



TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI
Fakulta přírodovědně-humanitní
a pedagogická



MOŽNOSTI VYUŽITÍ DIDAKTICKÝCH HER NA ROZVOJ VYJADŘOVÁNÍ A KOMUNIKACE

Diplomová práce

Studijní program: M7503 – Učitelství pro základní školy
Studijní obor: 7503T047 – Učitelství pro 1. stupeň základní školy
Autor práce: **Renata Efenberková**
Vedoucí práce: MgA. Zuzana Bubeníčková



TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI
Fakulta přírodovědně-humanitní a pedagogická
Akademický rok: 2013/2014

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Renata Efenberková**
Osobní číslo: **P10000521**
Studijní program: **M7503 Učitelství pro základní školy**
Studijní obor: **Učitelství pro 1. stupeň základní školy**
Název tématu: **Možnosti využití didaktických her na rozvoj vyjadřování
a komunikace**
Zadávací katedra: **Katedra primárního vzdělávání**

Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

Cíl:

Poukázat na možnosti využití didaktických her a cvičení na rozvoj vyjadřování a komunikace, vytvořit sborník her pro výuku na 1.st. ZŠ, následné ověření v praxi, zhodnocení pozorováním a šetřením.

Požadavky:

Prostudovat adekvátní literaturu

Pravidelně konzultovat s vedoucím práce

Vytvořit sborník didaktických her

Ověření didaktických her v praxi

Metody:

Pozorování

Šetření

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy:

Forma zpracování diplomové práce: **tištěná**

Seznam odborné literatury:

- 1) NELEŠOVSKÁ A.: Pedagogická komunikace v teorii a praxi. Grada, Praha 2005. ISBN 80-247- 0738-1
- 2) SITNÁ, D.: Metody aktivního vyučování. Portál, Praha 2009. ISBN 978-80-7367-246-1
- 3) ŠIMANOVSKÝ, Z., ŠIMANOVSKÁ, B.: Hry pro rozvoj zdravé osobnosti. Portál, Praha 2010. ISBN 978-80-7367-801-2
- 4) VALENTA, J.: Metody a techniky dramatické výchovy. Agentura STROM, Praha 1998. ISBN 80-86106-02-0
- 5) ZELINOVÁ, M.: Hry pro rozvoj emocí a komunikace. Portál, Praha 2007. ISBN 978-80-7367-197-6

Vedoucí diplomové práce: **MgA. Zuzana Bubeníčková**
Katedra primárního vzdělávání


Datum zadání diplomové práce: **20. listopadu 2013**

Termín odevzdání diplomové práce: **20. dubna 2015**



doc. RNDr. Miroslav Brzezina, CSc.
děkan

L.S.



doc. PaedDr. Jaroslav Perný, Ph.D.
vedoucí katedry

V Liberci dne 11. prosince 2013

Prohlášení

Byla jsem seznámena s tím, že na mou diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé diplomové práce pro vnitřní potřebu TUL.

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

Diplomovou práci jsem vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím mé diplomové práce a konzultantem.

Současně čestně prohlašuji, že tištěná verze práce se shoduje s elektronickou verzí, vloženou do IS STAG.

Datum:

Podpis:

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala vedoucí mé diplomové práce MgA. Zuzaně Bubeníčkové za její odborné vedení, vstřícnost a cenné podněty a připomínky při vypracování této práce.

Dále bych chtěla poděkovat všem respondentům za laskavé vyplnění dotazníku a kolegyním prvního stupně za cenné rady a konzultace.

Anotace

Diplomová práce se zabývá problematikou komunikace žáků na prvním stupni základní školy a možnostmi využití didaktických her při jejím rozvíjení. Je rozdělena do dvou částí, teoretické a praktické.

Teoretická část se zaměřuje na vymezení základních pojmů, jako je rétorika, komunikace a postavení primární školy. Dále je pozornost blíže věnována didaktickým hrám, jejich významu, přínosu a možnostem využití ve vyučovacím procesu.

Praktickou část diplomové práce tvoří soubor didaktických her a cvičení vhodných k rozvoji komunikačních dovedností u žáků prvního stupně ZŠ, které byly ověřeny v praxi.

Je doplněna analýzou, interpretací a porovnáním dat získaných dotazníkovým šetřením, kterého se účastnili učitelé prvního stupně ZŠ a žáci čtvrtých a pátých tříd ZŠ, zaměřeného na využívání didaktických her a komunikaci.

Klíčová slova:

didaktická hra, komunikace, rétorika, rozvoj komunikativních dovedností, řeč, vyjadřování, žák

Annotation

The thesis deals with the development of primary school learner's communication skills as well as of using didactic games to improve their communication. It is divided into two parts, a theoretical and a practical ones.

The theoretical part presents the definition of basic terms such as rhetoric, communication and the status of the lower primary school. Afterwards the attention is paid to didactic games, their benefits and utilization in the educational process.

The practical part of the thesis consists of a set of didactic games and exercises which are suitable for the development of communication skills of lower primary school pupils. The pupils' communication skills and abilities were tested during classes.

The practical part is supplemented with an analysis, interpretation and comparison of the data obtained from a questionnaire designed both for teachers of lower primary level and the 4th and 5th grade pupils. The aim of the questionnaire was to find out whether didactic games are used for developing communication.

Keywords:

didactic game, communication, rhetoric, the development of communication skills, speech, language, pupil

Obsah

Úvod.....	13
Teoretická část	15
1 RÉTORIKA.....	15
1.1 Technika mluveného projevu.....	15
1. 1. 1 Dechové ústrojí	16
1. 1. 2 Hlasové ústrojí	18
1. 1. 3 Hlasová hygiena.....	19
1. 1. 4 Artikulační ústrojí	20
1. 1. 5 Vady a poruchy výslovnosti.....	21
1. 2 Dětská řeč a její vývoj.....	22
1. 2. 1 Osvojování techniky řeči u dětí	22
1. 2. 2 Chyby, poruchy, nemoci řeči a hlasu, náprava, prevence.....	23
1. 3 Cvičení na rozvoj vyjadřování	24
1. 3. 1 Dechová cvičení	24
1. 3. 2 Hlasová cvičení	24
1. 3. 3 Artikulační cvičení.....	25
1. 3. 4 Desatero správné mluvy.....	26
2 KOMUNIKACE.....	27
2. 1 Pojem komunikace	28
2. 1. 1 Efektivní komunikace	28
2. 1. 2 Překážky efektivní komunikace	30
2. 2 Druhy komunikace	31
2. 2. 1 Verbální komunikace	32

2. 2. 2 Neverbální komunikace	32
2. 2. 3 Pedagogická komunikace.....	33
2. 3. Možnosti rozvoje komunikačních schopností žáků	36
3 POSTAVENÍ PRIMÁRNÍ ŠKOLY	37
3. 1 Systém kurikulárních dokumentů	37
3. 2 Cíle základního vzdělávání	39
3. 3 Klíčové kompetence.....	39
3. 4 Průřezová témata.....	41
3. 5 Organizační formy a metody výuky.....	43
4 DIDAKTICKÁ HRA	45
4. 1 Pojem hra	45
4. 1. 1 Vymezení pojmu, charakteristické rysy, význam hry.....	45
4. 1. 2 Hra jako vyučovací metoda a prostředek výchovy na 1. st. ZŠ.....	46
4. 1. 3 Klasifikace dětských her	48
4. 2 Didaktická hra	49
4. 2. 1 Pojem, znaky, podstata didaktické hry.....	49
4. 2. 2 Požadavky na didaktickou hru	51
4. 2. 3 Klasifikace didaktických her z různých hledisek.....	52
4. 2. 4 Didaktická hra jako vyučovací metoda	54
4. 2. 5 Didaktická hra, prostředek rozvoje řeči a komunikace žáků	56
4. 2. 6 Příprava a realizace didaktických her	57
4. 2. 7 Reflexe didaktických her	62
Závěr teoretické části	63
5 PRAKTICKÁ ČÁST.....	64
5. 1 Soubor didaktických her na rozvoj vyjadřování a komunikace	64
5. 1. 1 Tematické listy	67

5. 1. 2 Zásobník didaktických her a cvičení.....	82
5. 1. 3 Náměty na reflexi.....	123
5. 2 Dotazníkové šetření.....	124
5. 2. 1 Cíl dotazníkového šetření, dotazníky.....	124
5. 2. 2 Výsledky, vyhodnocení, závěr dotazníkového šetření.....	129
Závěr	138
Seznam zdrojů.....	140

Seznam tabulek a grafů

Tabulka č. 1: Systém kurikulárních dokumentů (str. 37)

Tabulka č. 2: Výsledky dotazníkového šetření učitelů na prvním stupni ZŠ (str. 129)

Tabulka č. 3: Výsledky dotazníkového šetření žáků čtvrtých a pátých tříd ZŠ (str. 130)

Graf č. 1: Vztah k hrám - učitelé a žáci (str. 131)

Graf č. 2: Platí na vaší škole, že je “Škola hrou?” – učitelé (str. 132)

Graf č. 3: Platí na vaší škole, že je “Škola hrou?” – žáci (str. 132)

Graf č. 4: Smysluplnost využití didaktických her - učitelé a žáci (str. 132)

Graf č. 5: Častost zařazování didaktických her - učitelé a žáci (str. 133)

Graf č. 6: Pomoc didaktických her při výuce – učitelé (str. 134)

Graf č. 7: Pomoc didaktických her při výuce – žáci (str. 134)

Graf č. 8: Pomoc didaktických her při komunikaci - učitelé a žáci (str. 134)

Graf č. 9: Organizace didaktických her – učitelé (str. 135)

Graf č. 10: Organizace didaktických her – žáci (str. 135)

Graf č. 11: Oblíbenost didaktických her - učitelé a žáci (str. 135)

Graf č. 12: Ve kterých předmětech učitelé zařazují didaktickou hru? – uč. a žáci (str. 136)

Seznam obrazových příloh

- Obr. č. 1: Obrázky slavných osobností
Obr. č. 2: Skutky významných osobností
Obr. č. 3: Předměty pro hádanky
Obr. č. 4: Převtělení se v předmět
Obr. č. 5: Místo vedle mne je volné
Obr. č. 6: Graf „Dobry x špatny kamarád“
Obr. č. 7: Graf promítnutý na IT
Obr. č. 8 : Hádej prostředí
Obr. č. 9: Jsem váš kamarád
Obr. č. 10: Slova zadaná k příběhu
Obr. č. 11: Tvoří se „Náš příběh“
Obr. č. 12: Vyprávění příběhu
Obr. č. 13: Na kecálka
Obr. č. 14: Nadšené „AHOJ!“
Obr. č. 15: „ Zavolej mi.“...od kadeřnice
Obr. č. 16: „Zavolej mi.“(z dovolené)
Obr. č. 17: „ Zavolej mi.“(na pedikúře)
Obr. č. 18: Vnitřní fotografie
Obr. č. 19: Společné vyprávění
Obr. č. 20: Slovní fotbal
Obr. č. 21: Nafoukneme kruh
Obr. č. 22: Oblíbené písničky
Obr. č. 23: Tetička z Ameriky
Obr. č. 24: Pexeso jinak
Obr. č. 25: Dokonči větu
Obr. č. 26: Vyjmenovaná slova nás baví
Obr. č. 27: Popiš svého kamaráda
Obr. č. 28: Co se ti vybaví, ...
Obr. č. 29: Vymysli příběh
Obr. č. 30: Zmatek, aneb známe přísloví
Obr. č. 31: Příklad nás baví
Obr. č. 32: Vaječná povídka tety Berty
Obr. č. 33: Co se mi líbí?
Obr. č. 34: Jak se cítíš?
Obr. č. 35: Interview
Obr. č. 36: Přání
Obr. č. 37: Rekonstrukce I.
Obr. č. 38: Rekonstrukce II

Seznam použitých zkratk

apod. – a podobně

aj. – a jiné, jiní

atd. – a tak dále

atp. – a tak podobně

ČJ – Český jazyk

ČR – Česká republika

HV – Hudební výchova

IT – interaktivní tabule

MŠMT – Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy

např. – například

OSV – Osobnostní a sociální výchova

PJ – podstatné jméno

popř. – popřípadě

RVP – Rámcový vzdělávací program

RVP PV – Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání

RVP ZV – Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání

ŠVP – Školský vzdělávací program

tj. – to jest

tzn. – to znamená

tzv. – tak zvaný

uč. – učitel

VS – vyjmenovaná slova

ZŠ – Základní škola

Úvod

„Hra je jeden z nejefektivnějších způsobů, jak zjednodušit život. Přesně to jsme dělali jako děti, ale v dospělosti jsme si hrát zapomněli.“

Albert Einstein

Ve své diplomové práci se zabývám problematikou komunikace žáků na prvním stupni základní školy a možnostmi využití didaktických her při jejím rozvíjení. Mnoho let jsem působila jako učitelka MŠ, nyní čtrnáctým rokem učím na ZŠ a během let své praxe spatřuji důležitost stále naléhavěji rozvíjet komunikaci u dětí. Ne každý žák má dostatečně podnětné rodinné prostředí, proto rozvoj komunikačních dovedností ve škole může hrát v jeho životě klíčovou roli. V některých rodinách se věnuje málo času na vzájemné popovídání si s dětmi, přestože to velmi potřebují. Mezi sebou často nevhodně komunikují. Je třeba vést žáky k tomu, aby si dokázali vzájemně naslouchat, vcítili se do problému druhého, aby dokázali vzájemně komunikovat.

Velmi ráda a často zařazuji během výuky hry. Hra je přirozenou aktivitou každého člověka, nejen dítěte, ale i dospělého, a doprovází ho po celý život. Je to aktivita, která mu pomáhá se rozvíjet, vzdělávat, získávat informace a dovednosti, ale také postoje a hodnoty, učí ho spolupracovat s ostatními, komunikovat s nimi. Hry děti motivují k práci, pomáhají řešit jejich problémy, vést k aktivitě a tvořivosti.

V diplomové práci poukazuji na velký potenciál her při rozvíjení žáků v oblasti komunikačních kompetencí. Můžeme tak rozvíjet slovní zásobu žáků, komunikaci a způsob vyjadřování a to naprosto nenásilným způsobem pomocí jim velmi oblíbené činnosti jako je hra. Pomohou nám formovat žádoucí sociální postoje dětí a vytvářet tak příznivé sociální klima třídy. Je třeba proto připravit pro děti výuku zajímavou a využít toho, že hra je pro děti přirozenou motivací.

V teoretické části diplomové práce vycházím z poznatků oblasti rétoriky, komunikace a především didaktické hry. Pozornost jsem věnovala také Rámcovému vzdělávacímu programu základního vzdělávání a způsobu jeho zaměření na rozvoj komunikačních dovedností s důrazem na osobnostní a sociální výchovu žáků. V kapitole

o didaktické hře se zabývám jejím významem z hlediska vyučovací metody, především chci poukázat na široké možnosti jejího využití jako prostředku rozvoje řeči a komunikace u žáků.

V navazující praktické části nabízím obsáhlý ucelený soubor didaktických her a cvičení zaměřených na rozvoj vyjadřování a komunikace žáků na prvním stupni ZŠ. Soubor vznikl během necelých tří let a všechny hry jsem ověřila v praxi. Hry by mohly sloužit jako materiál, který by napomáhal rozvíjení komunikativních kompetencí žáků na prvním stupni ZŠ nejen začínajícím učitelům. Většina her zařazených v souboru je nenáročných na přípravu a snadno použitelných v podmínkách běžné základní školy.

Součástí praktické části diplomové práce je dotazníkové šetření, kterého se účastnili učitelé prvního stupně ZŠ a žáci čtvrtých a pátých tříd ZŠ. Pomocí dotazníku jsem zjišťovala a srovnávala názory pedagogů a dětí na didaktickou hru, do jaké míry je ve školách do výuky zařazována, v jakých předmětech nejčastěji, jak podle nich napomáhá rozvoji komunikace, apod. Dotazníkové šetření jsem vyhodnotila pomocí tabulek a grafů.

Diplomová práce poukazuje na význam didaktické hry ve výuce a já osobně se z důvodu její všestranné využitelnosti velmi přikláním k jejímu používání ve výuce na 1. stupni základní školy.

Teoretická část

1 RÉTORIKA

Život člověka probíhá ve společnosti ostatních lidí. Schopnost mluvit je jednou ze základních odlišností lidí od ostatních živočichů. V procesu socializace získává člověk dovednosti a zkušenosti, které potřebuje pro život mezi lidmi. Součástí socializace je i komunikace, která umožňuje jedinci dohovorit se se svým okolím. Měli bychom si uvědomit, že nástrojem komunikace je řeč. Během života člověk získává v oblasti osobní, společenské i pracovní mnoho partnerů, kteří splňují různé role. Základním nástrojem, jak se spolu dorozumět, sdělit si důležité informace, postoje, přání, myšlenky či pocity, je právě řeč. Ta se podílí na rozvoji každého člověka a má pro něho obrovský, nenahraditelný význam. Ovlivňuje jeho poznávání, vnímání, citové a volní vlastnosti, je nástrojem myšlení. Umění mluvit je velmi důležité, neboť napomáhá správnému pochopení, přijetí a uznání u druhých lidí. Je třeba umět hovořit, ale také naslouchat.

Pokud chceme ve svém mluveném projevu uspět, udržujme kontakt pohledem, a vnímejme, že lidé jsou jako zrcadlo. *„Budete-li se na ně mračit, budou se mračit i oni na vás. Budete-li se usmívat, bude jejich pohled také optimistický, veselý“* (Měchurová 2008, s. 50).

„Řeč není člověku vrozena, každý se jí musí učit. Člověk má pouze vrozenou schopnost naučit se mluvit. Sám od sebe se však člověk mluvit nenaučí“ (Dolejší 2003, s. 9). Aby se člověk naučil mluvit, potřebuje mít schopnost slyšet a žít v mluvícím prostředí, dále záleží i na obratnosti jeho mluvidel a na vzoru, podle kterého se řeč utváří. Proto je pro rozvoj řeči důležité správné působení rodičů i učitelů.

Znalosti z oblasti rétoriky jako vědy o mluvení, která má svůj původ již v antickém Řecku, mohou velmi napomoci správnému zvládnutí techniky mluveného projevu.

1.1 Technika mluveného projevu

Pokud chceme zvládnout techniku mluvení, nestačí jen něco říct, je třeba si také uvědomit, co a komu vlastně chceme říct, a také i jak a kdy to „něco“ máme říct.

Každý už určitě někdy zažil, že se mu při mluvení najednou nedostávalo dechu, selhal mu hlas nebo nebyl s to vyslovit nějaké „*vzdorující*“ slovo. Proto by neměl ten, kdo chce nebo musí promlouvat na veřejnosti, nic neponechat náhodě a měl by se pokusit do tajů techniky řeči proniknout, a to cíleně, na základě poznání zákonitostí lidské řeči. Toto se v plné míře týká právě učitele. Je dobré znát mechanismus mluvení, abychom jej mohli co nejlépe využít, věděli, co při mluvení funguje a mohli svůj hlas co nejlépe chránit.

Čeští hlasoví pedagogové vycházejí ze vznosného a uvolněného držení těla s aktivním těžištěm a soustřeďují se nejprve na zvládnutí správného dýchání, pak na tvoření a rozeznívání hlasu a měkký hlasový začátek, dále na artikulaci a konečně na využívání funkčních hlasových prostředků mluvené řeči, neboť techniku spojují vždy s významem a sledují i sémantiku komunikace. (Hájková 2011, s. 23)

Pokud se chceme správně vyjadřovat, je třeba, abychom zvládli techniky řeči. Napodobováním mluvy ve svém okolí se učíme mluvit již od prvních měsíců. Během řečového vývoje jsme vystaveni různým vlivům. Nejprve napodobujeme řeč svých rodičů a sourozenců, pak spolužáků a učitelů. Vývoj řeči je zhruba ukončen v sedmém roce našeho věku. Ve čtrnácti letech jsou naše mluvní návyky již pevně zafixované. Velmi záleží na prostředí, kde vyrůstáme, na mluvních vzorech. Ale i přes kvalitní mluvní vzory, které nás obklopují, můžeme získat chybné návyky, například nevhodné posazení hlasu, špatné dýchání, pasivní artikulaci. Znalost následujících zásad techniky mluvené řeči nám pomáhají ke správnému ovládnutí mluvních orgánů, které se na vzniku řeči podílejí. (Buchtová 2006, s. 24).

1. 1. 1 Dechové ústrojí

Abychom mohli mluvit, musíme se naučit správně využívat činnosti tzv. mluvidel, tedy všech ústrojí podílejících se na realizaci zvukové podoby řeči. Jsou to ústrojí dechové (respirační), ústrojí hlasové (fonační) a ústrojí artikulační (Hájková 2011, s. 27). Je třeba, aby tyto tři hlavní složky fungovaly koordinovaně, a tak zabezpečil kvalitní řečový projev (Bubeníčková 2008, s. 4).

Dechovým ústrojím vytváříme výdechový proud, který umožňuje vznik řeči. Hlavním orgánem dýchání jsou *plice*. V plicích dochází k okysličování krve. Plíce jsou uloženy v dutině břišní. Stěny této dutiny tvoří hrudní koš a na spodní straně *bránice*.

Oporou hrudního koše je hrudní páteř a mezižební svalstvo, jehož pomocí žebra zdviháme, a tím rozšiřujeme *hrudní koš* (Buchtová 2008, s. 24). „*V souvislosti s ním nás zajímá dýchací svalstvo vdechové, které zdvihá při klidovém dýchání hrudní koš, snižuje klenbu bránice, a výdechové, jež působí opačně. Zmenšuje prostor dutiny hrudní a vytlačuje tím vzduch z plic*“ (Bubeníčková 2008, s. 5).

Rozlišujeme určité typy dýchání. Eva Hájková (2011, s. 27) uvádí dělení podle koordinace jednotlivých svalových skupin při dýchání:

- dýchání hrudní, žební (kostální)
- dýchání brániční, (abdominální)
- dýchání smíšené, hrudně brániční (kosto-abdominální)

Zuzana Bubeníčková (2008, s. 5) blíže k jednotlivým typům dýchání vysvětluje, že hrudní dýchání nazýváme také *horizontální*, protože se v představě nadechujeme „do šířky“, při bráničním dýchání, jinak také *vertikálním*, se nadechujeme více „do hloubky“ a při *smíšeném* dýchání se nadechujeme nejsprávněji, tedy vertikálně i horizontálně. Toto dýchání vyžaduje trénink a je výsadou hlavně pěvců. Dále Bubeníčková uvádí ještě *svrchní typ* dýchání, při kterém dýcháme mělce, jen do vrchní části plic. Tento typ je nesprávný, škodí nám.

Jestliže chceme správně tvořit hlas a řeč, je nutné, aby naše dýchání bylo vědomé a nebylo pouze automatickým fyziologickým dýcháním. Zajímá nás poměr vdechu a výdechu. „*Jsme-li v klidu, například ve spánku, je poměr vdechu k výdechu asi 2 : 3, mluvíme-li, délka výdechu se prodlouží až 7 krát i vícekrát*“ (Buchtová 2008, s. 26). S výdechovým proudem se musíme naučit správně hospodařit. Při mluvení často doplňujeme zásobu vzduchu tzv. „*přidechy*“, které bychom měli provádět ve správném načasování a nečekat, až nám tzv. dojde dech. Přidech zařadíme do řečově logické pauzy. „*Vědomé řízené dýchání je důležitější než vitální kapacita plic*“ (Buchtová 2008, s. 26).

Dýchací proces má tři fáze: hluboký rychlý nádech, zadržetí dechu a pomalý plynulý výdech. Nádechy provádíme klidné a tiché. Výdechový proud vzduchu se snažíme prodloužit (Buchtová 2008, s. 26).

Správné a zároveň zdravé je dýchání nosem, protože při průchodu vzduchu nosem je vzduch zbavován prachu, zvlhčuje se, otepluje a teprve po této úpravě vchází do plic. Při tělesné námaze, nebo při zvýšené nutnosti spotřeby vzduchu se přidává k nosnímu

dýchání také dýchání ústy, které je v praxi nutné, protože dýchání nosem by bylo zdlouhavé, a neestetické. Když dýcháme ústy, vchází do plic vzduch neupravený, ne zcela nezávadný. Proto klademe důraz na to, aby bylo naše prostředí hygienicky vhodné (Bubeničková 2008, s. 6). Je třeba, aby měl řečník v průběhu projevu dobré podmínky k dýchání, musí mít dostatek čistého vzduchu, nesmí mu překážet oblečení, aby mohl po dobu projevu stát vzpřímený (Gallo 1996, s. 21). Správný způsob dýchání je základním předpokladem pro další práci s hlasem. Nejčastější chybou v dechové technice bývá zvedání ramen při nádechu a mělké dýchání, kdy se vzduch dostává pouze do svrchní části plic.

1. 1. 2 Hlasové ústrojí

Hlas je osobitým rysem člověka, stejně jako jeho tvář, chůze, apod. U učitelů je dobrý a zdravý hlas základním předpokladem jejich pedagogického působení (Nelešovská 2005, s. 103). Chceme-li pracovat se svým nebo dětským hlasem, je třeba vědět, jak hlas vzniká a jaké má vlastnosti.

Hlasové (fonační) ústrojí je uloženo v hrtanu a skládá se z několika chrupavek, jež tvoří ochrannou schránku pro hlasivky. Hlasivky jsou dva pružné a pohyblivé vazy, umístěné na spodní straně hrtanu. Mezi nimi je trojúhelníková hlasová štěrbina, kde se tvoří náš hlas (Buchtová 2006, s. 28).

