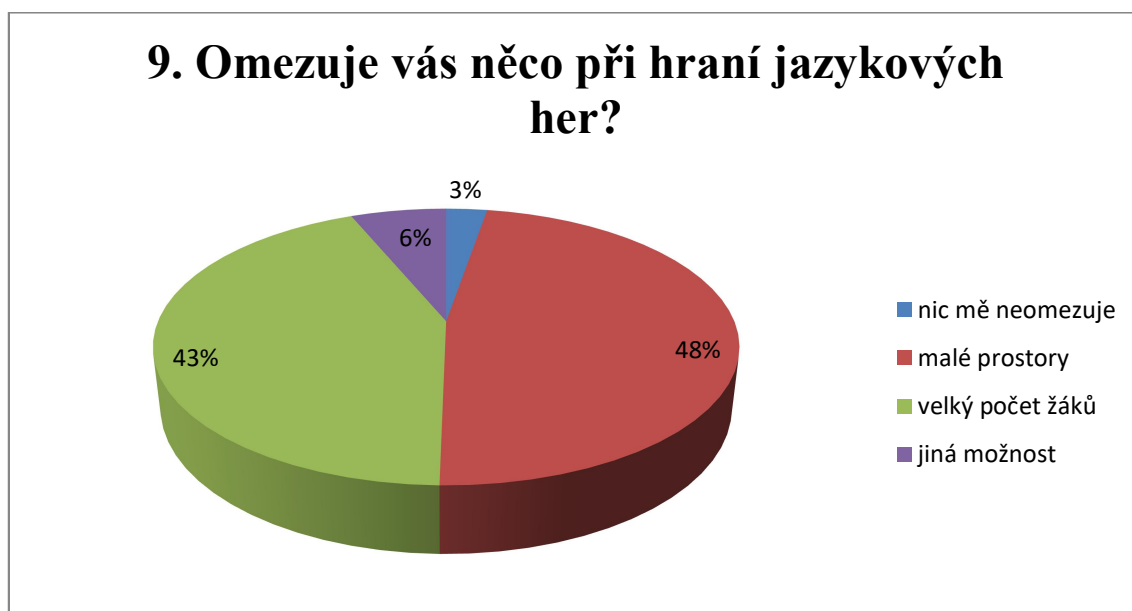
Graf č. 8 Hodnocení jazykových her v českém jazyce



Většina učitelů hodnotí jazykovou hru pouze slovně, kde žákům ukazují klady a zápory práce, nebo mají dostatečný prostor žáci, aby vyjádřili, zda se jim hra líbila, k čemu nejspíš posloužila a jestli si zopakovali to, co jim dělá potíže. Tento způsob hodnocení se mi líbí, protože si myslím, že je pro učitele velmi přínosné, když vidí, zda se hra žákům líbila, jak si myslí, že jim to šlo, a v případě kladných ohlasů může hru poupravit a využít v jiném tématu nebo v dalších hodinách. Překvapující bylo, že 8 dotazovaných hry známkují. Osobně jsem se s takovým hodnocením jazykových her nesešla. 12 respondentů vybralo možnost bodování skupiny. Jednalo se převážně o ty vyučující, kteří mají námětovou celoroční hru a sbírají tak body po celý rok. K hodnocení dochází převážně ihned po skončení na koberci, kde si rozdají body, řeknou si, proč dostali právě tolik bodů a kde byly ty největší chyby (chování, správnost, kritérium atd.).

Hodnocení je podle mého velmi důležité, protože ukončuje činnost a pro děti jde o jasný signál, že je jazyková hra u konce. Když jsem si sama zkusila se žáky

Graf č. 9 Omezení při hraní jazykových her v českém jazyce



V tomto grafu můžeme vidět problémy dnešní doby, které se vyskytují v mnoha základních školách, a to je velký počet žáků ve třídě a nedostatečné prostory. Pouze 18 dotazovaných odpovědělo, že jim nic nebrání v práci a v hraní jazykových her. Mezi další důvody učitelé uvedli: čas, koberec, který ve třídě chybí, nebo naopak malý počet žáků (malotřídní školy).

Graf č. 10 Postup při nevydařené jazykové hře v českém jazyce



V případě, že se jazyková hra vyučujícímu příliš nepodaří, pokusí se hru upravit a vyzkoušet s dětmi znovu. Jen o čtyřicet respondentů se liší hned druhá velmi početná odpověď, kdy učitel zapojí do úpravy hry i žáky, kteří se vyjadřují, co se jim líbilo, co nepochopili, nebo jaká část hry nebyla příliš zajímavá. Pouze 54 dotazovaných už

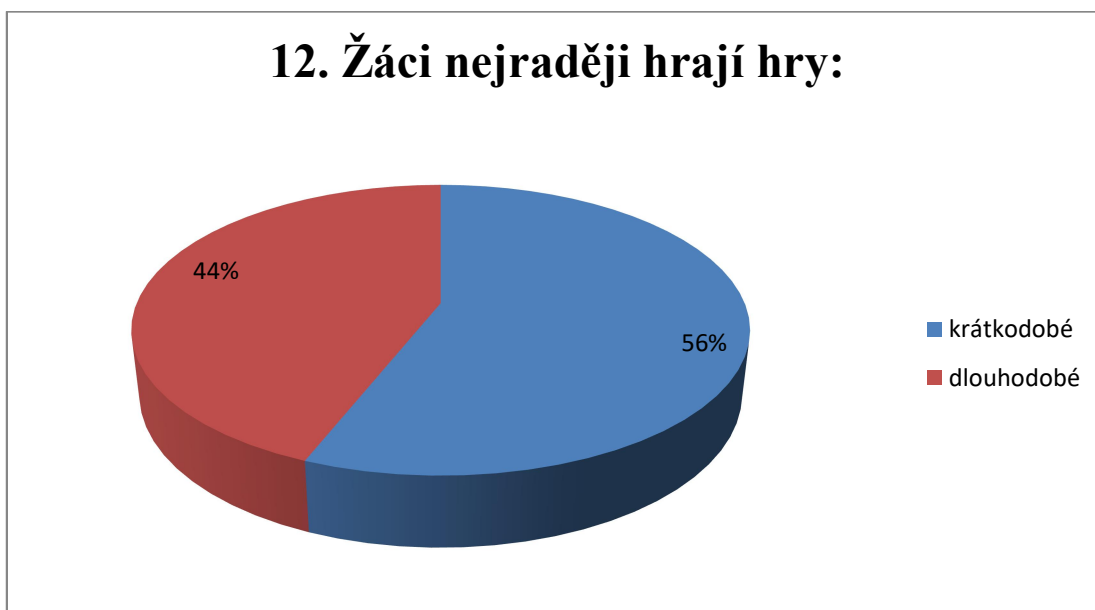
nechtějí hru do výuky zařadit, což mi nepřijde úplně vhodné, protože žáci jsou velmi ovlivnitelní a náladoví, proto, i když se nám hra se žáky nevydařila, může tomu být za nějaký čas jinak.

Graf č. 11 Opakování jazykových her v českém jazyce



V dotazníku můžeme vidět, že některé hry si žáci oblíbili natolik, že je chtějí velmi často opakovat. Také z dotazníku vyplývá, že se jedná o hry, ve kterých jsou žáci dobří, zažívají pocit úspěchu, a nejedná se vyloženě o hry, kde jsou vítězové a poražení.

Graf č. 12 Oblíbené typy jazykových her v českém jazyce



Učitelé uvedli, že raději využívají krátkodobých jazykových her, které žáky stále baví, jelikož se obměňují a nedochází k omrzení. Menší část učitelů využívá

dlouhodobé jazykové hry a to z důvodu, že hra žáky baví a mají motivaci být stále lepší a lepší, aby se jejich skóre zlepšilo. Několik učitelů také uvedlo, že dříve hráli jazykové hry dlouhodobé s pevnými skupinami žáků, ale slabší skupiny omrzelo být stále poslední a ztráceli naději a motivaci. Proto se rozhodli hrát jazykové hry krátkodobé a skupiny žáků obměňovat.

Graf č. 13 Postup při rozdělování žáků do skupin při jazykových hrách v českém jazyce



Více jak polovina učitelů určuje skupiny náhodným způsobem. Snaží se o to, aby byly skupinky vyrovnané, aby v každé byl alespoň jeden silný žák, který skupinu potáhne a bude se snažit úkol splnit. Také uvádí, že záleží, na jaké činnosti chtějí pracovat. V některých případech opravdu nechávají výběr náhodný, kdy se ve skupince může sejít skupina slabých žáků, kteří jsou alespoň odkázáni sami na sebe a pouze na svou práci. Dalším aspektem rozdělování je počet žáků s SPU ve třídě. Pouze 5 vyučujících nechává žáky rozdělit tak, jak sami chtějí. Údajně je to kvůli bezpečné a klidné atmosféře ve třídě. Myslím, že to není vhodný způsob, protože by se žáci měli učit, že ne vždy pracují s někým, s kým se přátelí, a především by měli poznat, že i když je to spolužák, se kterým se nebaví, může jim být velmi užitečný a mohou tvořit velmi dobrý pracovní tým s velkým množstvím nápadů. Pouze 12 respondentů má děti rozděleno do stejných skupin celoročně, ale i ti uvádí, že v některých jazykových hrách skupiny poruší. V jiných možnostech, které učitelé uváděli, bylo několik možností náhodného losování a to: rozdělení podle barvy vlasů, očí, plastových víček, nebo prostě jen tahání jmen z losovací krabičky.

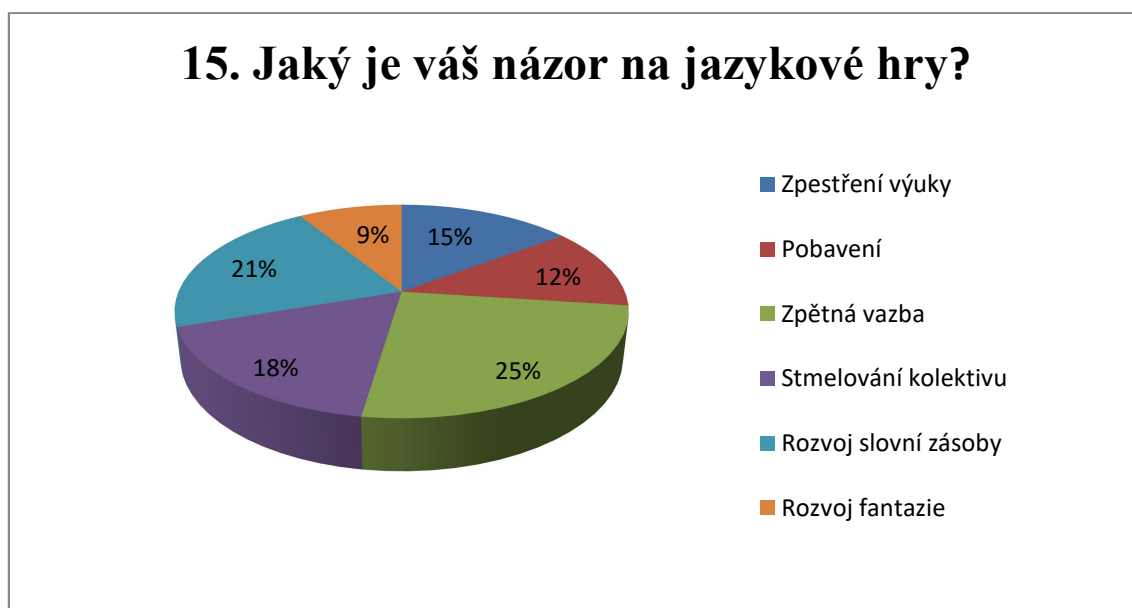
Graf č. 14 Jaké jazykové hry hrají žáci nejraději v českém jazyce?



