

TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI

Fakulta přírodovědně-humanitní a pedagogická



ZÁVĚREČNÁ PRÁCE



Závěrečná práce

Čtyřlístek aneb hrajeme si s komiksem

Studijní program:

DVPP Další vzdělávání pedagogických pracovníků

Studijní obor:

Studium v oblasti pedagogických věd – vychovatelství

Autor práce:

Pavla Pavinská

Vedoucí práce:

Mgr. Gabriela Čavojská
Katedra sociálních studií a speciální pedagogiky

Liberec 2022



Zadání závěrečné práce

Čtyřlístek aneb hrajeme si s komiksem

<i>Jméno a příjmení:</i>	Pavla Pavinská
<i>Osobní číslo:</i>	P21C00041
<i>Studijní program:</i>	DVPP Další vzdělávání pedagogických pracovníků
<i>Studijní obor:</i>	Studium v oblasti pedagogických věd – vychovatelství
<i>Zadávající katedra:</i>	Katedra sociálních studií a speciální pedagogiky
<i>Akademický rok:</i>	2021/2022

Zásady pro vypracování:

Cíl závěrečné práce: Příprava pedagogického projektu zaměřeného na motivaci ke čtení a posilování vzájemné spolupráce dětí z 1.-3. tříd ZŠ formou volnočasové aktivity.

Požadavky: Formulace teoretických východisek, příprava a zpracování pedagogického projektu, formulace závěrů.

Metody: Projekt.

Rozsah grafických prací:
Rozsah pracovní zprávy:
Forma zpracování práce: tištěná/elektronická
Jazyk práce: Čeština

Seznam odborné literatury:

JANIŠ, K., LOUDOVÁ, I., 2011. *Vybraná témata z teorie výchovy: studijní opora*. 1. vyd. Hradec Králové: Gaudeamus. ISBN 978-80-7435-113-6.
NĚMEČEK J., ŠTÍPLOVÁ L., 1970. *Prvních dvanáct příběhů Čtyřlístku 1969-1970 – 2.* vyd. Praha: Čtyřlístek. ISBN 978-80-85389-93-7.
NOVÁKOVÁ I., 2020. *Víš, co čteš?* Praha: Portál. ISBN 978-80-262-1676-6.
PRŮCHA, J., 2009. *Moderní pedagogika*. 4. aktual. a dopl. vyd. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-503-56.
PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J., 2013. *Pedagogický slovník*. 7. aktual. rozš. vyd. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0403-9.
TLÁSKALOVÁ A., 2021. *123 tipů pro výuku, která baví děti i učitele*. Praha: Grada. ISBN 978-80-271-3335-2.

Vedoucí práce: Mgr. Gabriela Čavojská
Katedra sociálních studií a speciální pedagogiky

Datum zadání práce: 3. dubna 2022
Předpokládaný termín odevzdání: 15. prosince 2022

prof. RNDr. Jan Pícek, CSc.
děkan

L.S.

PhDr. Pavel Kliment, Ph.D.
vedoucí katedry

V Liberci dne 13. června 2022

Prohlášení

Prohlašuji, že svou závěrečnou práci jsem vypracovala samostatně jako původní dílo s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím mé závěrečné práce a konzultantem.

Jsem si vědoma toho, že na mou závěrečnou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci nezasahuje do mých autorských práv užitím mé závěrečné práce pro vnitřní potřebu Technické univerzity v Liberci.

Užiji-li závěrečné práce nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědoma povinnosti informovat o této skutečnosti Technickou univerzitu v Liberci; v tomto případě má Technická univerzita v Liberci právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Současně čestně prohlašuji, že text elektronické podoby práce vložený do IS/STAG se shoduje s textem tištěné podoby práce.

Beru na vědomí, že má závěrečná práce bude zveřejněna Technickou univerzitou v Liberci v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších předpisů.

Jsem si vědoma následků, které podle zákona o vysokých školách mohou vyplývat z porušení tohoto prohlášení.

Anotace

Závěrečná práce „Čtyřlístek aneb hrajeme si s komiksem“ představuje pedagogický projekt přípravy a realizace projektového dne, zaměřeného na motivaci ke čtení a posilování vzájemné spolupráci dětí, které navštěvují 1. – 3. třídu základní školy a to formou volnočasových aktivit, při kterých děti formou zážitku a plnění úkolů v muzeu Čtyřlístku poznávají rozmanitost literárního žánru typu komiks.

Teoretická východiska práce poskytují stručné shrnutí zážitkové pedagogiky, spolupráce dětí, podpora a možný rozvoj čtenářské gramotnosti, které jsou využity v pedagogickém projektu této závěrečné práce.

Klíčová slova

Spolupráce dětí, čtenářská gramotnost, Čtyřlístek, motivace, zážitek

Annotation

The final thesis "The four-leaf clover, or playing with comics" represents a pedagogical project for the preparation and implementation of a project day, focused on motivating reading and strengthening mutual cooperation of children who attend the 1st -3rd grade of elementary school in the form of leisure activities, during which the children experience and the fulfillment of tasks in the Čtyřlístek museum, they got to know the diversity of the literary genre such as comics.

The theoretical starting points of the work provide a brief summary of experiential pedagogy, children's cooperation, support and possible development of reading literacy, which are used in the pedagogical project of this final thesis.

Key words

Children's cooperation, reading literacy, Four Leaf Clover, motivation, experience

Obsah

Úvod	- 7 -
Teoretická východiska pedagogického projektu.....	- 8 -
1 Co je komiks	- 8 -
1.1 Definice komiksu	- 8 -
1.2 Historie komiksu Čtyřlístek.....	- 10 -
1.3 Prvky komiksu	- 12 -
2 Čtenářská gramotnost.....	- 13 -
2.1 Faktory ovlivňující gramotnost.....	- 14 -
2.2 Činnosti rozvíjející čtenářství.....	- 15 -
3 Rozvoj spolupráce	- 17 -
Pedagogický projekt	- 18 -
4 Popis projektu	- 18 -
4.1 Cíle projektu	- 18 -
4.2 Cílová skupina.....	- 19 -
4.3 Personální zajištění.....	- 19 -
4.4. Prostorové a materiální zajištění	- 19 -
4.5 Harmonogram projektu	- 20 -
5. Popis jednotlivých aktivit	- 22 -
5.1 Povídání s dětmi v ranní družině	- 22 -
5.2 Omalovánky.....	- 22 -
5.3 Prohlídka muzea	- 22 -
5.4 Pohádkový příběh.	- 23 -
5.5 Seznámení s metodikou Metodika se Čtyřlístkem.....	- 23 -
5.6 Tvorba komiksu	- 24 -
5.7 Kvíz.....	- 24 -
5.8 Shrnutí dne.....	- 24 -
6. Vyhodnocení projektu.....	- 25 -
6.1 Navrhovaná doporučení.....	- 25 -
Závěr.....	- 27 -
Seznam použité literatury	- 29 -
Seznam použitých zdrojů	- 30 -
Seznam příloh.....	- 31 -

Úvod

Tato závěrečná práce se zabývá především prací s dětmi první až třetí třídy základní školy, konkrétně se týká seznámení dětí s literárním žánrem typu komiks. Téma projektového dne je vybíráno především srdcem. V Doksech, kde se zrodil „nesmrtelný“ komiks s názvem Čtyřlístek, se také část projektu uskutečnila. Je zde autentické muzeum tohoto milovaného časopisu, a tak rozhodnutí padlo právě pro projektový den s touto tematikou. Dost často se setkáváme u dětí 1. a 3. třídy s problematickým čtením a celkově s jejich nechutí přečíst si nějaká literární díla. Hlavním cílem projektu je motivovat děti ke čtení, posilovat vzájemnou spolupráci dětí. Snahou je vštípit dětem do povědomí větší zájem o čtení. Projekt je zaměřen a rozvoj komunikačních, gramotnostních a sociálních dovedností prostřednictvím kulturních a literárních prostředků. Děti budou mít také možnost dozvědět se něco z historie komiksu. Vyprávění o něm pomůže dětem i v rozvoji slovní zásoby. Práce se skládá z teoretické části, ve které si více přiblížíme a vysvětlíme, co je komiks, a krátce si zde můžeme udělat obrázek o tom, jakou má historii nebo jak vůbec vzniká. Dále se zde zabýváme čtenářskou gramotností dětí všeobecně, zaměříme se okrajově na faktory ovlivňující čtení a také na činnosti, které právě mohou čtení u dětí rozvíjet. Další část je praktická, jejímž cílem je návrh a realizace projektu, ve kterém je formou her, různých kvízů a úkolů dětem představený slavný komiks Čtyřlístek s jeho hlavními postavkami. Také se zaměříme na to, jak by si děti mohly prostřednictvím těchto aktivit rozšířit své vědomosti, přimět se k většímu zájmu o četbu, ale i se pobavit.