Zuzana Bubeničková (2008, s. 9) popisuje, jak důležitou roli v tvorbě hlasu má rezonance. „*Souboru dutin nad hrtanem i pod ním říkáme rezonátor (ozvučnick). Rezonuje (spoluzní) zde vzduch v dutinách a zvláště pak pevné části rezonančních dutin – zejména kosti. Podle umístění označujeme rezonanci: hlavovou (důležitá pro lesk, svítivost, jas a nosnost hlasu) a hrudní (má vliv na sílu a barvu hlasu). Obě rezonance mají být ve správném poměru vyváženy.*“

Základní tón hlasu je obohacen o svrchní tóny harmonické, čímž nabývá charakteristické kvality lidského hlasu. Alena Nelešovská (2005, s. 103) definuje základní vlastnosti hlasu:

výška hlasu - je dána počtem kmitů za sekundu,

síla hlasu – řídí se rozkmitem hlasivek a závisí na dechové funkci,

barva hlasu – je dána počtem, výškou a silou svrchních harmonických tónů, závisí na anatomii člověka, mění se s věkem.

K vlastnostem hlasu patří také nasazení hlasu, neboli hlasový začátek. Rozlišujeme tři hlasové začátky:

měkký – z hlediska hlasové hygieny je nejvýhodnější, přirozený, libozvučný, nedochází k intonačním odchýlkám, základní tón vzniká při otevřeném postavení hlasivek, ty se k sobě přimknou a vytvoří nenásilný závěr.

tvrdý – dochází k vyražení dechového proudu, vzniká ze sevřeného postavení hlasivek, pro hlas je velmi škodlivý, neboť je namáhán a může dojít i k onemocnění hlasivek,

dyšný – projevuje se dechovým šelestem, hlasivky se přibližují k závěru jen velmi pomalu, výdechový proud nadměrně uniká, dechový šelest přechází ve zvuk. Tento druh hlasového začátku hlasu škodí.

1. 1. 3 Hlasová hygiena

Hlasové ústrojí je složité a může se snadno poškodit. Eva Hájková (2011, s. 39) doporučuje zachovávat základy hlasové hygieny:

- Nemluvíme v nevětraných, zakouřených místnostech, v prašném prostředí.
- Nepřekřikujeme okolí.
- Neriskujeme teplotní šoky.
- Nepřecházíme respirační onemocnění.
- Při nachlazení dodržujeme absolutní hlasový klid.
- Po hlasovém klidu se pomalu a postupně rozmlouváme.
- Největší pozornost věnujeme vždy správnému dýchání.
- Nezříkáme se lidových doporučení či bylinných přípravků
pro uvolnění a zklidnění hrtanu a hlasového ústrojí.

Je nutno správně volit sílu hlasu, přiměřenou prostoru, kde hovoříme. Silou hlasu nepřepínáme hlasový orgán, zvyšování přirozené intenzity hlasu vede k hlasovým poruchám. Zuzana Bubeníčková (2008, s. 18) upřesňuje, že bychom měli být opární

při mluvení venku, v tělocvičnách nebo jiných zdánlivě akusticky příjemných místech. Tyto navozují pocit dobré znělosti. Pro nedostatečnou srozumitelnost je ale nutné namísto tlaku na sílu hlasu, přidat na artikulaci. Jedním z pomocníků jsou nápoje. Při správném dýchání a měkkém nasazování hlasu se pocit sucha v hrdle dostavuje zřídka.

„Péče o hlas není zajištěna jen všeobecnou hygienou a tzv. hlasovou hygienou, ale nezbytně musí spolupůsobit s hygienou duševní. To znamená, že hlasu prospívá dostatek spánku, správný pracovní režim – včetně aktivního odpočinku – správná životospráva. Ostatně každé nepříznivé rozrušení – rozčilení se projeví záporně i na běžném mluvním hlase. Je nutno se nejprve uklidnit, aby překrvené hlasivky nebyly namáhány“ (Bubeníčková 2008, s. 18).

„Hlas by si měl každý člověk pěstovat a měl by také o něj náležitě pečovat“ (Hájková 2011, s. 39).

1. 1. 4 Artikulační ústrojí

Alena Nelešovská (2005, s. 105) píše: *„Neustále je třeba mít na paměti, že stupeň hlasové síly je podmíněn nejen dobrým hlasovým orgánem a dobrou dechovou ekonomikou, ale zejména přesnou a pečlivou artikulací“*.

Artikulace je asi nejznámější pojem z techniky řeči. Artikulačním ústrojím však máme na mysli trochu více, jak vysvětluje Hájková (2011, s. 42). Jedná se o soubor všech orgánů, které se podílejí na úpravě, modifikaci primárního hlasu vycházejícího z hrtanu. Jde o nadhrtanové rezonanční dutiny a dále o mluvidla v užším slova smyslu – rty, zuby, dásňový výstupek, pohyblivou dolní čelist, tvrdé patro, měkké patro, čípek a především asi jako nejdůležitější součást jazyk, jež se různou měrou podílí na artikulaci všech hlásek.

Mluvidla tvoří pro každou hlásku zvláštní postavení. Pro správnou výslovnost jednotlivých hlásek existují určitá pravidla.

Zuzana Bubeníčková (2008, s. 10) popisuje: *„Hlásky dělíme na samohlásky a souhlásky. Hlavním rozdílem mezi oběma skupinami je, že při samohláskách je většinou dutina ústní volná. Při souhláskách se stavějí respiračnímu proudu do cesty různá mluvidla a tvoří tak překážky volnému průchodu tohoto proudu.“*

Artikulační technika je zaměřena na přesné a pečlivé tvoření hláskových spojení. Nelešovská (2005, s. 119) vysvětluje, že napomáhá pohotové a srozumitelné výslovnosti. Poněvadž se správná a výrazná artikulace učitele odráží v řeči žáků, je třeba, abychom jí věnovali značnou pozornost.

Buchtová (2006, s. 34) upozorňuje, že nejrozšířenější chybou při výslovnosti samohlásek je nedostatečné otvírání úst, tzv. mluvení „skrz zuby“. Poukazuje také na to, že bychom cvičné texty měli číst nahlas a pomalu, a že při kontrole práce mluvidel si můžeme pomoci pohledem do zrcadla. Postupně se nejprve věnujeme nácviku správného dýchání, poté přidáme nácvik samohlásek a nakonec se věnujeme výslovnosti souhlásek.

Bezchybná artikulace patří k požadavkům kultivované komunikace. Společnost je u mluvčího ochotna tolerovat spíše odchylky od správné mluvy způsobené fyziologickými důvody, než ledabylou výslovností, která je považována za projev neúcty k adresátovi. Těžko pak může učitel od svých žáků vyžadovat kultivovanou výslovnost, pokud ji sám neovládá.

1. 1. 5 Vady a poruchy výslovnosti

„Vady výslovnosti působí v mluveném projevu rušivě. Stírají srozumitelnost projevu a často odvádějí pozornost posluchačů od jeho obsahu. Mohou také oslabovat zdravou sebedůvěru řečníka“ (Buchtová 2006, s. 58). Nejčastější projevy nesprávné výslovnosti v češtině jsou *rotacismy* – ráčkování, *sigmatismy* – nesprávná výslovnost sykavek (*s, z, š, ž*) a polosykavek (*c, č*) a *lambdacismy* – nesprávná výslovnost souhlásky *l*.

Tyto i jiné méně slyšitelné vady odstraňuje jen odborník – logoped. Mezi drobné vady patří tzv. polykání některých samohlásek, souhlásek nebo koncovek. Když přemýšlíme nad obsahem toho, co chceme říci, používáme někdy nežádoucí zvuky („hmm“). Do vět v improvizovaném slovním projevu vkládáme často rušivá pomocná slova („prostě“, „jako“, „přirozeně“, „a tak“, „no“, „takže“, atp.) Mluvený projev je třeba zpomalit, zpětně kontrolovat obsah a nežádoucích slov se vyvarovat. Je to poměrně těžké, protože nás to ruší v soustředěnosti na dané téma (Bubeníčková 2008, s. 19).

1. 2 Dětská řeč a její vývoj

Jaen Piaget (2007, s. 78) popisuje vývoj řeči od spontánního žvatlání, přes nápodobu fonémů až na konci senzomotorického období ke stadiu „*slov – vět*“. Od konce druhého roku se objevují věty o dvou slovech, později krátké úplné věty bez skloňování a časování. Později si děti postupně osvojují gramatické struktury.

Fontana (2010, s. 85) spatřuje důležitost mluvení na dítě: „*Čím více mluvení dítě slyší, tím rychleji se rozvíjí jeho slovník, ovšem záleží také na reaktivitě okolí. Kojenci, jejichž rodiče na ně často mluví a reagují na jejich zvuky a jiné projevy, postupují ve vývoji řeči rychleji než kojenci, jejichž rodiče se jim po této stránce věnují méně.*“

Hájková (2011, s. 85) shrnuje, že první období dětské řeči je nejsložitější, vývoj je nejrychlejší a nejdůležitější, neboť šestileté až sedmileté dítě má již všechny základní řečové návyky vytvořeny. Záleží tedy na rodině nebo na sociálním okolí, zda budou tyto řečové návyky vytvořeny správně. Ve školním období se na těchto základních řečových návycích staví, dá se říci, že v tomto období se už dají jen napravovat předchozí chyby.

1. 2. 1 Osvojování techniky řeči u dětí

Školní dítě, jak popisuje Hájková (2011, s. 85), má všechny předpoklady k zvládnutí řeči, a to *fyzilogické* – zralost nervového systému i přesnou motoriku artikulačního ústrojí, *psychologické* – rozvinuté myšlení, jež se řečí manifestuje, i *sociální* – řečově podnětné prostředí a kvalitní mluvní vzor. Bohužel kvalitní řečový vzor někdy chybí. Dítě se učí nápodobou. Pokud je sociální prostředí, v němž dítě vyrůstá, nepodnětné, nemá dítě zdravé podmínky pro rozvoj řeči.

Řeč je hlavním prostředkem výuky. Mluvené slovo je ústředním prvkem komunikace. Z toho vyplývá, že učitelé všech předmětů učí zároveň jazyku a dovednostem s ním souvisejícím. Dobří učitelé nikdy nepromarní příležitost k učení jazyka. Empatické vedení a povzbuzování žákům pomáhá, aby rozpoznali možnosti jazyka. Učitelé pozorně naslouchají svým žákům a využívají příležitostí, kdy mohou přispět k růstu jejich jazykové úrovně. Naslouchají také vlastní řeči a dbají na to, aby byla přiměřená žákům (Fontana 2010, s. 95, 96).

1. 2. 2 Chyby, poruchy, nemoci řeči a hlasu, náprava, prevence

Mezi chyby související s hlasem patří nedostatečná nebo přehnaná činnost dechového ústrojí projevující se na míře znělosti hlasu. Hlas může také onemocnět v důsledku běžných chorob (chřipka, angína, zánět hrtanu, rýma, zánět průdušek). Někdy můžeme náhle „přijít o hlas“ z důvodu kataru hlasivek. U někoho k tomuto onemocnění dochází pravidelně. V takové situaci je dobré vyhledat lékaře. V případě nutnosti promluvit nešeptejte. Šepot není hlas, poněvadž hlasivky nekmitají. Vzniká v hrtanu třením vzduchu o okraje hlasivek, takže může dojít k překrvení sliznice a tím mohou vzniknout různé škodlivé následky pro hlas (Bubeníčková 2008, s. 18).

Nejznámější poruchy hlasu jsou: nedomykavost hlasivek a hlasové uzlíky. *Nedomykavost* vzniká nejčastěji z přetěžování hlasu, dlouhodobé námahy a tlaku na hlasivky. Může vzniknout také jako následek chřipky, angíny, nebo virózy. Projevuje se tak, že se po nádechu a zadržení dechu zvuk hlasu hned neozve a my mu musíme pomoci tím, že na hlas zatlačíme.

Hlasové uzlíky jsou důsledkem častého mluvení do indispozice. Přetěžování hlasu vede k otokům hlasivek, z nichž se zanedbáním vytvoří pevně ohraničené ztluštěniny, které je někdy nutné odstranit operativně (Bubeníčková 2008, s. 19).

„*Poruchy řeči se převážně vyskytují u dětí předškolního věku, nejsou však výjimkou ani u školáků či dospělých*“ (Dolejší 2003, s. 14). Máme-li podezření, že s dětskou řečí není něco v pořádku, vyhledáme pomoc odborníka. Mezi poruchy dětské řeči patří: opožděný vývoj řeči, porucha výslovnosti – patlavost, breptavost, huhňavost a koktavost.

O *opozděný vývoj řeči* se jedná v případě, když vyjadřovací schopnosti dítěte neodpovídají jeho věku. Nejrozšířenější porucha u dětí předškolního věku je *patlavost*, kdy dítě hlásku buď vůbec nevytvoří nebo ji nahrazuje jinou hláskou. Další variantou je, že hlásku vytváří nesprávně, deformovaně. *Breptavost* je porucha, při které se jedná o překotné tempo řeči. Řeč je nesrozumitelná, protože vlivem rychlého tempa řeči dítě komolí slova, vynechává hlásky či části slov. *Huhňavost* se projevuje poruchou zvuku řeči, kdy odchylky na mluvidlech způsobují změněnou nosovost hlásek. Porucha řeči, při které je její plynulost narušována křečovitými stahy artikulačních svalů se nazývá *koktavost*.

1. 3 Cvičení na rozvoj vyjadřování

1. 3. 1 Dechová cvičení

V praktické části diplomové práce jsou uvedena cvičení, která si kladou za cíl procvičovat všechny tři fáze dýchání. Především správný nádech bez zvedání ramen a plynulý výdech. Před jakýmkoli dechovým cvičením je třeba dosáhnout maximálního uvolnění, abychom se mohli soustředit na dílčí partie svalstva. Naše tělo držíme vzcně a uvolněně. Provádíme jednotlivá cvičení, pomocí kterých se soustředíme na nádech a výdech, nacvičujeme aktivizaci bránice, nádech do hrudníku, nádech do břicha i kombinovaný nádech. Snažíme se prodlužovat výdechový proud a nacvičit techniku přidechování.

„Dechová cvičení a hry podmiňují mluvní techniku hlasovou a artikulační. Často jsou spojována s pohybem. K cvičení prodlouženého výdechu a rychlého, nenápadného přidechu se využívá různých rytmických říkadel přejatých většinou z české lidové poezie“ (Nelešovská 2005, s. 126).

Dobré ovládní dechu je pro tvorbu řeči důležité. Když mluvíme, řídíme dýchání velmi komplexním způsobem. Člověk to trénuje od samého počátku svého života prostřednictvím pokusného žvatlání. Existuje mnoho „*foukacích*“ her, které lze použít pro ovládní dechu (Lynch, Kydd 2002, s. 25).

Jana Konvalinková (2011, s. 1) uvádí, že hluboký dech prokrvuje mozkovou oblast, osvěžuje, regeneruje organizmus, posiluje psychickou rovnováhu, napomáhá aktivnímu myšlení, odbourává strach, neklid. K dechovým cvičením zvolíme klidnou hudbu a nádechy a výdechy žáků vedeme slovem.

1. 3. 2 Hlasová cvičení

Zuzana Bubeníčková (2008, s. 9) doporučuje u hlasů od přírody neposazených v rezonanci nebo pro unavený hlas využít pěvecké „brumendo“. Jedná se o tvoření hlasu se zavřenými ústy s představou hlásky „m“. Je nutné si najít vhodnou hlasovou polohu za účelem lehkého broukání na 6 až 8 dob bez tlaku na hlasivky. Hlasová mluvní cvičení se sestávají ze standardních kombinací slabik a slov, které navozují hlavovou rezonanci ve výslovnosti souhlásek a samohlásek. Mezi nejideálnější retoretne souhlásky patří „m“

a „n“. Příklad cvičení v pomalém tempu – „má mé mí mó mú“ – rozezní tzv. hlavovou rezonanci a zároveň procvičí správnou délku znění samohlásek.

Dále můžeme provádět nácvik měkkého hlasového začátku, kdy hlasitě vyfukujeme vzduch s mluvidly nastavenými na artikulaci skupiny „fúúú“, později postupně artikulujeme pouze měkce nasazenou samohlásku „úúú“. Při cvičení si uvědomujeme jemné nasazení samohlásky bez rázu. Po zvládnutí měkkého hlasového začátku cvičíme i uvolnění hlasu samohláskovou sirénou. Samohlásky seřadíme v pořadí: *i-e-a-o-u*. Mluvidla nastavíme, jako kdybychom chtěli vyslovit skupinu hlásek *ji*, plynule bez přestávky přecházíme na další samohlásky. Celé cvičení se provádí na jeden nádech (Hájková 2011, s. 41). K hlasovým cvičením se využívá jednoduchých textů, jejichž obsah vyžaduje proměnu hlasové síly, výšky i barvy.

1. 3. 3 Artikulační cvičení

Při artikulačních cvičeních procvičujeme artikulaci jednotlivých hlásek, slov, slovních spojení, větných celků (Nelešovská 2005, s. 131). Je důležité znát správné místo tvoření souhlásek, abychom mohli podle toho zvolit jednotlivá cvičení, která zaměřujeme na procvičení výslovnosti samohlásek a souhlásek.

Nejznámějším, nejčastěji užívaným a také nejdostupnějším materiálem pro nácvik artikulace, jak uvádí Hájková (2011, s. 51), jsou tzv. *jazykolamy* – texty s vysokou frekvencí výskytu určitých hlásek nebo skupin hlásek. Předtím, než si je začneme procvičovat, bychom měli nejprve mluvidla uvolnit.

Hájková se shoduje s Nelešovskou (2005, s. 137), která píše, že *jazykolamy* jsou velmi obtížné na výslovnost a mluvní orgány, které pracují příliš křečovitě a napjatě. Využíváme je nejčastěji jako hry a pro nácvik složitých souhláskových spojení. Také Bubeníčková (2008, s. 13) shodně uvádí, že základem správné mluvy je uvolnění všech částí mluvního aparátu. Je nutno mít na paměti, že je třeba učit se výslovnost v pomalém tempu a jenom pozvolna zrychlovat.

Vedle *jazykolamů* mají své nezastupitelné místo různá říkadla, básničky a rozpočítadla. Snažíme se při nich v žácích vzbudit rytmické citění, podpořit správné držení těla, smysl pro rytmičnost a melodičnost. Šárka Štembergová – Kratochvílová (1994, s. 61, 62) vysvětluje, jak se žáci v nejrůznějších říkadlech vedle zvládnutí tempa

a rytmičnosti řeči učí zřetelnému vyslovování všech hlásek. Nároky na pohotovost mluvidel zvyšujeme postupně. Artikulační pohyby se dějí uvolněným švihem, křečovitost poznamená výslovnost. Čelisti mají vždy tendenci jít od sebe, v české řeči není hláska, u níž by se horní a dolní stoličky dotýkaly.

1. 3. 4 Desatero správné mluvy

Zuzana Bubeníčková (2008, s. 21) předkládá doporučení prevence správné mluvy, kterým bychom se všichni, tedy i učitelé a žáci, měli řídit:

- Stůjte nebo sed'te vzpřímeně, je třeba, aby byla zajištěna aktivní pozice trupu, vytvoříte si tím podmínky pro funkci dechového svalstva a bránice.
- Kontrolujte svůj hluboký nádech i moment zadržení dechu.
- Ramena při nádechu zůstávají dole.
- Nemluvte příliš hluboko, ani vysoko, příliš nahlas, ani potichu.

Člověk působí na své okolí hned při prvním dojmu svým vzhledem, zevnějškem, ale rozhodující dojem učiní poté, co promluví.

2 KOMUNIKACE

„Komunikace představuje moc. Kdo se naučí komunikaci efektivně využívat, může změnit svůj pohled na svět i pohled, kterým svět pohlíží na něj.“

Anthony Robbins

Komunikace je prostředek, který nám umožňuje dorozumívat se s lidmi. Díky komunikaci dáváme najevo své názory, myšlenky, postoje. Mezi lidmi, kteří komunikují, probíhá vzájemné předávání si informací. Při procesu komunikace hraje důležitou roli zpětná vazba, která dokazuje, jak dotyčný, jemuž bylo něco řečeno, význam sdělení správně pochopil. Během komunikace může dojít k jistým komunikačním šumům, které způsobí nesprávné pochopení významu sdělení a mohou zapříčinit nedorozumění mezi komunikujícími osobami. Příčinou může být hluk, který je kolem nás, nevhodný výběr slov, hlasový handicap v období nemoci, špatný psychický stav jako je únava, zlost apod. K nedorozumění může dojít i tehdy, pokud mluvčí podává informace bez srozumitelné hlasitosti, respektive mluví potichu. Při procesu komunikace je nezbytné, abychom brali ohled na našeho komunikačního partnera. Je vhodné přizpůsobit slovník pro lepší srozumitelnost. Důležité je mluvit jasně a zřetelně.

Komunikace je pro naši existenci velmi důležitá. Měli bychom se naučit nazývat realitu „pravými jmény“. Když jednáme o nějakém problému, je důležité brát ohled na pocity druhého člověka a měli bychom vybírat vhodná slova, abychom se adresáta nedotkli.

Při sociálním styku vzniká sociální komunikace, kterou v užším slova smyslu chápeme jako sdělování, tj. výměna informací. V širším slova smyslu si lidé v průběhu společné činnosti vyměňují i své představy, ideje, nálady a pocity.

Podle Mareše a Křivohlavého (1995, s. 23) je jednou ze základních tezí sociální komunikace skutečnost, že není možno nekomunikovat. Pokud se setká člověk s člověkem, probíhá na různých úrovních komunikace pokaždé.

2. 1 Pojem komunikace

Podle Gavory má pojem „*komunikace*“ mnoho různých významů. Tento fakt přikládá několika důvodům. Lidé komunikují v situacích, ve kterých sledují různé cíle a dospívají k různým výsledkům. Původ slova nacházíme již v latinském výrazu *communicare*, tedy radit se s někým, informovat či oznamovat. (Gavora, 2005, s. 9).

Gavora (2005, s. 9) definuje trojí hlavní vymezení komunikace:

1) *Dorozumívání* - Nejjednodušší vymezení označuje komunikaci jako dorozumívání. Pojem dorozumívání je odvozen od slova dorozumění, což znamená pochopení se, shodu myšlenek.

2) *Sdělování* - V tomto smyslu se jedná o informování, podávání postojů, pocitů, názorů apod. Zde se vyžaduje partner, druhý člen komunikace, který stává adresátem informace. Jeden člen komunikace chce něco sdělit druhému, informovat, poučit ho apod.

3) *Výměnu informací* - V rámci třetího vymezení pojmu chápeme komunikaci jako výměnu informací. Jeden komunikující vyšle informaci směrem k adresátovi, který ji přijme. Následně si vzájemně úlohy vymění. Kromě přijetí a vysílání informace, oba komunikující přijaté a vyslané informace analyzují a vnitřně zpracovávají. Správným východiskem je porozumění vzájemně vyměněných informací. Přestože v běžném životě existují situace, kdy hovoří pouze jeden člověk a ostatní mu naslouchají (jako např. přednáška, zprávy), je pro komunikaci typická spíše obousměrnost formou dialogu.

V souvislosti s komunikací se setkáváme i s pojmem *rétorika*. Jedná se o soubor zásad k přípravě a realizaci ústních monologických projevů. Poznatky rétoriky se uplatňují v současné teorii komunikace. Některé důležité oblasti byly popsány v první kapitole diplomové práce.

2. 1. 1 Efektivní komunikace

J. Řezáč (1998, s. 125-128) užívá pojmu efektivní komunikace a uvádí následující potřebné parametry:

- *Nezkreslená komunikace* – obsah sdělení přijatý příjemcem je shodný s tím, co jeho komunikační partner zamýšlel sdělit.

- *Platná komunikace* – sdělení musí odpovídat skutečnosti, kterou vyjadřuje.
- *Včasná komunikace* – pokud je možné bez stresu realizovat aktivitu, kterou toto sdělení navozuje.
- *Ochota přijímat* – příjemce musí mít zájem informaci přijmout. Zde Řezáč připomíná, že zájem příjemce si může vysílající získat. Jako prostředky probuzení zájmu příjemce jmenuje např. vstřícnost, oční kontakt, fyzický postoj, ale i vhodná slovní zásoba. V zásadě lze vyjít z obecné teorie motivace komunikace.

Oproti tomu DeVito (2001, s. 161-168) používá pojmu efektivní konverzace a uvádí výčet šesti důležitých faktorů nutných k efektivitě.

1) *Empatie* – vyžaduje po účastnících schopnost vcítit se do pocitů druhého.

2) *Pozitivnost* – DeVito doporučuje formulovat i kritiku pozitivní stavbou věty, neužívat záporny. Zároveň ale také připomíná, že v jistých případech je negativnost sdělení nutná.

3) *Bezprostřednost* – vyjadřuje míru spojení mezi účastníky komunikace. Bezprostřednost můžeme podle DeVita vyjádřit např. očním kontaktem, udržováním blízké vzdálenosti, příjemným postojem apod.

4) *Řízení interakce* – účastníci komunikace si přiměřeně často mění role mluvčího a posluchače tak, aby oba mohli efektivně přispět k celkové výměně informací.

5) *Expresivita* – projevení osobního zapojení do interakce, odpovědnost za mluvení i naslouchání. Mezi prostředky expresivity řadí DeVito např. změny rychlosti a rytmu řeči, výšky a síly hlasu, mimiku, gestikulaci.

6) *Orientace na druhé* – znamená schopnost vyjadřovat pozornost a zájem o druhé i o předmět hovoru, uznávat oprávněnost pocitů druhého, např. projevovat respekt, udržovat oční kontakt, používat úsměv, naslouchat, apod. Člověk bez této orientace sleduje pouze vlastní cíle.