Rozdíl mezi těmito dvěma odpověďmi je velmi malý. Rozdíl je pouhých třicet respondentů. Vyplývá z toho, že žáci hrají rádi hry, které znají a které splní, přičemž další hodinu pracují s novou skupinou a mají stále šanci být alespoň někdy ve skupině, která zvítězí, nebo splní zadání. Zatímco v dlouhodobých hrách se může stát, že žáci několikrát za sebou nebudou úplně úspěšní a je velmi obtížné se dostat na stejnou úroveň jako ostatní skupiny.

Dlouhodobé jazykové hry baví naopak žáky, kteří jsou soutěživí, nebo v českém jazyce velmi úspěšní a vědí, že budou v jazykových hrách na velmi dobré pozici.

Graf č. 15. Názor na jazykové hry



Učitelé berou jazykové hry jako zpestření výuky, pobavení, nebo je využívají v případě viditelné únavy žáků. Dále je používají jako zpětnou vazbu, při které se dozví, v čem mají žáci stále ještě nedostatky, nebo zda si látku, kterou již probírali, stále ještě pamatují. Vyučující se také shodují na tom, že krátkodobé jazykové hry, kdy se žák ocitá vždy v jiné skupině, jsou vhodné pro stmelování kolektivu a dávají prostor slabším žákům. Přičemž se žáci učí, že ne vždy musejí vyhrát, aby je hra bavila. Jazykové hry také rozvíjí slovní zásobu, paměť, sociální vztahy, fantazii a žáci si při nich zkoušejí získané vědomosti prakticky. Tvrdí, že hravý způsob učení je pro děti vlastní a v některých případech jsou hrou natolik motivováni, že si ani neuvědomují, že se něco učí. Podle těchto názorů můžeme říci, že je jazyková hra u učitelů velmi oblíbená a neměla by v hodinách českého jazyka chybět, neboť je nám velmi nápomocna při učivu, které je pro děti obtížné a mají s ním problémy.

16. Máte nějakou nejoblíbenější hru?

Mezi nejoblíbenějšími jazykovými hrami se objevovaly takové hry, které jsou nenáročné na přípravu, dají se lehce pozměnit a dále poté využít k procvičování různého druhu učiva. Nejčastěji se objevovaly hry jako je pexeso, myslím si slovo, bingo, kufr, dokonči příběh, na krále a různé hry s písmeny. Velkou součástí byly také jazykové hry, při kterých si děti rozvíjí slovní zásobu, jsou spojeny s pohybem, anebo dramatizací.

6.1 Shrnutí

Dotazníkovým šetřením bylo potvrzeno, že učitelé jazykové hry v českém jazyce opravdu využívají. Jazykové hry se totiž staly součástí a zpestřením výuky, aktivním odpočinkem, nebo jen jako část výuky, kdy si žáci potřebují odpočinout od psaní a tak volí jazykové hry, kde je více pohybu. Velká část učitelů využívá tyto hry jako reflexi, zda bylo probrané učivo pochopeno a zapamatováno, což při kontrole samotných žáků v lavici nepoznají. Některé hry jsou více nebo méně zaměřeny na utváření lepšího kolektivu ve třídě a z důvodu pozitivní a bezpečné atmosféry. Učitelé uvádějí, že pokud se učivo stíhá, nemají se zapojením jazykových her do hodin problémy. Užívají ji tedy jako jazykový prostředek, kterým si žáci učivo opakují, upevňují a procvičují jiným způsobem. Opět se ukazuje, že pouhé doplňování do pracovního sešitu není pro žáky tak přitažlivé.

7. ZÁSOBNÍK JAZYKOVÝCH HER

V této kapitole jsem se zaměřila na učivo českého jazyka na prvním stupni základních škol. Jedná se o učivo pro žáky od 7 do 11 let. Jelikož je jazykových her velké množství, zaměřuji se především na učivo vyjmenovaných slov a slovních druhů, které patří mezi základní učivo prvního stupně a pro žáky se jedná o obtížné učivo. Dále se zaměřuji na tvrdé a měkké slabiky, které se objevují již ve druhé třídě. Jedná se o hry, které zábavnou a hravou formou upevňují obtížnější učivo, dají se hrát v lavici, na koberci, potřebují trochu pohybu, hrají se skupinově, jednotlivě, ve dvojicích apod.

U jednotlivých her, které jsem si vymyslela, upravila, nebo vyčetla a chtěla se s nimi podělit s ostatními v diplomové práci, uvádím: počet hráčů, cíl hry, pomůcky a orientační čas, jak dlouho by měla hra trvat. U některých jazykových her pomůcky nepotřebujeme. Pomůcky, které jsem u jazykových her v českém jazyce využila, si žáci vytvářeli z velké části sami. Všechny hry uvedené níže jsem se žáky osobně zkoušela v různých třídách a s různým počtem hráčů. Na základě zájmu a oblíbenosti uvádím ty nejhranější a hry, které se dají modifikovat napříč učivem.

7.1 Nejčastěji využívané pomůcky v jazykových hrách

Pomůcky, které jsou potřeba k jednotlivým jazykovým hrám, jsem vytvářela z velké části s dětmi, ale byly i takové, které jsem předpřipravila. Některé pomůcky je vhodné mít stále u sebe, protože se opakují častěji než ostatní a lze je využít nejen v českém jazyce, ale i v ostatních předmětech. Tyto pomůcky jsou uvedeny níže.

Řady vyjmenovaných slov

Veškerá vyjmenovaná slova se žákům nakopírují na barevné papíry, žáci si je sami vystřihají a vloží sepnuté kancelářskou sponkou do obálky. Tyto papírové řady využíváme v dále popsáných jazykových hrách. Mimoto je můžeme rozházet po třídě, skládat slova tak, jak jdou po sobě, řadit podle abecedy, vymýšlet slovní spojení tak, aby byla pravopisně správně aj.



Zdroj: vlastní foto

Sáčky s kartami

Do sáčku vložíme vyjmenovaná a příbuzná slova, která jsou hojně užívána. Ve vyšších ročnících již zařazujeme karty slov, které jsou méně frekventovány. Sáčky jsou pověšeny dětem na očích a jsou vždy po ruce, pokud je budeme potřebovat. V těchto sáčkích můžeme uchovávat i obrázky vyjmenovaných slov a slov příbuzných, které budeme potřebovat při hrách, jež jsou popsány níže, např. určování, jaká příbuzná slova patří k jakým vyjmenovaným slovům, slovní spojení, aj.



Zdroj: vlastní foto

Víčka s písmeny

Na sběr využijeme samotné žáky, potřebujeme nasbírat alespoň 200 kusů plastových víček. Na víčko napíšeme písmeno několika způsoby. Buď využijeme permanentní fix, nebo jednoduše vystřižená písmena na víčko nalepíme. Každé z písmen by se mělo opakovat alespoň sedmkrát a samohlásky alespoň patnáctkrát. Pro děti jsou víčka daleko lákavější než rozstříhaná papírová abeceda, s kterou se manipuluje podstatně hůře. Víčka nám poskytují také různé možnosti, jak jednotlivá

písmena barevně rozdělit. Tato víčka využíváme při jazykových hrách, které jsou v diplomové práci popsány, např. při hře ŘETĚZ. BINGO, aj.



Zdroj: vlastní foto

7.2 Jazykové hry pro procvičení učiva vyjmenovaných slov

HOĎ KOSTKOU

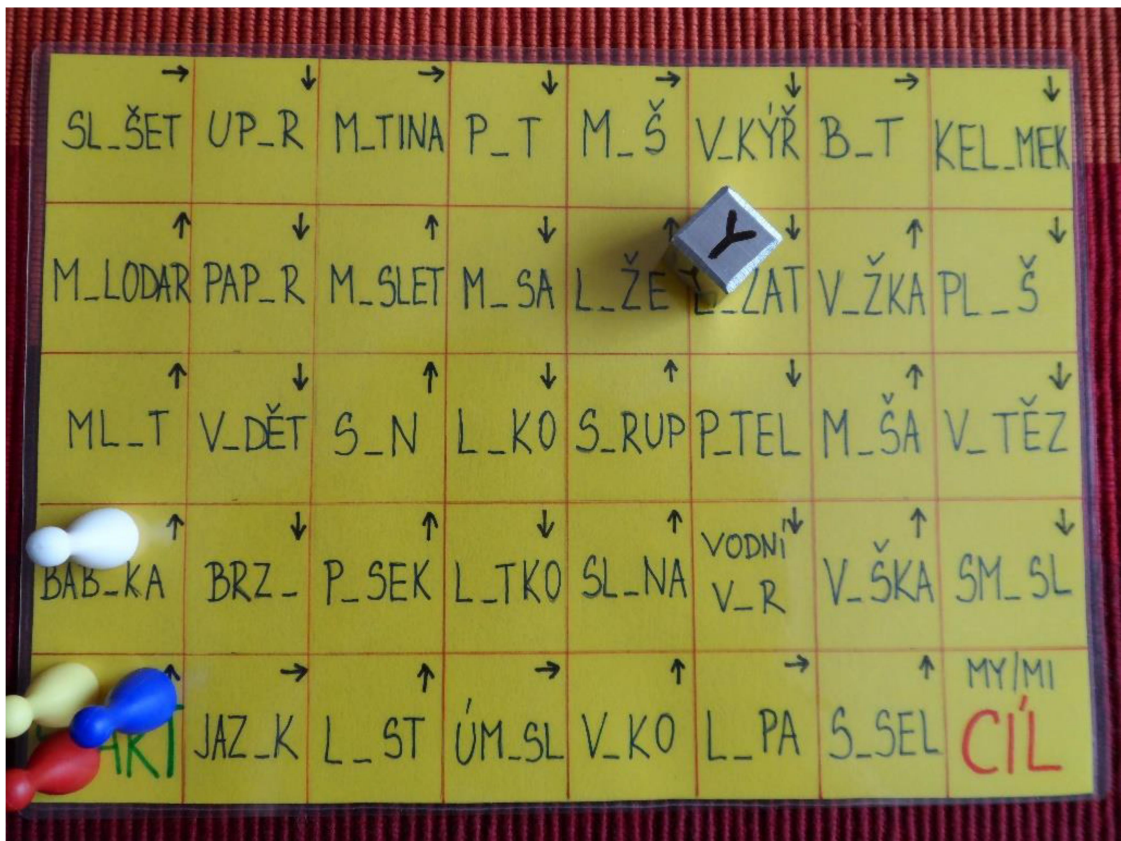
Počet hráčů: malá skupina – trojice/čtveřice

Čas: 5-10 minut

Cíl hry: procvičování pravopisu vyjmenovaných slov

Pomůcky: kostka s i/y, Pravidla českého pravopisu, hrací plán

Každá skupina dostane hrací plán a kostku s i/y. Začínající žák hodí kostkou a podle i/y, které mu padne, posune svou figurku na nejbližší pole, které bude s jeho doplněním i/y správné. Pokud mu na kostce padne *i*, postoupí se svou figurkou na nejbližší pole, kde má *i* doplnit (mlít). Před cílem žáci hodí kostkou a jejich úkolem je vymyslet větu, kde použijí slovo *my/mi*. Žáci ze skupiny kontrolují, zda doplnil i/y správně. Pokud je pro ně slovo obtížné a nedomluví se na správném znění, mohou využít Pravidla českého pravopisu.