Teoretická východiska pedagogického projektu

1 Co je komiks

Slovo komiks vzniklo z anglického slova comicstrip, v překladu pás komických obrazů. Komiks spojuje postupy několika uměleckých druhů: malířství a literatury. V komiksech jsou za sebou uspořádány obrázky s případným doprovodným textem. Dohromady vytvářejí příběh. Jednomu obrázku se říká panel. Ty jsou uspořádány vedle sebe. Komiksy se většinou vyznačují používáním „bublin“ k zobrazení mluvené řeči. Slova mohou být napsána v obdélnících uvnitř jednotlivých panelů nebo pod rámečky. Existují také komiksy bez textu nebo s texty veršovanými. Tradičním znakem komiksů bývá využití karikatury. Komiks bývá častěji dílem týmové práce. Spíše ojediněle se objevují autorská díla. Charakteristické pro komiks je vyprávění příběhu ve více panelech, stálá charakteristika postav a pravidelné vycházení v tisku nebo na webu. Komiks má nejčastěji komické nebo dobrodružné rysy. Může mít podobu satiry, komentáře, reklamy i originálního přání. Spojuje obraz, vtip a krátké slovní spojení (Mc Cloud, Scott, 2008).

1.1 Definice komiksu

Tento druh literatury se dostal do podvědomí čtenářů všech věkových kategorií jako oddechový. Mnozí čtenáři si ale naivně myslí, že je to „podřadný“ žánr literatury. Spousta lidí jej vnímá jako obrázky, které jsou doplněné bublinami s texty. Ale za komiksem se skrývá více, než si mnozí myslí. Tato literatura má svá pravidla fungování a její tvorba závisí na velice striktních normách. Díky jejich znalostem můžeme proniknout do jeho nitra a porozumět mu tak blíže. Je ohromující, jak právě český komiks Čtyřlístek od roku 1969 stále naplňuje dětská, ale i dospělá srdce. I velmi malé děti v předškolním věku znají jeho hlavní postavy: Fifinku, Myšpulína, Bobíka a Pindů. Jejich dobrodružství dokázala absolutně pohltil většinu volného času malých i velkých čtenářů, a někteří se tak stali vášnivými sběrateli výtisků a jejich příběhy je pohltily. Milovníci komiksu, literární vědci či učitelé jsou právem zklamáni, když se setkávají s negativním názorem a postojem k tomuto žánru. Domněnkou je, že tyto názory plynou z nedostatečné znalosti tohoto typu literatury (Čápková, 2014).

Definice komiksu

„Pestrost toho, co si dělalo či dodnes dělá nárok na označení komiks, je tak velká, že je vlastně skoro nemožné stanovit jakékoliv definiční kritérium, které by mělo všeobecnou platnost“ (Groensteen 2005, str. 28). Slova Thierry Groensteena, známého světového odborníka na komiksovou tvorbu a teorii, jasně vypovídají o tom, že není ustanovena obecně platná definice komiksu. Laická veřejnost si pod pojmem komiks většinou představuje kreslený příběh o nějakém superhrdinovi. Podstata tohoto literárního žánru je přece jen mnohem hlubší. Slovo komiks původem vzniklo jako zkrácenina anglického sousloví „comic strips“, což lze volně přeložit jako pás komických obrázků. Z toho vyplývá, že původně měly komiksy výhradně humoristický podtext. Tímto termínem se označovaly minimálně dva na sebe navazující obrázky. Komiks tak byl zařazen mezi paraliterární žánry, které se vyznačují serialitou vyprávění zaměřenou na jednu postavu. Díky neporozumění jeho podstaty a nedostatečnému rozvoji lidé téměř komiks přidělili mezi tzv. padlé žánry. Nahlíželi na něj jako na podřadnou literaturu pochybné kvality, a tím taky utrpěla jeho pověst. Od 80. let 20. století se komiksoví tvůrci a teoretici snaží tento žánr nejen oživit, ale také dokázat, že plnohodnotný komiks je jistý druh umění a může čtenáře obohatit jako kterékoli další literární dílo. Současně usilují o to, aby bylo chápáno jako médium, nosič nějakých informací, nikoli jako literární žánr. Jedna z nejzásadnějších definic komiksu je považována věta amerického kreslíře a karikaturisty Willa Eisnera: „*Komiks je sekvenční umění*“ (Eisner 1990, str. 8). Jako hlavní znak tedy vyzdvihuje sekvenci minimálně dvou obrázků. Tuto teorii se pokusil rozšířit americký kreslíř a komiksový teoretik Scott McCloud ve své knize *Jak rozumět komiksu*. Chtěl lidem ukázat, jak mají na komiks nahlížet, a přesvědčit je o opaku negativního smýšlení o tomto žánru. Dával to za vinu jeho příliš úzce pojaté definici. Usuzoval, že pokud onu definici rozšíří, přesvědčí tím okolí, že komiks v sobě skrývá neohrazené možnosti a absolutní úžasnost. Vymezil ho tedy takto: „Komiks je záměrná juxtaponová sekvence kreslených obrázků a jiných obrazů, určená ke sdělování informací nebo k vyvolání estetického prožitku“ (McCloud 2008, str. 9). Tato definice se může zdát široká, nicméně pojímá hlavní znaky tolik typické pro komiks. Zaměřuje se především na juxtapozici, 2 sekvenčnost a vizuálnost. Juxtapozičním uspořádáním je myšleno plošné seskupení obrazů vedle sebe. Sekvenčností se míní cílené řazení obrázků způsobující následnost a podmíněnost. A v neposlední řadě svou důležitost nese i nadvláda ikonických zobrazení nad textem. Komiks se nachází na pomezí mezi

výtvarným a slovesným uměním. Disponuje řadou specifických vyjadřovacích prostředků a nástrojů, ovlivňuje své čtenáře. Proto francouzští odborníci zavedli pro komiks pojem „deváté umění“, čímž ho staví na stejnou pozici jako malířství, sochařství, architekturu, hudbu, literaturu, tanec a film s televizí (Čápová, 2014).

1.2 Historie komiksu Čtyřlístek

Historie čtyř přátel – Fifinky, Bobíka, Myšpulína a Pindi začala v roce 1969, kdy se v redakci nakladatelství Orbis objevil 24letý Jaroslav Němeček prvním příběhem, nazvaným Vynález profesora Myšpulína. Původně autor nepočítal s tím, že by příběhy Čtyřlístku mohly mít nějaké pokračování, ale velký zájem čtenářů si vynutil další díly. První tři příběhy vymyslel Jaroslav Němeček s Vladimírem Urbanem, později mu ale s vymýšlením všech těch žertů a dobrodružství, vynálezů a pohádkových situací pomáhali i další spisovatelé. Jedním z prvních spoluautorů byla Ludmila Kolářová-Junková, poté Dagmar Vránová, Petr Karmín (Pavel Šrut) a Zuzana Brodová. V roce 1970 začala psát scénáře Čtyřlístku legendární Ljuba Štíplová (nejprve pod pseudonymem svého manžela Miloše) a vytvořila základní povahové vlastnosti postaviček. Pokud byl ilustrátor Němeček duchovním otcem Čtyřlístku, tak tou pravou matkou jim byla právě spisovatelka Ljuba Štíplová. Po roce 1991 se připojili další autoři: Libuše Koutná, Hana Lamková, Josef Lamka, Jiří Poborák, Karel Ladislav (Jiří Čechovský). Mezi dalšími pak jména výborných spisovatelů i malířů pro mládež: Adolf Born, Miloš Nesvadba, Radek Pilař, Vladimír Jiránek, Václav Junek, Jaroslav Malát, Svatopluk Hrnčíř, Věra Faltová, Dagmar Lhotová, Vojtěch Steklač, Karel Franta a mnozí další. Příběhy Čtyřlístku vycházely v časopisecké edici Knihovnička Čtyřlístek 6 – 9krát ročně a jeho náklad se koncem 80. let vyšplhal na 220 tisíc výtisků v jednom vydání, a i při tomto vysokém nákladu zůstal Čtyřlístek podpultovým zbožím. Stal se skutečným kulturním fenoménem.