Dále se DeVito (2001, s. 90 - 91) zabývá důležitostmi aktivního naslouchání a uvádí techniky využívané při aktivním naslouchání:

1) *Parafrázování myšlenek mluvčího* – zopakujeme-li vlastními slovy, co si podle našeho názoru mluvčí myslí a cítí, napomůžeme vzájemnému porozumění a projevíme zájem o druhého. Také ho tím podněcujeme, aby svou myšlenku dále rozvinul či upřesnil.

2) *Vyjadřování pochopení pocitů druhého* – dáváme najevo odraz pocitů druhého, ověřujeme si, zda pocity mluvčího chápeme správně.

3) *Vyptávání se* – dalšími otázkami potvrzujeme náš zájem o druhého, povzbuzujeme ho k rozvádění myšlenek, získáváme další informace o tématu.

2. 1. 2 Překážky efektivní komunikace

Průběhu efektivní komunikace může bránit mnoho různých překážek. Jsou to jevy, které znemožňují naplnění některých podmínek efektivní komunikace.

DeVito (2001, s. 27) řadí mezi překážky efektivní komunikace tzv. *šumy*. Tyto šumy pocházejí ze zdrojů mimo mluvčího a posluchače. Jedná se o *fyziologické šumy*, které se týkají fyziologie mluvčího a posluchače (zrakové, sluchové vady, ztráta paměti, apod.). Dále jsou to *psychologické šumy*, například klamné úsudky o druhém, mylné naděje, extrémní emoce apod. a *sémantické šumy*, které se vyznačují rozdílným pochopením významů, zapříčiněným například odlišným jazykem, používáním slangu, příliš složitých termínů, apod.

2. 1. 3 Správná komunikace

„Genialita v komunikaci je schopnost být zcela upřímný a zároveň ohleduplný“.

John Powell

Podle Helmse (1996, s. 55) dochází při komunikaci ve dvou ke zprostředkování dvou zpráv: za prvé předáváme druhému věcný obsah sdělení, za druhé vyjadřujeme svůj vztah k němu. Proto k úspěšné komunikaci může podstatně každý přispět tím, že vždy přesně řekne, co si myslí. Zdůrazní tak právě jeden určitý aspekt sdělení. Rozhodující nakonec je, co člověk „slyší“.

Podobně Mareš, Křivohlavý (1995, s. 15) vysvětlují, že mezilidská komunikace je složitá. Posluchač nečeká na to, co mu bude řečeno. Dříve než něco slyší, má již o tom své představy a konfrontuje je se slyšeným. Navíc zde existuje faktor motivačního zaměření posluchače, se kterým musí řečník také počítat. Posluchač o některé informace zájem má, o jiné nemá.

Špačková (2009, s. 17) uvádí hlavní zásady pro mezilidskou komunikaci. Mezi mluvčím a posluchačem budujeme vyvážený vztah. Nelze nekomunikovat, naše vystoupení začíná ve chvíli, kdy nás posluchač spatří. Proto záleží i na našem vzhledu

a také řeči těla. Mluvme stručně a výstižně. Nejdéle si posluchač pamatuje konec našeho hovoru. Sdělení s emocionálním nábojem si pamatujeme lépe. Důležité je oslovení, pozorné naslouchání a samozřejmostí je neskákat druhému do řeči.

Dáváme najevo zájem o druhého, když pozorně nasloucháme, jsme trpěliví, zaangažovaní. Náš pohled je přátelský, významnou roli hraje kontakt z očí do očí. Také náš hlas je přátelský. Přítomnost humorných momentů pomáhá fixovat komunikované obsahy lépe, než převládá-li pouze vážnost a informace jsou předávány suše a věcně. Humor může být ale také neadekvátní či přehnaný.

Zdravou komunikaci charakterizuje její „otevřenost“, možnost navázat na přerušovaný hovor, neuzavírání perspektivy, možnost pokračovat. Dalším významným rysem je podpora dalšího vývoje účastníků. V rámci zdravé komunikace se uplatňuje tolerance, empatie.

2. 2 Druhy komunikace

Komunikaci umožňuje systém vzájemně sdílených znaků, který tvoří podle Nakonečného (2009, s. 288 – 289) následující druhy komunikace:

- *verbální* (mluvená a psaná řeč v užším smyslu – národní jazyk)
- *meta- nebo paralingvistické znaky* (hlasová intonace – ironické zabarvení hlasu, akcent a další)
- *nonverbální* - výraz (mimika, řeč těla, vokalizace jako je například pláč a smích), chování (jednání, gesta, pohled a další).

Pojem komunikace lze třídit podle různých hledisek a kritérií. Mezi nejčastěji užívané hledisko patří dělení komunikace, které udává i DeVito (2001, s. 99). Jedná se o dělení na složku *slovní - verbální* a *mimoslovní - neverbální (nonverbální)*. Za verbální lze považovat tu část, která je předávána pomocí slovních signálů - slov, ať už ústních či písemných. Do komunikace neverbální spadají další prostředky, které slouží ke sdělování významu. Zařadit zde můžeme např. pohyby, výraz obličeje, gesta, postoj, tón řeči, doteky. Oba tyto systémy fungují v rámci komunikace společně a vzájemně se doplňují.

Oproti tomu Zelinová (2007, s. 85) rozlišuje tyto tři druhy komunikace: *komunikace verbální, neverbální a komunikace činem*. Z uvedeného dělení je zřejmé, že komunikace je mnohem širší pojem, než řeč.

2. 2. 1 Verbální komunikace

„Verbální komunikace je specifický lidským způsobem komunikace, který má formu mluvené nebo psané řeči v užším smyslu (tedy formu jazyka).“ (Nakonečný 2009, s. 297).

DeVito (2001, s. 116) se zabývá kritickými úvahami o verbální komunikaci. Řeč jako jediný verbální komunikační prostředek nemá dostatečný význam a vždy je nutno ke smysluplnosti přidat i neverbální složku.

Ve vyučovací hodině má mluvené slovo dominantní postavení. Mešková (2012, s. 16) spatřuje ve slově a slovní komunikaci základní prostředek k získání nových poznatků. Ne všechno, o čem učitel při hodině mluví, je ve vzdělávacím programu. Učitel žákům předává svůj hodnotový systém, svoji filozofii, poskytuje žákům informace „navíc“, mluvíme o skrytém poselství, o skrytém kurikulu.

Mešková si uvědomuje, že verbální komunikace může započít i dříve, než dojde ke skutečnému kontaktu s druhou osobou. Příkladem je vnitřní řeč, která probíhá na mentální úrovni.

2. 2. 2 Neverbální komunikace

Při komunikaci získáváme prostřednictvím mluveného slova jen část informací. Velmi významný je pro komunikaci vizuální vjem. Je důležité umět rozeznat a správně dešifrovat nonverbální signály těla, především z oblasti gestiky, mimiky, proxemiky a posturologie. Všimáme si ale také oblečení či celkové úpravy zevnějšku člověka, který nám něco sděluje.

Hájková (2011, s. 149) zmiňuje, že do způsobu mluvy se promítá i vztah jedince k okolnímu světu nebo k času. Všemi nonverbálními prostředky mluvčí vypovídá sám o sobě a tyto informace přidává k vlastnímu verbálnímu projevu, což dotváří jeho celkový smysl. Míra těchto prostředků je u různých jedinců různá. Podrobněji je dále

Hájková dělí do oblastí pod názvem: *prostor, pohyb, postoj, posed, gestikulace a mimika, doteky a pohyby očí*.

Měchurová (2008, s. 8) se zamýšlí nad otázkou: *Kterými neverbálními projevy si lidé navzájem něco sdělují?* Rozlišuje: blízkost či vzájemné fyzické oddálení – proxemika, tělesný kontakt, různé vzájemné polohy, postoje, polohy rukou a nohou, kývání hlavy, mimika obličejových svalů, pohyby očí, pohledy do očí. Další otázkou je: *„Co dále ovlivňuje neverbální komunikační projevy?“* Měchurová dochází k závěru, že jsou to etnické a kulturní rozdíly, rozdíly způsobené odlišnou výchovou a rozdíly interindividuální.

„Označení nonverbální komunikace znamená mimoslovní komunikaci. Nejde však, jak si většina lidí myslí, jen o mimickou stránku řeči, ale o celý komplex mimoslovních signálů – řeč těla“ (Nelešovská 2002, s. 47). Ve výčtu prvků neverbálního projevu vychází z Mareše, Křivohlavého (1995, s. 106), kteří zachycují ve své publikaci několik mimoslovních způsobů sdělování: mimika obličeje, pohled očí, pohyby, fyzické postoje, gesta, doteky, přiblížení či oddálení, úprava zevnějšku a životního prostředí.

Člověk může mimoslovními způsoby sdělovat svoje emoce, afekty, nálady, svůj zájem sblížit se nebo se od druhého naopak distancovat. Při neverbální komunikaci se snažíme vytvořit dojem u druhého člověka o tom, kdo jsme, snažíme se ovlivnit postoj partnera k něčemu, přesvědčit ho o něčem. Prostřednictvím nonverbální komunikace se řídí průběh mezilidské interakce (Mareš, Křivohlavý, 1995, s. 106).

2. 2. 3 Pedagogická komunikace

„Komunikace je sdělování, dorozumívání. Z pedagogického hlediska je důležitá sociální komunikace, tj. sdělování a dorozumívání mezi lidmi. Mívá tuto strukturu: mluvčí – záměr sdělení – formulace sdělení – vlastní sdělení – posluchač – interpretace obsahu a záměru mluvčího – reakce posluchače“ (Průcha, et al. 2003, s. 104 in Mareš, Křivohlavý 1995, s. 15).

Definice Gavory (1988 in Nelešovská 2005, s. 26): *„Pedagogická komunikace je výměna informací mezi účastníky výchovně-vzdělávacích cílů. Řídí se osobitými pravidly, která určují pravomoci jejich účastníků.“*

Pedagogická komunikace je řazena jako podskupina sociální komunikace. Je to typ komunikace sledující pedagogické cíle, pomáhá vzdělávat a vychovávat. Je uskutečňována nejen ve škole mezi pedagogy a žáky, ale také v předškolních a mimoškolních zařízeních a v rodině (Mareš, Křivohlavý 1995, s. 24).

Řídí se určitými pravidly, část z nich je formulována přímo školou, uvedena ve školním řádu, některá jsou stanovena obecnými pravidly ve společnosti (Mareš, Křivohlavý 1995, s. 32).

Mešková (2012, s. 24) se zamýšlí nad důležitostí vytvoření komunikačních pravidel v rámci výchovně vzdělávacího procesu. Žák musí vědět, co je povolené, co je zakázané, žádoucí či nežádoucí. Nestanovit pravidla by vedlo k chaosu. Vytváření určitých hranic je pro žáka nutné.

Nelešovská (2002, s. 42) definuje v pedagogickém procesu fáze verbální komunikace. Počáteční fází je záměr učitele něco žákovi sdělit. Následuje vlastní sdělení, které přechází k adresátovi sdělované informace, v prostředí školní vyučovací hodiny k žákovi. Příjemce sdělení dekóduje a snaží se mu porozumět.

Obecně lze říci, že dominantním prvkem během vyučování je učitelův výklad. Čím vyšší je ročník, tím narůstá míra jeho zastoupení. Funkce učitelova slovního projevu jsou následující (Nelešovská 2002, s. 43):

- zprostředkovat a zpřístupnit učivo
- doplnit a aktualizovat text učebnice
- ověřit, jak žáci učivu rozumí, jak je dokážou aplikovat do praxe.

Základními a velmi frekventovanými prvky při verbální komunikaci jsou otázky kladeny učitelem a na ně navazující odpovědi žáků (Nelešovská 2002, s. 43). Funkce pedagogické komunikace podle Mareše a Křivohlavého (1995, s. 25) jsou definovány o něco podrobněji:

- zprostředkovává společnou činnost účastníků, pracovní postupy, vzájemné působení účastníků, osobní i neosobní vztahy
- formuje účastníky pedagogického procesu, zejména žáky
- je prostředkem k uskutečňování výchovy a vzdělávání
- konstituuje výchovně vzdělávací systém, zajišťuje jeho fungování.

Nelešovská (2002, s. 28) uvádí osm **typů vztahů** pedagogické komunikace:

1. učitel – žák,
2. učitel – třída,
3. učitel – skupina žáků,
4. žák – třída,
5. žák – skupina žáků,
6. žák – žák,
7. skupina žáků – skupina žáků,
8. skupina žáků – třída.

K největšímu vývoji vztahů dochází mezi skupinami žáků, v jejichž středu se vyskytnou dominantní žáci s rozhodujícím vlivem na efektivitu vývoje těchto skupin. V širším pohledu můžeme do pedagogické i výukové komunikace zařadit také vztah žáků k učebnicím, učebním pomůckám, didaktické technice, apod. Nesmíme zapomínat na důležitost interkomunikace, na skutečnost, že při vyučovacím procesu žák přemýšlí a samostatně hodnotí získané informace.

Šedřová, Švaříček, Šalamounová (2012, s. 265- 267) se zabývali tím, jakým způsobem probíhá výuková komunikace ve třídě. Jejich poznatky lze shrnout: ve výukové komunikaci silně dominuje učitel, komunikace je interaktivní, což znamená, že se střídají různí mluvčí, učitelé kladou především uzavřené otázky nízké kognitivní náročnosti, nad nimiž žáci nemusí příliš přemýšlet. Učitelé mají zájem o rozvíjení dialogu se žáky. V některých hodinách probíhá diskuse, učitelé pozitivně reagují na otázky, které jim žáci kladou.

Pedagogickou komunikaci některé faktory limitují. Vališová, Kasíková (2011, s. 227 - 228) uvádějí tyto faktory: prostorové, časové a obsahové omezení komunikace, vliv rozmístění žáků, vliv vyučovacích metody, organizační formy výuky, vliv asymetrie sociálních rolí (učitel x žák), vliv jazykové bariéry v případě nedostatečného osvojení vyučovacího jazyka.

Stanovit optimální podobu komunikace při výuce není možné, lze snad jen připomenout určité zásady, tak jak je charakterizoval Kalhous: komunikace by měla být účelná, posluchači pozorní, uvědomovat si, že verbální sdělení někdy nedokáže přesně vystihnout myšlenky, neměla by postrádat humor a v žádném případě by se neměla stát nástrojem ponižování či zesměšňování druhého (Kalhous, et al. 2002, s. 262).

2. 3. Možnosti rozvoje komunikačních schopností žáků

Helms (1996, s.60) radí , abychom dítěti o sobě vyprávěli, dávali před ním najevo své emoce. Své pocity však vyjadřujeme věcně a v klidu. Dále abychom mu aktivně naslouchali, parafrázovali jeho vyprávění a dávali mu otázky. Je velmi důležité udělat si na rozhovor s dítětem dostatek času.

V jednotlivých kapitolách knihy J. S. Cangelosioho (2009, s. 92 -116) se dozvídáme, jak komunikovat s žáky a jak rozvíjet jejich komunikační dovednosti. Učitel i žáci by měli používat popisný jazyk místo posuzujícího, naučit se vzájemnému naslouchání. Než promluvíte, přemýšlejte, mluvte jen k pozornému posluchači, reagujte podporujícím způsobem. Vyhněte se předávání nechtěných sdělení, vyhněte se tím také riziku nedorozumění. Uvědomte si, že každý je zodpovědný za své chování.

Učitel na prvním stupni ZŠ by měl vycházet z podoby jazyka, se kterou žák do školy přichází. Dítě má na počátku školní docházky praktickou znalost gramatické stavby mateřského jazyka. Jeho řečový projev se formuje po stránce zvukové i obsahové, čemuž by měla škola systematicky napomáhat. Měla by dítěti připravovat nové různé komunikační situace a poskytovat dítěti přiměřené podněty ke komunikaci, čímž se obohacuje aktivní i pasivní slovní zásoba dítěte. Nedostatky v mluveném projevu dítěte mu mohou ztěžovat proces adaptace na nové školní prostředí a mohou negativně ovlivnit i jeho budoucí úspěšnost v dalším vzdělávání.

Učitelé základní školy navazují ve všech výchovně vzdělávacích oblastech, tedy i v rozvoji komunikačních schopností a dovedností žáků, na znalosti, dovednosti a návyky, které žáci získali ve svých rodinách a v předškolních zařízeních. Protože se proces mluvení uskutečňuje prostřednictvím mluvidel, měl by učitel se svou třídou plánovitě provádět cvičení dechová, hlasová a artikulační, o kterých je již v diplomové práci zmíněno výše. Dále provádíme cvičení na rozvoj fonemického sluchu. Je-li schopnost fonemického sluchu nedostatečně rozvinuta, zvukově podobné hlásky splývají, někteří žáci je pak nedovedou správně rozlišit. Rozvíjíme také zrakové vnímání, které má nezastupitelnou roli při osvojování si prvopočátečního čtení a psaní.

Cvičení je dobré propojit s rytmizací v praxi využívaných říkadel a písni podpořené rytmickým pohybem, tleskáním, pleskáním, hrou na tělo nebo hrou na rytmické nástroje Orffovy hudební nástroje. Cvičení by měly mít pro žáky přitažlivou podobu, proto mohou být prováděna formou tzv. *didaktických her*.

3 POSTAVENÍ PRIMÁRNÍ ŠKOLY

Stěžejní význam elementární školy spočívá v poskytování základů pro další vzdělávání, získání základních vzdělávacích návyků a postojů. V ČR nabízí škola naplnění požadavku práva na vzdělání pro každého. Škola je výchovně vzdělávací zařízení, které přispívá k celkovému rozvoji člověka, poskytuje poznatky a dovednosti, které by mimo školu nemusel získat. Základní škola je v současnosti jedinou povinnou etapou ve vzdělávání veškeré populace ČR.

Nelešovská, Spáčilová (2005, s. 22) spatřují cíl primárního vzdělávání v tzv. primární vzdělanosti. Tím je myšleno osvojení si gramotnosti a získání prvotního pohledu na svět a místo člověka v něm. Úkolem primární školy je především hledání možností (výběr učiva, jeho uspořádání, výběr dalších prostředků vzdělávání), které by umožňovaly poznat okolní svět na úrovni jeho věku a způsobů poznání. U žáků se zdůrazňuje především rozvoj myšlení, samostatnosti, tvořivosti, sociální a emocionální rozvoj. Škola klade důraz na osobnostně rozvíjející pojetí primární školy. Orientuje se na žáka, rozvíjí celkově jeho osobnost. Na první místo se kladou *postoje a hodnoty*, dále pak *dovednosti*.

Pokud vyjdeme z poslání primární školy, je třeba zdůraznit aspekt *adaptace dítěte na školu*. Vstup do školy patří k nejnáročnějším obdobím, s nimiž se musí dítě vyrovnat. Nelešovská dále píše, že se stále více projevují tendence přizpůsobovat obsah primárního vzdělávání *vývojovým možnostem a potřebám dětí mladšího školního věku, s ohledem na individuální rozdíly mezi žáky*.

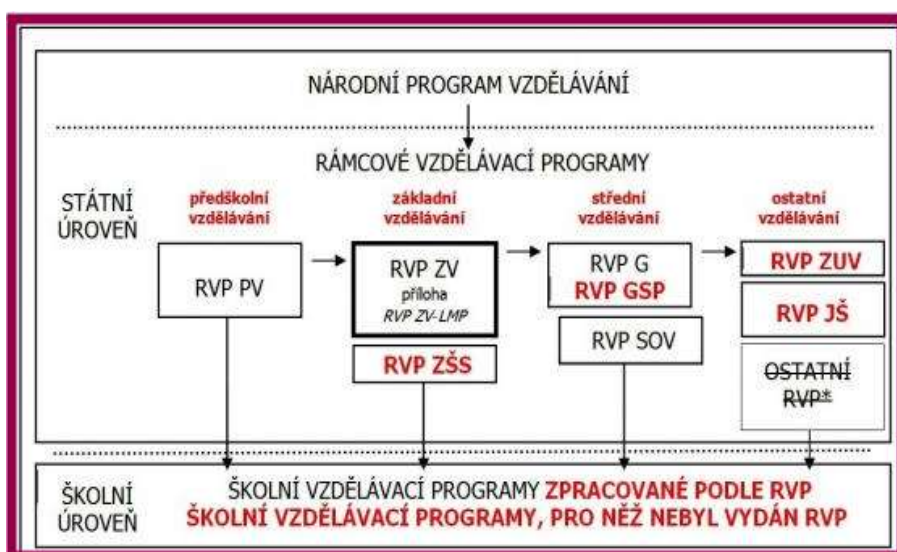
Při výběru a uspořádání učiva je kladen důraz na celek, na pochopení vztahů a souvislostí. Jedná se o *integrační přístup*. Rovněž je kladen důraz *propojení učiva s praktickým životem a dále na vytváření předpokladů pro celoživotní učení*.

3. 1 Systém kurikulárních dokumentů

V souladu s principy kurikulární politiky, zformulovanými v Národním programu rozvoje vzdělávání v ČR (tzv. Bílé knize) a zakotvenými v zákoně č. 561/2004 Sb., o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání, ve znění pozdějších předpisů, se do vzdělávací soustavy zavádí nový systém kurikulárních

dokumentů pro vzdělávání žáků od 3 do 19 let. Kurikulární dokumenty jsou vytvářeny na dvou úrovních. Státní úroveň v systému kurikulárních dokumentů představují Národní program vzdělávání a rámcové vzdělávací programy (dále jen RVP). Národní program vzdělávání vymezuje počáteční vzdělávání jako celek. RVP vymezují závazné rámce vzdělávání pro jeho jednotlivé etapy – předškolní, základní a střední vzdělávání. Školní úroveň představují školní vzdělávací programy (dále jen ŠVP). RVP ZV navazuje svým pojetím a obsahem na RVP PV (Metodický portál RVP 2011):

- vymezuje, co je společné a nezbytné v povinném základním vzdělávání žáků;
- specifikuje úroveň klíčových kompetencí, již by měli žáci dosáhnout na konci základního vzdělávání;
- vymezuje očekávané výstupy a učivo – vzdělávací obsah;
- zařazuje průřezová témata;
- stanovuje standardy pro základní vzdělávání, nutné k dosažení cílů RVP ZV;
- podporuje komplexní přístup k realizaci vzdělávacího obsahu, možnost jeho propojování, předpokládá volbu různých vzdělávacích postupů, odlišných metod, forem výuky ve shodě s individuálními potřebami žáků;
- umožňuje modifikaci vzdělávacího obsahu pro vzdělávání žáků se speciálními vzdělávacími potřebami;
- je podkladem pro střední školy při stanovování požadavků přijímacího řízení



Tabulka č. 1: Systém kurikulárních dokumentů

3. 2 Cíle základního vzdělávání

Cílem základního vzdělávání je pomoci žákům utvářet a postupně rozvíjet klíčové kompetence a poskytnout spolehlivý základ všeobecného vzdělání orientovaného zejména na situace blízké životu a na praktické jednání. V základním vzdělávání se usiluje o naplňování těchto cílů: (Jeřábek, Tupý 2006, s. 12, 13)

- podněcovat žáky k tvořivému myšlení, logickému uvažování a řešení problémů;
- umožnit žákům osvojit si strategie učení, motivovat je pro celoživotní učení;
- vést žáky k všestranné, účinné a otevřené komunikaci;
- rozvíjet u žáků schopnost spolupracovat, respektovat práci a úspěchy vlastní a druhých;
- připravovat žáky k tomu, aby se projevovali jako svébytné, svobodné a zodpovědné osobnosti, uplatňovali svá práva a plnili své povinnosti;
- vytvářet u žáků potřebu projevovat pozitivní city v chování, jednání a prožívání životních situací; rozvíjet vnímavost a citlivé vztahy k lidem, prostředí i přírodě;
- učit žáky aktivně rozvíjet a chránit fyzické, duševní a sociální zdraví a být za ně odpovědný;
- vést žáky k toleranci a ohleduplnosti k jiným lidem, jejich kulturám a duchovním hodnotám, učit je žít společně s ostatními lidmi;
- pomáhat žákům poznávat a rozvíjet vlastní schopnosti v souladu s jejich reálnými možnostmi a uplatňovat je spolu s osvojenými vědomostmi a dovednostmi při rozhodování o vlastní životní a profesní orientaci.

3. 3 Klíčové kompetence

Výše uvedené cíle jsou respektovány a konkretizovány v tzv. *klíčových kompetencích*, které jsou formulovány jako očekávané výstupy ve vztahu k žákům. Shrnují vědomosti, schopnosti, postoje a hodnoty důležité pro osobní rozvoj a uplatnění každého člena společnosti (Jeřábek, Tupý 2006, s. 14).

Klíčové kompetence byly definovány jako ty kompetence, jež představují přínosný a univerzálně použitelný soubor vědomostí, dovedností a postojů, které potřebuje

každý jedinec pro své osobní naplnění a rozvoj, pro zapojení do společnosti a úspěšnou zaměstnatelnost. V rámci lisabonského procesu byly při výběru klíčových kompetencí sledovány tři priority:

1. osobní naplnění a rozvoj jedince v průběhu života, vybavit jedince, aby byl schopen sledovat vlastní životní cíle a usiloval o celoživotní vzdělávání,
2. zaměstnatelnost jedince („lidský kapitál“), to znamená, že každý jedinec by měl být schopen získat odpovídající a kvalitní zaměstnání na trhu práce,
3. aktivní občanství a zapojení do společnosti (Veteška 2006, s. 59).