Zdroj: vlastní foto

ČERNÝ PETR

Počet hráčů: skupiny po 4 žácích

Čas: 5-10 minut

Cíl hry: upevnění si významu vyjmenovaných slov

Pomůcky: karty, které se skládají z deseti párů (počet záleží na učiteli). Na jedné z karet je obrázek a na druhé odpovídající vyjmenované slovo, které se k obrázku vztahuje. Dále se sada skládá z jednoho Černého Petra.

Poznámka: Vhodné je, aby si žáci vytvářeli karty sami a zvolili si vyjmenovaná slova, která se dají jednoduše vyjádřit obrázkem.



Zdroj: vlastní foto

BINGO

Počet hráčů: jednotlivci

Čas: 5 minut

Cíl hry: vybavování si řad vyjmenovaných slov

Pomůcky: řady s vyjmenovanými slovy, papír, psací potřeby

Žáci si na papír načrtnou tabulku 3x3 nebo jiné velikosti (určí učitel) a do každého pole napíší jedno vyjmenované slovo. Záleží na domluvě, zda se bude jednat o vyjmenovaná slova po B, L, M... Při zvládnutí a obměně hry si žáci mohou udělat daleko větší tabulku a kombinovat všechna vyjmenovaná slova. Učitel poté chodí se sáčkem s vyjmenovanými slovy a jeden žák jedno slovo vytáhne, přečte, a pokud má dané slovo některý žák ve své tabulce, škrtně nebo vybarví pole. Každé vyjmenované slovo se může v tabulce objevit pouze jednou. Vítězem je ten žák, který má celou tabulku vybarvenou. Pokud se tak stane, vykřikne žák: „BINGO“.

KOBYLA	OBYVATEL	NÁBYTEK
PŘIBYSLAV	BYK	OBYČEJ
BYT	BABYKA	PŘÍBYTEK

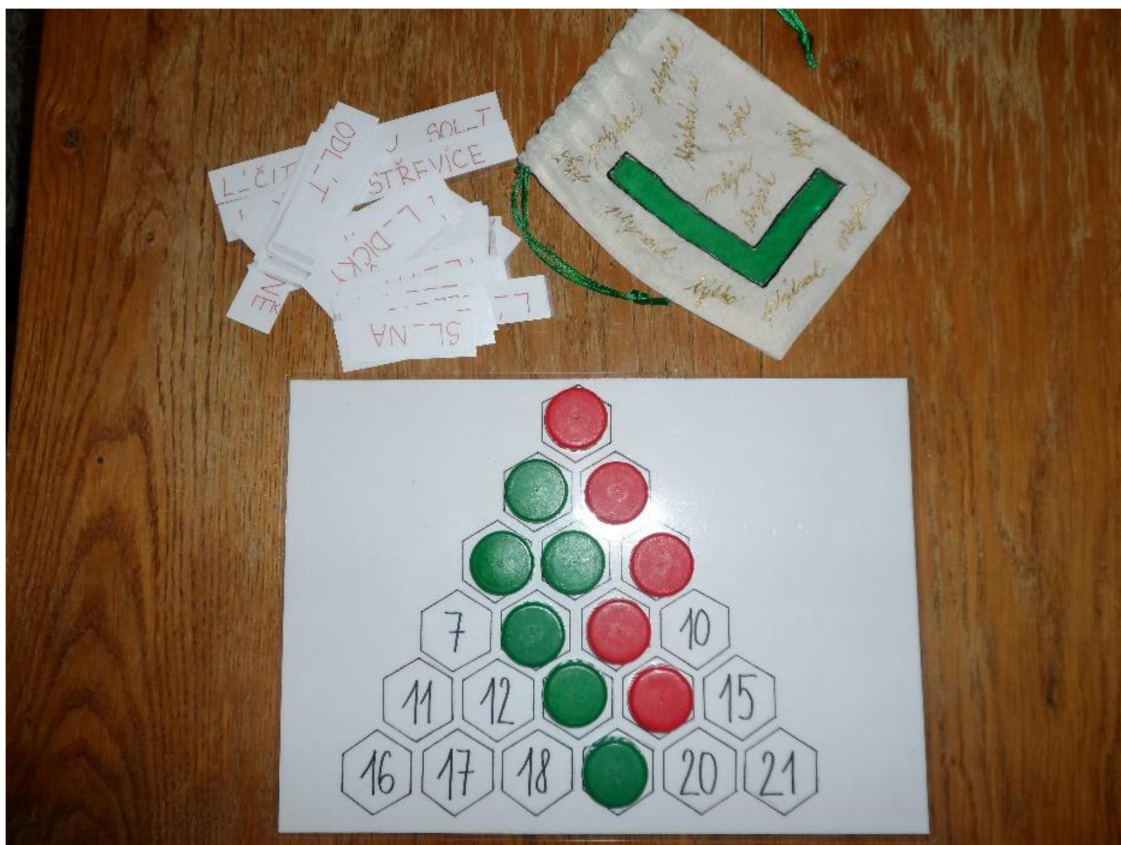
Počet hráčů: pětičlenná skupina

Čas: 10 minut

Cíl hry: strategie, spolupráce, pravopis po obojetných souhláskách

Pomůcky: hrací pole, pytlíčky se slovy (chybějící i/y po obojetné souhlásce), víčka

Žáci, kteří jsou v pětičlenných skupinkách, se rozdělí na dvě dvojice a jednoho, který se bude věnovat kontrole. Cílem je propojit víčky stejné barvy všechny tři strany trojúhelníku. Pokud odpověď dvojice nezná, vložíme na číselné pole víčko s odlišnou barvou a o toto pole se na konci hry losuje. Dvojice si tedy určí číslo, vytáhne ze sáčku slovo a určí i/y. Pokud slovo určí správně (kontrola 5. hráčem), pokládá se na pole s číslem víčko barvy jejich dvojice. Vyhrává dvojice, která spojí všechny tři strany nejrychleji (Bakalář, 1990).



ELEKTRIKA

Počet hráčů: dvě družstva

Čas: 10 min

Cíl hry: rychlá reakce, kontrola, najdi chybu

Pomůcky: připravené věty s napsanými větami/slovy

Žáci ve dvou skupinách sedí v zástupu, přičemž první sedí na úrovni učitele, který žákům dává první signál, a mezi posledními dvěma žáky z obou týmů máme určitou věc (botu, kostku,...). Signál učitel vyše tak, že ukazuje dětem napsané věty či slova. Pokud věta neobsahuje žádnou gramatickou chybu, první žák zmáčkne ruku žákovi před sebou a signál si tak předávají až k poslednímu spolužákovi v týmu, který musí rychle sebrat určitou věc – kdo první sebere danou věc, vyhrává a pokračuje se. Pokud je věta či slovo napsané špatně, signál neposílají. Jestliže žáci signál pošlou i přes špatně napsanou větu/slovo, dostávají trestný bod. Trestné body se také dostávají za mluvení. Po 2-3 úlohách si první hráč sedne za posledního k učiteli a hra pokračuje. Vítězí to družstvo, které se celé vystřídá jako první.

NAMALUJ

Počet hráčů: skupiny po 4

Čas: 10 min

Cíl hry: opakování řad vyjmenovaných slov

Pomůcky: karty s obrázky vyjmenovaných slov

Jeden žák se skupiny se jde podívat k tabuli, kde je položený obrázek. Žák pozná, o jaké vyjmenované slovo jde, a vrátí se ke skupince, kde se ho bez mluvení snaží namalovat. Pokud spolužáci obrázek uhodnou, musí ho správně napsat vedle obrázku. Pokud některý ze žáků promluví, skupina získává trestný bod. Vyhrává skupina, která má nejvíce správně uhodnutých a především správně napsaných slov.

KOLIK?

Počet hráčů: jednotlivci

Čas: 5 min

Cíl hry: procvičení vyjmenovaných slov a slov příbuzných

Pomůcky: Papír, tužka, karty s obrázky vyjmenovaných slov

Učitel ukáže obrázek s vyjmenovaným slovem. Ti, kdo potom mají časový limit (čas je možný upravit), musí napsat co nejvíce příbuzných slov. Boduje se nejen počet slov, ale i slova správně napsaná. Tuto jednoduchou hru lze libovolně obměňovat. Lze hrát se žáky ve skupinách, ve dvojicích. Dokonce lze udělat tabulku, která bude po dobu, kdy se učíme vyjmenovaná slova, viset na viditelném místě a výsledky můžeme pravidelně zapisovat.

PŘÍBĚH

Počet hráčů: skupiny po 3 – 5

Čas: 10 min

Cíl hry: vybavování řad vyjmenovaných slov, slov příbuzných, rozšíření slovní zásoby

Pomůcky: papír a tužka do každé skupiny

Učitel zadá určitou řadu vyjmenovaných slov: „Vyjmenovaná slova po B.“ Žáci poté musí vymyslet věty, které budou složené pouze z vyjmenovaných slov po B. Pro žáky je činnost zábavná, žádné meze se nekladou. Příběh může být vtipný, nesmyslný, ale gramaticky správný.

Např. Dobytek býk bydlí v příbytku s obyčejným nábytkem v Příbyslav. Obyvatelem bytu byla i bystrá kobyla. Tato kobyla měla ráda byliny.