V roce 1978, převzalo po Orbisu formálně vydávání časopisu nakladatelství Panorama. V roce 1990 vzniklo soukromé nakladatelství Čtyřlístek pokračující v tradici. Dnes vychází Čtyřlístek 20krát ročně a mimo hlavní časopis se objevují jeho hrdinové i v magazínu Čtyřlístek Speciál (od roku 1993) Čtyřlístek CD-Romek (v letech 2001 - 2005), nebo Ahoj, tady Fifi (v letech 2012–2019) a Čtyřlístek mini (od roku 2019). Každoročně vychází několik knižních titulů a reedic, jeden z nich vždy s původními novými příběhy. Nejúspěšnější z nich, Muž

z budoucnosti (1991) Štíplové a Němečka, dosáhl nákladu 60 tisíc. Čtyřlístek je časopis pro celou rodinu, a když se dostane do domácnosti, určitě si ho přečtou i rodiče. Není výjimkou, že si jej objednávají a čtou lidé důstojných povolání, dávno odrostlí dětské literatuře. Zachovali si však kus dětského vnímání, a to je dobře (Knihovnička Čtyřlístek, 2022).

První sešit nákladu 50 tisíc výtisků vyšel 15. května 1969. Zpočátku se reagovalo velmi pružně na potřeby čtenářů. Němeček ostatně sám přiznává, že se nejdřív vůbec nevěděl, kolik příběhů vyjde. Časopis se tehdy nečísloval prostě proto, že se nečekal žádný velký úspěch (viz též který Čtyřlístek má číslo 4). Vydalo se v rychlém sledu šest čísel (1. – květen 1969, 2. – červen, 3. – červenec, 4. – srpen, 5. – září, 6. – říjen) a Orbis čekal, co se bude dít. Když se objevil úspěch, oslovili tehdejší propagační pracovníci Ljubu Štíplovou (1930), aby napsala scénáře k dalším šesti příběhům pro rok 1970. Jak bylo řečeno výše, paní Štíplová psala první příběhy pod jménem svého manžela Miloše. Vzhledem k neustálému hledání tváře pro nový dětský časopis (viz naprosté rozdíly vzhledu u ročníků 1., 2. a 3.) byly mezi tím, co vyšlo 6. a 7. číslo (potažmo 12. a 13.), relativně velké časové prodlevy. Obsáhlá kniha Čtyřlístek: První půlstoletí v Třeskopskách (2019, str. 47) přetiskuje návrh na reklamní poutač, skrze který jednotlivá prodejní místa měla moc inzerovat místní dostupnost Čtyřlístku.



obrázek č. 1: Fifinka (portfolio autorky)



obrázek č. 2: Myšpulín (portfolio autorky)

1.3 Prvky komiksu

Čtenář mnohdy neuvažuje nad tím, z čeho se komiks skládá. Vnímá ho jako jeden celek. Nejsou to však pouhé obrázky s bublinami. Jakýkoliv z prvků tu má svou roli, plní zde zřetelnou funkci, zkrátka je použit zcela záměrně. Teorie komiksu čítá sérii specifických výrazů a termínů. Za základní stavební jednotku každého komiksu se považuje viněta (též ikon, obraz či panel). „V obvyklé konfiguraci se tváří jako prostorová výseč izolovaná bílým místem, mezerou, a uzavřená rámečkem, který zajišťuje její celistvost“ (Groensteen 2005, str. 41). Její hlavní funkcí je nesení nějaké informace, nějakého významu. Viněty zobrazují děj, postavy nebo předměty v určitém časovém úseku či záběru stejně jako obraz u filmu. Čas a prostor v nich hrají důležitou roli. Odborníci je dělí na dynamické a statické. Dynamické zachycují akce, které neprobíhají v jednom okamžiku, ale mají své trvání. Statické jsou nositelem detailů, jež nemají časový průběh. Ve většině případů viněty statické upřesňují ty dynamické, upozorňují na ně a nabízejí o nich více informací (Groensteen, 2005).

2 Čtenářská gramotnost

Na úvod této kapitoly citujeme autorku Tomáškovou.

„Čtenářskou gramotnost můžeme charakterizovat jako jednu z nejdůležitějších gramotností, protože zprostředkovává přístup ke vzdělání a k dalšímu získávání nových vědomostí, dovedností, znalostí a zkušeností“ (Tomášková, 2015, s. 9).

Definici gramotnosti nalezneme v Psychologickém slovníku, který udává, že gramotnost je „blíže nespecifikovaná schopnost číst a psát“ (Hartl, Hartlová, 2002).

Další z definic čtenářské gramotnosti uvádí Pedagogický slovník od Průchy a kolektivu autorů (2003, s. 70). Říká, že „dovednost číst a psát, získávána obvykle v počátečních ročnících školní docházky.“ Autoři dále uvádějí, že gramotnost ve vyspělých zemích dosahuje necelých 100 %, kdežto v málo rozvinutých zemích dosahuje gramotnost pouze 60 %, v některých případech i méně (Průcha a kol., 2003).

V současnosti máme několik druhů gramotnosti v rozdílných oblastech. Hovoříme například o gramotnosti počítačové, technické, sociální, ekonomické, zdravotní apod. (Altmanová, Faltýn a kol., 2010).

Čtenářskou gramotnost je možno považovat za jednu z nejdůležitějších gramotností. Díky ní dochází k získání vzdělání, znalostí, zkušeností, dovedností a přístup k novým informacím. Je to tedy schopnost porozumět čtenému i psanému textu, přemýšlet o textu a tyto informace dokázat používat v běžném, reálném životě (Tomášková, 2015).

Ve čtenářské gramotnosti lze vytyčit tyto roviny:

Vztah ke čtení

Jedním z předpokladů pro rozvoj čtenářské gramotnosti je radost z četby a kladný vztah k této činnosti.

Doslovné porozumění

Zásadní je rozpoznat psaný text a porozumět mu na doslovné úrovni, při tom zapojit dosavadní znalosti a zkušenosti.

Vysuzování a hodnocení

Čtenářsky gramotný jedinec by měl umět z přečteného textu vyvodit závěry a posuzovat čtené texty z několika hledisek.

Metakognice

Čtenářská gramotnost zahrnuje dovednost řídit záměr vlastního čtení a v souladu se záměrem si zvolit text a způsob četby. Sledovat a vyhodnocovat si sám pro sebe porozumění čteného textu a volit si strategie pro budoucí čtení.

Sdílení

Čtenářsky gramotný jedinec je připraven se podělit o své zážitky a prožitky z četby s dalšími jedinci.

Aplikace

Čtenářsky gramotný jedinec čtení využívá ke svému rozvoji a z četby čerpá v dalším životě (Almanová, 2011).

2.1 Faktory ovlivňující gramotnost

Faktory ovlivňují jedince, mají na rozvoj gramotnosti velký vliv. Tyto faktory můžeme rozdělit na vnitřní a vnější. Mezi vnitřní faktory patří zájem jedince, intelektové schopnosti, čtenářské strategie, charakter, genetické predispozice. Mezi vnější faktory patří například rodina, škola, mimoškolní a mimorodinné aktivity (Najvarová, 2008).