Klíčové kompetence nepůsobí izolovaně, různými způsoby se prolínají jednotlivými předměty, jsou multifunkční a lze je získat vždy jen jako výsledek celkového procesu vzdělávání. K jejich utváření a rozvíjení musí směřovat a přispívat veškerý obsah vzdělávání i aktivity a činnosti, které ve škole probíhají (Jeřábek, Tupý 2006, s. 14).

V RVP ZV jsou za klíčové kompetence pokládány: *kompetence k učení, kompetence k řešení problémů, kompetence komunikativní, kompetence sociální a personální, kompetence občanské, kompetence pracovní.*

Komunikativní kompetence v současné primární škole

Cílem vyučování v oblasti komunikace na 1. stupni základních škol je naučit žáky vyjadřovat se srozumitelně a výstižně ústní a písemnou formou. Výuka českému (mateřskému) jazyku v RVP ZV vychází z potřeby účelné komunikace. V tomto vzdělávacím programu je třeba v souvislosti s rozvojem komunikačních schopností zmínit kompetenci komunikativní, která je stejně jako ostatních šest klíčových kompetencí nadpředmětová a prolíná se veškerým učivem. Výstup komunikativní kompetence směřuje k tomu, že na konci základního vzdělávání žák:

- vyjadřuje své myšlenky a názory v logickém sledu, formuluje výstižně, souvisle a kultivovaně v písemném i ústním projevu;
- naslouchá druhým lidem, porozumí jim, vhodně reaguje, účinně diskutuje, obhájí svůj názor, vhodně argumentuje;
- rozumí různým typům textů a záznamů, obrazových materiálů, běžně užívaných gest, zvuků a jiných informačních a komunikačních prostředků, přemýšlí o nich,

reaguje na ně a tvořivě je využívá ke svému rozvoji, aktivně se zapojuje do společenského dění;

- dokáže využít informační a komunikační prostředky a technologie pro kvalitní, účinnou komunikaci
- získané komunikativní dovednosti využívá k vytváření plnohodnotných společenských vztahů a kvalitní spolupráci s ostatními (Jeřábek, Tupý 2006, s. 15).

Přestože komunikace prostupuje celým vzděláváním, rozvoj komunikativních schopností je rozvíjen především v prvních letech školní docházky v rámci vzdělávací oblasti jazyk a jazyková komunikace. Vyučování mateřskému jazyku je realizováno vzdělávacím oborem Český jazyk a literatura.

Škola by měla žáky systematicky připravovat na nejrůznější komunikační situace. Komunikační a slohová výchova pokládá v oblasti rozvoje komunikačních dovedností základy mluvené a psané komunikace. Žáci jsou vedeni k výstižnému, konkrétnímu a funkčnímu vyjadřování.

Rozšiřování slovní zásoby probíhá během slohové a komunikační výchovy. Návčik má fáze: *invenční* – základem je obohacování a upevňování slovní zásoby, *kompoziční* – tj. uspořádání a výběr vhodných jazykových prostředků a fázi *stylizační* – výstižné vyjádření myšlenek, názorů, postojů pomocí vhodných jazykových prostředků (Klímová, Kolářová 2013, s. 246).

3. 4 Průřezová témata

Jednotlivé klíčové kompetence, jak uvádí Maňák (et al. 2008, s. 35), tvoří základ pro celoživotní vzdělávání. RVP specifikuje a rozčleňuje obsah vzdělání do vzdělávacích oblastí a oborů a ty se pak dále ve školních vzdělávacích programech člení do vyučovacích předmětů, a to tak, aby osvojované učivo zajišťovalo rozvoj klíčových kompetencí.

Na učivo konkrétních vyučovacích předmětů úzce navazují tzv. průřezová témata, která doplňují kurikulum o aktuální problematiku současného života. Výběr průřezových témat je v pravomoci školy, ovšem v průběhu vzdělávání musí být všechna tato témata do výuky zařazena (Maňák, et al. 2008, s. 35). Jedná se o tato průřezová témata:

- *Osobnostní a sociální výchova*
- *Výchova demokratického občana*

- *Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech*
- *Multikulturní výchova*
- *Environmentální výchova*
- *Mediální výchova (Jeřábek, Tupý 2006, s. 90)*

Rozvoj komunikačních dovedností v rámci OSV

Problematika sociálních kompetencí je v současnosti velmi aktuální. Informačně – komunikační prostředky přinášejí kromě mnohých výhod i svá negativa. Lisá (et al. 2010, s. 10) spatřuje jako jedno z nich fakt, že se snižuje podíl přímé komunikace mezi lidmi. Pozorujeme, že přibývá dětí, které neumějí komunikovat s okolím, nerespektují společenská či skupinová pravidla, autority, nedokážou se přizpůsobit dětskému kolektivu. Ve výchovně vzdělávacím procesu je velmi důležité rozvíjet ve velké míře sociální schopnosti a dovednosti dětí.

Pro žáky se správně rozvinutými sociálními kompetencemi platí tyto charakteristiky (Lisá, et al., 2010 s. 11):

- *uvědomují si své emoce, svou motivaci;*
- *snaží se pochopit emoce jiných lidí;*
- *jsou schopni komunikovat neverbálně;*
- *chápu, že verbální i neverbální komunikace nemusí být významově totožná;*
- *své emoce zvládají i ve stresu;*
- *projevují empatii vůči ostatním.*

Oproti tomu Vališová, Kasíková (2011, s. 235) charakterizují sociálněkompletního jedince takto:

- *je dobrým posluchačem, umí naslouchat;*
- *je přirozeně komunikativní;*
- *v jednání a řešení problémů je konstruktivní;*
- *dokáže svým jednáním druhé uvolnit a uklidnit;*
- *rád poznává prostřednictvím komunikace ostatní lidi;*
- *má všestranné zájmy a je v mezilidských kontaktech zvědavý;*
- *má schopnost rozvíjet pozitivní osobnostní rysy lidí;*
- *má pozitivní vztah k lidem i k sobě samému;*
- *je taktní, tolerantní, citlivý;*

- dokáže přiměřeným způsobem pochválit i kritizovat;
- je úspěšný v organizování a řízení lidí;
- je schopen cíleně ovlivňovat a regulovat mezilidské vztahy i vztah k sobě samému.

Valenta (2000, s. 16) podává tento celkový přehled témat OSV: *Témata pro osobnostní rozvoj, sociální rozvoj, morální rozvoj a aplikační témata.*

Průřezové téma osobnostní a sociální výchova nabízí přirozený prostor pro rozvoj komunikačních dovedností žáků. Dobrý učitel však musí být připraven využít každé komunikační situace, která během výchovně vzdělávacího procesu vznikne. V rámci osobnostní a sociální výchovy (dále jen OSV) se stává komunikace jedním z tematických okruhů tohoto průřezového tématu.

Jeřábek, Tupý (2006, s. 92, 93) rozčleňují tematické okruhy osobnostní a sociální výchovy do tří částí, které jsou zaměřeny na osobnostní, sociální a mravní rozvoj. Pro jejich realizaci je užitečné zařazovat do výuky ta témata, která reflektují aktuální potřeby žáků. Uvedená témata se uskutečňují prakticky, prostřednictvím vhodných her, cvičení, modelových situací a příslušných diskusí.

V oblasti osobnostního rozvoje se jedná o rozvoj schopností poznávání, sebepoznání a sebepojetí, seberegulace a sebeorganizace, psychohygieny a kreativity. Obsahem oblasti sociálního rozvoje je poznávání lidí, mezilidské vztahy, komunikace a kooperace a kompetice. V oblasti morálního rozvoje se jedná o řešení problémů a rozhodovací dovednosti, hodnoty, postoje, etiku. Valenta (2013, s. 74) definuje základní didaktické principy, jaká by OSV měla být: praktická, zosobněná a respektující, s důležitým prvkem reflexe.

3. 5 Organizační formy a metody výuky

„Pod pojmem organizační forma výuky se zpravidla chápe uspořádání vyučovacího procesu, tedy vytvoření prostředí a způsob organizace činnosti učitele i žáků při vyučování“ (Kalhous, Obst et al., 2002, s. 293).

Organizační formy výuky poskytují vnější podmínky pro uspořádání a řízení vyučovacího procesu v konkrétní edukační činnosti. Kalhous, Obst dále popisují, že základní rámec dává výuce prostředí, uspořádání žáků (frontální, individuální,

skupinové) a charakter řízení práce žáků (řízené vyučujícím nebo otevřené volné učení). Pro práci žáků preferujeme kooperativní metody.

„*Metodu pojímáme jako cílevědomý, promyšlený způsob, postup, kterého učitel užívá, aby dosáhl vyučovacího cíle*“ (Čechová, Styblík in Brabcová et al. 1990, s. 38). Brabcová (1990, s. 39) uvádí, že se dnes uplatňují vyučovací metody, které můžeme dělit podle *myšlenkového postupu*, jež učitel užívá (analýzu, syntézu – tzv. metody poznávací), podle *zdrojů poznatků* (metody slovní, názorné), podle *subjektu vyučování* (metody kolektivní, skupinové, individuální), podle *způsobu výběru učební látky* (metoda encyklopedická, exemplární) a podle *fází vyučovacího procesu* (metody motivační, výkladové, fixační).

Shodné dělení uvádí Svobodová (2003, s. 41) a dodává, že z hlediska výuky mateřštiny je třeba se zaměřit na metody poznávací a na metody podle uplatnění v jednotlivých fázích vyučovacího procesu. Výuka mateřštiny má svá specifika, probíhá jazyková výchova, výuka zvukové stránky jazyka, pravopisu, komunikační a slohová výchova (2003, s. 69).

Valenta se (2013, s. 160) z hlediska činnostní výuky zabýval typickým výběrem metod a různým tříděním a došel k závěru, že se nedaří vytvořit třídění, do kterého by se vešly všechny metody, aniž by se nezačaly nepřehledně křížit.

Další dělení metod z hlediska pramene poznání a typu poznatků, tedy z didaktického hlediska je na *metody slovní, názorně demonstrační a praktické*. (Maňák in Kalhous, Obst et al., 2002, s. 313, 314). Z hlediska aktivity a samostatnosti – z aspektu psychologického uvádí dále *metody sdělovací, metody samostatné práce žáků a metody badatelské a výzkumné*. Z hlediska myšlenkových operací jsou to *metody srovnávací, induktivní, deduktivní a analyticko – syntetické*. Varianty z hlediska fází výuky jsou *metody motivační, expoziční, fixační, diagnostické a aplikační*.

Vedle slovních metod, metod práce s učebnicí či názorně demonstračních metod se Kalhous, Obst et al. (2002, s. 323) zabývají také metodou *didaktické hry*. Na základě snahy o alternativní přístupy k výuce zaznamenala tato metoda v posledních letech zvýšené uplatnění. Prostřednictvím herních situací se dají s žáky řešit i složité učební úlohy, neboť hra se pro ně stává silným motivačním stimulem, který zmobilizuje jejich kognitivní potenciál.

4 DIDAKTICKÁ HRA

4. 1 Pojem hra

„Hra je pro dítě prací, je jeho povoláním, jeho životem.“

P. Kergomard

„Hra byla součástí společenského života všech národů, o kterých se nám dochovaly zprávy“ (Huizinga in Šimanovský 2002, s. 21). Osamocené hry malého dítěte se vyvíjejí až po sociální hru pětiletých dětí, kde velká část činnosti probíhá v závislosti na interakci s vrstevníky (Fontana 2010, s. 51, 52). Fontana se zamýšlí, že je v pořádku, když žáci zjistí, že i dospělí si hry váží, a že tedy nemusí prožívat pocity viny, že hrou marní čas, a že by se měli věnovat vážnějším věcem. Nesmíme zapomínat, že jedním z nejkratších a možná nejvýstižnějších vymezení duševního zdraví je definice Allportova (in Fontana 2010, s. 51): *„Zdravý jedinec je ten, kdo dokáže úspěšně pracovat, hrát si a milovat.“*

4. 1. 1 Vymezení pojmu, charakteristické rysy, význam hry

Hra je forma činnosti, která se liší od práce a učení. Člověk se hrou zabývá po celý život, avšak specifické postavení má v předškolním věku - je vůdčím typem činnosti. Hra má řadu aspektů: poznávací, procvičovací, emociální, pohybový, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický, terapeutický. Zahrnuje činnosti jednotlivce, dvojice, skupiny. Většina her má podobu sociální interakce a explicitně formulovanými pravidly danými dohodou aktérů nebo společenskými konvencemi (Průcha et al. 2003, s. 75).

Hra představuje jednu ze základních forem lidské činnosti (Maňák in Kotrba, Lacina 2011, s. 116), pro niž je typické, že se jedná o svobodně zvolenou aktivitu, jež nesleduje žádný zvláštní účel, ale má cíl a hodnotu sama v sobě.

Podobně Janovcová in Kotrba, Lacina uvádí: *„Hru lze obecně definovat jako soubor seberealizačních aktivit jedinců nebo skupin, které jsou vázány danými,*

předem domluvenými pravidly, a jejichž primárním cílem není materiální zájem ani užitek“ (2011, s. 116).

Charlotte Lynch (2002, s. 38) si klade otázku, proč je hra pro žáky důležitá. Její důležitost spatřuje v rozvoji jazyka a imaginativního myšlení. *„Různé hry poskytují pro rozvoj jazyka nesmírné množství příležitostí.“*

Kotrba, Lacina (2011, s. 116) spatřují obrovský význam a použití hry u dětí veškerého věku. Hra může mít mnoho účelů, od pouhého pobavení, rozptýlení a odreagování se, přes výchovu až po výukové účely. Cílem je si zahrát, pobavit se, zúčastnit se, získat pěkný zážitek za hry. Tím se liší hra od soutěže, kde je naopak cílem nejlepší umístění, výhra.

Čáp (1987, s. 280, 281) se zabývá hrou a jejími rozmanitými účinky na psychické stavy a procesy. Uvádí, že hrou rozvíjíme *vnímání, paměť, fantazii, myšlení, vědomosti, pozornost* nebo také *zkušenosti v různých sociálních rolích*.

Vymezení pojmu hra podle Huizinga (in Šimanovský 2002, s. 21) vychází z faktu, že hra je *svobodná* (pokud by nebyla svobodně zvolená, mění se v absurdní činnost), *uzavřená* (děje se uvnitř časoprostorových hranic, má svůj průběh a smysl v sobě samé), *lze ji opakovat, není obyčejný život* (i malé děti chápou, co je doopravdy a co je „jako“), *vytváří řád* (do nedokonalého světa), *spojuje i rozlučuje* (okouzluje a umožňuje vyjádřit ty nejušlechtilejší vlastnosti, které je člověk schopen prožít), *obsahuje prvek napětí*.

Činčera (2007, s. 10) shrnuje rozdílné definice hry dohromady a zjišťuje, že společné pro všechny je několik důležitých rysů:

- *Hra jako znak* – hra je něco, co není doopravdy,
- *Emocionální angažovanost* – hra obsahuje vzrušení, podněcované zkouškou vlastních schopností,
- *Pravidla* – za jejichž porušení následuje sankce,
- *Soutěž* – proti někomu, něčemu (např. časovému limitu),
- *Cíl* – cílem hráče je vyhrát, cílem učitele jsou postoje, dovednosti žáků.

4. 1. 2 Hra jako vyučovací metoda a prostředek výchovy na 1. st. ZŠ

Není to tak dávno, kdy bylo vyučování chápáno jako vážný a složitý proces. Pokud se stalo, že třída hučela nebo že byl ze třídy slyšet smích, ostatní vyučující

se domnívali, že asi ve třídě není vyučující. Dnes už každý ví, že zajímavé, podněcující a aktivizující vyučování posiluje intenzivní zapojení žáků do výuky a zvyšuje jejich soustředění na probírané téma. Kladná motivace k práci ve vyučovací hodině vede k pozitivnímu vztahu k učení jako celku, ke škole, k učitelům, významně ulehčuje proces učení a často natrvalo ovlivňuje celoživotní zaměření jedince. „*Je nutné mít na paměti, že učení a zábava nejsou v rozporu*“ (Sitná 2009, s. 121).

„*Hra je přirozenou činností dítěte mladšího školního věku. Je aktivitou komplexního charakteru, při níž se uplatní a rozvíjí rozum, city, vůle, zkušenost, tvořivost i fantazie*“ (Nelešovská, Spáčilová, 2005, s. 172.173). Autorky dále uvádějí, že *hrou se dítě učí a poznává sebe a okolní svět. Jejím prostřednictvím se dále rozvíjejí i sociální vztahy mezi členy skupiny a vytváří se klima třídy. Hra má významnou motivační funkci. Při dodržení podmínek ve vyučovacím procesu má nesporný didaktický, pedagogický i psychologický účinek. Hra má i diagnostický účinek, díky ní zjistíme nejen stav vědomostí a dovedností žáků, ale i úroveň rozvoje citové, volní a sociální stránky dítěte a vztahy ve třídě.*

Hra se stala nosnou metodou ve výuce. Houška (1991, s. 17) uvádí, že hra patří mezi potřeby dítěte, že k takové činnosti není zapotřebí žádná komplikovaná sekundární motivace, a přesto ji žáci vykonávají ze všech svých sil a schopností. Hra dokáže mobilizovat aktivitu žáků jako málokterá činnost, žáci se úžasně soustředí. Podaří-li se nám do hry zakomponovat učení, docílíme nejvyšší efektivity. Hra by měla být ve škole základní metodou. Měla by mít podle Houšky určité zákonitosti: *učitel je pouze iniciátorem, dítě do hry nenutíme, hra má svá pravidla, aby nedošlo k nedorozumění a aby plnila své cíle.*

Santlerová upozorňuje na jeden ze zásadních problémů současného školství, a to, že se někteří žáci bojí chodit do školy, což je třeba změnit. „*Hra splňuje přirozené potřeby dítěte. Kam si dítě chodí hrát, tam chodí rádo*“ (Santlerová 1993, s. 3).

Podle Kasíkové (2010, s. 60) je význam hry pro lidské učení dostatečně prokázán. V rámci vyučování plní hra funkci *instrumentální, diagnostickou a existenciální*. Dále se Kasíková zabývá charakterem her využívaných při výuce. Do světa hry pronikl model vysoké organizovanosti života dětí s důrazem na cíl, tlakem na hodnocení a snahou dostat z jedince co nejlepší výkon. Toto však přináší do hry stres. Je potřeba změnit model, kdy vítězí pár účastníků, v systém kooperativní hry – hry sdílení, spolupráce, přijetí.

Hry, kde vyhrává každý a žáci hrají s druhými, ne proti druhým. Kooperativní hry mají základní čtyři komponenty: *kooperace, akceptace, začlenění a potěšení*. Pokud je hra vybudována na těchto základech, není zraňováno sebepojetí dítěte a žáci nemají obavy z dalších příležitostí k účasti.

Toto pojetí koresponduje s Hermochovou (2005, s. 7) a jejím názorem na hru a její využití především v rámci skupinové dynamiky ve školní třídě. Uvádí, že díky hře „pěstujeme“ vztahy mezi žáky, zabýváme se komunikací, hodnotami, rozhodováním, různými formami lidského chování a jednání.

Průběh (didaktické) hry řídí pedagog, na němž je podle Kotrby, Laciného (2011, s. 116) výsledek her ve škole závislý. Učitel je zde v pozici nezávislého a nestranného rozhodčího. Rovněž posuzuje vhodnost hry pro konkrétní výchovný a vzdělávací cíl a přihlíží k věku a možnostem žáků.

4. 1. 3 Klasifikace dětských her

Existuje řada třídění her. Nelešovská, Spáčilová (2005, s. 173) klasifikují jejich nejvhodnější dělení pro pedagogické účely takto:

- **hry tvořivé:** a) *úlohové či námětové*
b) *dramatizační*
c) *konstruktivní*
- **hry s pravidly:** a) *hry pohybové*
b) *hry didaktické.*

Podstatou **tvořivých her** je odrážet okolní život, žáci si sami určují cíl, obsah a pravidla. *Námětové hry* mají za úkol rozvíjet náměty z běžného života. V podstatě se jedná o hry rolí. *Dramatizační hry* jsou specifickým druhem her v primární škole. *Konstruktivní hry* rozvíjejí představivost, pozorovací schopnosti, přibližují pracovní činnost, uplatňuje se práce s různým materiálem.

Hry s pravidly omezují do určité míry tvořivost dětí. Mají daný obsah, pravidla i postup. Někdy je obtížné rozlišit hranici mezi hrami tvořivými a hrami s pravidly.

Odlišné je dělení her podle Cailloise (in Šimanovský 2002, s. 22):

hry soupeřivé, hry náhod, napodobení a hry zážitku a vzrušení.

Naproti tomu Fontana popisuje třídění her podle Buchlerové (in Fontana 2010, s. 52) podle jejich obsahu. Třídí je na hry: *funkční, fiktivní, receptivní a konstruktivní*. Postupně se s přibývajícím věkem dětí přidává ještě pátý typ her, jež obsahuje pevné herní postupy, totiž *hry s pravidly*.

Petty (2008, s. 188 – 202) se zabývá metodami aktivního učení a rozděluje hry na *univerzálně použitelné*, mezi něž patří rozhodovací hry, kvízy, soutěže, problémové úkoly a seznamovací hry, na *hraní rolí a scénářů* a na *simulační hry*. Dále se podrobněji zabývá hrami pro osvojování jazykových a komunikačních dovedností.

4. 2 Didaktická hra

4. 2. 1 Pojem, znaky, podstata didaktické hry

Didaktická hra je paralelou spontánní činnosti dětí, má ale své didaktické cíle. Může se hrát ve třídě, na hřišti, v přírodě. Má svá pravidla, probíhá při ní průběžné řízení a na závěr vyhodnocení. Je určena pro jednoho žáka, dva žáky, skupiny i celé třídy. Učitel může mít roli organizátora nebo jen pozorovatele. Její předostí je, že probouzí zájem, zvyšuje participaci žáků, podněcuje jejich tvořivost, spontaneitu, spolupráci i soutěživost, nutí je využívat své poznatky a dovednosti. Některé didaktické hry jsou velmi podobné situacím z reálného života dětí (Průcha et al. 2003, s. 43).

Podle Pausewangové (1194, s. 5) didaktické hry využívají u dítěte jejich radost z učení. Jejich cílem je rozvíjení znalostí, schopností, dovedností. Didaktické hry vytváří veselou atmosféru a vychází vstříc potřebám dítěte hrát si. Dítě se učí hrou nepřímo, přesto dochází k plnění jednoho i více učebních cílů.

„Didaktickou hru můžeme definovat jako seberealizaci žáků, řízenou určitými pravidly a sledující výchovně-vzdělávací cíle“ (Vališová, Kasíková 2011, s. 209).

„Hra je vedle práce a učení jednou ze základních forem činností. Na rozdíl od práce a učení se ale jedná o svobodně volenou aktivitu“ (Maňák, Švec 2003, s. 126). Protože neexistuje žádná přesná a jednotná definice didaktické hry, není ani sestaven úplný přehled her. Někteří do této kategorie řadí vše, co patří k tvořivé, alternativní, seberealizační, zajímavé a přirozené činnosti prováděné ve škole. Maňák, Švec považují didaktickou hru za jednu ze základních činností, jejíž cíl a hodnotu má v sobě sama a je přizpůsobena pedagogickým cílům.

Maňák, Švec (2003, s. 128) rovněž uvádějí, že hra sama o sobě nemá přesně vymezené didaktické cíle. Liší se tím od didaktické hry, která musí tuto skutečnost překonat. Didaktická hra by měla být na pomezí mezi hrou a učením. Učitel usiluje o přirozené sepejetí učení a hry. Nemělo by dojít k potlačení podstaty a smyslu hry, ale zároveň musí zůstat smysl a cíl vyučování. Didaktická hra tak ztrácí část své spontánnosti, svobody a nevázanosti, aktivity jsou přizpůsobeny pedagogickým cílům. Zároveň by si ale hra měla zachovat většinu znaků hravé činnosti. Žáci si určité omezení dané usměrňováním k cíli při správném pedagogickém vedení mnohdy ani neuvědomují.

Květoslava Satlerová (1993, s. 7) charakterizuje didaktickou hru jako „*přirozenou činnost dítěte, která mu poskytuje poznatky a dovednosti formou hry a pomáhá překonávat i ty největší potíže při výuce*“.

Didaktická hra je vhodným prostředkem k tomu, aby žáci dobře zvládli učivo, aby se těšili na výuku a získávali nové vědomosti a dovednosti přirozenou a příjemnější cestou. Proto zejména v 1. ročníku základní školy by měl být na motivaci a na hru kladen velký důraz. Didaktická hra nepřináší jen zábavu, nýbrž v žácích podporuje i snahu vyniknout. Zároveň podporuje jejich sebevědomí, sebeovládání a smysl pro spravedlnost (Santlerová 1993, s. 7).

Didaktické hry jsou charakteristické tím, že mají vždy určitý edukační cíl. K jeho plnění by mělo docházet hlavně vlastní činností žáků. Proto didaktickou hru řadíme mezi metody aktivizující. Žáci si osvojují určité dovednosti, vědomosti a zároveň dochází k plnění výchovných cílů. Díky didaktické hře se žáci učí řešit konkrétní problémy, adaptaci na nové podmínky.

Cílem didaktické hry je tedy rozvoj tvůrčích schopností dítěte, a to nejen v oblasti intelektuální, ale mimo jiné i v oblasti mezilidských vztahů. Hra může být velmi dobrým pomocníkem při rozvíjení sociálních vztahů, učí dítě spolupracovat a komunikovat s druhými, soucítit s druhými, žít s nimi, získávat kontrolu nad svým jednáním a také schopnost sebereflexe. (Santlerová 1993, s. 7).