~~Být, bydlet, obyvatel, byt, příbytek, nábytek, dobytek, obyčej, bystrý, bylina, kobyla, býk, Příbyslav~~

PANTOMIMA

Počet hráčů: Jednotlivci

Čas: 5 – 10 min

Cíl hry: správně napsat

Pomůcky: papír, do kterého si budou žáci zapisovat správně vyjmenovaná slova, kartičky s vyjmenovanými slovy

Z každé skupiny si žák vylosuje vyjmenované slovo, které před všemi skupinami předvede. Skupinky zapíší předvedené slovo a hned si všichni slovo zkontrolují. Eliminujeme tím snahy o nápovědu. Za každé správně napsané slovo získává skupina bod.

Obměna: Mezi slova vyjmenovaná se můžou přidat i slova, která stejně znějí, ale mají jiný význam, a proto se i jinak píše např. výr x vír.

POTÁPĚČI

Počet hráčů: skupiny po 5 žácích

Čas: 10 min

Cíl hry: procvičení řad vyjmenovaných slov, spolupráce

Pomůcky: dostatečný počet karet s vyjmenovanými slovy, obrázky vyjmenovaných slov, chybně napsané karty s vyjmenovanými slovy

Žáci sedí na dvou spojených lavicích a motivací jsou lodě, na kterých sedí potápěči, kteří chtějí vylovit ta slova, která jim učitel zadá. Ve chvíli, kdy se postaví na podlahu,

musí žáci zadržet dech. Učitel zadá jednoduchý pokyn: „Vylovte všechna vyjmenovaná slova po L.“ a skupiny musí vylovit všechna slova, která se v řadě vyjmenovaných slov po L nachází, ať už obrázky, či slova. Samozřejmě některá slova jsou na kartičkách chybně napsaná, proto si žák musí vyhodnotit, zda chce slovo „vylovit“, nebo ho nechá na dně moře. Každý žák ze skupiny může vylovit pouze jedno slovo. Pokud dojde žákovi dech dříve, než se vrátí na lavici, zvedne ruku a vrátí se zpět ke své skupině bez jakéhokoliv papírku se slovem, obrázkem.

KIM TO VIDÍ

Počet hráčů: skupiny max. po šesti

Čas: 5-10 min (záleží na počtu slov)

Cíl hry: kooperace, pravopis vyjmenovaných slov

Pomůcky: obrázky nebo slova vyjmenovaných slov

Tato hra je obměna Kimovy hry. Skupinka si stoupne ke stolu, kde budou ve sloupečcích vyskládaná vyjmenovaná slova (slov může být až 30). Žáci mají určitý čas, ve kterém se snaží zapamatovat co nejvíce slov. Po uplynutí doby dostanou papír s tužkou, aby napsali všechna slova, jež si zapamatovali. Záleží na strategii žáků, jaká slova nebo kolik slov si kdo bude pamatovat. Pro ztížení této hry žáci neskládají slova do řad či sloupečků, ale položí je na lavici, jak se jim zachce. Tím je obtížnější domluva, která slova si kdo zapamatuje.

TELEPATIE

Počet hráčů: Jednotlivci

Čas: 5 min

Cíl hry: upevnění pravopisu vyjmenovaných slov

Pomůcky: přesýpací hodiny

Učitel zadá počet, který si žáci mohou, ale nemusí zapsat pod sebe do sešitu či na papír. Po nějaké době žáci přijdou na to, že jim počet pomůže při orientaci. Sám učitel si stoupne k tabuli tak, aby nikdo neviděl, co na tabuli píše, a zadá jednoduchý pokyn: „Napište 6 slov.“ V tu chvíli by měli žáci napsat pod sebe čísla 1 – 6 a učitel pokračuje: „Napište 6 slov, která si myslíte, že napíšu i já. Téma je: vyjmenovaná slova po M.“ Ve chvíli, kdy začnou všichni psát, otočí ještě přesýpací hodiny a za určitý čas napíše daný počet slov, která ho zrovna napadnou. Po přesypání písku v hodinách se psaní ukončí, položí se tužky a učitel otočí tabuli, aby všichni žáci viděli, která slova napsal. Pokud se shodnou v některých slovech, mají bod. Několikrát kola opakujeme, pouze se mění

téma a počet slov. Čím více slov, tím větší pravděpodobnost, že se žáci s učitelem shodnou. Hodnotí se, zda jsou slova správně napsaná a počet shodných slov.

ZÁCHRANNÝ ČLUN

Počet hráčů: celá třída

Čas: 5 min

Cíl hry: rychlé vybavování a procvičování vyjmenovaných slov

Žáci sedí na židličkách do velkého kruhu. Motivací je uprostřed namalovaný člun, do kterého musíme co nejrychleji nakládat příbuzná slova. Učitel určí, o jaké vyjmenované slovo půjde a žáci po jeho pravici říkají co nejrychleji příbuzná slova. 1 žák = jedno slovo v jednom kole. Slova se během hry mění. Pokud žák řekne slovo, které není příbuzné – nepatří do člunu, vypadává. Vyhrává ten žák, který zůstane stát jako poslední.

TELEGRAF

Počet žáků: jednotlivci

Čas: 5 minut

Cíl hry: procvičení diakritiky, určení i/y ve vyjmenovaných slovech

Pomůcky: Papír, tužka

Učitel diktuje žákům jednotlivě hlásky, které tvoří dlouhý řetězec a žáci si ho zapisují. Jedná se o telegram, který musí rozluštit, určit i/y, doplnit diakritiku. Učitel může diktovat pouze slova, věty, přísloví obsahující vyjmenovaná slova, příbuzná slova, aj.

Př. PICHAPREDCHAZIPAD – *Pýcha předchází pád.*

DOOHRADYSEPRIPLETLAKOBYLA. – *Do ohrady se připlekla kobyla.*

JAKOBYJIZOKAVIPADLA. – *Jako by ji z oka vypadla.*

Hlásky je vhodné diktovat velmi pomalu, nebo uvádět slova, která na danou hlásku začínají (P jako Petr).

POTOPA

Počet žáků: jednotlivci

Čas: 5 – 10 minut

Cíl hry: procvičení doplňování i/y po obojetných souhláskách

Pomůcky: karty s vynechaným i/y po obojetné souhlásce

Po třídě učitel rozhodí kartičky, kde jsou napsány slova vyjmenovaná/příbuzná bez doplněného i/y. Když učitel řekne: „potopa přichází“, úkolem žáků je sebrat jednu kartu, přepsat ji i s doplněným i/y do sešitu, vrátit zpět a vzít si jinou. Jakmile učitel řekne: „voda ustupuje“, žáci přestávají chodit pro karty a posadí se s nohama nad zemí. Nakonec si každý spočítá, kolik má správně vyplněných slov.

JEDNIČKO, UTÍKEJ

Počet hráčů: 2 – 3 skupiny

Čas: 10 minut

Cíl hry: rychlá reakce, postřeh, procvičování vyjmenovaných slov

Pomůcky: (karty s čísly – počet žáků ve skupině)

Žáci si rozdají čísla, která si zapamatují. Učitel jim může rozdat i kartičky, aby nedošlo ke zmatku, kdo má jaké číslo. Učitel řekne slovo (vyjmenované nebo příbuzné). Chvilí vyčká, aby měli žáci čas na rozmyšlenou, a řekneme číslo od jedné do 8. Podle toho, kolik máme žáků v jedné skupině. Žáci s číslem osm doběhnou k tabuli a co nejrychleji a správně napíšou dané slovo. Kdo první napíše slovo správně, dostává tři body, druhý dva a poslední získává jeden bod. Pokud je ve slově chyba, nedostává tým žádný bod.

POČETNÍ KRÁL S PÍSMENY

Počet hráčů: dvojice

Čas: 5 minut

Cíl hry: postřeh, procvičování vyjmenovaných slov

Pomůcky: karty se slovy, kde je vynechané i/y, karty s I, Y

Před každou dvojicí leží karty se slovy. V obracení těchto karet se žáci střídají. Kdo z dvojice dříve určí i/y ve slově, které je na otočené kartě, má bod a získává určenou kartu. Vítězí ten, který má nejvyšší počet karet.

KDO JSEM?

Počet hráčů: celá třída

Čas: 5 minut

Cíl hry: Vybavování si řad vyjmenovaných slov, slov příbuzných, rozvoj slovní zásoby

Pomůcky: lepítka

Učitel rozdělí mezi žáky dvojice lepítek, které si žáci přilepí na čelo. Jejich úkol je nalézt k sobě příbuzná slova a zároveň tak zjistit, co jsou sami za slovo. Mohou se volně pohybovat po třídě, slovo předvádět, ale nesmí slovo vyslovit.

Učitel může žákům zakázat jakékoliv mluvení, nebo naopak jakoukoliv pantomimu a pouze jim nechat možnost slova popsat.

POZNÁŠ ŘEŠENÍ?

Počet hráčů: jednotlivci

Čas: 5 – 10 minut

Cíl hry: přijít na správné řešení, nalézt pravopisnou chybu

Pomůcky: připravená slova, která napíšeme na tabuli

Učitel připraví na tabuli slova, mezi které zařadí slovo, které bude napsané s gramatickou chybou. Žákům neříká, jak tento rébus vyřešit a nechá je, aby se na řešení pokusili přijít sami. Slova by měla být na tabuli napsaná z psacích písmen.

<i>bytovka – J</i>	<i>písek – P</i>	<i>mýchat – S</i>
<i>nazývat – M</i>	<i>sypat – K</i>	<i>obidlí – I</i>
<i>blýzko – R</i>	<i>lípa – R</i>	<i>mlýn – H</i>
<i>hbýtý – A</i>	<i>vítěz – Y</i>	<i>pyšný – N</i>

Řešení: SIRKA

SCHOVKA

Počet hráčů: dvojice

Čas: 5 minut

Cíl hry: upevnění řad vyjmenovaných slov

Pomůcky: karty s řadou vyjmenovaných slov

Dvojice položí karty tak, jak jdou vyjmenovaná slova za sebou. Poté si vyberou, kdo z nich bude schovávat karty jako první. Zatímco jeden se otočí zády ke stolu, druhý dvě až tři karty otočí lícem dolů. Žák, který byl zády, přichází na to, jaká vyjmenovaná slova jeho kamarád otočil. Dvojice se ve svých rolích střídá a vždy svou správnost nebo nesprávnost ověřují otočením karet.

MÍČEK POPLETA

Počet hráčů: celá třída

Čas: 5 minut

Cíl hry: upevnění řad vyjmenovaných slov

Pomůcky: míček

Žáci stojí v kruhu. Učitel určí jednoho žáka, který bude házet míček, a vždy když ho svému spolužákovi hodí, řekne vyjmenované slovo nebo slovo příbuzné. Pokud řekne slovo, které do vyjmenovaných slov nepatří, nesmí ostatní žáci míček chytit. Pokud ho i přes to některý žák chytne, vymění se se žákem uprostřed a hází míček on.