Rodina a rodiče mají největší podíl a zodpovědnost na rozvoji gramotnosti u svého dítěte. Pro dítě je velice důležité, aby se již od raného dětství setkávalo s mluvením a nasloucháním rodičů či jiných osob. Tyto schopnosti si dítě přirozeně osvojí v laskavém, bezpečném a jistém prostředí. Mluvení a naslouchání jsou neopomenutelným předpokladem pro samotný rozvoj čtení a psaní (Beathy, 2009).

Škola mateřská i základní by podle mého názoru měly velmi úzce spolupracovat s rodiči dítěte, komunikovat s nimi, naslouchat jejich názorům. Myslím si, že v mateřské škole je komunikace s rodiči častější a intenzivnější než na základní škole, protože dítě vodí a odvádí rodiče nebo příbuzní dítěte přímo ze třídy, kde se setkávají s pedagogem, se kterým navazují kontakt (Marie Hauptová, 2018).

2.2 Činnosti rozvíjející čtenářství

Existuje mnoho činností, které rozvíjejí čtenářství. Co pedagog ve škole, to jiná metoda pro rozvoj čtenářství. Některé z činností jsou na denním pořádku, jako například předčítání z knihy, jiné činnosti se dějí pouze zřídka, jako např. tvorba vlastní knihy (Marie Hauptová, 2018).

Didaktická hra

Didaktická hra zjišťuje fyzický a psychický rozvoj dítěte a zároveň je ukazatelem pro pedagoga, co si dítě osvojilo či naučilo. Při výběru hry je nutné zohlednit specifika dané skupiny – věk dětí, zdravotní stav, zkušenosti apod. Je nutná metodická příprava pedagoga: – vytyčení cílů – vhodné prostředí – určení časového limitu – ujasnění pravidel hry – stanovení způsobu hodnocení hry – příprava pomůcek pro hru. Na konci didaktické hry je důležitá reflexe a sebereflexe jedinců. Děti dostávají zpětnou vazbu – ohlédnutí za aktivitou, prožitkem, ... Při hodnocení by měla být příjemná atmosféra, každý jedinec se může vyjádřit (Šikulová, Rytířová 2006).

Předčítání

V předškolním období se čtenářská gramotnost formuje z velké části prostřednictvím předčítání, skrze které si děti tvoří vztah ke čtenému textu. Předčítání by mělo probíhat v klidném prostředí, aby se jedinec mohl plně soustředit na děj příběhu. Dítě by si mělo zvolit vhodnou a pohodlnou polohu (Fasnerová, 2018). Porozumění čtenému textu – Společnou komunikaci po přečtení textu – Prostor k porovnávání různých názorů dětí – formulování hlavní myšlenky, děj příběhu – Vypravování děje podle posloupnosti – Může se stát podnětem pro dramatizaci, hru v roli – Charakterizování jednotlivých postav děje (Šikulová, Rytířová 2006). Na předčítání – přečtený příběh, text – navazují další aktivity, kterým se budeme dále věnovat: obrázková osnova příběhu, dramatizace, popřípadě tvorba vlastní knížky.

Obrázková osnova příběhu

Práce s obrázkovou osnovou pomáhá rozvíjet vyjadřovací schopnosti, rozšiřuje slovní zásobu dětí. Zde je několik typů, jak pracovat s obrázkovou osnovou: Děti mají k dispozici obrázky z příběhu, které srovnají dějově za sebou. Poté mohou podle obrázků příběh vyprávět. – Děti mohou po přečtení příběhu obrázkovou osnovu nakreslit či namalovat podle své fantazie a představivosti ve skupině nebo jednotlivě. Na základě obrázkové osnovy lze vymyslet jiný příběh. Dětem je předložen pouze jeden obrázek, který mají za úkol určit a následně jej zařadit, do jaké časové linie obrázků patří, a vysvětlit, o čem vypráví. Domníváme se, že obrázková osnova může dítěti pomoci lépe si vybavit příběh i s některými detaily.

Dramatizace

Dramatizace je přehrávání situací podle předem dané předlohy či literárního příběhu (Hornáčková a kol., 2014, s. 22). Děti se vžívají do rolí a vyjadřují charakter postav. Základní struktura příběhu je předem daná a děti ji ve větší míře neovlivňují. Při dramatizaci se děti učí vyjadřovat, kultivovat mluvenou řeč, rozvíjí se fantazie, paměť, tvořivost. Uplatňuje se zde přirozená hravost dětí (Šikulová, Rytířová 2006).

V praxi se tato aktivita velice osvědčila. Děti ve škole velmi rády a spontánně hrají různé příběhy, při kterých se vžívají do rolí někoho jiného.

Tvorba vlastní knihy

My měli za úkol vytvořit si vlastní komiks, kde si děti mohou uvědomit závažnost, se kterou autoři knihy vytváří. Děti na základní škole si mohou vytvořit knihu s obsahem, dějem, obálkou a ilustrací. Snaží se kresbou vystihnout děj příběhu, který je zcela vymyšlený, nebo mohou kreslit děj známé pohádky (Fasnerová, 2018).

Projekt

Projektování je konkrétní dodržování postupů a uskutečňování projektových záměrů v dané oblasti. K projektování dochází při plánování a chystání projektu, který by měl zahrnovat tyto kroky: záměr, plánování, provedení a hodnocení (Křováčková a kol., 2014).

1. Záměr – mělo by se vycházet z aktuálních potřeb dětí. Volí se celkové téma projektu. V tomto kroku se zvažuje zapojení rodičů do samotného projektu. Často se zde využívá technika nazývaná brainstorming (více o této technice v podkapitole 5.7).

2. Plánování – začíná se více zvažovat a plánovat. V tomto kroku se často vytváří myšlenková mapa, kterou tvoří pedagog společně s dětmi.

3. Provedení – při tomto kroku dochází k realizaci nachystaného projektu. Děti mají pracovat ve velké části samostatně – mají tak větší odpovědnost za svá rozhodnutí a řešení. Pedagog má v projektu roli režiséra, průvodce, pozorovatele, pomocníka, ...

4. Hodnocení – evaluace má probíhat jak u učitele, tak u dětí. Hodnotí se průběh činností, výsledek, co se děti nového naučily, apod. Hodnocení projektu se realizuje během celého projektu, nejvíce však na závěr zrealizovaného projektu.

Kladné přínosy projektu: jedinci se učí samostatnosti, spolupráci, komunikaci, tvořivosti. Také se učí samostatně řešit problémy, vyhledávat informace a přemýšlet v souvislostech, ... (Hornáčková, 2014).

Brainstorming

Tato technika rozvíjí tvořivé myšlení, často se používá jako aktivizační prvek, podněcuje zvědavost dětí a vede ke společné diskuzi nad zvoleným tématem. Brainstorming je založený na asociacích – myšlenkách, nápadech, které napadnou jedince v daný okamžik. Pojmy, které jedinci vysloví, se zapíše nebo zakreslí na tabuli, velký formát papíru. Brainstorming má několik důležitých pravidel: „Nikdo nehodnotí návrhy druhých (neprobíhá žádné hodnocení). – Každá představa, vyslovený nápad, postřeh, příspěvek se počítá, je přijatelný. – Čím víc záznamů k tématu, tím lépe. – Je dobré rozvíjet myšlenky jiných účastníků“ (Hornáčková, 2014 s. 21). Přínos této metody: spontánní nápady, děti vyjadřují zkušenosti, názory, postoje, učí se přijímat názory a nápady ostatních jedinců (Šikulová, Rytířová, 2006).

3 Rozvoj spolupráce

Schopnost spolupráce je pro každého jedince velice důležitá, děti se jí učí už od útlého věku. K jejímu rozvoji slouží například využívání skupinové práce, což je organizační forma výuky, při které žáci pracují v několika skupinách, kdy za nejmenší skupinu považujeme dva žáky. Učitelé

zařazují skupinové práce do svých hodin pro jejich nesporné výhody. Žáci se tak zapojují do procesu učení a umožňují volbu postupu a tempa. Posilují sociální vztahy ve třídě a rozvíjejí vzájemnou komunikaci. V životě se žáci neobejdou bez schopnosti navázat a udržovat sociální vztahy, spolupracovat, obhájit si svůj názor, přijímat a tolerovat názor druhých. Všechny tyto složky skupinová práce rozvíjí různými metodami. Může jít například o níže zmíněné metody.