Nelešovská, Spáčilová (2005, s. 174) o didaktické hře uvádějí: „*Jedná se o hru, která má strukturovaný charakter. Je organizovaná učitelem a je podřízena didaktickému cíli. Jde o činnost s jasnými pravidly, což však nevyklučuje určitou dávku tvořivosti. Umožňuje spojovat spontánní dětskou činnost s cílevědomou prací a učením. Výhodou je, že poznávání a učení zde probíhají nenásilně, zábavnou formou.*“

Didaktické hry jsou podle Nelešovské, Spáčilové zaměřeny na upevňování poznatků, dovednost jejich uplatnění, na rozvíjení rozumových schopností, rozvíjení smyslového vnímání. Zvyšují motivaci žáků a jejich aktivitu. Přinášejí dětem radost ze hry, podporují spolupráci, rozvíjí i sociální vztahy mezi žáky, a v neposlední řadě také komunikaci (2005, s. 174).

Didaktická hra je tedy edukační činnost, která směřuje k určitému didaktickému cíli a má daná pravidla, která musí být dodržena. Je třeba, aby měl učitel tyto hry předem řádně promyšlené. Pro žáky na prvním stupni ZŠ jsou důležité hry kooperativní, ve kterých se učí spolupracovat se svými spolužáky.

Podle Nelešovské, Spáčilové, (2005, s. 174) v didaktické hře můžeme rozlišit její základní prvky. Jsou to:

- *úkol ve hře* - je vhodné, aby byl zajímavý, přiměřený, aby sloužil didaktickému cíli
- *činnost během hry* - je vymezena, žák má pocit, že si hraje a neučí se
- *pravidla hry* - určují, co dítě může dělat, co ne, plní výchovnou funkci, odpovídají věku dětí, musí být konkrétní, jednoduchá, jasná
- *výsledek hry* - znamená řešení úkolu, hodnocení výsledku hry i jejího průběhu, odměna - žáky pochválíme a spravedlivě ohodnotíme jejich výkon.

4. 2. 2 Požadavky na didaktickou hru

Při hře dodržujeme pravidla (Nelešovská, Spáčilová 2005, s. 174 - 175):

- respektujeme věkové a individuální zvláštnosti žáků
- obsah hry musí být vhodně zvolen vzhledem k pomůckám a metodám
- jasné vysvětlení pravidel a dobrá organizace
- vyhodnocení, jestli hra splnila stanovený cíl.

Také Santlerová (1993, s. 7, 8) uvádí, že aby bylo dosaženo stanoveného cíle didaktické hry, jsou její průběh a zákonitosti podřízeny určitým pravidlům, která odpovídají zákonitostem didaktiky.

Mezi společné přednosti dětské i didaktické hry patří radost z vykonávané činnosti, svobodné rozhodování dítěte, společenský kontakt s ostatními žáky a celková

příprava pro dospělost. Když si dítě hraje, nehraje si jenom „jako“, hraje si „doopravdy“. Celou svou osobnost věnuje hře a s maximální aktivitou a efektivitou se činnosti věnuje, z čehož vyplývají stejně maximální a efektivní výsledky této činnosti.

Tomáš Houška (in Santlerová 1993, s. 8) vytyčuje základní požadavky na didaktickou hru a cvičení:

- měly by rozvíjet aktivitu, zájmy, fantazii a tvořivost dětí
- musí mít jasný cíl (žákům ho nezdůrazňujeme a nepřipomínáme)
- musí být přitažlivá
- rozvíjené vědomosti a dovednosti musí navazovat na již zvládnuté.

4. 2. 3 Klasifikace didaktických her z různých hledisek

Tématu didaktických her se věnovala řada autorů, kteří přinášeli pohledy na tuto problematiku z různých úhlů a klasifikovali hry podle odlišných hledisek. Některá rozdělení vycházejí z psychologické podstaty her a jejich primárního zaměření na oblast, kterou rozvíjejí. Jiní tento fakt podřizují potřebě uspořádat hry funkčně a efektivně v konkrétní publikaci.

Pausewangová (1994, s. 5) například ve své knize dělí hry podle náročnosti na přípravu pro učitele.

Jako jedno z nejvhodnějších se zdá rozdělení her podle Santlerové (1993, s. 5), které vychází z potřeb didaktiky čtení a psaní. Jako základní kritérium pro klasifikaci her užívá cílovou oblast, kterou má hra rozvíjet. Jedná se o hry:

- ***didaktické hry k rozvoji smyslového vnímání (hry senzoričné)***

Hlavním účelem těchto her je rozvíjet smysly dětí, a to především ty, které jsou potřebné ke čtení a psaní. Jedná se o *hry k rozvoji zrakového vnímání, hry k rozvoji sluchového vnímání a hry k rozvoji hmatu.*

- ***hry intelektuální***

Do této kategorie spadají hry primárně rozvíjející myšlení. Spadají sem rébusy, hádanky, hlavolamy, příběhy s otevřeným koncem, skládky, hry, ve kterých žáci odhalují vztahy, podobnosti, nadřazenosti, seskupují prvky. Účelem těchto her je především rozvíjet myšlení, paměť, pohotovost a představivost. U dětí na 1. stupni ZŠ musíme mít neustále na paměti, že základem jejich zdárného pochopení a paměťových operací je manipulace. Není žádoucí zahlcovat jejich paměť údaji, které si mohou vyhledat

v encyklopediích a slovnících, podstatný je v tomto věku rozvoj fantazie a tvořivosti. Je důležité žáky podporovat v realizaci vlastních nápadů a plánů. Intelektuální hry dále členíme na: ***hry k rozvoji paměti, hry k rozvoji pohotovosti a představivosti a hry k rozvoji pozornosti.***

- *hry k rozvoji řeči (hry zaměřené k rozvoji artikulace a slovní zásoby)*
- *hry k rozlišování hlásek a písmen*
- *hry se slabikou*
- *hry se slovy*
- *hry na kontrolu porozumění.*

Vališová a Kasíková (2010, s. 210) přináší dělení her podle:

- *doby trvání (krátkodobé a dlouhodobé)*
- *místa, kde se odehrávají (ve třídě, mimo ni)*
- *podle druhu převládajících činností (osvojování vědomostí, intelektových či pohybových dovedností)*
- *podle toho, co se hodnotí (kvalita, kvantita nebo čas výkonu)*
- *podle toho, kdo je hodnotí (žákovská porota, učitel)*
- *podle toho, kdo je připravuje (žáci, učitel, jiné osoby).*

Zcela jednoduše hry dělí Kotrba a Lacina (2007, s. 119), a to na hry:

- *neinterakční*
- *interakční*

Neinterakční hry jsou takové aktivity, kdy je zamezeno vzájemnému ovlivňování hráčů, každý je tak nucen hrát sám za sebe. Učitel pouze monitoruje třídu, usměrňuje žáky, kontroluje dodržování pravidel. Na konci hry se nesmí opomenout sdělení správných výsledků či řešení.

Interakční hry jsou oproti tomu takové činnosti, ve kterých se hráči svým chováním a jednáním ovlivňují navzájem, komunikují spolu, reagují na tah protihráče, na momentální situaci, či řeší strategii uvnitř svých hracích týmů.

Je obtížné podat kompletní výčet typů, třídění či klasifikaci didaktických her.

Některé didaktické hry se stávají pro žáky tvořivou simulací skutečnosti s edukační intencí, poskytují žákům uspokojení, možnost seberealizace, nabízí jim volnější, alternativní aktivity, které jsou pro ně zajímavější, přirozenější a citově bohatší než tradiční postupy (Maňák, Švec 2003, s. 126).

Každý pedagog si navíc hry dělí podle toho hlediska, které nejvíce vyhovuje jeho potřebám a zaměření.

4. 2. 4 Didaktická hra jako vyučovací metoda

Vyučovací metody, jak uvádí Nelešovská, Spáčilová (2005, s. 171) se ve svém vývoji postupně měnily podle historických a společenských podmínek vyučování. Postupně se rozvíjí konstruktivistické pojetí vyučování. Učitel vytváří podmínky, aby žák dosáhl co nejvyššího rozvoje. Žák v procesu učení aktivně objevuje nové poznatky a rozvíjí své schopnosti na základě tvořivého přístupu. Toto pojetí je východiskem všech snah o modernizaci vyučovacích metod. Zvláště v poslední době se hledají různé alternativní metody, které vyžadují především vlastní poznávací činnost žáka, jeho aktivitu, tvořivost a samostatnost. Jedná se o tzv. *aktivizující metody*. Mezi ně můžeme zařadit vedle metod diskusních, situačních, inscenačních, vedle problémového či projektového vyučování, také *didaktické hry*.

Didaktickou hru je možné zařadit ve všech částech vyučovacího procesu. Během vyučování může hra posloužit jako úvodní motivace, při osvojování nového učiva, dále se uplatní velmi cenným způsobem při opakování a procvičování učiva. Učitelé primární školy často zařazují seznamovací hry, hry na soustředění pozornosti, hry na uvolnění a relaxaci žáků, na rozvoj smyslového vnímání, paměti rytmu, prostorové orientace, hry na představitost a tvořivost, své místo ve výuce si získaly i hry na vztahy ve skupině, tj. hry zaměřené na osobnostní a sociální rozvoj (Nelešovská, Spáčilová 2005, s. 175).

Činčera (2007, s. 94) uvádí, že ve výuce se můžeme setkat s didaktickými hrami, které jsou prostředkem pro opakování látky nebo motivací k výkladu. Hry sloužící k opakování látky se skládají z těchto fází: vyhlášení hry a vysvětlení pravidel, hra a kontrola/oprava odpovědí, vyhlášení výsledků.

V tomto případě jde hlavně o znalosti dětí. Charakter soutěže je většinou baví, na druhou stranu je zde potlačeno kooperativní chování právě podporou soutěživého.

Pro hry fungující jako motivace k výkladu můžeme využít složitějších forem. Většinou jde o simulační hry mající tuto strukturu (Činčera 2007, s. 95):

motivace a vyhlášení hry, rozdělení do skupin a vysvětlení pravidel, hra, reflexe průběhu hry, shrnutí „poselství hry“ pedagogem, navazující výklad. Takto postavená hra přináší žákům větší motivaci pro nadcházející probíranou látku.

Kalhous, et al. (2002, s. 324) v kapitole o metodách výuky zmiňují, že didaktická hra jako metoda zaznamenala na základě snahy o alternativní přístupy k výuce v posledních letech zvýšené uplatnění. Prostřednictvím her se dají s žáky řešit složité učební úlohy, neboť hra se pro ně stává silným motivačním činitelem, který je schopen značně zmobilizovat jejich kognitivní potenciál.

Petty (2008, s. 40) vidí možnost splnění jedné z praktických a emocionálních potřeb žáka – potřeby motivace. Zkušení učitelé pokládají motivaci za předpoklad úspěšného učení. Někdy je největším úkolem přimět žáky k tomu, aby se učit chtěli. Jestliže se žáci učit nechtějí, může se jejich učení stát natolik neefektivní, že se nenaučí téměř nic. Když víme jak žáky motivovat, můžeme jejich tempo učení a hlavně chuť se učit podstatně zvýšit.

Taktéž Lokšová a Lokša (1999, s. 9) hned v úvodu své knihy podtrhují obrovský význam motivace mimo jiné především v souvislosti s učebním výkonem žáků. Motivace může významnou měrou napomoci k vyrovnání napětí mezi požadavky na učení a osobnostním vybavením, jímž disponuje žák. Didaktická hra je výborným prostředkem motivace ve výuce.

Vliv didaktické hry na žáka - v rámci vyučování může plnit tři funkce:

- *instrumentální* - při rozvoji poznávacích procesů a utváření dovedností
- *diagnostickou* - jako prostředek diagnózy a autodiagnózy
- *existenciální* - jako prostředek rozvíjení vnímavosti, uvolňování bariér tvořivosti, rozvíjení lidského potenciálu, řešení komunikačních problémů skupiny a dynamizace její struktury (Sochorová 2011).

4. 2. 5 Didaktická hra, prostředek rozvoje řeči a komunikace žáků

„Rozvoj řeči se neuskutečňuje izolovaně, ale je velmi těsně spjat se zdokonalováním poznávacích funkcí dítěte. Řeč může dítě zvládnout a rozvíjet ji, má-li pro to základní fyziologické a psychické předpoklady. Musíme mu však vytvořit i sociální podmínky, aby se s řečí seznámilo a mohlo ji napodobovat. Proto je nezbytné, aby učitel učil žáky spisovnému jazyku a citlivě přistupoval k nářečí a vadám řeči. V řečovém projevu si všímáme artikulace hlásek, slovní zásoby, obsahu, co dítě sděluje a sociálního užití řeči“ (Santlerová 1993, s. 22).

Dělení her k rozvoji řeči dle Santlerové (1997, s. 22 – 41):

a) hry k rozvoji artikulace: Je nezbytné u dětí dbát na to, aby správně vyslovovaly hlásky, nedělaly ve výslovnosti chyby a vyslovovaly zřetelně. Jinak hrozí, že nebudou schopny správně vystihnout fonémy odpovídajícími písmeny.

b) hry k rozvoji slovní zásoby: Rozvíjení komunikativní kompetence patří ke klíčovým úkolům nejen v předmětech výukové oblasti Jazyk a jazyková komunikace. Schopnost komunikovat je základním předpokladem pro učení.

c) hry k rozlišování hlásek a písmen: Při vstupu do školy žáci přicházejí s přirozenou touhou naučit se číst. Někteří žáci čtou již plynule, zatímco jiní poznají jen několik písmenek nebo neumí žádné. Tato počáteční fáze je pro učitele obtížná, ale právě díky didaktické hře je možné ji úspěšně zvládnout.

d) hry se slabikou: Výuka čtení ve většině současných českých škol staví na práci se slabikou, která pro tyto potřeby představuje základní přirozenou jednotku mluveného jazyka. Zvládnutí čtení slabik jako celků je poměrně jistým ukazatelem, že v dalších fázích již dítě bude procházet čtenářským vývojem bez problémů. Bohužel čtení izolovaných slabik beze smyslu pro dítě není nikterak motivující a přitažlivé. Proto je nutné věnovat této části výuky maximální energii a zaměřit se na to, jak práci zpestřit a oživit tak, aby byla pro žáky zajímavá.

e) hry se slovy: Žáci by měli dokázat na konci první třídy číst plynule a s porozuměním celá slova. Po zvládnutí dovednosti číst slabiky nastupuje syntéza slabik. Plynulosti žáci dosahují prostřednictvím automatizace.

f) hry na kontrolu porozumění: V dnešní době je kladen oprávněný důraz na dovednost číst s porozuměním. Smyslem čtení je porozumění textu a získání informací. Pokud dítě čte špatně, nerozumí textu. Jestliže nerozumí textu, čtení jej nebaví a není motivováno k dalšímu čtení, které nutně potřebuje k tomu, aby se ve čtení zlepšilo. Je tedy nutné od počátku výuky klást důraz na porozumění textu, udržovat v žácích zájem o čtení. O přečteném si povídáme, v počátcích čtení využíváme metody párového čtení, doplňujeme čtení pohybovou složkou, vizuální oporou, podněcujeme v žácích přemýšlení o čteném, jejich aktivní přístup, rozvíjíme vyjadřovací schopnosti, podněcujeme je k tomu, aby chtěly o textu mluvit. K plnění těchto našich cílů nám výborně poslouží didaktické hry.

4. 2. 6 Příprava a realizace didaktických her

Kalhous, et al. (2002, s. 324) usuzují, že příprava výuky, v níž se má didaktická hra jako metoda realizovat, je pro učitele značně náročná a vyžaduje „*funkční promyšlení obsahové i organizační náplně, materiální zajištění, výběr skupin i postupnou přípravu žáků.*“

Bylo by vhodné, aby si každý učitel postupně pořizoval určitou kartotéku her pro své vyučovací předměty, uvádějí Kalhous, et al. (2002, s. 324). Vališová a Kasíková (2011, s. 210) navrhují po odzkoušení her dokumentovat hru v následující struktuře: název hry, pomůcky (popř. nároky na přípravu), pravidla hry (stručně, jasně, výstižně), cíl hry, instrukce pro učitele, způsob hodnocení, varianty hry, hlavní námět na diskusi.

Průběh a výsledek hry záleží na přístupu a zkušenostech pedagoga, který vše musí organizačně zvládnout. Musí posoudit, která z her je vhodná pro konkrétní výchovný a vzdělávací cíl, vzít v úvahu věk a možnosti žáků. Pro mladší žáky by měl volit jednodušší a méně náročné hry a s postupujícím věkem přidávat na náročnosti. Velká pozornost by měla patřit metodické přípravě. To znamená pečlivě provést didaktické úpravy tak, aby hra splnila předpokládaný cíl. (Kotrba, Lacina 2011, s. 116, 117).

Metodická příprava k začlenění didaktických her do výuky (Maňák in Kotrba, Lacina 2011, s. 117):

- vytyčení cílů hry (kognitivních, sociálních, emociálních, ujasnění důvodů pro volbu hry)

- diagnóza potřebných vědomostí, dovedností, zkušeností žáků, přiměřená náročnost hry
- ujasnění pravidel hry, jejich znalost žáky, popřípadě jejich obměna
- vymezení úlohy vedoucího hry (který má na starosti řízení a hodnocení výsledků hry, svěřením této funkce žákům, pokud to jde)
- stanovení způsobu hodnocení (diskuse, otázky)
- zajištění místa, vhodné uspořádání místnosti, úprava prostředí
- příprava materiálu, pomůcek
- promyšlení případných modifikací, variant, iniciativa žáků
- rozvrh časového limitu, průběhu hry, časové možnosti žáků

Vališová a Kasíková (2011, s. 210) upozorňují, že příprava her musí vycházet z učitelem sledovaného pedagogického záměru, jemuž se podřizuje vše ostatní. Hra se zakládá na nápadu a určuje její ráz a tvoří základ pro formulaci pravidel. Ta musejí být jednoduchá a srozumitelná. Dalším aspektem je počet účastníků, popřípadě jejich seskupení (dvojice, trojice, skupiny, jednotlivci, atp.). Dále musí být formulován cíl hry, součástí výkladu pravidel je i seznámení s případnými pomůckami. Důležité je často i průběžné hodnocení výsledků. Někdy stačí pouze stanovení časového limitu. Jindy rozhoduje kvalita výkonu.

Didaktická hra klade nároky na přípravu učitele. Při plánování vyučovací hodiny musí dobře promyslet, co bude jejím cílem, jaký bude obsah hry, metodiku provedení, materiály a pomůcky, dobu trvání, seznámení s pravidly, organizaci žáků, závěr hry a vyhodnocení. Učitel si musí promyslet, které vědomosti a návyky se v průběhu hry budou formovat.

Didaktickou hru zahajuje učitel vhodným úvodem - motivací. Uvede její název a námět, určí úkoly, vysvětlí pravidla, objasní funkci rozhodčího a způsob řešení sporů a uvede čas zahájení a ukončení hry a podmínky vítězství. Učitel rozdělí žáky do skupin, pokud je třeba. Na daný povel začnou žáci hrát. Učitel hru řídí tak, aby nepůsobil rušivě.

Didaktická hra má obsahovat:

- didaktický cíl (čeho chceme pomocí hry dosáhnout)
- pravidla (na základě čeho se bude hrát, podmínky hry)
- obsah (motivační rámec, přitažlivá činnost)

Zda se učitel aktivně účastní hry, záleží většinou na jejím typu. Činčera proto přináší tři **varianty učitelova působení ve hře** (Činčera 2007, s. 71, 72):

- *garant pravidel a facilitátor průběhu*
- *aktivní pozorovatel*
- *účastník*

Jako garant se projevuje zejména v diskusích, kterou pouze řídí, ale nezdůrazňuje svoje postoje. Také se tak projevuje v případě, kdy zadává instrukce, měří čas, dbá na dodržování pravidel či na bezpečnost.

Aktivní pozorovatel se vyskytuje spíše v rolových hrách, které sice jako didaktické hry nebývají tak časté, ale do výuky se při vhodné příležitosti také dají zařadit. V tom případě se může učitel stát součástí příběhu, a tak jej v případě nutnosti mírně korigovat.

Jako přímý účastník výrazně posílí motivaci žáků ke hře, jeho účast bude zcela jistě náležitě oceněna.

Sochorová uvádí pozice učitele ve hře: (Sochorová 2011)

- vytváří, vybírá a připravuje hry do vyučování
- zajišťuje materiální a sociální podmínky
- reguluje tempo
- dbá na zapojení všech žáků do hry, vytváří prostor pro jejich projevení se
- zabraňuje konfliktům a vzájemnému poškozování žáků.

Učitel projevuje:

- *angažovanost a zájem o dění* – žáci by měli cítit, že jejich názory nejen přijímá, ale že je chápe a respektuje, zabývá se jimi
- *citlivost* – měl by dokázat neřídit se vlastními preferencemi a předsudky, nechat dostatek prostoru pro projevení názorů a prožitků druhých
- *pochopení pro vývoj dění* – měl by umět najít hranici pro naplnění své role vedoucího při současném vedení skupiny žáků k samostatnosti

- *toleranci*
- *respekt* – ke zkušenostem, znalostem a postojům žáků
- *odhad* – měl by umět vystihnout, kdy zasáhnout do průběhu hry.

Výběr her a specifikace jejich obsahu provádí učitel s ohledem na probranou látku a výukový cíl s vědomím, co je třeba procvičovat. Je velmi důležité, aby si pedagog důkladně promyslel, ve které hodině hru aplikuje, ve které části, ke kterému učivu se bude vztahovat, zda je jejím cílem obsah učiva přiblížit či zopakovat. Výběr hry nesmí být nahodilý, ale promyšlený tak, aby hra samotná splnila cíl, pro který byla vybrána. I když si učitel hru do hodiny připraví, neměl by v žádném případě trvat na tom, aby za každou cenu proběhla. Vždy je nutné zohlednit aktuální podmínky a klima ve třídě. To úzce souvisí s chutí žáků hrát a nadchnout se pro danou činnost. Učitel může průběh hry ovlivnit vhodnou motivací a svými pedagogickými schopnostmi, dovednostmi a kvalitami (Sochorová 2011).

Přípravná fáze her:

- *organizace* – skupinová práce, individuální, párová, apod.
- *místo* – ve třídě, venku, v lavici, v kruhu
- *čas* – kolik věnujeme hře času,
- *výběr hry* – smyslem a cíl hry
- *pomůcky* – jejich příprava, náročnost.

Fáze aplikační:

- *zadáme instrukce* – naznačíme smysl hry, vysvětlíme dětem pravidla, co budou ve hře dělat a kolik mají na hru času
- *průběh hry* – zajistíme „psychické bezpečí“, budeme se snažit vhodně reagovat na projevy problémových či pasivních jedinců

Pedagog si musí dát pozor, aby předčasným a přílišným převzetím aktivity nepřeměnil průběh hry v ilustraci, která osvěžila vyučovací hodinu, ale ztratila svou výchovnou hodnotu. Zajímavost, přitažlivost a přirozenost hravé činnosti podstatně snižuje náročnost současně probíhajícího učiva.

Učitel by se neměl bát ticha, měl by nechat žákům určitou dobu na rozmyšlení odpovědi a překonání obav z názorů ostatních žáků. Na závěr je třeba s žáky shrnout poznané (cíl) a zajímavé věci. (Sochorová 2011)

Fáze hodnotící:

„Vyhodnocení her je těžištěm učitele. Kladení otázek a naznačování možných vazeb vede žáky k pochopení dění v průběhu hry a k porozumění poznatků, které v ní získali“ (Sochorová 2011).

Pro hodnocení didaktických her je důležité, aby učitel věděl, jak dítě hru prožívá. Ani pro učitele není hodnocení svých žáků bez rizik. Musí dbát na objektivnost vyřčených herních závěrů tak, aby žáci nepocítili nespravedlnost či křivdu. Všechna kritéria pro hodnocení musí být transparentní a srozumitelná pro všechny žáky, kteří je mají znát před zahájením hry. Tato kritéria jsou také součástí pravidel. Závěr a vyhodnocení hry je současně kontrolou pro hráče, jak pravidla dodržovali a zhostili se daného úkolu.

Při hodnocení se můžeme inspirovat doporučením pro provádění hodnocení u metod aktivního učení D. Sitné (2009, s. 62):

- hodnotíme průběžně, často chválíme
- konstruktivně a pozitivně (využití hodnocení k motivaci k další práci)
- více oblastí práce žáka (např. znalosti, dovednosti, komunikace, týmovou spolupráci, přínos pro pozitivní atmosféru ve skupině, apod.)
- k hodnocení použijeme různé techniky (tabulky, kresby, body, atp.)
- využijeme i negativní hodnocení k podpoře žáků
- hodnocení formou prezentace výsledků práce
- zařazujeme techniky sebehodnocení a vzájemného hodnocení žáků

Jednou z forem hodnocení je **sebehodnocení**, které může být i součástí reflexe po hře. Sebehodnocení může být ústní i písemné. Každý sám si pokládá otázky a odpovídá na to, co mu hra přinesla nebo je možno též sebehodnocení zapisovat do záznamového archu.

4. 2. 7 Reflexe didaktických her

Reflexe: „*Neučíme se ze zkušenosti, učíme se z reflexe ze zkušenosti.*“

J. Dewey

Šimanovský (2008, s. 23) zdůrazňuje, že stejně důležité jako si hru zahrát je sednout si po jejím skončení a sdílet pocity, dojmy a nápady, které měli žáci během hry. Sdílení předpokládá porozumění a empatii a vyžaduje vytvořit pro žáky bezpečný prostor pro komunikaci bez ironie a zesměšňování. Jde při něm o spontánní vyjádření pocitů slovy či neverbálně. Sdílení je možné nejen společně, ale i skupinové či ve dvojicích. Někdy spolu mohou mluvit nejdříve ve dvojicích, ve kterých spolupracovali, a pak to nejpodstatnější přenesou do společné rozmluvy.