LEVÁ BERE

Počet hráčů: celá třída

Čas: 5 minut

Cíl hry: upevnění řad vyjmenovaných slov

Žáci stojí v kruhu a ruce mají položené dlaněmi vzhůru na ruku souseda. Pravou na levé ruce souseda a levou pod pravou rukou žáka po levici. Určený žák začne odříkávat řadu vyjmenovaných slov a při každém slově tleskne jeden žák druhého. Ten pokračuje stejným způsobem dále. Jednu řadu vyjmenovaných slov můžeme opakovat i několikrát. Lze hrát i na vypadávání.

VODOPÁD SLOV

Počet hráčů: skupiny

Čas: 5 – 10 minut

Cíl hry: procvičení vyjmenovaných slov

Pomůcky: víčka s písmeny

Učitel rozhodí víčka na podlahu se slovy, že jsme se dostali k vodopádu slov. Úkolem skupiny je nasbírat co nejvíce víček a seskládat co nejvíce vyjmenovaných slov.

7.3 Jazykové hry pro procvičení učiva slovních druhů

SLOVÍČKAŘENÍ

Počet hráčů: celá třída

Čas: 5 minut

Cíl hry: práce se slovními druhy, rozvoj slovní zásoby a spolupráce žáků

Pomůcky: víčka z plastových lahví s písmeny

Každý ze žáků si vylosuje víčko a hledají po třídě ostatní spolužáky, se kterými by mohli vytvořit slovo. Můžou se určit různá kritéria: „Vytvořte pouze podstatné jméno, přídavné jméno, sloveso, jedno z vyjmenovaných slov aj.“ Poté společně žáci vymyslí

větu, ve které bude jejich složené slovo obsažené. V případě, že se žákům písmeno nehodí a nemohou najít nikoho, s kým by se spojili, si vylosují jiné písmeno.

Obměna: Žáci si vytvoří skupiny minimálně po pěti, každý si vybere dvě víčka a pokusí se vymyslet co nejvíce slov. Na vymyšlená slova poté mohou vymýšlet věty, určovat slovní druhy aj.

ČERNÁ VRÁNA

Počet hráčů: jednotlivci

Čas: 10 minut

Cíl hry: procvičování slovních druhů, hledání slova, které mezi ostatní nepatří

Pomůcky: Karty se slovy nebo obrázky (podstatná jména) a jednu kartu, která k ostatním nepatří (sloveso).

Po třídě učitel rozhází karty se slovy nebo obrázky (např. mobil, televize, rádio...) a mezi tato slova dá jedno slovo (černou vránu), které k tomuto slovnímu druhu nepatří (např. zájmeno: oni). Žáci chodí po třídě a toto slovo hledají. Pokud ho najdou, měli by se v tichosti posadit zpět do své lavice, napsat slovo, které si myslí, že je černou vránou, a pokusí se jednoduchými větami napsat, proč si myslí, že je to zrovna toto slovo.

OBRÁCENÉ BINGO

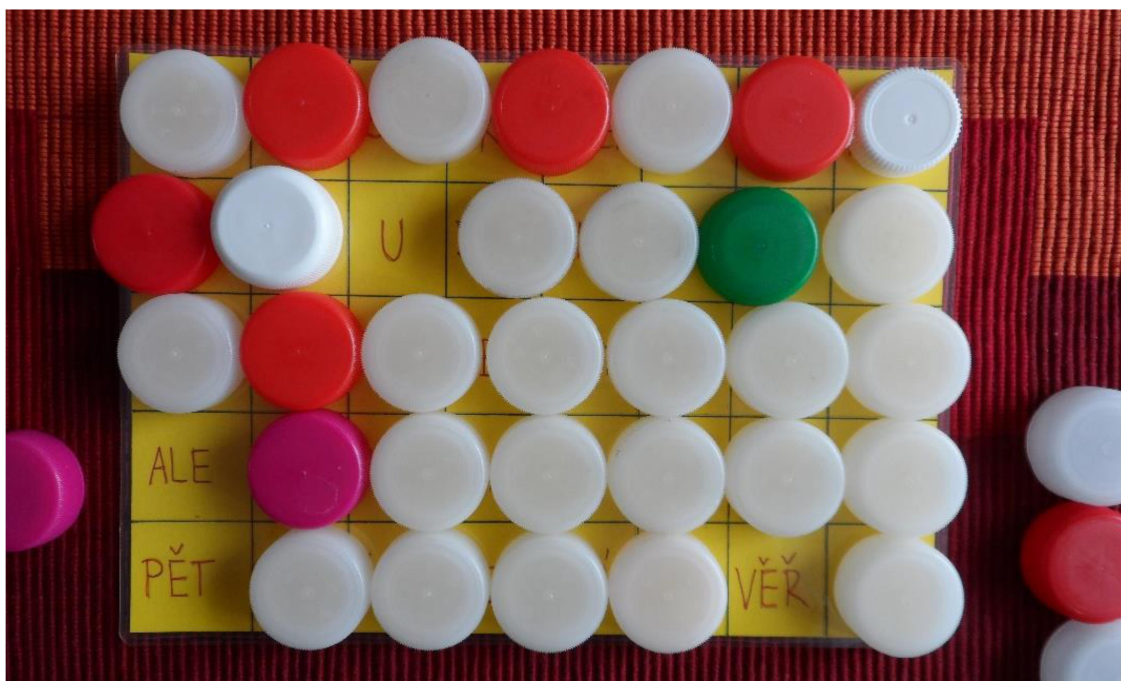
Počet hráčů: skupiny

Čas: 10 minut

Cíl hry: určování a procvičování slovních druhů

Pomůcky: Hrací pole, víčka z plastových lahví

Každá skupina má svůj hrací plán, na kterém jsou v okénkách různá slova. Všechna pole jsou zakryta plastovými víčky. Žáci postupně odkrývají jedno víčko po druhém, a pokud slovní druh určí správně, mohou si víčko vzít a skupina má tak jeden bod.



Zdroj: vlastní foto

POSTŘEH

Počet hráčů: skupiny

Čas: 5 minut

Cíl hry: určování slovních druhů, postřeh

Pomůcky: karty se slovy, která patří různým slovním druhům

Učitel rozdělí mezi žáky stejný počet karet, žáci si sednou tak, aby všichni viděli, nejlépe do čtverce nebo kruhu a drží karty v ruce lícem dolů. Postupně odebírají z balíčku jednu kartu. Začíná první žák, který položí kartu, hned poté žák druhý po jeho levé ruce a tímto způsobem se vystřídají všichni. Poté je na řadě opět první hráč, který vyloží druhou kartu a položí ji viditelně vedle své první karty. Střídají se ve vykládání tak dlouho, dokud si někdo nevšimne shodnosti dvou karet, které mají shodný slovní druh. V tu chvíli žák zakřičí např. „Přídavná jména.“. Ukáže na dvě karty s přídavnými jmény, a pokud má pravdu, všechny vyložené karty si jeho spoluhráči rozdělí a vloží dospodu svého balíčku. Tímto je ukončeno první kolo a může se začít kolo nové. Vyhrává ten hráč, který nemá žádnou kartu (Zapletal, 1986).

NEMOCNÁ SLOVA

Počet hráčů: skupiny po 3

Čas: 10 min

Cíl hry: procvičování a upevňování určování slovních druhů, najít chybu

Pomůcky: karty se slovy, kde jsou určeny slovní druhy, některé karty se správným určením, některé s chybným určením

Každá skupina dostane určitý počet karet (max. 15), které si přečtou a určí, zda je u slova slovní druh správný nebo ne. Pokud ano, přepíše slovo i se slovním druhem a číslovkou na papír, pokud ne, slovní druh určí správně a opět přepíše i s číslovkou na papír. Pro kontrolu může sloužit list papíru se seznamem všech slov, která jsou na kartičkách, kde si své slovo vyhledají a zkontrolují, zda vše určili správně.

PŘESTŘELKA

Počet hráčů: třída rozdělena na dvě družstva

Čas: 5 – 10 min

Cíl hry: postřeh, rychlost, určování slov různých slovních druhů

Pomůcky: mističku s číslicemi od 1 do 10

Dvě družstva stojí proti sobě. Mezi prvními hráči je položená na stole nebo nějaké stoličce mistička s číslicemi, které představují všechny slovní druhy. Úkolem je, aby první dvojice přišla k mističce, učitel vylosuje jedno číslo a ukáže ho dvojici. Žák si uvědomí, jaký slovní druh se pod číslovkou nachází, a řekne co nejrychleji tři příklady slov tohoto slovního druhu. Na papírku bude dvojka -> žáci musí říct co nejrychleji tři přídavná jména, která je napadnou. Počet slov se může měnit, stejně tak, jako z počátku učitel využívá kartičky, kde nejsou napsány číslovky slovních druhů, ale přímo slovní druhy. Výkony žáků se mohou bodovat, kdo řekne správně tři slova, má bod. První dvojice poté postupuje dozadu a další utvoří druhou dvojici.

ASOCIACE

Počet hráčů: jednotlivci

Čas: 10 min

Cíl hry: procvičování slovních druhů, procvičování paměti

Pomůcky: žádné

Na tabuli sou seskládané různé slovní druhy (ty slovní druhy, které se dají různě pozměňovat a přeměňovat na jiné slovní druhy). Učitel řekne první slovo podle toho, jaký je slovní druh na tabuli. První žák si přečte druhý slovní druh na tabuli a své slovo,

tzv. asociaci, přemění do tohoto slovního druhu. Např. na prvním místě je na tabuli podstatné jméno, učitel řekne PES a první žák si přečte slovní druh. Na druhém místě je ale již další slovní druh, a to sloveso. Proto žák přemýšlí, co ho napadne jako první sloveso k předchozímu slovu PES. Může to být například ŠTĚKOT. Další slovní druh na tabuli je přídavné jméno, proto třetí žák může říct slovo, které ho napadá ke slovu štěkot – HLASITÝ. Slovní druhy se můžou stále opakovat dokola, měly by na sebe navazovat, ale může se stát, že nelze navázat na celý příběh. Proto se vždy zaměřujeme na slovo předchozí bez ohledu na to, jaká slova už byla řečena.

ZVEDNI RUCE, KDYŽ...

Počet hráčů: jednotlivci

Čas: 5 min

Cíl hry: určování slovních druhů, soustředění, sebeovládání

Pomůcky: dostatečná zásoba slov různých slovních druhů

Velmi jednoduchá a oblíbená hra, která se využívá především při hrách v cizích jazycích, která se dá ale hrát i při různých příležitostech, stejně tak i při určování slovních druhů. Učitel žákům řekne, že mají zvednout ruku vždy, když uslyší např. zájmeno. Učitel říká řadu slov se stále stejnou intonací hlasu a se stále stejnými přestávkami mezi slovy. Žáci by měli mít zavřené oči, aby je nelákalo okukovat ostatní a bezmyšlenkovitě zvedat ruce, protože ostatní je také zvedli. Pro učitele je to kontrola, zda se žák umí ovládat a oči má vážně celou dobu zavřené a zda zvládá rozpoznat zájmena mezi ostatními slovy, ale i jaký žák má stále problémy.