Sněhová koule

Je velice nenáročná na přípravu. Na zadaném úkolu pracuje prvně jednotlivec, který se po vypracování spojí se sousedem a domluví se na společném řešení. Dvojice se po vypracování otočí k další dvojici a prodiskutují svá řešení. Úkolem této čtveřice je domluvit si společný výsledek. Po ukončení práce mluvčí skupiny prezentuje výsledky práce a odůvodní je ostatním.

Třífázový rozhovor

Je diskuzní aktivita. Žáci si zkouší tři role, které potřebují k vyprávění, diskuzi a zápisu mluveného slova. Rozdělí se do trojic a postupně se střídají. Jeden vypráví, co ho zaujalo, druhý se doptává otázkami a třetí zapisuje odpovědi. Musí se dvakrát vystřídat, aby si každý zkusil danou roli.

Philips 66

Je velice rychlá metoda. Šest žáků diskutuje šest minut o nějakém tématu nebo problému. Výrazně se procvičuje pohotovost reakcí, schopnost rychle prosadit myšlenky a diskutovat o nich. Třídít je a v závěru prezentovat vyslovené myšlenky (Tláskalová s. 56). (Marie Hauptová 2018).

Pedagogický projekt

4 Popis projektu

4.1 Cíle projektu

Hlavním cílem projektu je příprava a realizace dne, ve kterém se děti seznámí s literárním žánrem typu komiks a jeho historií spjatou s místem, kde vznikl. Prostřednictvím různých aktivit chceme děti motivovat ke čtení, rozvíjet čtenářskou gramotnost, schopnost spolupráce a další oblastí vývoje jako jsou například komunikační a sociální dovednosti. Nenásilnou

formou chceme děti seznámit s aktivitami, které mohou provozovat také ve škole, a tím utužovat vzájemné sociální vazby s ostatními žáky.

4.2 Cílová skupina

Cílovou skupinu tvoří děti ve věku 6 – 9 let. Jedná se o 16 žáků, kteří navštěvují Základní školu v Doksech.

4.3 Personální zajištění

Projekt bude personálně zajištěn pedagogickou pracovnící základní školy - třídní učitelkou dětí, odborným pracovníkem muzea a vychovatelkou místní školní družiny (autorkou projektu).

4.4. Prostorové a materiální zajištění

Projekt bude realizován v prostorách školní družiny a muzeu Čtyřlístku. Časový harmonogram je v rámci jednoho dne, a to od 7:00 – 15:00.

Pomůcky pro výtvarnou potřebu jsou hrazeny v rámci rozpočtu základní školy, kvízy, omalovánky a návrhy zajistí vychovatelka, další pomůcky poskytne muzeum.

Na první část projektu - školní družina - malování komiksových postaviček. Děti budou potřebovat pastelky, vodové barvy, fixy a voskové barvy.

Druhá část projektu – muzeum Čtyřlístku:

Psací potřeby (pero, tužka, pastelky a fixy), papír, komiksové časopisy (pro inspiraci).

4.5 Harmonogram projektu

Příprava

Příprava	Týden předem
Sraz ve školní družině	7:00 hodin
První aktivita seznámení dětí s projektem	7:05 – 7:20 hodin
Druhá aktivita omalovánky + čtení komiksu	7:20 – 7:45 hodin
Třetí aktivita prohlídka muzea	12:45 – 13:15 hodin
Čtvrtá aktivita pohádkový příběh	13:20 – 14:00 hodin
Pátá aktivita Metodika Čtyřlístek	14:05 – 14:25 hodin
Šestá aktivita tvorba komiksu	14:30 – 15:00 hodin
Sedmá aktivita kvíz a tajenka	15:30 – 16:00 hodin
Osmá aktivita vyhodnocení s dětmi	16: 05 – 16:30 hodin

V první řadě bude kontaktována místní průvodkyně v Muzeu Čtyřlístek, se kterou společně naplánujeme program projektového dne na základě osobní schůzky. Volit budeme vhodné metody a formy práce pro žáky výše zmíněné věkové skupiny. Úkoly pro děti si rozdělíme, tak aby vychovatelka byla nápomocna s organizací a průběhem projektu. Následně bude organizovat další aktivity a pracovní činnosti ve školní družině. Připraveny budou různé materiály pracovních listů, otázek do kvízu, křížovka a drobné odměny. Na závěr dojde k přihlášení žáků na akci, dále ke tvorbě seznamu a informačního letáku pro rodiče, který bude ke zhlédnutí v programu Bakaláři.

Projekt se uskuteční v pondělí dne 20. 6. 2022 a bude zaměřen na motivaci dětí ke čtení a posílení vzájemné spolupráce mezi nimi. Seznámí se okrajově s místním muzeem a literárním žánrem komiks, který je plnohodnotnou součástí literatury pro děti. Mohou díky němu smysluplně trávit volný čas a získat větší chuť ke čtení.

Den akce

V 7 hodin ráno je naplánovaný sraz všech zúčastněných v naší školní družině místní základní školy, kde spolu rozebereme nadcházející plánovaný den. Žáci obdrží omalovánky na dané téma a ten, kdo bude chtít, může ztvárnit jednu z komiksových postaviček dle své vlastní fantazie a následně ji odevzdat do muzea pro radost a na obdiv dalším návštěvníkům. S dětmi se budeme bavit o hlavních postavách a přečteme si malou ukázkou z časopisu.

Dále kolem 7:40 se žáci rozejdou do svých tříd na následné vyučování. Po obědě cca ve 12:40 se všichni sejdou před školou a odcházíme do muzea vzdáleného 5 minut chůze. Okolo 12:45 bude pro děti nachystána prohlídka v muzeu pod dohledem odbornice (průvodkyně), která zabere přibližně půl hodiny. Po prohlídce seznámíme děti s hlavními postavičkami: Bobíkem, Myšpulínem, Pindou, Fifinkou a jejich přáteli a nepřáteli. Žáci také obdrží informace o místě příběhů hlavních hrdinů, tedy o komiksovém městě Třeskoprsky. Prohlédnou si zajímavou sbírku časopisů.

5. Popis jednotlivých aktivit

Den akce je rozdělený na několik částí:

- Povídání s dětmi v ŠD o plánovaném projektu
- Omalovánky možnost dle vlastní fantazie
- Prohlídka muzea
- Pohádkový příběh
- Seznámení s Metodikou Čtyřlístek
- Tvorba komiksu
- Kvíz a tajenka
- Shrnutí celého dne

5.1 Povídání s dětmi v ranní družině

Ráno po příchodu dětí do školní družiny, je bude čekat stručné seznámení s projektem, který jsme si pro ně připravily. Následně se děti mohou ptát na případné dotazy. Posléze nás je připraveno povídání s dětmi o chystaném dni a o komiksu Čtyřlístek, co o něm ví, jaké znají hlavní hrdiny apod.

5.2 Omalovánky

Dále je pro děti nachystáno spoustu omalovánek na téma Čtyřlístek a jeho hlavní postavičky. Žákům se rozdají a každý si vybarví jednu z omalovánek, nebo je varianta, že si mohou ztvárnit podle své fantazie výše zmíněné hrdiny a odevzdat je v muzeu pro inspiraci dalším návštěvníkům. Příloha č. 2

5.3 Prohlídka muzea

Je domluvená komentovaná prohlídka pod dohledem průvodkyně muzea. Zabere nám cca půl hodinky, s tím, že si děti prohlédnou prostory muzea viz obrázek č. 1 a č. 2, dále je zde stálá expozice věnovaná vývoji komiksu Čtyřlístek, kde se můžete dozvědět, jak krůček po krůčku vzniká a jak se vůbec komiks tvoří. Velikým překvapením pro děti bude to, že se zde mohou setkat se všemi postavičkami v téměř životní velikosti, zaboxovat si v Bobíkově tělocvičně nebo je možnost zhlédnout filmovou pohádku Čtyřlístku.

Tuto aktivitu jsem zařadila jako vhodný úvod do proniknutí světa komiksu Čtyřlístku, a taky o zpestření projektového dne pro děti.