Pro sdílení, pro rozhovor po hře platí některé pravidla:

- každý mluví za sebe, ne za jiného nebo za všechny
- mluvíme konkrétně k věci
- respektujeme právo druhého na jakýkoli názor, postoj, střídáme se
- učitel žádné téma netabuizuje, debatu koriguje nebo zastaví, má právo veta
- učitel dodává ze svých pocitů jen to, co pomáhá skupině či ji povzbudí.

Valenta (2008, s. 288) říká, že postata reflexe je „...*de facto učební situace věnovaná zhodnocení zkušenosti, která nově vznikla v průběhu předchozí akce.*“ Dále zjišťuje, že pokud zkušenost žáků nepodrobíme reflexi, učení sice nastat může, ale nemusí. A pokud nastane, nemusí být efektivní, jako když reflexe proběhne. Reflexe pomáhá systematizovat zážitek, včlenit jej do struktury stávající zkušenosti a obohatit jím naše prožívání a jednání do budoucna.

Součástí reflexe je připomenutí toho, co se odehrálo, zpětná vazba (co jsem vnímal, jak to na mne zapůsobilo), hodnocení (jaké kvality, hodnotu tomu připisuji), poučení – zobecnění, plán změny, opatření pro další činnost, pro ponaučení.

Reflexe má funkci rekapitulující – popisující (*Co se dělo?*), zpětnovazební (*Co a jak vidím?*), vysvětlující (*Jak tomu mám rozumět?*), hodnotící, sebepoznávací, učící, sociální, psychohygienickou, transferovou (*Jak použijeme to, co jsme se naučili, v jiných situacích?*), řídicí a plánovací.

Reflexe ovlivňuje cíl v oblasti obsahu hry, v oblasti způsobu hry, a také cíl v oblasti osobnostního a sociálního rozvoje.

Zpětná vazba pro žáky – je důležité vědět, na co se žáků ptát. Učitel by měl klást promyšlené otázky, které podněcují žákovu touhu odpovědět. Tyto otázky jsou otevřené, nutí tak k zamyšlení se nad odpovědí, ne jen prostě vyřčenému ano/ne. Ptáme se například: *Co se nám podařilo? Proč jsme se nedopracovali k cíli? Co bylo podle vás příčinou? Co byste udělali příště jinak? Co jste se nového naučili? Jak jste postupovali ve skupině při práci? Jak jste si pomáhali? Kdo ti ze skupiny pomohl? Co vás překvapilo, potěšilo?*

Činčera nabízí varianty otázek. Jako vhodné považuje ty, které začínají „Proč, ... Jak bys vysvětlil ..., Co si myslíš o..., Srovnej..., Jak se liší ..., Jaký je rozdíl ..., V čem je podobné ..., K čemu bys přirovnal ..., Jaké jsou příčiny (důsledky) ..., Jak bys reagoval ..., Co kdyby...“ (Činčera 2007, s. 81). Předkládá nám i otázky, kterých bychom se měli vyvarovat. Jsou to otázky *uzavřené*, neposkytující možnost diskuse („*Spolupracovalo se vám dobře?*“), *složitě*, skládající se z více otázek najednou („*Jak jednal Karel? Bylo to tak správně? Jak byste reagovali vy?*“), *manipulativní*, navádějící na odpověď, kterou chceme slyšet („*Nemohli bychom najít ještě vhodnější řešení?*“), *direktivní* („*Karel nám k tomu ještě nic neřekl!*“) (Činčera 2007, s. 81).

Závěr teoretické části

Učitelovo pojetí výuky je rozhodujícím činitelem v efektivnosti výuky, v otázkách motivace žáků a samozřejmě také v oblasti rozvoje jejich komunikačních schopností. Proto je na každém učiteli, aby se snažil pracovat tak, aby jeho výuka byla co nejefektivnější, pestrá a zajímavá, aby napomáhala žákům rozvoji jejich schopností a dovedností. Častější používání didaktických her tomu může velmi napomoci.

5 PRAKTICKÁ ČÁST

Praktická část diplomové práce je rozdělena na dvě kapitoly. První tvoří soubor didaktických her a cvičení na rozvoj vyjadřování a komunikace s následnou reflexí a postřehy z praxe. Druhá část je věnována dotazníkovému šetření pro učitelé 1. stupně ZŠ a žáky čtvrtých a pátých tříd ZŠ, zaměřeného na využívání didaktických her během výuky.

5. 1 Soubor didaktických her na rozvoj vyjadřování a komunikace

Cílem praktické části diplomové práce je poukázat na bohaté možnosti využití her a cvičení na rozvoj vyjadřování a komunikace a vytvořit soubor her pro výuku na 1. st.. ZŠ s následným ověřením v praxi. Tyto hry by mohly přispět jako pomocný materiál při rozvoji komunikativních kompetencí na prvním stupni ZŠ nejen začínajícím učitelům.

Postupem tří let vznikl vcelku obsáhlý soubor didaktických her a cvičení. Takřka všechny hry byly v průběhu let vyzkoušeny v praxi. První část souboru tvoří podrobněji zpracované tematické listy s uvedenou reflexí her. Druhou částí je zásobník didaktických her a cvičení. Hry jsou pro větší přehlednost očíslované, srovnané podle věkové náročnosti. V úvodu souboru je uveden jejich seznam. Název her je zvýrazněn barevně. V záhlaví každé hry se nachází informace o didaktickém cíli, který je zařazením hry do výuky plněn. Dále je uveden jednoduchý popis hry, pomůcky, pokud jsou třeba, postřehy z odehraných her a případné možné obměny hry. V závěru souboru jsou uvedeny náměty k reflexi. Soubor je doplněn očíslovanými fotografiemi, které byly pořízené s laskavým souhlasem dětí a jejich rodičů.

Většina her, zařazených v souboru, není náročná na přípravu učitele, jsou snadno použitelné a je možno je uvést ve standardních podmínkách tříd i s odlišným vybavením, počtem žáků, klimatem, apod. S menším přizpůsobením her věku žáků je jich možno většinu hrát ve více než jednom ročníku ZŠ. Materiál plní vedle základního cíle, kterým je rozvoj vyjadřování a komunikace žáků, také vedlejší funkci motivační, výchovnou, rozvíjí vědomosti a dovednosti různých předmětů, ve kterých jsou hry zařazovány a v neposlední řadě rozvíjí průřezová témata, především OSV.

Náměty na didaktické hry jsou čerpány z několika zdrojů. Největší podíl má inspirace z literatury a internetu, dále školení, inspirace od kolegů a vlastní nápady, které vznikaly při práci s dětmi. Použitá literatura je uvedena v závěru diplomové práce.

Obsah - Tematické listy

- 1) Balón
- 2) Vesmírná loď
- 3) Historické pexeso
- 4) Upřený pohled
- 5) Kdo jsem - v koho jsem se převtělil?
- 6) Místo vedle mne je volné
- 7) Dobrý nebo špatný kamarád?
- 8) Hádej prostředí
- 9) Jsem váš kamarád
- 10) Náš příběh
- 11) Na Kecálka
- 12) Zavolej mi
- 13) Horká židle
- 14) Vnitřní fotografie
- 15) Slovní fotbal (Na ozvěnu)
- 16) Klinika fám
- 17) Šibenice

Zásobník didaktických her a cvičení

- 1) Dechová cvičení spolu
cvičením na rozvoj výslovnosti
- 2) Rezonanční cvičení
- 3) Dětské říkanky spojené s rytmiizací
- 4) Zpěv písniček
- 5) Jazykolamy
- 6) Míček
- 7) Malování
- 8) Pusinky
- 9) Otesánek
- 10) Řečníci
- 11) Jaká může být
- 12) Město, rostlina, zvíře, člověk, věc
- 13) Tetička z Ameriky
- 14) Hry na barvy
- 15) Řekni to jinak

- 16) Obchodní zástupce
- 17) Na básníka
- 18) Obrázky vět
- 19) Protiklady
- 20) Písmenkova polévka
- 21) Veselá Věra, rychlá Renata
- 22) Věty podle abecedy
- 23) Nekonečná věta
- 24) Co rád dělám
- 25) Hry se slovy
- 26) Znáš to zvíře?
- 27) Hrátky se jmény
- 28) Pexeso jinak
- 29) Poztrácený příběh
- 30) Nekonečná pohádka
- 31) Dokonči větu
- 32) A proč?
 - 33) Ospalý námořník
 - 34) Hra s abecedou
- 35) Slovní kpaná z vyjmen. slov
- 36) Jaká může být
- 37) Krok vpřed
- 38) Vyjmenovaná slova nás baví
- 39) Proč a proč a proč?
- 40) Jakou máš slovní zásobu?
- 41) Indiánská jména
- 42) Rychlík
- 43) Ozvěna zaspala
- 44) Slovo – věta – slovo – věta
- 45) Nejcennější písmeno
- 46) Popiš svého kamaráda
- 47) Slovní kulomet
- 48) Na spinkání
- 49) Sestav slovo
- 50) Kufr

- 51) Hádej, na co myslím
- 52) Příběh podle obrázkové osnovy
- 53) Na jediné písmenko
- 54) Písmenko hledá své slovo
- 55) Na „nevidomé“
- 56) Co se ti vybaví, když řeknu...
- 57) Vymysli příběh
- 58) Kouzelný košík
- 59) Propagace cestovky
- 60) Vyprávíme pohádku
- 61) Rozvíjení fabulačních schopností
- 62) Vyprávění příběhu
- 63) Abeceda – vyprávění
- 64) Personifikace
- 65) Rozstříhaný obrázek
- 66) Zmatek, aneb známe přísloví
- 67) Na Mart'ana
- 68) Nová škola
- 69) Kresba podle žáka
- 70) Dokončit pohádku nebo příběh
- 71) Narativní pantomima
- 72) Rozsypaný příběh
- 73) Co tě napadne, když řeknu
- 74) Přísloví nás baví
- 75) Věřte – nevěřte
- 76) Ne, nechci / ne, neudělám to...
- 77) Myšlenkové mapy
- 78) Na rodinu
- 79) Čarodějný košík
- 80) Špatná známka
- 81) Vaječná povídka tety Berty
- 82) Pseudokomunikace
- 83) Vyznání lásky
- 84) Co bylo na obraze
- 85) Velká kaskáda
- 86) Je to správně?
- 87) Fantastické odpoledne
- 88) Co jsem udělal?
- 89) Ne, nechci
- 90) Tajemství předmětů
- 91) Ulička
- 92) Tři přání zlaté rybičky
- 93) Co by se stalo, kdyby
- 94) Hádej, nač myslím
- 95) Hádat se dovoleno
- 96) Jak dobře se známe
- 97) Co se mi líbí?
- 98) Sestav větu
- 99) Přeji si
- 100) Budoucnost
- 101) Blázinec
- 102) Na němého
- 103) Ztráta paměti
- 104) Lovci lidí
- 105) Můj vnitřní hlas (Alter ego)
- 106) Jak se cítíš?
- 107) Napiš slovo
- 108) Co je to štěstí?
- 109) Interview
- 110) Příběh z vylosovaných slov
- 111) Neomezený vládce
- 112) Na řečníky
- 113) Něco o sobě
- 114) Dárek
- 115) Fotoscénář
- 116) Rozhovor s budoucností
- 117) Komplimenty (a kritika)
- 118) Rekonstrukce
- 119) Vlakové kupé
- 120) Hlášky v dešti
- 121) Kouzelná truhla
- 122) Věta počáteční a závěrečná
- 123) Album fotografií

5. 1. 1 Tematické listy

1) Balón

Cíl: rozvoj schopnosti argumentovat, zdravě prosadit svůj názor, ale také ustoupit, dohodnout se

Organizace: v kruhu na židličkách

Popis hry: Žáci sedí v kruhu, každý si vybere nějaké povolání a sdělí ho ostatním. Poté si všichni stoupnou na židličky a „letí“ spolu v balóně. „*Sedíte v balónu a letíte a letíte. Najednou balón praskl a udělala se v něm malá díra. Začínáte klesat. Asi budete muset někoho vyhodit...*“. Jednotliví žáci pak argumentují, proč by neměli být vyhozeni právě oni, ale někdo jiný. Dohadují se, koho by vyhodili. Většinou je třeba o tom, kdo bude vyhozen, hlasovat.

Pak začne balón zase klesat a zase je potřeba někoho vyhodit, takže následuje další kolo argumentace a hlasování. A tak hra pokračuje dál, až v balóně zůstane jenom jeden jediný, který se zachrání.

Reflexe: Poprvé byla hra hrána s výběrem povolání a vyhrál lovec. Žákům se hra líbí, chtějí ji hrát opakovaně. Podruhé je možno ji hrát v obměněné formě, kdy si každý vymyslí nějakou vlastnost, kterou se snaží obhájit a uhájit (např. pracovitost, moudrost, inteligence, radost, štěstí, síla, víra, vzdělání, krása, upřímnost, šikovnost). Podle dětí vyhrál chlapec, který uhájil genialitu. Proběhne obsáhlá a velmi živá diskuse, proč byl kdo vyhozen, jak se cítil atd.

Postřehy: Pokud je ve třídě větší počet žáků, je lépe vylosovat pouze jednu polovinu žáků (ostatní hrají příště). Pokud se žáci dohodnou na obměně hry, může o vyhození diskutovat a argumentovat i zbytek třídy, který nehraje. Nutno odpočítávat vyhození z balónu, aby byli žáci nuceni rozhodovat pod tlakem, jinak často nejsou schopni někoho vyhodit.

2) Vesmírná loď

Cíl: rozlišení potřeb, hodnot a zájmů, sebepoznání, rozvoj komunikace, uvědomění si různých úhlů pohledu na nadcházející situaci

Pomůcky: pracovní listy „*Vesmírná loď*“, tužky

Popis hry: Učitel čte text: „*Píše se rok 2100. Pracovní část dne skončila, vracíš se unavená/y domů. Chceš si chvíli odpočinout, leháš si do postele. Zapínáš rádio a posloucháš hudbu. Uspávající tóny kytary a pomalý rytmus způsobují, že se tvá víčka pomalu zavírají. Již téměř spíš. Najednou hudba přestane. Slyšíš někoho v rádiu křičet. Sedáš si a posloucháš. Hlas v rádiu říká: „Během patnácti minut se naše Země srazí s obrovským meteoritem. Srážka bude tragická. Nikdo nepřežije. Všichni musí opustit své domovy a letět na Měsíc. Rychle, rychle! Pospěšte si!“ Tvůj otec přibíhá do pokoje. Je velmi nervózní, protože chce, aby se celá vaše rodina zachránila. Říká, že je připravena vesmírná loď, která vás všechny odveze do bezpečí na Měsíc. S sebou si můžeš vzít jen pět věcí (členové rodiny se nepočítají). Nezáleží na tom, jak jsou velké, všechno ostatní bude zničeno. Kterých pět věcí by sis vzal/a s sebou na vesmírnou loď?“*

Učitel nejprve přečte účastníkům připravený text „*Vesmírná loď*“ a pak každý žák dostane jeden pracovní list s textem. Každý má chvíli na promyšlení a napsání pěti věcí, které si s sebou chce vzít na vesmírnou loď. Čas na napsání je maximálně 5 minut. Poté, co žáci napíší svých pět věcí, jim učitel sdělí pokračování příběhu: „*Váš otec přibíhá zpátky do pokoje. Říká, že vesmírná loď je menší, než se předpokládalo. Je tam místo jen na jeden předmět z vámi vybraných věcí.*“ Úkolem žáků je vybrat pouze jednu z pěti věcí, které si zapsali na pracovní list a zakroužkovat ji. Čas k výběru je cca 2 minuty.

Reflexe: Po ukončení výběru je prostor pro diskusi, co si kdo vybral a proč. Učitel pokládá například otázky: „*Podle čeho jste se rozhodovali, kterých pět věcí si vezmete?*“ „*Jak jste se cítili, co jste si mysleli, když jste slyšeli, že si s sebou můžete vzít jen jednu věc?*“ „*Na základě čeho jste se rozhodli pro jednu věc?*“ „*Je pro vás těžké provádět v životě důležitá rozhodnutí?*“ „*Jak souvisí tento příběh s vaším životem?*“ „*Co jste se dozvěděli zajímavého/ nového/ překvapivého o ostatních?*“ „*Byla tato technika pro vás těžká nebo lehká?*“

Postřehy: Tato aktivita má vždy úspěch. Žáci jsou silně vtaženi do příběhu. Vymyslet prvních pět věcí jim nečiní větší obtíže, mívají ale velký problém se stanovením priorit a vybráním pouze jedné věci z těchto svých pěti. Nakonec se však musí rozhodnout a svoji výpověď později zdůvodňují. Diskuse je velmi zajímavá a přínosná. Žáci si porovnávají svá rozhodnutí. Hodně žáků (děvčata především) by si s sebou vzalo svého domácího mazlíčka.

3) Historické pexeso

Cíl: rozvoj schopnosti popsat a charakterizovat postavu, schopnost klást otázky, výstižná a stručná komunikace na dané téma, diskuse, procvičení, ověření a upevnění vědomostí (učivo: slavné postavy naší historie), dodržování pravidel

Organizace: ve skupinách u stolků, chůze volně v prostoru třídy

Pomůcky: rozstříhané karty pexeso – historické postavy a jejich významné činy



Obr. č. 1: Obrázky slavných osobností

Popis hry: Hře předchází obměna hry „Pexeso“. Menší skupinky žáků sedí u stolků a hledají na kartičkách dvojice obrázků, které k sobě logicky patří. Na jedné je obraz významné postavy z našich dějin a na druhé je o ní napsáno, čím se vyznačuje, co vykonala, apod. Žáci se snaží pomocí otočení dvou kartiček hledat takové, které k sobě patří. Pokud se mu to podaří, smí hrát ještě jednou a hledat další dvojici. V opačném případě otočí hrací karty zpět rubem nahoru a pokračuje další žák. Hra končí rozebráním všech karet. Můžeme zvolit nejlhčí variantu hry, kdy jsou obě skupiny kartiček otočené lícem nahoru a žáci mají za úkol je společně ve skupině k sobě přiřazovat. Při hře živě o postavách a jejich životech diskutují.

Takto se žáci lépe seznámí s postavami z historie. Mohou poté hrát obtížnější hru, kdy každý žák dostane kartičku s obrázkem historické postavy a hledají se dvojice, dvě osobnosti, které k sobě logicky patří (Oldřich a Božena, Ctirad a Šárka, Josef II. a Marie Terezie, atp.). Nesmí si však kartičky ukázat, nýbrž mají za úkol o sobě jako o historické postavě co nejvýstižněji mluvit a zároveň se snažit naslouchat, co říkají ostatní postavy.

Reflexe: Poprvé je dobré začít hru lehčí variantou. Tím se látku zopakuje a procvičí, což pak napomáhá průběhu druhé hry. Jinak by mohla být hra pro žáky příliš obtížná

a mohla by je odradit. Žáci pracují ve skupinkách, kdy v každé je alespoň jeden žák, který dobře zvládá dané učivo, aby tak byla zaručena správnost a také lehčí průběh hry. Vhodné je hrát hru opakovaně, čímž se učivo výborně upevní. Při slovním hledání dvojic dbát na přiměřeně hlasitý projev žáků.

Sjednotil Slovanů, porazil Franky.	Věrozvěstové, kteří šířili křesťanství na Velké Moravě.	Svou ženu Hlku unesl z kláštera v Německu.	Kázal v Bečlémské kapli, 6. 7. 1415 byl upálen.	Manžel Bláhy Přemyslovny, vyhlašoval bitvy a turnaje.	Vůdce husitských vojsk.
Otec vlasti.	Učitel národů.	Antoň Kroniky české.	Poslední Přemyslovec, v roce 1306 zavražděn v Olomouci.	Český král, který nebyl z královského rodu.	Získal dědičný královský titul.
Král železný a zlatý. Zemřel na Moravském poli.	Král z rodu Jagellonců, dal postavit Vladislavský sál.	Významný Habsburk, podporoval vědu a umění.	Jedlná žena na českém trůnu. Zavedla povinnou školní docházku.	Biskup z rodu Slavníkovců.	V Praze založila klášter se špitálem pro chudé.
Habsburk, spojil rakouské země s českým a uherským královstvím.	Nechal popravit 27 vědců českého povstání na Staroměstském náměstí.	Syn Marie Terezie, zrušil nevolnictví.	Patron české země, zavražděn bratrem Bedřichem I.	Český kníže, za ženu si vzal dívku prostého původu.	Žena knížete Bořivoje, vychovávala sv. Václava.

Obr. č. 2: Skutky významných osobností

Obměna pro mladší žáky: Učitel si připraví lístečky s dvojicemi pohádkových postav, které všichni znají, např. Karkulka a vlk, Čert a Káča, Rumcajs a Manka atd. Lístečky si žáci vylosují. Když si přečtou, kým podle lístečku jsou, koho představují, uvědomí si, koho asi budou k sobě hledat. Na znamení učitele začíná hra. Žáci se snaží vtipným kladením otázek co nejrychleji nalézt toho druhého do dvojice. Otázky musí být přesné a odpovědi stručné a rovněž přesné. Vítězí dvojice, která se první najde. Hru hrajeme, dokud se všechny dvojice nenajdou.

Postřehy: Někteří žáci neumějí klást otázky, hádají rovnou postavu.

4) Upřený pohled

Cíl: rozvoj schopnosti navázat oční kontakt, mimicky znázornit zadaný výraz

Popis hry: V úvodu hry se žáci volně pohybují prostorem, nikdo se na nikoho nedívá, každý je pro tuto chvíli sám. Žáci chodí po třídě v rytmu bubínku. Silnějším úderem na bubínek se všichni zastaví a snaží se očima navázat s někým kontakt. Podmínkou je, že to musí být kontakt pouze ve dvojici (hledáme jedny oči). Učitel vždy zadá způsob, jaký výraz mají pomocí očního kontaktu vytvořit. Chvilí tak žáci setrvávají, než učitel začne znovu bubnovat a žáci pokračují v chůzi. Situace se několikrát opakuje s různým zadáním (překvapení, radostné shledání, strach, smutek, láska, vina, zklamání, obdiv, ...)

Postřehy: Hra podpoří pozitivní klima třídy, sblížení žáků. Je vhodné ji několikrát opakovat, aby bylo možné navázat co nejvíce očních kontaktů. Pro některé žáky je navázání očního kontaktu obtížné.

Obměna: Hru zastavíme a dvojicím dáme úkol, aby si spolu o sobě pověděly všechno, co si povědět chtějí: co rády dělají či nedělají, jaké mají zájmy atd. Závěrem se pak dvojice všem ostatním navzájem představují, např.: „Rád bych vám představil svého kamaráda Pavla, který ...“

5) Kdo jsem - v koho jsem se převtělil?

Cíl: formulační dovednosti, rozvoj schopnosti klást otázky, rozvoj schopnosti popsat a charakterizovat osobu, zvíře, předmět, rozvoj dětské fantazie, schopnost rychlého úsudku

Pomůcky: obrázky osobností z historie i současnosti, obrázky zvířat, předměty

Organizace: v lavicích, jeden žák před tabulí, při obměně hr sedí žáci v kruhu

Popis hry: Učitel představuje známou osobnost, zvolenou přiměřeně věku žáků. Žáci pokládají zjišťovací otázky, „*Jste žena?*“ „*Žijete v současné době?*“, atp. Učitel může odpovědět pouze „*ano*“ / „*ne*“. Pokud někdo tuší, koho učitel představuje, může se přihlásit a vyslovit svou domněnku. Když se mu ale osobu nepodaří uhodnout, vypadává ze hry. Kdo první „tajemnou osobu“ pozná, vyhrává a „převtěluje se“.

Obměna: Žák si vylosuje předmět, do kterého se převtělí. Možno losovat i obrázky osobností, pohádkových postav, zvířat, apod. Nebo učitel schová pod šátek různé předměty, z nichž si žák jeden vybere.



Obr. č. 3: Předměty pro hádanky

Reflexe: Ve hře „Převtělování“ žáci rozvíjeli své schopnosti klást zjišťovací otázky, což je pro správnou komunikaci důležitý prvek. Schopnost ptát se se postupně zlepšuje. Žáci se naučí nepokládat hned přímo otázky typu: „*Jsi žába?*“, které je vyřazují ze hry.

Ptali se zkoumavě, dokud si nebyli jistí. Učitel chválí vtipné a nápadité otázky. Pro zopakování látky některého předmětu se žáci převtělují do věcí, osob nebo zvířat, o kterých se učí.



Obměna: Hra „Myslím si slovo“. Učitel nebo vybrané dítě řekne: „*Myslím si slovo, které začíná na písmeno K*“. Úkolem dětí je hádat, které slovo to je.
Obr. č. 4: Převtělení se v předmět

Mohou se ale ptát pouze tak, že učitel odpoví buď „*ano*“ nebo „*ne*“. Možno i blíže specifikovat: „*Myslím si slovo, které začíná na Z a je to v této místnosti.*“.

6) Místo vedle mne je volné

Cíl: Navození pozitivní atmosféry ve třídě, vyjádření vlastních pocitů a emocí, schopnost správné formulace zpětné vazby, uvolnění

Organizace: Žáci sedí v kruhu na židličkách, kterých je o jednu více než dětí

Popis hry: Žák, po jehož pravici je volné místo, rozehrává hru se slovy: „*Místo po mé pravici je volné. Přál bych si, aby si tam sedla Hanička, protože je na mne hodná, chodíme spolu na tancování, atp.*“ Hanička si přisedne a na její uvolněné místo reaguje podobným způsobem další žák. Hra vyžaduje svižné tempo. Žáci si takto sdělují, jakých vlastností si na sobě váží, lépe se poznávají. Učitel se v tomto případě může nebo nemusí do hry zapojit. Je každopádně potřeba sledovat, jestli není někdo z žáků vynecháván.