ŘETĚZ

Počet hráčů: jednotlivci, skupiny po třech

Čas: 10 min.

Cíl hry: procvičení slovních druhů, určování slovních druhů

Pomůcky: obálky s nastříhanými písmeny, víčka s písmeny

Každá skupina si vybere obálku, kde jsou nastříhaná různá písmena. Z těchto písmen poté žáci sestavují slova slovního druhu, která určí učitel. Učitel může využít víčka s napsanými písmeny (pomůcky k jazykovým hrám), každá skupina si tak vytáhne např. 25 víček a pokračují stejně jako s písmeny papírovými.

Např. A-T-E-R-T-U-P-O-L-K-I-D-S-T-H-E-A-C-B-N-M -> vytvořte podstatná jména TETA, POKLAD, ...

Žáci vymýšlejí různé možnosti tak, aby jim zbylo co nejméně písmen. Zda mohou jednotlivá písmena využít víckrát nebo pouze jednou a dávat stranou jako v příkladu výše, záleží na domluvě učitele s dětmi. Pokud učitel nastříhá více písmen a popřemýšlí už předem o slovech, která by žáci měli tvořit, může spojit zadání i s vyjmenovanými slovy: sestavte co nejvíce podstatných jmen z vyjmenovaných slov po L a B. V tomto se meze nekladou.

MÍSTO SI VYMĚNÍ...

Počet hráčů: jednotlivci

Čas: 5 min

Cíl hry: rozpoznání slovních druhů

Pomůcky: papíry se slovy různých slovních druhů

Další velmi oblíbená hra, při které se žáci pohybují a dá se využít i jako pohybová aktivita. Nejenže si žáci mění místo podle toho, zda mají na papíře napsané podstatné jméno, číslovku, sloveso aj., ale může se měnit i pohyb, kterým si místo vymění. (Dokáčeou na jiné místo ti, co mají...., Doplazí se na jiné místo ti, co mají...). Pokud jsou ve třídě žáci šikovní, mohou si napsat na papír své slovo. Ze zkušeností ovšem vyplývá, že daleko účinnější je rozdat žákům již předem nadepsané papíry, protože žáci si rádi píší nejčastěji slovesa a podstatná jména, zatímco částice, citoslovce a další druhy, které se nevyskytují tak často, si nikdo sám od sebe nenapíše.

PŘÍBĚH Z ČÍSLIC

Počet dětí: dvojice

Čas: 10 min

Cíl hry: procvičení slovních druhů, spolupráce žáků, (procvičení vyjmenovaných slov)

Pomůcky: papír, tužka, (řada vyjmenovaných slov)

Učitel napíše na tabuli číslice, které žákům říkají, jaké slovní druhy mají v jakém pořadí využít. Každá dvojice tak vytvoří větu, která správně odpovídá číslicím napsaným na tabuli. Kontrola probíhá v přečtení věty nahlas, aby ostatní žáci i učitel mohli posoudit, zda je vše v pořádku. Učitel může zadat podmínku i k procvičení vyjmenovaných slov, kdy mají žáci napsat věty, kde využívají pouze vyjmenovaná slova.

BOMBA

Počet dětí: jednotlivci

Čas: 5 min

Cíl hry: vymyšlení slov na určitý slovní druh

Pomůcky: desková hra -> Tik, tak, bum (stopky, budík)

Za pomoci deskové hry Tik, tak, bum můžeme tuto hru ozvláštnit právě vybuchující bombou, kterou si děti předávají. Pokud tuto hru ve třídě žáci nemají, může se využít mobil a nastavení časovky na určitou dobu s tím, že po uplynutí uslyší všichni jasný zvuk, který všem oznámí ukončení kola. Žáci sedí v kruhu a učitel určí, na jaké písmeno budeme vymýšlet určitý slovní druh. Zapne bombu a předá prvnímu žákovi. Takovým způsobem si po směru hodinových ručiček předávají tikající bombu, dokud neuplyne určitý čas a bomba nevybuchne. Délka času je pokaždé jiná, proto je zde moment překvapení. Žáci ze hry nevypadávají, pouze si pamatují, kolikrát u nich bomba vybuchla.

POSTŘEH

Počet dětí: skupiny po 4 -5

Čas: 2-3 min

Cíl hry: procvičení slovních druhů

Pomůcky: karty se slovy různých slovních druhů – od každého druhu min. 15 slov

Každý žák dostane 10 karet a zbytek balíčku se položí doprostřed stolu. Žáci si své karty prohlédnou. Hra začíná na pokyn, který udává jeden ze žáků. Karta uprostřed se otočí a poté už přikládají žáci karty, které mají stejný slovní druh. Když se otočí karta se slovem: slon, musí žák přiložit co nejrychleji jakoukoliv kartu s podstatným jménem. Při pokládání karty řekne žák daný slovní druh. Kolo končí ve chvíli, kdy jeden žák kartu přiloží. Poté se na balíček položí další karta a na pokyn se opět přiloží jedna karta stejného slovního druhu. Vítězí ten žák, který se jako první zbaví svého balíčku karet.

SESTAV SLOVO

Počet hráčů: Jednotlivci

Čas: 5 minut

Cíl hry: Určování slovních druhů, spolupráce, tvořivost, rozvoj slovní zásoby

Pomůcky: víčka s písmeny

Žáci si dojdou pro víčka, která jsou volně poházená před tabulí. Poté hledají spolužáky, se kterými by mohli vytvořit jakékoliv slovo.

Varianta 1: Učitel může omezit slova pouze na jeden slovní druh.

Varianta 2: Když žáci slovo složí, domluví se o jaký slovní druh se jedná a napíší ho na papír.

OBŽIVLÉ PEXESO

Počet hráčů: dvojice

Čas: 5-10 minut

Cíl hry: určování slovních druhů

Ze žáků ve třídě se stává pexeso, a proto dva žáci jdou za dveře (hádači) a ostatní rozdělí učitelk do dvojic (např. podstatné jméno + jablko, sloveso + běhat, přídavné jméno + zlatý...). Žáci za dveřmi přichází a začnou „otáčet“ pexeso tak, že se žáků jemně dotkne. Koho se dotkne, ten žák řekne kým je. Pokud utvoří správnou dvojici, je dvojice jejich a pokračuje v otáčení. Skóre si žáci počítají spolu s kontrolou učitele, nebo zapisují pro kontrolu na tabuli.

MĚSTO, JMÉNO TROCHU JINAK

Počet hráčů: jednotlivci

Čas: 5 - 10 minut

Cíl hry: určování a procvičování slovních druhů a rychlé reakce

Pomůcky: papír, tužka

Hra se hraje stejně jako Město, jméno. Učitel buď zvolí písmeno, nebo říká potichu abecedu, dokud neřeknou žáci stop. Písmeno, u kterého učitel skončil, napíše na tabuli a všichni vyplňují co nejrychleji do připravené tabulky všechny kolonky.

Kdo bude mít vše vyplněné jako první, křikne STOP a ostatní žáci musí přestat psát. Učitel musí brát v úvahu, že ne na každý slovní druh lze vymyslet slovo. Zvlášť u zájmen.

Bodování: správné slovo, které se neopakuje – 10 bodů

slovo se opakuje vícekrát - 5 bodů

slovo, které má žák sám a nikdo jiný ve třídě – 20 bodů

žádné slovo – 0 bodů

Písmeno	Pod. jm.	Pří. jm.	Zájmeno	Číslovky	Sloveso	Body
M	MED	MĚKKÝ	MY	MILION	MALUJE	
D	DEN	DLOUHÝ	-----	DVA	DOUFÁ	

Tabulka se může upravovat podle toho, které slovní druhy třída právě probírá nebo podle toho, které chce učitel se žáky cíleně procvičit.

KOLEM DOKOLA

Počet hráčů: celá třída

Čas: 5 – 10 minut

Cíl hry: procvičování slovních druhů + časování

Pomůcky: papír, tužka

Učitelk napíše na tabuli čísla, která znázorňují určitý slovní druh : 2, 1, 5, 7, 1. Žáci sedí v kruhu a v ruce mají připravený papír s tužkou. Na první linku si napíší přídavné jméno tak, aby nikdo jiný nic neviděl, ohnou papír a pošlou spolužákovi po své levici. Na druhou linku napíše slovo – podstatné jméno, opět ohne a pošle dál. Když se vystřídá pět žáků, papír rozbalíme a přečteme: *Pomalý – kytky – běhala – před – pokojem*. Druhý úkol je pro žáky větu správně upravit – skloňovat. *Pomalá kytky běhala před pokojem*.

Obměna hry může spočívat v tom, že hru nehraje celé třídě, ale pouze dvojice žáků.

SLOVNÍ RISKUJ

Počet hráčů: 2 skupiny

Čas: 10 minut

Cíl hry: procvičování slovních druhů

Pomůcky: kartičky se slovními druhy a s nadepsaným počtem bodů (1 – 5)

Žáci se ve skupině dohodnou, jaké téma (jaký slovní druh) si přejí a za kolik bodů otázku chtějí. Na odpověď má skupina vždy pouze 10 vteřin. Pokud odpoví správně, získávají počet bodů. Pro kontrolu se body mohou zapisovat na tabuli. Jestliže správně neodpoví, může odpovědět soupeř a poté pokračovat ve výběru. Vyhrává to družstvo, které získá nejvyšší počet bodů.

Například: Téma – slovesa.

Otázka za 1 bod: Řekněte sloveso s počátečním písmenem P.

2 body: Řekněte sloveso končící na slabiku LA.

3 body: Definujte slovní druhy.

4 body: Řekněte sloveso, které neobsahuje samohlásku A.

5 body: Řekněte tři slovesa, která jsou zároveň vyjmenovanými slovy.

System otázek se může změnit – těžší otázky nemusí být vždy za více bodů a naopak.

ZÁVĚR

Při výuce českého jazyka bychom měli využívat různé metody práce, které nám pomáhají ke zpestření výuky. Dochází tak k motivaci a k lepšímu osvojení vědomostí a dovedností. Jednou z možných metod je právě didaktická hra, která žáky baví.

V dotaznících, které jsem rozeslala, jsem zjistila, že téma jazykových her se řadí mezi aktuální téma na školách. Stále se objevují učitelé, kteří jazykové hry zapojují do svého vyučování čím dál častěji. Někteří vyučující upozorňují, že musí vynaložit daleko větší úsilí při přípravě her, ale i přesto mají stále kladný postoj. Mimo zmíněnou časovou náročnost při přípravě, učitelé zmiňují malé prostory ve třídách nebo velký počet žáků.