5.4 Pohádkový příběh.

První zahřívací aktivitou, která již proběhne po přesunu do muzea je Pohádkový příběh. Pomůcky: pero a papír. Cílem této hry je vytvořit vlastní pohádkový příběh. Děti se posadí na koberec a tak, jak sedí vedle sebe, vymýšlejí a rozvíjejí pohádku, každý, když na něj přijde řada, vymyslí a přidá jednu větu. Počet vět je ve výsledku shodný s počtem dětí, které se do hry zapojí. Učitel věty zapisuje a tímto způsobem vzniká pohádkový příběh. Jakmile se všichni vystřídají, vedoucí hry vymýšlí nejrůznější otázky vztahující se k vymyšlenému příběhu. Například: Opravdu to bylo tak, jak je uvedeno ve třetí větě? Chce větu někdo pozměnit? Děti odpovídají na otázky, vedoucí hry na základě odpovědí příběh upravuje. Věty, které vedoucí hry napsal na tabuli, následně jednotliví žáci přepisují na předem připravený papír většího formátu. Hotovou pohádku vystavíme například ve třídě, případně se dá otisknout do školních novin. U této aktivity se děti neuvěřitelně bavily a jejich vzájemná spolupráce nás všechny velice mile překvapila.

Další připravenou aktivitou pro děti bude křížovka s tajenkou, a ta se bude týkat samozřejmě daného tématu.

5.5 Seznámení s metodikou Metodika se Čtyřlístkem

Děti se v muzeu seznámí s pracovním materiálem, který byl vydán pod názvem Metodika se Čtyřlístkem. Je určená pedagogům, kteří v 1. ročníku vyučují podle Slabikáře se Čtyřlístkem a pracovního sešitu Slabikář se Čtyřlístkem. Mohou ji však využít také rodiče pro domácí vzdělávání žáků. Mnoho inspirace v ní najdou i studenti pedagogických fakult, kteří se na svou profesní dráhu teprve připravují. Publikace vede učitele od příprav na výuku v 1. ročníku přes jednotlivé etapy výuky až po náměty na rozvoj čtení s porozuměním. Příručka obsahuje zejména praktické pokyny pro výuku čtení a psaní v 1. ročníku, ale také množství didaktických her, kopírovatelných příloh a řešení vybraných úloh z pracovního sešitu. U didaktických her poskytuje učiteli například i návodnou banku slov, kterou mohou u daných her využít. Díky ilustracím Jaroslava Němečka i veršikům básnířky Dany Raunerové podporuje výuková sada se Čtyřlístkem fantazii žáka i učitele.

Tuto aktivitu jsem zařadila, protože jsem se s ní osobně setkala. Připadala mi velice zajímavá pro děti v tomto věku, hravá a zábavná. Navíc je to téma, které je nám všem doksým velice blízké.

5.6 Tvorba komiksu

Děti dostaly předlohu, jak by mohl jejich komiks vypadat, příloha č. 4. Podle vzoru měli vytvořit svůj vlastní komiks, takže dopsat do bublin svůj příběh dle fantazie. Někdo mohl přimalovat i další postavičky a tak vznikal originální komiksový příběh. Akce trvala přes půl hodiny. S touto aktivitou jsem byla velice spokojená, ač jsem z ní měla obavy, jak si děti poradí. Líbila se mi jejich spolupráce a kontakt mezi sebou, výsledek byl velice pozitivní pro nás všechny.

5.7 Kvíz

Jelikož bylo dané jasné téma, všichni žáci obdrželi zadání a podklady pro plnění úkolů. Prvním z nich byl kvíz, který měl odhalit bystrost dětí z prohlídky muzea pod odborným výkladem. Skládal se z dvanácti otázek, které nám odhalí znalosti dětí, viz příloha č. 1. Další bojovkou byla nelehká křížovka, příloha č. 4. Do kvízů jsem také zařadila i „bludiště“, to bylo jako bonus pro děti, které měly hotovo dříve než ostatní. Příloha č. 5.

Tuto aktivitu jsem sem zahrнула, jelikož mě zajímalo, jak se děti soustředí na výklad a jak moc dobře poslouchají. Zjištěním byl správně vyplněný kvíz a tajenka

5.8 Shrnutí dne

Po půl páté proběhla s dětmi diskuze, co se jim líbilo a proč a naopak. Musím říci, že jsem se setkala spíše s pozitivními ohlasy, negativním bylo to, že to netrvalo déle. Jejich zpětná vazba je velice důležitá pro zlepšení příštích projektů a celkově pro sebezlepšování se v mé profesi. Velice mě potěšila reakce dětí, když si je vyzvedli rodiče. Jejich nadšení bylo obrovské a mají co vyprávět.

6. Vyhodnocení projektu

Projektový den „Hrajeme si se Čtyřlístkem“ se podařilo uskutečnit. Obrovskou výhodou, která nám hrála do karet bylo to, že tu máme autentické muzeum Čtyřlístku, které nám poskytlo zázemí pro další plnění úkolů. Projekt se zrealizoval ve slunný letní den, před letními prázdninami, takže to bylo veliké zpestření pro žáky. Co se týče náročnosti délky trasy, bylo vše v pořádku. Muzeum je od základní školy vzdálené 5 minut chůze. Děti šly vzorně a ve dvojicích. Projekt považujeme za velice zdařilý a určitě jsme inspirovaly i další kolegy pro projektové vyučování s dětmi.

Co se týče ztvárnění a vytvoření vlastního komiksu, tak tento úkol nebyl pro děti žádný oříšek, jejich představivost a spolupráce nás opět mile překvapila.

Tento pedagogický projekt byl věnován tématu seznámení dětí s komiksovým žánrem, a motivovat je tím více ve čtení a podpořit u nich především čtenářskou gramotnost, spolupráci a sociální kontakt. Projekt se uskutečnil a všechny cíle projektu byli nad naše očekávání splněné. Děti spolupracovali velice koordinovaně a moc se jim líbilo zadání úkolů. Byla to pro ně velká výzva, ale poradili si moc dobře. Občas se museli nasměřovat, aby postupovali postupně a s rozumem. Jejich komentáře nás překvapily, jelikož zaznělo pozitivní hodnocení a veliké nadšení. Určitě se nám povedlo obohatit jejich slovní zásobu a tvůrčí činnost u žáků. A také zaručujeme, že jejich vzájemnou spoluprací se více poznali a dodnes na to s velkou radostí vzpomínají, našli mezi sebou nové kamarády a to je pro kolektiv dětí velice důležité.

6.1 Navrhovaná doporučení

Jak již bylo zmíněno v předchozích kapitolách, náš projekt měl celkově kladné a pozitivní hodnocení jak u dětí, tak u dospělých. Tento projekt bychom stoprocentně zopakovaly a možná bychom při hezkém počasí zkusily i venkovní prostory okolo muzea, kde by se dalo využít pohybových her a ještě více tak zpestřit celý den. Také si myslíme, že by bylo hezké si místo oběda udělat piknik v přilehlém parku, kde by se dal dětem číst komiks Čtyřlístek. Navrhly jsme projekt i kolegům, kterým se jevil jako zajímavý. Zároveň doufáme, že se tímto dostane muzeum více do podvědomí a lidé ze širokého okolí ho budou moci navštívit.

Do výuky bychom promítly Metodiku se Čtyřlístkem, je to velice zajímavé a naučné čtení pro děti první a druhé třídy. Také nás potěšila kolegyně, která vyučuje s dětmi český jazyk. Ta se nechala inspirovat výše zmiňnými hrami ve výuce.

Závěr

Tato závěrečná práce je věnována tématu „Hrajeme si se Čtyřlístkem“. V teoretické části je zmíněno hned v úvodu, proč je tak důležité, aby se kdokoliv podílel na čtení s dětmi nebo jim četl, a to jak z psychologického hlediska, tak i sociálního. Čtení a práce s textem by dětem měly pomoci i v následném utužení sociálních vazeb mezi svými vrstevníky a okolím. Dále se v teoretické části věnujeme názorům odborné veřejnosti pracující s tematikou komiksu a jeho vlivu na čtenáře. Zároveň mám jedno veliké přání, aby se tento projekt dostal do podvědomí pedagogů a studentů učitelství jako inspirace.