Reflexe: Žáci, kteří říkají své názory, se učí srozumitelně vyjadřovat a formulovat sdělení, co se jim na druhém člověku líbí nebo nelíbí, jaké z něj mají pocity, proč patří mezi jeho oblíbené kamarády, atp. Zároveň se žáci, kteří jsou příjemci řečeného, učí přijímat zprávy o sobě. Nelze dopředu odhadnout reakci účastníků na pozitivní nebo negativní ohodnocení. Je třeba také vyžadovat, aby žáci nevolili stále stejné důvody, např., „...*protože je hodná.*“ Po ukončení techniky může následovat krátká zpětná vazba vedená učitelem. Můžete použít následující otázky:

Jaký jsi měl/a pocit, když jsi byl/a pozván/a k přisednutí?

Jak jste spokojeni/nespokojeni s důvody, pro které vás někdo pozval k přisednutí? Co jste se dozvěděli zajímavého/ nového/ překvapivého během této hry? Bylo pro vás těžké vymyslet, koho si pozvete na židli vedle sebe a z jakého důvodu? Bylo něco rušivého/ nepříjemného v jejím průběhu? Co byste ještě chtěli dodat k průběhu této hry? atp.



Obr. č. 5: Místo vedle mne je volné

Postřehy: S přibývajícím věkem i zkušenostmi ze hry jsou žáci schopni hlouběji se zamyslet nad důvody, prezentovat zajímavé postřehy, proč chtějí, aby si vedle nich někdo sedl. Hra odhaluje, jak jsou žáci v třídním kolektivu oblíbení, proto je třeba k ní přistupovat citlivě.

Obměna: Všichni žáci sedí v kruhu. Dobrovolník vstane a jde za spolužákem, kterého si vybere. Řekne mu něco pěkného, čeho si na něm váží, co se mu na něm líbí, atp. Žák, kterému jsou sdělovány tyto informace, se učí je přijmout. Pak je na řadě on, vstane a vybere si někoho dalšího.

Obměna: Každý žák řekne něco pěkného svému spolužákovi po pravé ruce.

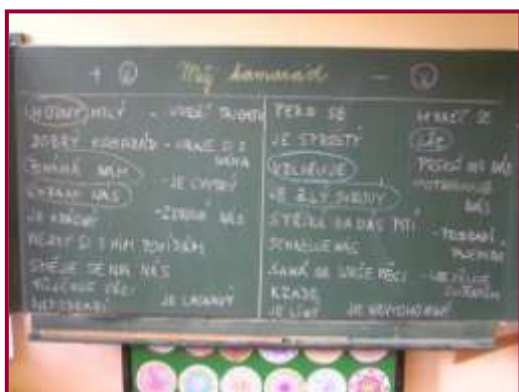
7) Dobrý nebo špatný kamarád?

Cíl: rozvoj slovní zásoby, schopnost pojmenovat vlastnosti, charakterizovat, vnímání a respektování protichůdných názorů, tvorba pozitivního klimatu ve třídě

Organizace: skupinová práce u stolků, frontálně před tabulí

Pomůcky: papíry, psací potřeby, tabule, křídly

Popis hry: Hra je přípravou na diskuzi, uvědomění si argumentů *pro a proti*, plusů a mínusů nějaké situace, problému. Pracuje se ve skupinách, každá skupina obdrží papír, který přeloží tak, aby vznikly dva sloupce, které nadepíší „ANO“ (+) / „NE“ (-). Do záhlaví žáci napíší téma: „Dobrý x špatný kamarád.“ Společně diskutují, hledají protichůdné argumenty k tématu a zapisují je. Výsledné argumenty skupin shrnou a zapíší na tabuli, na které je stejným způsobem jako na papíře připravená tabulka (T- graf).



Obr. č. 6 Graf „Dobrý x špatný kamarád“



Obr. č. 7: Graf promítnutý na IT

Reflexe: Na základě vytvořeného T – grafu probíhá živá diskuze k tématu. Pomůže nám rozpoznat a formulovat klady i zápory téže věci, vcítit se do pozice opačného argumentu, respektovat opačný názor, promýšlet určité věci hlouběji. Rozvíjí schopnost diskutovat a pomůže lépe zpřehlednit a shrnout diskuzi. T-graf je možné zařadit ve všech

částech hodiny a v různých variacích. V případě tématu kamarádství je prospěšný pro uvědomění si hodnotového žebříčku, posílí třídní kolektiv a atmosféru ve třídě.

Obměna: Po čase je možno se k tématu vrátit a promítnout předešlé závěry na interaktivní tabuli. Je zajímavé, kam se za určitý čas vnímání a názory žáků posunou.

8) Hádej prostředí

Cíl: zvládnout vyjadřování v závislosti na situaci, rozvoj schopnosti spolupráce ve skupině, vytváření pozitivní atmosféry a dobrých vztahů ve třídě, schopnost porozumět druhým, rozvoj tvořivé atmosféry, kreativity

Popis hry: Žáci se rozdělí do skupin; každá skupina dostane obrázek nebo fotografii nějaké krajiny nebo prostředí. Úkolem jednotlivých skupin je sehrát krátkou etudu, na základě které budou ostatní hráči hádat, kde se její děj odehrává. Během scénky nesmí hráči slovně popsat prostředí odehrávající se scénky.

Postřehy: Někteří žáci potřebují obdržet na začátku aktivity určité rady. Vhodné je použít



neobvyklé obrázky míst (lázně, bitva na poli, parlament). Díky obrázkům z netradičních prostředí žáky hádání místa pobaví. Žáci tvořivě vymýšlejí pravděpodobný děj, který se podle jejich představivosti na obrazové předloze odehrává. Stává se, že při předvádění scének někteří žáci nedávají pozor, protože se soustředí na svůj budoucí herecký výkon. Proto potřebují všechny skupiny na přípravu etudy dostatek času, aby pak mohly pozorně vnímat scénky sehrané ostatními spolužáky.

Obr. č. 8 : Hádej prostředí

9) Jsem váš kamarád

Cíl: rozvoj slovní zásoby, vlastnosti a charakteristiky vhodně zformulovat do vět, vzájemné pozorné naslouchání

Organizace: sezení v kruhu na zemi

Pomůcky: pexeso zvířat

Popis hry: Žáci se posadí do kruhu na zem, uprostřed leží kartičky pexesa zvířat.



Obr. č. 9: Jsem váš kamarád

a každý za sebe vybere a slovně okomentuje, kterým kamarádem zvířetem by pro ostatní mohl „jako“ být a proč. Příklad: „*Já jsem vaše kamarádka žirafa, protože jsem vysoká. Já jsem váš kamarád delfín, protože jsem chytrý*“

Reflexe: Žáci si většinou dokáží rychle vybrat zvíře, které představují, a ve svých odůvodněních jsou pohotoví. Do hry je vhodné zařadit také pro komunikaci důležitý prvek - pozorné a soustředěné naslouchání. V závěru hry proto mají žáci za úkol o určeném spolužákovi říci, které zvíře si vybral a proč. Bývá potěšující a pro žáky až překvapivě snadné si zapamatovat, jaké zvíře jejich spolužák představoval a proč si ho zvolil.

10) Náš příběh

Cíl: rozvoj komunikačních dovedností, schopnost spolupracovat ve skupině, vzájemně komunikovat, dohodnout se

Organizace: skupiny žáků u stolků

Pomůcky: pexeso zvířat, kartičky se slovy pro každou skupinu (obměna), papíry A3, pera

Popis hry: Žáci se rozdělí do skupin po čtyřech nebo pěti dětech. Každá skupina dostane stejné obrázky zvířat na hracích kartách pexesa. Jejich úkolem je složit „Náš příběh“ – tzn. mají vymyslet příběh na téma kamarádství a pak ho společně ostatním vyprávět.

Obměna: Příběh složí ze zadaných slov na kartičkách. Slova, která musí v příběhu použít, jsou: *radost, kamarád, hřiště, mobil, vyprávět, pes a vidět*.



Obr. č. 10: Slova zadaná k příběhu



Obr. č. 11 : Tvoří se „Náš příběh“



Obr. č. 12: Vyprávění příběhu ze zadaných slov

Reflexe: Povídáme si s žáky o tom, který úkol se jim zdál obtížnější a proč. Bylo pro ně složitější vymyslet příběh pomocí obrázků zvířat nebo zadaných slov? Žáci se shodují

na tom, že lépe se jim dařilo vymýšlení příběhu podle zadaných slov, která pro ně byla konkrétním vodítkem. Příběhy si byly vzájemně ale velmi podobné. Naproti tomu příběhy o zvířatech byly barvitější a plné dětské fantazie.

11) Na Kecálka

Cíl: pohotovost v odpovědích, koncentrace pozornosti, uvolnění nálady, rozvoj pozitivní atmosféry

Organizace: židle po obvodu kruhu, dvě samostatné židle otočené opěradly k sobě uvnitř

Pomůcky: židle po obvodu kruhu pro každého žáka, dvě volné židle uvnitř kruhu

Popis hry: Dva žáci sedící na židlích uprostřed kruhu ostatních dětí soutěží, kdo z nich je větší „Kecálek“. Na zadané téma, například: *kamarádství* ve velmi rychlém sledu rozvíjejí příběh tím, že každý řekne jednu větu. Střídají se tak dlouho, dokud některý z nich nedokáže navázat na předchozí soupeřovu invektivu. Tento žák je ze středu kruhu vyloučen a odchází si sednout na původní místo. Vystřídá ho žák, který sedí po jeho pravici.

Obměna: Hra s názvem „Prořízle jazyky“. Dva žáci na dané téma mluví současně po dobu jedné minuty. K vítězství může přispět zajímavější, plynulejší, vtipnější projev. Vyhraje však ten, kdo se soupeřem nenechá přerušit v mluvení.

Reflexe: Žáci hra velmi baví, reagují velmi pohotově. Překvapivě často dokázali déle mluvit žáci, u kterých bychom vítězství neočekávali.



Obr. č. 13: Na kecálka

12) Zavolej mi

Cíl: rozvoj komunikačních dovedností, zbavení se ostychu „hrát“ před ostatními spolužáky, správné způsoby komunikace při telefonování

Organizace: aktéři vystupují před tabulí

Pomůcky: dva dětské mobily, židle

Popis hry: Před zahájením vlastní hry proběhne krátká motivační hra. Žáci se zdraví pozdravem „Ahoj!“ různými způsoby, např.: vesele, smutně, našťavaně, překvapeně, atp. Vnímají, jaké mají u různých způsobů pozdravů pocity, jak na ně pozdrav působí, jak se mění intonace řeči i mimika spolužáka.

Poté žáci sehraji improvizovanou scénku, v níž si spolu dva kamarádi telefonují. O obsahu scénky se dvojice či trojice dětí domluví jen rámcově, pak už pouze improvizují.



Obr. č. 14: Nadšené „AHOJ!“



Obr. č. 15: „Zavolej mi.“ ...od kadeřnice



Obr. č. 16: „Zavolej mi.“ (z dovolené)



Obr. č. 17: „Zavolej mi.“ (na pedikúře)

Reflexe: Hra velmi baví jak herce, tak i diváky. Zavládne veselá atmosféra, což je velmi příznivé pro klima třídy. Žáci se nestydí hrát před ostatními spolužáky. Často u žáků objevíme jejich pro nás do té doby skryté herecké vlohy.

13) Horká židle

Cíl: rozvoj efektivní komunikace, sdělování a přijímání komplimentů i kritiky

Organizace: půlkruh ze židlí

Popis hry: Žáci se posadí do půlkruhu, naproti půlkruhu umístíme jednu židli, na tuto židli si sedne jeden žák a naslouchá tomu, co si o něm myslí ostatní spolužáci (maximálně 3 minuty). Informace od ostatních členů mohou být pozitivní, neutrální i negativní. Vše si tedy vyslechne bez jakýchkoliv vlastních komentářů a připomínek, nereaguje ani neverbálně.

Učitel celou diskusi koriguje, dává především pozor na to, aby připomínky byly vedeny taktně a kultivovaně a představovaly vždy osobní názor jednotlivce, nikoliv

celé skupiny. Pokud připomínky přesáhnou únosnou míru, hru přeručíme a nasměrujeme jiným směrem (výměnou sedícího, navozením skupiny na příjemnější informaci o žákovi, atd.) Po uplynutí časového limitu necháme naslouchajícímu žákovi prostor na reakci.

Reflexe: Po hře je nutné vždy zařadit reflexi. Některé možné otázky:

Jaké jste měli pocity, když jste seděli naproti ostatním a poslouchali jste informace o sobě? Souhlasili jste se všemi názory ostatních na Vás? Pokud ne, s čím jste nesouhlasili a proč? Jak zvládáte situace v životě, když vás někdo chválí nebo kritizuje? Jak reagujete obecně na kritiku? Kritizujete rádi nebo raději hledáte na člověku pozitivní informace? Dozvěděli jste se o sobě nějakou informaci, o které jste zatím moc nepřemýšleli? Otevřela Vám tato aktivita oči? Jaké způsoby komunikace považujeme v podobných situacích za efektivní?

14) Vnitřní fotografie

Cíl: pohotová slovní produkce na dané téma, rozvoj tvořivosti, fantazie a obrazotvornosti, rozvoj sebeuvědomění, příznivého klimatu ve třídě

Organizace: žáci sedí v kruhu

Pomůcky: bílá čtvrtka

Popis hry: Žáci sedí v kruhu na zemi nebo na židlích a jeden drží v ruce prázdnou čtvrtku, která představuje „fotografii“. Žák, který drží čtvrtku v ruce, sděluje ostatním, co na ní „vidí“. Vypráví spolužákům krátký příběh o přátelství s jedním či více žáky ze třídy, který zachycuje vyfocený okamžik. Na závěr z fotografie vybere konkrétní detail, který s prázdným papírem předá svému sousedovi. Jeho úkolem je opět vytvořit svou vlastní fotografii a do ní nějakým způsobem zařadit detail, který mu byl předán. Hra tak pokračuje několika koly. Pak ji učitel zastaví a žáci začnou řetězec fotografií rozmotávat zpátky na začátek. To znamená, že poslední žák, který popisoval svou fotografii, se obrací na předchozího se slovy: *„Tato fotografie vznikla proto, že ty jsi mi předal své okno.“* Ten pak pokračuje stejným způsobem: *„Já jsem ti předal okno,“* a obrací se na dalšího, *„protože ty jsi mi předal knoflík...“*

Reflexe: Tato hra se žákům velmi líbí, jsou nadšení. Výstižně, přesně a s citem popisují na „fotografii“ vyfocené okamžiky související s jejich kamarádstvím. V závěrečné písemné evaluaci tuto aktivitu žáci zhodnotí, dojde k hlubšímu uvědomění si vzájemného přátelství.



Obr. č. 18: Vnitřní fotografie



Obr. č. 19: Společné vyprávění

Ukázka ze závěrečné písemné evaluace:
„Moje kamarádka ...je na mne moc hodná a tím myslím, že vždy. A všichni z mé třídy jsou hodní. Tuto třídu mám moc ráda, protože mi pomáhají a jsem za to moc vděčná. Hrajeme často různé hry. Ti, kdo mají krásné přátele, tak vědí, jak se cítím.“

15) Slovní fotbal (Na ozvěnu)

Cíl: rozvoj sluchového vnímání, slovní zásoby, paměti, pohotovosti

Organizace: žáci stojí v kruhu

Pomůcky: pěnový míč

Popis hry: Žáci stojí v kruhu, jeden řekne slovo a hodí míč dalšímu žákovi, který řekne slovo, které začíná na poslední slabiku tohoto slova. Př.: Má – ma, ma – lá, lá – me, atd. Slovní přihrávky se mají dít co nejrychleji. Slova se nemohou opakovat a platí pouze ta, která mají skutečně smysl.



Obr. č. 20: Slovní fotbal

Obměna: Další slovo začíná konečnou hláskou předchozího slova.

Obměna: Všechna slova začínají jednou hláskou.

Obměna: Výběr slov se omezí určitým okruhem, oborem.

Postřehy: Hra se používá jako „rozcvička“ v českém jazyce. Později už žáci znají slova, na která při slabikách nelze navazovat.

16) Klinika fám

Cíl: schopnost vyjadřovat se srozumitelně, stručně a přesně, efektivní předávání informací, rozvoj interpretačních dovedností, rozvoj schopnosti pozorného vnímání, rozvoj paměti, uvědomit si „šumy“ komunikačního procesu, zkreslení původní zprávy, pobavení

Organizace: ve třídě na židličkách, zpočátku tři žáci za dveřmi

Pomůcky: jakýkoliv krátký text nebo novinový článek, popřípadě obrázek

Popis hry: Tři dobrovolníci ze skupiny odejdou ven ze třídy. Ve třídě se čte nahlas příběh. Do třídy vstoupí první dobrovolník a jeden z žáků, kteří příběh vyslechli, mu ho převypráví

a řekne mu, že musí příběh vyprávět druhému žákovi, který je za dveřmi. Tyto kroky se opakují až do okamžiku, kdy příběh vyslechnou všichni žáci, kteří odešli ven ze třídy. Žákovi, který poslouchá příběh, není dovoleno klást žádné otázky. Poslední dobrovolník je požádán, aby vyprávěl příběh, který vyslechl. Informace, které obdržel, se v závěru porovnají s původním příběhem. Většinou dojde k velkému pobavení všech zúčastněných.

Postřehy: Toto cvičení lze provádět s příběhem, který je uveden níže, nebo s jakýmkoliv jiným příběhem nebo textem, který najdeme v novinách, časopisech nebo knihách. Ukázka vhodného příběhu:

Místní deník

Na stránce černé kroniky jednoho místního deníku se objevila následující zpráva: Kamiónu pražského cirkusu, který vezl pět afrických lvů, se porouchaly brzdy. Kvůli této poruše nejdříve na přechodu srazil paní se dvěma žáky a pak vrazil do domu číslo 17 na ulici Dr. Nového, kde se nachází obchodní centrum „Nábytek.“

Následkem této srážky se šelmy dostaly na svobodu, což vyvolalo paniku mezi zákazníky uvedeného obchodního centra a kolemjdoucími, kteří v daném okamžiku procházeli kolem. To způsobilo zranění mnoha lidem, kteří se stali oběťmi strachu a bezhlavého útěku. Rychlý zásah policie a odvaha krotitele zabránily vážnějším následkům.

Dva lvi byli zastřeleni. Další dva lvi, které chytili živé, byli provizorně umístěni do městského zvěřince. Pátý lev, kterého policisté pronásledovali, našel útočiště v blízkých horách, kde po něm policie pátrá za použití všech dostupných prostředků. Oběti nehody byly identifikovány jako paní Borůvková a její dvě dcery ve věku 7 a 5 let. Město je otřesené touto tragickou událostí.“

Refexe: Vhodné náměty k diskusi:

- o tom, jak se dozvídáme o různých událostech, které se staly, jakým způsobem jsou nám oznamovány a jakým způsobem jsou zprávy podávány
- jak překroucení zprávy vznikne většinou tím, že jsme ji přesně nepochopili, v paměti nám uvízne to, co nás nejvíce zaujme, nebo co si myslíme, že je důležité
- roli hrají nedostatky ze strany mluvčího: nedostatečná hlasitost, špatná výslovnost, rychlé mluvení. Ale také ze strany posluchačů: nedostatek pozornosti, egocentrismus, netolerance poslouchat mluvčího, subjektivita vnímání.
- další vliv je také z okolního prostředí: hluk v okolí, velká vzdálenost mezi komunikujícími osobami, apod.

Postřehy: Hra může odhalit velké rozdíly ve schopnosti zapamatovat si a převyprávět příběh u jednotlivých žáků. Někteří ho převypráví téměř doslova, jiní si nepamatují téměř nic. Hra je oblíbená a zábavná.

Obměna: Žáci popisují obrázek, který viděli pouze 45 vteřin. Další možnost je, že žáci popisují části filmu.

17) Šibenice

Cíl: rozvoj schopnosti klást otázky, procvičení písmen abecedy

Organizace: dvojice žáků v lavici nebo celá třída

Pomůcky: tabule, křída

Popis hry: Hru mohou hrát žáci ve dvojicích, ale stejně tak může hádat celá třída. Jeden hráč si vymyslí slovo, slovní spojení, popřípadě větu. Napíše první písmeno prvního slova a poslední písmeno posledního slova. Ostatní písmena, tj. jejich počet, vyčárkuje, a to podle seskupení ve slovech. Spoluhráči může napovědět, přiblíží mu oblast, ze které slovo pochází (nebo se oba předem na této oblasti dohodnou). Poté spoluhráč hádá písmena, každé písmeno, které se ve slově nevyskytuje, je stavebním prvkem šibenice (sled při stavbě šibenice: 1. zem – rovná čára, 2. kopeček – oblouk, 3. vertikální břevno – čára jdoucí z vrchu kopečku, kolmá k zemi, 4. na něm horizontální břevno - kolmá čára k vertikálnímu břevnu, 5. vzpěra - diagonála protínající obě břevna, 6. provaz – čára vedoucí z horního břevna, 7. oprátka - ovál navazující na provaz, 8. tělo s rukama a nohama - hlava se již nemaluje, hlavou je oprátka. Jednotlivé končetiny možno kreslit postupně. Dokud se postavička nehoupá na šibenici, může spoluhráč hádat. V dalším kole se zpravidla žák zadávající hádanku a žák hádající hádanku ve svých rolích vymění.

Obměna: Jednodušší variantou je, že se hádá pouze jedno slovo.

Postřehy: Zadáním mohou být česká přísloví. Tato aktivita může být využita při procvičování slovních druhů, nebo větných členů.

Žáci mezi sebou mohou soupeřit, soutěží proti sobě jednotlivé řady ve třídě. Žáci mohou mezi sebou v řadě spolupracovat, společně se dohodnout na písmenu. Hru si mohou úspěšně zahrát už i žáci první třídy a velmi je hádání písmen baví. Nejvíce oblíbené je kreslení šibenice, i když si velmi fandí, aby k „pověšení“ nedošlo. Žáci časem zjistí, že kratší slova se hůř hádají.

5. 1. 2 Zásobník didaktických her a cvičení

1) Dechová cvičení spolu se cvičením na rozvoj výslovnosti

Cíl: rozvoj dýchání, výslovnost, správná artikulace, tvoření hlasu

Popis činnosti:

- voláme s rukama u úst Halóóó, halóóó
- Malá, malá, malá - s hlazením
- Na pipipipi, na pipipipi - s pohybem, že dáváme zrní
- Kutululů, kutululů – s krouživým pohybem paží
- Mamibabi, mamibabi – přenášíme váhu z jedné nohy na druhou
- Cingilingi, Cingilingi – s pohybem, že v ruce máme zvoneček
- Bim, bam, bom – kontrast malému zvonečku, velký houpavý pohyb
- Jentenden, jentenden - houpáme se na zadečku, v sedě

Rozvoj hlubokého dechu podpoříme zábavnou formou, například hrou „na lokomotivu“.

Lokomotiva promlouvá při rozjíždění:

- Pozzzdě či fffčasss ? Pozzzdě či fffčasss ?
- Zasssyčím, pofffíčím, zasssyčím, pofffíčím,
- poššupajdím, poššupajdím, pošupajdím...

Dechová cvičení:

- Představíme si, že v pase máme nafukovací kruh, nafoukneme ho, ohmatáme kruh a pro uvolnění krku a ramen ústy vydechujeme.
- Balerínce se dechem zvedá sukně, rozhlédne se, zda jí všichni obdivují, s výdechem sukně povolí.
- Máme velké klaunské kalhoty a dýcháme do obvodu pasu, aby nám kalhoty nespadly, s výdechem kalhoty spadnou.
- Letadlu se dechem nadnášejí křídla, letí vzduchem, s výdechem přistává
- Dech otevírá deštník, který má ale špičku dole, deštník je naše lodička, plujeme po hladině, s výdechem se deštník zavře.



Obr. č. 21: Nafoukneme kruh

Postřehy: Používáno často při HV při rozezpívávání.

2) Rezonanční cvičení

Cíl: rozvoj správné techniky dechu, rezonance, rozvoj artikulace, relaxace

Popis činnosti: Komár – žák stojí s rozpaženými pažemi, dle pokynů učitele přibližuje před tělem napnuté paže, až se dlaně setkají a tlesknou. Hluboký nádech s příděchem, na souhlásky *bzzz* drží žák lehce tón. Když se ruce setkají a tlesknou, vydechne zbylý vzduch. Lze si s délkou výdechu hrát a ruce přiblížit a zpět oddálit (u prvňáčků krátce).

Kuchyňské i jiné nástroje – pro různé hlásky volí učitel různé kuchyňské nástroje. Šlehač – *vrrr*, mlýnek na kávu – *trrr*, robot – *drrr*, pračka – *prrr* (s výkonem se zvyšuje výška).

Relaxace – po vzoru meditace. Zavřeme si oči, spojíme ukazovák a palec, otevřeme mysl. Všechno, co bylo uvnitř hlavy, je pryč, nadechneme se a zcela volně v přirozené výšce necháme rozezvučet hlasivky na hlásky *hmmm* či *ommm*.

Skluzávká – nasadíme tón v určité výšce na *brumendo*. Učitel ukazuje rukou, kam se sklouzneme. Můžeme měnit různě směr jako na horské dráze.