Jazykové hry podněcují k aktivnímu a tvořivému myšlení, pokud je to součástí hry, tak také ke spolupráci. Pobízí žáky k lepším výsledkům ve chvíli, kdy se chtějí svým spolužákům vyrovnat. Dochází k motivaci, jelikož chtějí mít dobré výsledky při hrách, musí žáci velmi dobře a rychle ovládat probírané učivo. Žáci si neuvědomují přínos hry, neberou ji jako součást vyučování, ale jako zábavu a odreagování od klasického učení. Nevnímají fakt, že pomocí nich si probrané učivo daleko více procvičují a osvojují, protože si řady vyjmenovaných slov řeknou třeba i patnáctkrát za vyučovací hodinu, což by při běžné výuce neudělali. Během hry se žáci chovají uvolněně a soustředěně. Při jazykových hrách si podle učitelů procvičují logické myšlení, paměť, fantazii i tvořivost. Učí se spolupráci se spolužáky, fair play, hodnotit práci ostatních i dodržování pravidel. Většina žáků hraje hry rády a svědčí o tom i fakt, že často vymýšlejí podobné hry pro ostatní žáky, nebo učitele.

I přesto, že se žákům hry často líbí a učivo si opravdu procvičují, stále by se hry měly využívat jen jako zpestření a obohacení výuky českého jazyka. Nelze si pouze hrát, ale samozřejmě žáky i vzdělávat a vytvářet pomocí her kladný vztah k českému jazyku.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- BRABCOVÁ, R. Didaktika českého jazyka. 1. vyd. Praha: SPN, 1990. ISBN 80-04-242510.
- ČÁP, J. Psychologie výchovy a vyučování. 1. vydání. Praha: Karolinum, 1993. ISBN 80-7066-534-3.
- ČECHOVÁ, M., OLIVA, K., NEJEDLÝ, P. Hrátky s češtinou. Praha: SPN, 2007. ISBN 97880-7235-340-3.
- ČECHOVÁ, M., STYBLÍK, V. Čeština a její vyučování. 2. vyd. Praha: SPN, 1998. ISBN 80-85937-47-6.
- ČINČERA, J. Práce s hrou pro profesionály. Praha: GRADA, 2007. ISBN 978-80-2471974-0.
- HÁJKOVÁ, E., PIŠLOVÁ, S. Český jazyk pro 3. ročník základní školy. 3. vydání. Úvaly: JINAN, 2002.
- HIRŠAL, J., GREGOROVÁ, B. Co se slovy všechno poví. Praha: Portál, 2007. ISBN 97880-7367-202-7.
- HOUSER, P. Hry se slovy a jazykem. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-699-3.
- KASÍKOVÁ, H., Kooperativní učení, kooperativní škola. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-712-1
- KOLÁŘOVÁ, I., KLÍMOVÁ, K., HAUSER, P., ONDRÁŠKOVÁ, K. Český jazyk pro studující učitelství 1. stupně ZŠ. 1. vyd. Praha: Grada, 2012. ISBN 978-80-247-3358-6.
- LOKŠOVÁ, I., LOKŠA, J. Tvořivé vyučování. Havlíčkův Brod: Grada, 2003. ISBN 80-2470374-2.
- MÁDROVÁ, E. Učíme se hrou. Praha: Práce, 1995. ISBN 80-208-0373-4.
- PIŠLOVÁ, S. Jazykové hry. Praha: Fortuna, 1996. ISBN 80-7168-309-4.
- PIŠLOVÁ, S. Pojd'me se učit. Praha: Karolinum, 2011. ISBN 978-80-7290-512-6.
- PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. Pedagogický slovník. 4. vyd. Praha: Portál, 1995. ISBN 80-7178-772-8.
- ŘÍČAN, P. Psychologie. Praha: Portál, 2005. ISBN 978-80-7367-560-8.
- SANTLEROVÁ, K. 100 didaktických her ve vyučování čtení a psaní. Brno: Datis, 1993.
- SCHNEIDEROVÁ, E. Jazykové hry a hříčky. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-6575.
- VÍŠKA, V., NOVÁKOVÁ, L. Čeština nás baví. České Budějovice: TRITON, 2005. ISBN 80-7254-664-3.

ZAPLETAL, M. Velká encyklopedie her - hry v klubovně II. svazek. Praha: Olympia, 1986. ISBN 27-053-86.

Internetové zdroje

Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání. [online]. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2007. 126 s. [cit. 2014-01-12]. Dostupné z: http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/RVPZV_2007-07.pdf

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha č. 1: dotazník pro učitele

Příloha č. 2: vyplněné dotazníky pro učitele

Příloha č. 3: praktické ukázky

PŘÍLOHY

Příloha č. 1: Dotazník pro učitele

Dobrý den,

Jmenuji se Tereza Lukešová a jsem studentkou Pedagogické fakulty v Českých Budějovicích. Studuji obor Učitelství pro 1. Stupeň ZŠ a píši diplomovou práci na téma Jazykové hry ve výuce českého jazyka na 1. Stupni ZŠ.

Prosím i vyplnění dotazníku, který je zcela anonymní a bude sloužit k účelům diplomové práce. Zaškrtněte pouze jednu odpověď. Děkuji za čas strávený vyplňováním.

Tereza Lukešová

1. Využíváte v hodinách českého jazyka jazykové hry?

- a) ANO
- b) NE

2. Pokud využíváte jazykové hry, jak často je do svých hodin zařazujete?

- a) každý den
- b) 1x týdně
- c) 1x měsíčně
- d) méně než 1x měsíčně

3. Jak využíváte jazykové hry?

- a) jako motivaci k novému učivu
- b) k procvičování látky
- c) k upevnění učiva
- d) Jiné

4. Myslíte si, že máte dostatek prostoru k využití jazykových her?

- a) ano, mám dostatečný prostor
- b) není ho mnoho
- c) ne, nezbývá mi moc času
- d) asi ano, ale odrazuje mě jejich časová náročnost na přípravu

5. Jak žáci reagují na jazykové hry?

- a) aktivně se zapojují
- b) někteří žáci stojí stranou
- c) žáci se nechtějí účastnit JH

6. Jaká je vaše motivace k jazykovým hrám?

- a) žáky nemotivuji
- b) slovy: „ Pojd'te, budeme si hrát.“
- c) hra samostatná je motivací
- d) krátký příběh
- e) Jiná

7. Kde čerpáte náměty na jazykové hry?

- a) učebnice, metodický materiál
- b) časopisy, internet
- c) vlastní nápady
- d) doporučení kolegů

8. Jak hodnotíte jazykové hry?

- a) známkou
- b) bodováním skupiny
- c) slovně (klady, zápory)
- d) sami žáci si hodnotí, jak se jim JH líbila a dařila

9. Omezuje vás něco při hraní jazykových her?

- a) nic mě neomezuje
- b) malé prostory
- c) velký počet žáků
- d) jiná možnost

10. Jaký je váš postup, pokud se vám jazyková hra nepovedla podle vašich představ?

- a) příště ji do výuky nezařadím
- b) hru se pokusím upravit
- c) zapojím žáky a pokusím se najít, v čem byla chyba

11. Chtějí některé jazykové hry žáci opakovat?

- a) ANO
- b) NE

12. Žáci nejraději hrají hry:

- a) krátkodobé
- b) dlouhodobé

13. Jaký je váš postup při rozdělování žáků do skupin?

- a) skupiny mám rozdělené již od začátku roku
- b) jak žáci samo chtějí
- c) náhodný
- d) jiný způsob

14. Žáci hrají raději:

- a) hry, které jsou jim již známé
- b) hry, které jsou pro ně nové

15. Jaký je váš názor na jazykové hry?

16. Máte nějakou oblíbenou jazykovou hru? Prosím o stručný popis.

Příloha č. 2: Vyplněné dotazníky pro učitele

Příloha č. 2: vyplněné dotazníky pro učitele

Dotazník č. 1

Dobrý den,

Jmenuji se Tereza Lukešová a jsem studentkou Pedagogické fakulty v Českých Budějovicích. Studuji obor Učitelství pro 1. Stupeň ZŠ a píším diplomovou práci na téma Jazykové hry ve výuce českého jazyka na 1. Stupni ZŠ.

Prosím i vyplnění dotazníku, který je zcela anonymní a bude sloužit k účelům diplomové práce. Zaškrtněte pouze jednu odpověď. Děkuji za čas strávený vyplňováním.

Tereza Lukešová

1. Využíváte v hodinách českého jazyka jazykové hry?

- a) ANO
- b) NE

2. Pokud využíváte jazykové hry, jak často je do svých hodin zařazujete?

- a) každý den
- b) 1x týdně
- c) 1x měsíčně
- d) méně než 1x měsíčně

3. Jak využíváte jazykové hry?

- a) jako motivaci k novému učivu
- b) k procvičování látky
- c) k upevnění učiva
- d) Jiné *k motivaci vyplni u rychlých dětí*

4. Myslíte si, že máte dostatek prostoru k využití jazykových her?

- a) ano, mám dostatečný prostor
- b) není ho mnoho
- c) ne, nezbývá mi moc času
- d) asi ano, ale odrazuje mě jejich časová náročnost na přípravu

5. Jak žáci reagují na jazykové hry?

- a) aktivně se zapojují
- b) někteří žáci stojí stranou
- c) žáci se nechtějí účastnit JH

6. Jaká je vaše motivace k jazykovým hrám?

- a) žáky nemotivuji
- b) slovy: „Pojďte, budeme si hrát.“
- c) hra samostatná je motivací
- d) krátký příběh
- e) Jiná

7. Kde čerpáte náměty na jazykové hry?

- a) učebnice, metodický materiál
- b) časopisy, internet
- c) vlastní nápady
- d) doporučení kolegů

8. Jak hodnotíte jazykové hry?

- a) známkou
- b) bodováním skupiny
- c) slovně (klady, zápory)
- d) sami žáci si hodnotí, jak se jim JH líbila a dařila

9. Omezuje vás něco při hraní jazykových her?

- a) nic mě neomezuje
- b) malé prostory
- c) velký počet žáků
- d) jiná možnost

10. Jaký je váš postup, pokud se vám jazyková hra nepovedla podle vašich představ?

- a) příště ji do výuky nezařadím
- b) hru se pokusím upravit
- c) zapojím žáky a pokusím se najít, v čem byla chyba

11. Chtějí některé jazykové hry žáci opakovat?

- a) ANO
- b) NE

12. Žáci nejraději hrají hry:

- a) krátkodobé
- b) dlouhodobé

13. Jaký je váš postup při rozdělování žáků do skupin?

- a) skupiny mám rozdělené již od začátku roku
- b) jak žáci samo chtějí
- c) náhodný
- d) jiný způsob

14. Žáci hrají raději:

- a) hry, které jsou jim již známé
- b) hry, které jsou pro ně nové

15. Jaký je váš názor na jazykové hry?

ten nejlepší, žáci se aktivně zapojují, pracují s chutí a ani nemusí se se učit.