V praktické části jsme se zaměřili především na kreativitu a samotné tvoření dětí. Vše v souladu s tematikou a postavkami komiksu Čtyřlístek. Dětem byly nabídnuty aktivity z oblasti kvízu a hádanek, jejich úkolem také bylo sestavení vlastního komiksu. Důraz byl kladen na skupinovou spolupráci, ve které vidíme obrovský přínos v oblasti sociálních vztahů a vztahů mezi dětmi všeobecně. Děti se mezi sebou musely domlouvat, spolupracovat, musely tolerovat názory na způsob ztvárnění daného úkolu, se kterým nemusely samy souhlasit. Učily se nejen o komiksu, ale také o toleranci. I když pracovaly ve skupině, každý z nich měl možnost vyniknout ve svých osobních dovednostech a ukázat tak své přednosti.

Na závěr projektu bylo naplánováno představení, ukázka dětmi ztvárněného komiksu a také vystoupení známě čtyřlístkové čtveřice. Projekt se všem líbil, neboť komiks Čtyřlístek má i v dnešní době obrovskou sílu a vliv na malé i velké čtenáře.



Obrázek č. 3. portfolio autorky

Seznam použité literatury

ALTMANOVÁ J., FALTÝN, J., a kol. 2010. *Gramotnosti ve vzdělávání: příručka pro učitele*. Praha: Výzkumný ústav pedagogický. ISBN 978-80-87000-41-0.

BEATY, J., J. 2009. *50 Early childhood literacy strategies*. Boston: Pearson. ISBN 978-0-13-207919-8

BEDNÁŘOVÁ, J., DANDOVÁ E., a kol., 2017. *Školní zralost a její diagnostika*. Praha: Raabe. ISBN 978-80-7496-319-3.

BEDNÁŘOVÁ, J., ŠMARDOVÁ V., 2006. *Rozvoj grafomotoriky: jak rozvíjet kreslení a psaní*. Brno: Computer Press. ISBN 80-251-0977-1.

FASNEROVÁ, M., 2018. *Prvopočáteční čtení a psaní*. Praha: Grada. ISBN:978- 80-271-0977-7.

GROENSTEEN, T., 2005. *Stavba komiksu 1*. Brno: Host. ISBN 978-80-7294-141-4.

HARTL P., HARTLOVÁ H., 2002. *Psychologický slovník*. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0873-0

KŘOVÁČKOVÁ, B., SKUTIL M., a kol. (2014). *Pedagogický a psychologický slovník: terminologický slovník zaměřený na primární a preprimární vzdělávání*. Hradec Králové: Gaudeamus. ISBN 978-80-7435-513.

MCCLLOUD, S., 2008. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. Praha: BB/art. ISBN 978-80-7381-419-9. 41-0.

PRŮCHA J., MAREŠ J. a WALTEROVÁ E. 2003. *Pedagogický slovník*. Praha: Portál. ISBN 80-7178-772-8.

SYROVÁ L., 2021. *Metodika se Čtyřlístkem*. Vyd. Brno: Edika. ISBN 97-880-266-1553-8.

ŠIKULOVÁ, R., RYTÍŘOVÁ V., 2006. *Pohádkové příběhy k zábavě i k učení*. Praha: Grada. ISBN 80-247-1361-6.

TLÁSKALOVÁ A., 2021 *123 tipů pro výuku, která baví děti i učitele*. Praha Grada. ISBN:978-80-271-3335-2

TOMÁŠKOVÁ I., 2015. *Rozvíjíme předčtenářskou gramotnostu dětí*. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0790-0.

Seznam použitých zdrojů

Co je to komiks [online]. [vid. 12. 9. 2022]. Mc Cloud, Scot. 2008. *Jak rozumět komiksu*. Praha: vyd. BB Art. Dostupné z: <http://www.ctenarska-gramotnost.cz/medialni-vychova/mv-casopisy/komiks-1>.

Činnost rozvíjející čtení. [online]. [vid. 6. 10. 2022]. Dostupné z: <https://theses.cz/id/mzk9l1/27079527>.

Definice komiksu [online]. [vid. 5. 9. 2022]. Dostupné z: https://dspace.tul.cz/bitstream/handle/15240/57648/V_38614_P.pdf?sequence=-1

Historie Čtyřlístku [online]. [vid. 11. 10. 2022]. Knihovnička Čtyřlístku. Dostupné z: <http://chrz.wz.cz/?stranka=401>

Rozvoj spolupráce [online]. [vid. 1. 10. 2022]. Dostupné z: <https://theses.cz/id/mzk9l1/27079527>

Zajímavosti o komiksu Čtyřlístek [online]. [vid. 12. 9. 2022]. Dostupné z: <http://chrz.wz.cz/?stranka=401>

Seznam příloh

Příloha č. 1 vytváření vlastního komiksu

Příloha č. 2 kvíz, bludiště a tajenky

Příloha č. 3. otázky z prohlídky muzea

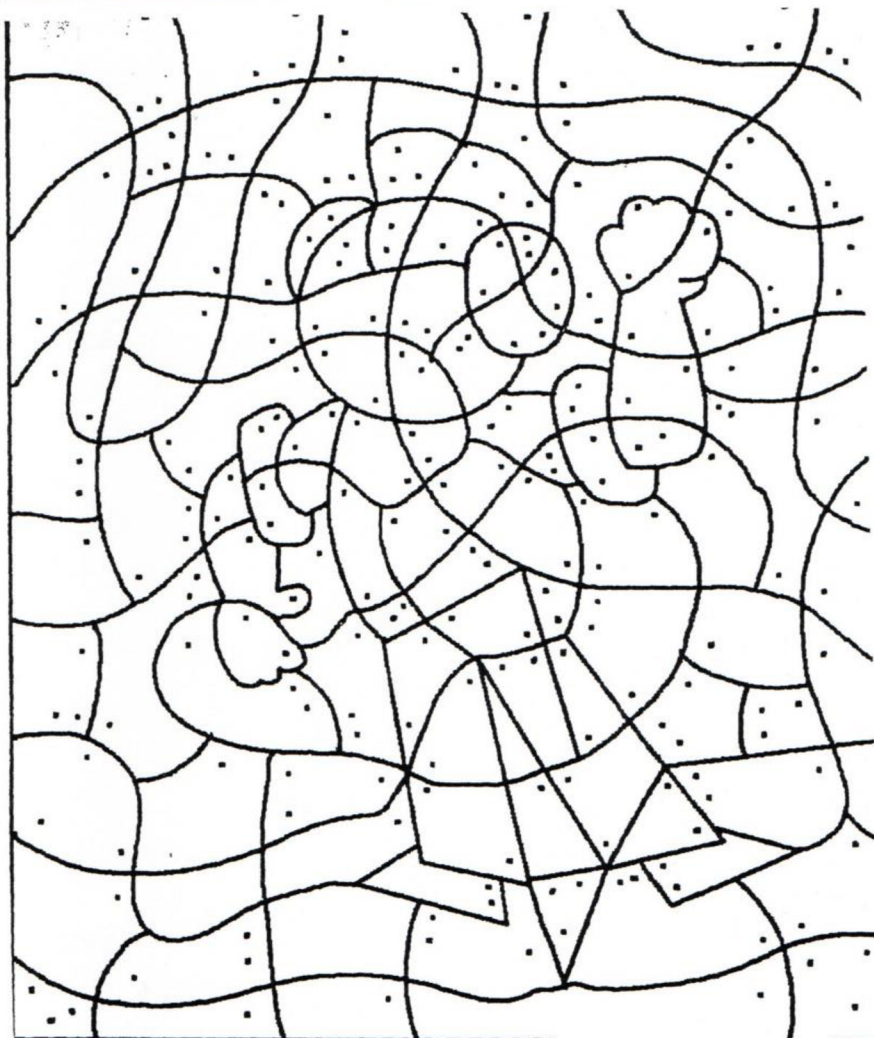
Příloha č. 4 zajímavosti o Čtyřlístku

PROJEKTOVÝ DEN VE ŠKOLNÍ DRUŽINĚ

KVÍZOVÉ OTÁZKY

1. Kolik postaviček tvoří komiks Čtyřlístek ?
2. Jaká domácí zvířátka hlavní hrdinové představují?
3. Jak se jmenuje jediná holčičí postava?
4. Jak se jmenuje město, kde hrdinové bydlí?
5. Kdo je nejchytřejší, vymýšlí vynálezy?
6. Jak se nazývá rybník u Třeskoprsk?
7. Jakou barvu trička má Bobík?
8. Co nosí Myšpulín na krku?
9. Jakou barvu má mašle, co nosí Fifinka ve vlasech?
10. Kdo je největší silák?
11. Co nosí Pinda na kalhotách?
12. Jak se jmenuje hrad u Třeskoprsk?

Příloha č. 2: omalovánky najdi postavičku ze Čtyřlístku (portfolio autorky)



vybarvi políčka s dvěma tečkami a zjisti
kdo je na obrázku

Příloha č. 3: křížovka (portfolio autorky)

NAJDI NÁZVY POSTAVIČEK ČTYŘLÍSTKU:
 BOBÍK PINDA FIFINKA MYŠPULÍN

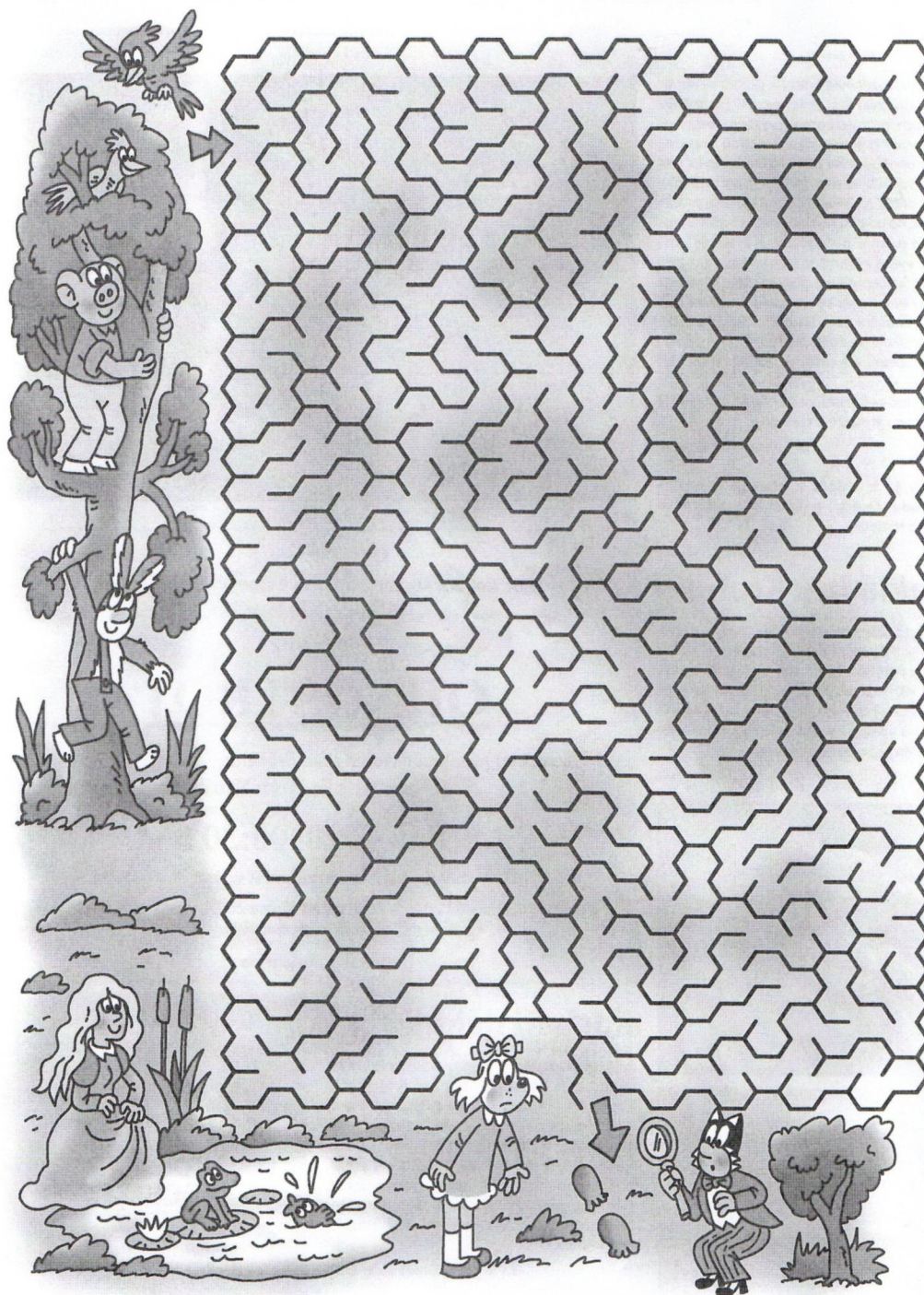
A	P	O	S	T	U	F	K	A	B	M	O	P	S	T	
R	O	M	A	E	O	S	I	K	M	U	F	V	O	Ř	
S	N	A	B	M	B	O	A	F	E	S	R	T	U	E	
A	Í	E	O	S	V	E	H	A	I	O	M	N	E	S	
I	L	M	B	R	P	U	Z	P	T	N	I	E	O	K	
K	U	S	Í	E	M	I	A	Z	R	T	K	I	E	O	
V	P	O	K	I	E	A	N	O	U	B	R	A	U	P	
K	Š	P	A	E	M	S	T	Ď	I	B	A	R	M	R	
O	Y	K	E	O	R	T	U	I	A	M	S	T	H	S	
K	M	O	A	M	T	O	B	H	C	H	I	J	M	O	K
J	O	L	B	L	A	Ť	Á	K	M	U	O	A	S	Y	

BLATAČEK BEZZUB TŘESKOPRSKÝ

Příloh Č. 4: tvorba komiksu (portfolio autorky)



NAJDI SPRÁVNOU CESTU Z BLUDIŠTĚ



Příloha č. 6: zajímavosti o Čtyřlístku (Knihovnička Čtyřlístek, 2021)

- Čtyřlístek vyšel už česky, slovensky, anglicky, německy, řecky, rumunsky, francouzsky, estonsky, litevsky, maďarsky, portugalsky a turecky.
- Hlavní a jediný opakující se záporák Zádrhel škodil v letech 1969-1970, 1992-1994, 2005-2006 a definitivně se vrátil v roce 2010. Jeho návraty vždy souvisely se znovu vydáním dřívějších čtyřlístkovských příběhů, ve kterých se vyskytoval. Až v roce 2010 bylo odhaleno jeho křestní jméno - Kazimír
- První speciální číslo bylo 47 - čtenář se dozvěděl mimo jiné o tom, jak se Čtyřlístek setkal
- Čtyřlístek vycházel i v časopise CD-Romek. Ten po 41 číslech zanikl a poslední díl jménem Zdivočelá peřina, tak vyšel jen rumunsky
- Čtyřlístek vystupuje také v mnoha knihách (komiksových, kuchařských, učebnicích)
- V čísle 317 Myšpulín přednáší o škodlivosti marihuany
- V čísle 400 zažil Čtyřlístek crossover s jiným němečkovským seriálem - Rexíkem
- Jubilejní číslo 500 z roku 2010 bylo prvním dvoučíslem. Od té doby vychází každoročně (a od roku 2013 dvakrát do roka, od roku 2016 čtyřikrát ročně)
- V Doksech mají muzeum Čtyřlístku a kolem Máchova jezera (Blatáku) vede naučná stezka Čtyřlístku
- V roce 2003 vydalo Sdružení přátel Čtyřlístku neoficiální číslo 666 dětem vstup zakázán v nákladu 111 kusů. Čtyřlístek v něm bojuje ve Vietnamu nebo se setká s Rychlými šípy². Popis jednotlivých aktivit