16. Máte nějakou oblíbenou jazykovou hru? Prosím o stručný popis.

- *Gíbenice*
- *klavolamy*
- *Pyšle*
- *Řízkovky*
- *Prémýčky*
- *Lovec perel*

Dotazník č. 2

Dobrý den,

Jmenuji se Tereza Lukešová a jsem studentkou Pedagogické fakulty v Českých Budějovicích. Studuji obor Učitelství pro 1. Stupeň ZŠ a píši diplomovou práci na téma Jazykové hry ve výuce českého jazyka na 1. Stupni ZŠ.

Prosím i vyplnění dotazníku, který je zcela anonymní a bude sloužit k účelům diplomové práce. Zaškrtněte pouze jednu odpověď. Děkuji za čas strávený vyplňováním.

Tereza Lukešová

1. Využíváte v hodinách českého jazyka jazykové hry?

- a) ANO
- b) NE

2. Pokud využíváte jazykové hry, jak často je do svých hodin zařazujete?

- a) každý den
- b) 1x týdně
- c) 1x měsíčně
- d) méně než 1x měsíčně

3. Jak využíváte jazykové hry?

- a) jako motivaci k novému učivu
- b) k procvičování látky
- c) k upevnění učiva
- d) Jiné

4. Myslíte si, že máte dostatek prostoru k využití jazykových her?

- a) ano, mám dostatečný prostor
- b) není ho mnoho
- c) ne, nezbývá mi moc času
- d) asi ano, ale odrazuje mě jejich časová náročnost na přípravu

5. Jak žáci reagují na jazykové hry?

- a) aktivně se zapojují
- b) někteří žáci stojí stranou
- c) žáci se nechtějí účastnit JH

6. Jaká je vaše motivace k jazykovým hrám?

- a) žáky nemotivuji
- b) slovy: „Pojďte, budeme si hrát.“
- c) hra samostatná je motivací
- d) krátký příběh
- e) Jiná

7. Kde čerpáte náměty na jazykové hry?

- a) učebnice, metodický materiál
- b) časopisy, internet
- c) vlastní nápady
- d) doporučení kolegů

8. Jak hodnotíte jazykové hry?

- a) známkou
- b) bodováním skupiny
- c) slovně (klady, zápory)
- d) sami žáci si hodnotí, jak se jim JH líbila a dařila

9. Omezuje vás něco při hraní jazykových her?

- a) nic mě neomezuje
- b) malé prostory
- c) velký počet žáků
- d) jiná možnost

10. Jaký je váš postup, pokud se vám jazyková hra nepovedla podle vašich představ?

- a) příště ji do výuky nezařadím
- b) hru se pokusím upravit
- c) zapojím žáky a pokusím se najít, v čem byla chyba

11. Chtějí některé jazykové hry žáci opakovat?

- a) ANO
- b) NE

12. Žáci nejraději hrají hry:

- a) krátkodobé
- b) dlouhodobé

13. Jaký je váš postup při rozdělování žáků do skupin?

- a) skupiny mám rozdělené již od začátku roku
- b) jak žáci samo chtějí
- c) náhodný
- d) jiný způsob ... LOSOVACÍ KARTICKY SE JMENŮ

14. Žáci hrají raději:

- a) hry, které jsou jim již známé
- b) hry, které jsou pro ně nové

15. Jaký je váš názor na jazykové hry?

Důležitá' → k procvičování učiva

16. Máte nějakou oblíbenou jazykovou hru? Prosím o stručný popis.

„KUFER“ → vyjmenovaná slova - každý doplní i/y do slova na papírek → dají se všechny na hromádku → jeden ukazuje, druhý popisuje → třetí hádá!

Dotazník č. 3

Dobrý den,

Jmenuji se Tereza Lukešová a jsem studentkou Pedagogické fakulty v Českých Budějovicích. Studuji obor Učitelství pro 1. Stupeň ZŠ a píším diplomovou práci na téma Jazykové hry ve výuce českého jazyka na 1. Stupni ZŠ.

Prosím i vyplnění dotazníku, který je zcela anonymní a bude sloužit k účelům diplomové práce. Zaškrtněte pouze jednu odpověď. Děkuji za čas strávený vyplňováním.

Tereza Lukešová

1. Využíváte v hodinách českého jazyka jazykové hry?

- a) ANO
- b) NE

2. Pokud využíváte jazykové hry, jak často je do svých hodin zařazujete?

- a) každý den
- b) 1x týdně
- c) 1x měsíčně
- d) méně než 1x měsíčně

3. Jak využíváte jazykové hry?

- a) jako motivaci k novému učivu
- b) k procvičování látky
- c) k upevnění učiva
- d) Jiné

4. Myslíte si, že máte dostatek prostoru k využití jazykových her?

- a) ano, mám dostatečný prostor
- b) není ho mnoho
- c) ne, nezbývá mi moc času
- d) asi ano, ale odrazuje mě jejich časová náročnost na přípravu

5. Jak žáci reagují na jazykové hry?

- a) aktivně se zapojují
- b) někteří žáci stojí stranou
- c) žáci se nechtějí účastnit JH

6. Jaká je vaše motivace k jazykovým hrám?

- a) žáky nemotivují
- b) slovy: „ Pojd'te, budeme si hrát.“
- c) hra samostatná je motivací
- d) krátký příběh
- e) Jiná

7. Kde čerpáte náměty na jazykové hry?

- a) učebnice, metodický materiál
- b) časopisy, internet
- c) vlastní nápady
- d) doporučení kolegů

8. Jak hodnotíte jazykové hry?

- a) známkou
- b) bodováním skupiny
- c) slovně (klady, zápory)
- d) sami žáci si hodnotí, jak se jim JH líbila a dařila

9. Omezuje vás něco při hraní jazykových her?

- a) nic mě neomezuje
- b) malé prostory
- c) velký počet žáků ✓
- d) jiná možnost CAS

10. Jaký je váš postup, pokud se vám jazyková hra nepovedla podle vašich představ?

- a) příště ji do výuky nezařadím
- b) hru se pokusím upravit
- c) zapojím žáky a pokusím se najít, v čem byla chyba

11. Chtějí některé jazykové hry žáci opakovat?

a) ANO

b) NE

12. Žáci nejraději hrají hry:

a) krátkodobé

b) dlouhodobé

13. Jaký je váš postup při rozdělování žáků do skupin?

a) skupiny mám rozdělené již od začátku roku

b) jak žáci samø chtějí

c) náhodný

d) jiný způsob

14. Žáci hrají raději:

a) hry, které jsou jim již známé

b) hry, které jsou pro ně nové

15. Jaký je váš názor na jazykové hry?

MÁM NA NĚ MÁLO ČASU, VYHODNĚNÍ MÁJÍ
NEMÁM.

16. Máte nějakou oblíbenou jazykovou hru? Prosím o stručný popis.

NEJRADĚJI HRÁVU S DĚTMI KLASIKU - BINGO, ...

Dotazník č. 4

Dobrý den,

Jmenuji se Tereza Lukešová a jsem studentkou Pedagogické fakulty v Českých Budějovicích. Studuji obor Učitelství pro 1. Stupeň ZŠ a píši diplomovou práci na téma Jazykové hry ve výuce českého jazyka na 1. Stupni ZŠ.

Prosím i vyplnění dotazníku, který je zcela anonymní a bude sloužit k účelům diplomové práce. Zaškrtněte pouze jednu odpověď. Děkuji za čas strávený vyplňováním.

Tereza Lukešová

1. Využíváte v hodinách českého jazyka jazykové hry?

- a) ANO
- b) NE

2. Pokud využíváte jazykové hry, jak často je do svých hodin zařazujete?

- a) každý den
- b) 1x týdně
- c) 1x měsíčně
- d) méně než 1x měsíčně

3. Jak využíváte jazykové hry?

- a) jako motivaci k novému učivu
- b) k procvičování látky
- c) k upevnění učiva
- d) Jiné

4. Myslíte si, že máte dostatek prostoru k využití jazykových her?

- a) ano, mám dostatečný prostor
- b) není ho mnoho
- c) ne, nezbývá mi moc času
- d) asi ano, ale odrazuje mě jejich časová náročnost na přípravu

5. Jak žáci reagují na jazykové hry?

- a) aktivně se zapojují
- b) někteří žáci stojí stranou
- c) žáci se nechtějí účastnit JH

6. Jaká je vaše motivace k jazykovým hrám?

- a) žáky nemotivuji
- b) slovy: „Pojďte, budeme si hrát.“
- c) hra samostatná je motivací
- d) krátký příběh
- e) Jiná

7. Kde čerpáte náměty na jazykové hry?

- a) učebnice, metodický materiál
- b) časopisy, internet
- c) vlastní nápady
- d) doporučení kolegů

8. Jak hodnotíte jazykové hry?

- a) známkou
- b) bodováním skupiny
- c) slovně (klady, zápory)
- d) sami žáci si hodnotí, jak se jim JH líbila a dařila

9. Omezuje vás něco při hraní jazykových her?

- a) nic mě neomezuje
- b) malé prostory
- c) velký počet žáků
- d) jiná možnost

10. Jaký je váš postup, pokud se vám jazyková hra nepovedla podle vašich představ?

- a) příště ji do výuky nezařadím
- b) hru se pokusím upravit
- c) zapojím žáky a pokusím se najít, v čem byla chyba

11. Chtějí některé jazykové hry žáci opakovat?

- a) ANO
- b) NE

12. Žáci nejraději hrají hry:

- a) krátkodobé
- b) dlouhodobé

13. Jaký je váš postup při rozdělování žáků do skupin?

- a) skupiny mám rozdělené již od začátku roku
- b) jak žáci samo chtějí
- c) náhodný
- d) jiný způsob

14. Žáci hrají raději:

- a) hry, které jsou jim již známé
- b) hry, které jsou pro ně nové

15. Jaký je váš názor na jazykové hry?

KLADNÝ

16. Máte nějakou oblíbenou jazykovou hru? Prosím o stručný popis.

NEMÁM

Příloha č. 3: praktické ukázky

Lyň slyšel klopýtání kopce. Basy
vyrazíme na kolyse do Valimě. Pysní
syn švýchol švýcháčku. Plyšák byvá ryso-
ben s plyšě.

Pyslák chytá do pytle šepšě. Kouslav ho
do nohy myš. Lrykal při som švých-
kačku. Vyř mu málem ^{vynal} toci sdílku. Bál
se a upustil pytel se šepšěmy a
usekl.