Start rakety – nasadíme hlavový tón v nižší poloze na hlásky *brr* a necháme hlásku „r“ rozeznít, tváře necháme nafouknuté a jazyk přirozeně kmitat uvnitř. Chvilí trvá, než raketa odstartuje a až po chvíli opouští zemi – tím zvyšujeme tón až do nejslabšího a zároveň nejvyššího tónu, který lze vytvořit.

Postřehy: Raketa žáky velmi baví, rádi povídají, kam jako letí a s kým.

Vrána – několikrát zakrákáme ve vyšší poloze tak, že hlásku *r* necháme několikrát rozeznít a hlásku *-a-* nenecháme spadnout do hrudní rezonance. Poté několikrát zopakujeme i v nižší poloze.

3) Dětské říkanky spojené s rytmiizací

Cíl: rozvoj artikulace, smyslu pro rytmus, rozvoj řečových schopností, orientace na těle, procvičení jemné motoriky, uvolnění či motivace

Pomůcky: různé dětské říkanky

Popis činnosti: Učitel učí žáky různé dětské říkanky. K snadnějšímu zapamatování textu využívá vytleskávání rytmu (ťukání, dupání) a různé ukazování spojené s napodobováním. Dochází k úzkému spojení rozvoje řeči a pohybových schopností. Prostřednictvím říkanek se dětem dostává poučení, seznamují se s okolním světem.

Postřehy: Žáky dětské říkanky a rytmiizace baví, využívá se často Orffův instrumentát.

Obměny: Říkanky mohou žáci převyprávět nebo vymyslet pokračování.

4) Zpěv písniček

Cíl: rozvoj techniky správného dýchání, tvoření hlasu, správné výslovnosti, rozvoj smyslu pro rytmus, vytváření pozitivní atmosféry, podpora klimatu třídy, rozvoj emocionálního vnímání

Pomůcky: zpěvníky s písničkami, Orffův instrumentář, další hudební nástroje

Popis činnosti: Zpěv písniček s rozvojem výše uvedených cílů a technik.

Postřehy: Žáci si rádi vyhledávají a sami vybírají nové písničky na internetu. Rádi také vymýšlejí k melodii známých a jimi oblíbených písniček text.

Obměny: Žáci hádají podle obrázků, o kterou písničku se jedná.



Obr. č. 22: Oblíbené písničky

5) Jazykolamy

Cíl: rozvoj správné artikulace, překonávání ostychu, přátelská atmosféra

Pomůcky: lístečky s jazykolamy

Popis hry: Žáci si nejprve prostřednictvím nejrůznějších grimas rozhýbou a zahřejí lícní svaly a čelisti. Během rozehrávání obličeje se mohou na sebe dívat do zrcadla, což je jednak pobaví a zároveň přiměje k pořádnému rozcvičení obličeje. Poté se rozdělí do skupin, v každé 2 – 4 žáci. Dostanou lístečky s jazykolamy. Jejich úkolem je přečíst si jazykolamy a pokusit se je říci co nejrychleji a nejsprávněji. Hodnotíme úspěšnost skupiny. Příklady jazykolamů: *Sklapla piksla. Sčeš si vlasy z čela. Pět švestek, šest švestek. Z čeho chceš sčítat čísla. Prut plul rychle po proudu. Pan kaplan v kapli plakal. Bratře Petře, nepepřepepři toho vepře. Zamete to ta teta, nebo nezamete to ta teta. Naše okenice je mezi okenicemi ta nejokenicovatější. Klára Králová hrála na klavír. Šidíš mě ty nebo nešidíš. Na louce cvrčí cvrčci.*

Obměna: Žáci si ve skupinách zvolí své kapitány. Náhodně vybraný žák vylosuje jeden jazykolam. Všichni kapitáni si ho jdou pro sebe potichu přečíst a pokusí se ho zapamatovat. Na pokyn začínají posílat potichu jazykolam dalšímu členu své skupiny. Vyhrává ta skupina, v níž se jazykolam dostal k poslednímu ve skupině v té nejsprávnější podobě. Jedná se o období tiché pošty. Žákům se aktivita líbí, možno použít jako motivaci na začátku hodiny.

Obměna: Žáky oblíbené říkání jazykolamů na čas.

Postřehy: Používáno často v hodinách HV při rozezpívávání.

6) Míček

Cíl: rozvoj techniky správného dýchání

Pomůcky: pingpongové míčky

Popis hry: Žáci utvoří dvojice, jeden žák leží na zádech a položí si na břicho pingpongový míček. Při nádechu se pomalu zvedá jako první břicho (ne hrudník) a úkolem je, aby míček z břicha spadl a druhý jej chytil.

Obměna: Lze využít víčka od plastových lahví, pozorovatel hodnotí, jak se ležícímu podařilo víčko zvednout. Míček nahradí i knížka nebo sáček s vodou.

Postřehy: Míček se snažíme vyrazit rychlým nádechem. Cvičení používáno často při HV. Žáci si při něm uvědomují techniku správného dýchání.

7) Malování

Cíl: podpora správné techniky dýchání, rozvoj představivosti

Popis hry: Žáci si představí, že jejich výdech je štětec s barvou. Po hlubokém nádechu se snaží namalovat co nejdelší změť linií, přičemž pohybují přirozeně hlavou.

Postřehy: Děti se snaží plynule uvolněně vydechnout co nejdelší dobu.

8) Pusinky

Cíl: uvolnění mluvidel, jazyka a rtů

Popis činnosti: Žáci vyslovují střídavě slova „ne“ a „jo“. Postupně ve vyslovování zrychlují, při tom se snaží se co nejvíce pohybovat mluvidly.

Pohlazení zoubků - děti si špičkou jazyka pohladí každý zoubek.

Zvon – špička jazyka „zvoní“ o koutky úst, tj. pohybuje se z levého koutku úst do pravého a zase zpět. Kdo dokáže splnit tento úkol nejrychleji a kdo nejhlasitěji?

Pusu – děti mění pozici rtů našpulených k polibku (jako by chtěly někomu dát pusu) v pozici rtů pevně semknutých (jako by pusu tvrdošijně odmítaly).

Postřehy: U mladších žáků oblíbená a zároveň užitečná cvičení.

9) Otesánek

Cíl: rozvoj fantazie, nápaditého vyjadřování, sblížení žáků, kontakt dotekem

Popis hry: Žáci stojí v mírném stoji rozkročeném a představují si, co všechno sní a jak se jim nafukuje břicho. Jak se nafukují i na bocích a zádech. Při nádechu drží spolužák otesánek za zády na bérkách a hodnotí, zda se mu povedlo všechno sníst.

Postřehy: Žáci baví kontakt s druhým a vymýšlení si, co všechno (jako Otesánek) snědli.

10) Řečníci

Cíl: rozvoj vyjadřovacích schopností, rozvoj správné výslovnosti

Pomůcky: napsané jazykolamy

Popis hry: Učitel napíše několik jazykolamů na lístky, které rozdá žákům. Úkolem každého je přečíst napsané slovní hříčky co nejrychleji a samozřejmě správně. Za každou chybu se připočítává předem dohodnutý trestný čas, např. 5 vteřin. Při chybě je také možné se navrátit na začátek a číst celý textu znovu, dokud se to nepodaří bez chyby. O pořadí rozhoduje čas. Příklady jazykolamů jsou uvedeny výše u předchozích her.

Postřehy: Žákům mladšího věku jazykolamy přečte učitel a děti je po něm opakují hromadně nebo jednotlivě.

11) Jaká může být

Cíl: rozvoj slovní zásoby, zvolení vhodných jazykových prostředků

Popis hry: Žáci odpovídají na otázky učitelky – jmenují vlastnosti, které jsou charakteristické pro určitou osobu, věc. „*Jaká je maminka?*“ (veselá, přísná, milá). „*Jaká je květina?*“ (voňavá, červená, zvadlá).

Postřehy: Tato aktivita se hodí na hodinu slohu, kdy žáci procvičují popis. Je zapotřebí dávat žákům konkrétní příklady slov, ne abstraktní.

12) Město, rostlina, zvíře, člověk, věc

Cíl: rozvoj fantazie, rozvoj schopnosti sestylizovat příběh

Popis hry: Při hodině HV se žáci rozdělí na dvě skupiny a každá z nich složí a zazpívá písničku, ve které se musí objevit název města, rostliny, zvířete, člověka a věci.

Obměna: Učitel zadá název města, rostliny, zvířete, člověka a věci (např. Brno, kaktus, atd.).

13) Tetička z Ameriky

Cíl: rozvoj schopnosti pozorně naslouchat, procvičování paměti, rozšiřování slovní zásoby

Popis hry: Učitel řekne větu „*Přijela tetička z Ameriky a co mi přivezla?*“ Žáci říkají: „*Přijela tetička z Ameriky a přivezla mi...*“ První žák dokončí větu přidáním slova, např. „*...kočku.*“ Další žák musí celou větu i se slovem „*kočka*“ zopakovat a přidat k němu další slovo. Tak se řada slov zvětšuje a postupně vypadávají žáci, kteří si nezapamatují všechna slova řady.

Postřehy: Zpočátku je lepší vytvářet kratší řady a postupně je prodlužovat. Podporujeme v žácích radost, když větu řekne i poslední žák.

Obměna. Možno použít různé další varianty: *Byl jsem v lese (městě, obchodě, v ZOO...) a viděl jsem tam... Šla babička do městečka, a koupila tam... Zítřka pojedou do města a koupím si tam...*

Varianta: Můžeme výběr věcí omezit určitou skupinou, ze které musí věci vybírat.

Varianta: *Na zvědavého kamaráda* - učitel se pochlubí tím, co umí a zeptá se prvního žáka: „*Já umím plavat, co umíš ty?*“
Žák: „*Já umím plavat a lyžovat. Co umíš ty?*“
Další žák navazuje.



Obr. č. 23: Tetička z Ameriky

14) Hry na barvy

Cíl: upevnění rytmického citění dětí

Popis hry: Žáci sedí v kruhu. Učitel určí barvu a začíná řetěz: „*červená zástěrka*“. Dále žáci řetězově pokračují: „*červené boty, červené jablíčko, ...*“, atd.

Postřehy: Pro větší obtížnost žák doprovází svůj výrok tleskáním, ostatní opakují.

15) Řekni to jinak

Cíl: Cvičení zaměřená na rozvoj slovní zásoby

Popis hry: Učitel jmenuje podstatná jména a žáci k nim doplňují jejich zdrobněliny: „*Malý dům je...*“ „*Domeček*“, „*Malý stůl je ...*“ „*Stoleček*“, atd.

Obměna: Opačně – „*Jablíčko je velké...*“ a žáci doplní: „*Jablko*.“ „*Autíčko je velké...auto*.“ „*Stromeček je malý...strom*.“

Postřehy: Je dobré si před hrou předem připravit na papír napsané nápady slov.

16) Obchodní zástupce

Cíl: rozvoj slovní zásoby

Popis hry: Žáci si každý vylosují písmeno abecedy, mají za úkol říci větu jako obchodní zástupce, kde určená slova začínají na vylosované písmeno. Př. „*Jsem Adam z Aše a prodávám angrešt*.“ „*Jmenuji se Marek, jsem z Mostu a prodávám maso*.“ „*Jsem Lenka z Litoměřic a prodávám lentilky*.“

Postřehy: Hrajeme vícekrát, aby měli šanci uspět i žáci s menší slovní zásobou.

17) Na básníka

Cíl: rozvoj smyslu pro rým a rytmus

Popis hry: Hledání rýmů na dané slovo: *pes – les, ve – nes, růže – může, kůže, ...*

Obměna: Žáci se mohou pokusit vytvořit celou báseň na dvojici slov: *liška, šiška*.

Postřehy: Některým žákům bylo zapotřebí s rýmováním trochu pomoci.

18) Obrázky vět

Cíl: soubor vět slouží k upevňování hlásek, rozvíjení slovní zásoby, slouží k osvojování gramatických pravidel, k nacvičování a upevňování výslovnosti

Pomůcky: soubor vět s příslušnými obrázky

Popis hry: Věty jsou zaměřeny na etapu upevňování výslovnosti určité hlásky, kdy je již zvládnuta správná technika výslovnosti. Problémem malých dětí bývá utvořit samostatně větu. Navíc je třeba upevňovat hlásky v různých pozicích ve slově, v souhláskových shlucích, a přitom aby věta byla jednoduchá a nezatěžovala dítě svým složitým obsahem nebo i těžší artikulací jiných slov ve větě. Reprodukce vět je spíše pasivní formou fixace hlásek. Žáci se snaží několikrát za sebou zopakovat větu, střídají se, věty obměňují.

Postřehy: Obrázky mohou sloužit jako domalovánky.

19) Protiklady

Cíl: schopnost pohotově odpovědět, procvičení protikladů, rozvoj slovní zásoby

Popis hry: Učitel říká slova a žáci k nim vymýšlejí slova protikladná: Učitel: „*Tlustý*.“ Žáci: „*Tenký*.“ Učitel: „*Světlo*.“ Žáci: „*Tma*.“, apod.

Obměna: Možné hrát s házením míče žáky mezi sebou místo vyvolávání.

Postřehy: Pokud chceme, aby hra probíhala bez zbytečného zdržování nebo aby byla zábavnější, odpočítává učitel žákům čas pro odpověď (3 sekundy).

20) Písmenková polévka

Cíl: rozvoj artikulace a komunikačních schopností

Pomůcky: kartičky s písmenky

Popis hry: Žáci si vytáhnou z košíčku kartičku se samohláskou nebo souhláskou a snaží se najít kamaráda, se kterým vytvoří dvojici a přečtou jejich slabiku, kterou spolu tvoří.

Obměny: V košíčku mohou být i slabiky a žáci se snaží vytvářet slova.

Postřehy: Tato hra

je dosti rušná, náročnější na organizaci.

21) Veselá Věra, rychlá Renata

Cíl: uvědomování si různosti lidí, charakteristika osob pomocí přídavných jmen

Popis hry: Žáci sedí v kruhu a postupně se dokola představují ostatním tak, že před své křestní jméno přidávají přídavné jméno, které je charakterizuje.

Postřehy: Hru můžeme použít při seznamování s novým žákem.

22) Věty podle abecedy

Cíl: rozvoj slovní zásoby, tvořivosti

Popis hry: Žákům řekneme tři písmena (např. „S“, „K“, „H“). Úkolem žáků je sestavit větu tak, aby měla tolik slov, kolik písmen jsme zadali a aby každé slovo začínalo popořádku tímto písmenem. Např.: „*Sluníčko krásně hřeje*“.

Postřehy: Vyžadujeme, aby věty měly přirozený slovosled a byly logické.

23) Nekonečná věta

Cíl: rozvoj slovní zásoby a sluchové paměti, práce se souvětími

Popis hry: Paní učitelka začíná větu: „*Vlak jede...*“ a žáci mají za úkol přidávat další slova tak, aby věta měla smysl. Pokračují např. „*Červený vlak jede městem...*“ Žáci se snaží, aby se slova neopakovala a aby si pamatovali přesně všechna slova, která žáci před nimi přidali.

Postřehy: Hra se podobá hře „*Přijela k nám tetička z Ameriky*“, slova ale žáci přidávají do kteréhokoli místa ve větě, ne pouze na konec věty.

24) Co rád dělám

Cíl: slovesa, rozvoj kreativity, podpora klimatu třídy

Popis hry: Žáci se v kruhu představují křestním jménem a přidávají činnost začínající stejným písmenem jako jejich jméno, např.: „*Jmenuji se Martina a ráda maluji.*“ „*Jmenuji se Radek a rád rybařím...*“

Postřehy: Hra vhodná pro seznámení v nově se utvářejícím třídním kolektivu, je zábavná.

25) Hry se slovy

Cíl: rozvoj slovní zásoby, schopnosti zformulovat větu podle zadání

Popis hry: Žáci vymýšlejí větu, kde všechna slova začínají stejnou hláskou. Příklad: „*Máma má mísu.*“ „*Naše Natálka nese noviny.*“ atd.

Postřehy: Ve skupinách se žákům podaří vymyslet i delší věty nebo dokonce také říkanku.

26) Znáš to zvíře?

Cíl: odborný a prostý popis, rozvoj slovní zásoby, pozorné aktivní naslouchání

Popis hry: Učitel použije odborný popis nějakého zvířete, nejlépe i s obrázkem. Přečte ho žákům. Ti se pak snaží vytvořit popis stejného zvířete, ale prostý, určený malému dítěti.

Obměny: Možno použít i popis věci či charakteristiku osoby.

27) Hrátky se jmény

Cíl: rozvoj tvořivé atmosféry, rozvoj slovní zásoby, spolupráce žáků ve skupině

Popis hry: Vymysli co nejvíce jmen, která začínají písmenkem „J“ (Jan, Jana, Jiřina, Jakub, Jolana, ...). Vymysli co nejvíce jmen, v nichž není písmenko „A“ (Petr, Jindřich, Josef,...). Možno vymýšlet ve skupinách.

Obměna: Srovnání se do řady podle abecedy podle křestních jmen nebo příjmení.

28) Pexeso jinak

Cíl: schopnost pohotově vytvořit větu podle zadání, rozvoj kreativity, procvičení hlásek

Pomůcky: karty s obrázky věcí a zvířat, které začínají na stejné písmeno

Popis hry: Žáci vyhledávají podobně jako při pexesu dvojice karet, které k sobě patří. V této hře jsou to obrázky věcí, které začínají na stejné počáteční písmeno. Když obě karty naleznou, musí s dvojicí slov (obrázky na kartičce) vytvořit větu.

Obměna: Pro zjednodušení a zpestření hry mohou, pokud chtějí za nalezené kartičky získat bod, ke dvěma slovům na stejné počáteční písmenko vymyslet co nejrychleji ještě slovo třetí.



Obr. č. 24: Pexeso jinak

29) Poztrácený příběh

Cíl: vnímat logické členění textu, převyprávění příběhu

Pomůcky: lístky s příběhem rozstříhaným na několik částí (odstavců)

Popis hry: Žáci jsou rozděleni do skupin, každá skupina dostane sadu lístků. Úkolem žáků ve skupině je text smysluplně složit a poté převyprávět.

Obměna: Pro pobavení - okopírovanou část příběhu žáci ve čtveřicích sami rozstříhají a skládají pak příběh nový. Vznikají zajímavé a vtipné příběhy.

30) Nekonečná pohádka

Cíl: rozvoj slovní zásoby, procvičení pozornosti, paměti, fantazie

Popis hry: Učitel čte začátek pohádky: „*Za sedmero horami a sedmero řekami se rozprostíralo malé království, kde ...*“. Dále žáci pokračují sami. Každé dítě si doplní alespoň jedno slovo nebo slovní spojení tak, aby pohádka mohla pokračovat. Žáci si sami vymyslí nekonečnou pohádku, ve které vystupují různé pohádkové bytosti.

Postřehy: Hra pomáhá v hodinách slohu, s jejím opakováním se žáci ve svém verbálním projevu zlepšují, hra se stává nápaditější.

31) Dokonči větu

Cíl: zjišťování vědomostí, kontrola paměti, pozornosti, rozvoj verbálního projevu

Popis hry: Vyučující zvolí téma, např. „*Města a jejich části*“. Hra spočívá v tom, že „paní učitelka všechno zapoměla“ a žáci jí pomáhají dokončit věty. Co všechno už znají? Co si zapamatovali? Paní učitelka začne: „*Bydlíme ve městě...*“ a žáci dokončují: „*...v Moravské Třebové*“. „*Město je rozděleno na části...*“ atd.

Postřehy: Věty se přizpůsobují daným tématům, která je třeba zopakovat. Možno takto opakovat učivo z různých předmětů.

Obměny: Větu začne vybraný žák. Pak hodí míč druhému žákovi, který ji správně dokončí. Pokud se mu to nepodaří, vypadá ze hry. Pokud ano, začíná novou větu.



Obr. č. 25: Dokonči větu

32) A proč?

Cíl: schopnost rychle odpovědět, rozvoj slovní zásoby, rozvoj fantazie

Popis hry: Jeden žák je odeslán z doslechu. Ostatní se zatím dohodnou na určitém předmětu. Po návratu se žák snaží určit tento předmět. První otázka, kterou položí spolužákovi, zní: „*Co ti ta věc připomíná?*“ Žáci odpovídají naprosto volně, podle své fantazie. Dejme tomu, že utajená věc je deštník. Žák odpoví: „*Hřib*.“ Dál se smí žák ptát pouze otázkou: „*A proč?*“ „*Protože to má také takový klobouk,*“ zní odpověď. „*A proč?*“ „*Protože se také zavírá a otevírá.*“ Hra takto pokračuje. Každý z hráčů jmenuje něco, co podle jeho představy má nějakou společnou vlastnost s myšleným předmětem, dokud žák předmět neuhodne.

Postřehy: Pro mladší žáky je obtížnější formulovat popis předmětu.

33) Ospalý námořník („Já, pane kapitáne?“)

Cíl: procvičení schopnosti pohotově odpovědět, rozvoj artikulačních schopností

Popis hry: Všichni žáci mají číslo. Vedoucím hry je kormidelník (učitel). Hra se otvírá tím, že si kormidelník stěžuje, že námořníci jsou ospalí, a řekne: „*Tenhle spí, tamten spí. Musíme vzbudit pětku*“. Pětka vyskočí, postaví se do pozoru a hlásí: „*Já, pane kapitáne? Já ne, pane kapitáne, to číslo dvě, pane kapitáne!*“ Okamžitě vyskočí dvojka, postaví se do pozoru a odpověď se přesně opakuje. „*Já, pane kapitáne? Já ne, pane kapitáne, to číslo deset, pane kapitáne!*“ Zapomene-li si námořník stoupnout do pozoru nebo se splete a neřekne přesně požadovanou větu, musí dát fant nebo vypadá ze hry.

Obměna: Pro větší spád hry je možno, aby ve třídě hráli žáci ve dvou kruzích současně.

34) Hra s abecedou

Cíl: pochopení důležitosti abecedy (například při práci se slovníkem), rozvoj fantazie, rozvoj slovní zásoby.

Popis hry: Žáci jeden po druhém vyslovují věty, které na sebe musí tematicky navazovat. První věta musí začínat písmenem „A“ a další věty pak následujícími písmeny abecedy.

Postřehy: Hra vyžaduje trochu cviku, ale výsledek stojí za to, žáci se pobaví.

Obměny: Hru může učitel zpestřit či ztížit tím, že na začátku stanoví nějaké téma hry, např. zoologická zahrada.

35) Slovní kopaná z vyjmenovaných slov

Cíl: rozvoj slovní zásoby, fantazie, upevnění vyjmenovaných a příbuzných slov

Popis hry: Žáci se rozdělí do skupin po 4 - 6 žácích, poté začnou hrát slovní kopanou, ale musí používat pouze vyjmenovaná slova a slova příbuzná.

Obměna: Žáci říkají věty, které musí obsahovat VS, ta se nesmí opakovat.

36) Jaká může být

Cíl: rozvoj slovní zásoby, slohové útvary - popis, charakteristika

Popis hry: Žáci odpovídají na otázky učitele, vzpomínají na vlastnosti, které jsou charakteristické pro určitou osobu, věc. Např.: „*Jaká je maminka?*“ (veselá, přísná, milá, ...). „*Jaká je květina?*“ (voňavá, červená, zvadlá, ...).

Postřehy: Vhodné využití při popisu v hodině slohu.

37) Krok vpřed

Cíl: osvojení pojmů, vlastností či jevů probraného učiva, pohotová reakce

Popis hry: Vyučující vybere dva nebo tři žáky, kteří se postaví ve třídě do uliček mezi lavicemi na úroveň poslední lavice. Pokládá otázky a vybraní žáci odpovídají. Který z nich odpoví správně jako první, postoupí o krok vpřed. Vítězem je žák, který nejdříve dosáhne tabule.

Obměna: Hru je možno použít na zopakování učiva z jakéhokoli předmětu.

Obměna: Velmi oblíbená je varianta se třemi družstvy žáků stojících v zástupu za sebou, odpovídají vždy ti v první řadě. Kdo z nich odpoví první správně, sedne si do lavice, druží dva jdou na konec zástupu. Vyhrává družstvo, ve kterém nezbyl žádný žák.

38) Vyjmenovaná slova nás baví

Cíl: upevnění znalosti vyjmenovaných slov a slov příbuzných a jejich užití v praxi, rozvoj verbálního projevu, rozvoj fantazie, prezentace vlastních myšlenek

Popis hry: Žáci si vylosují lístky se čtyřmi vyjmenovanými slovy a vytvoří větu, která musí všechna slova obsahovat.

Obměna: Žáci si vylosují více lístků a tvoří celý příběh nebo básničku. Kdo vymyslí nejuvitnější?



Obr. č. 26.: Vyjmenovaná slova nás baví

Postřehy: Možno zvolit i písemnou formu projevu, žákům tolerujeme chyby ve vyjmenovaných slovech, protože se soustředí na příběh.

Obměna: Dvojice žáků spolu komunikuje způsobem, kdy střídavě každý říká větu, která musí obsahovat jakékoli vyjmenované slovo nebo slovo příbuzné. Prohraje ten, komu se nepodaří okamžitě v krátkém stanoveném čase (15 sekund) vymyslet větu. Věty spolu nemusí souviset. Hra je zábavná.

Obměna: „Kulomet“ = přestřelka vyjmenovaných slov a slov příbuzných. Hrají dva hráči nebo družstva proti sobě. Jiná možnost: Hru hraje celá třída v kruhu, komu je hozen míč, řekne slovo vyjmenované či příbuzné, jinak za hry vypadá.

Obměna: Výborný způsob, jak naučit žáky vyjmenovaná slova, je vymyslet společně příběh, ve kterém jsou v určeném pořadí všechna VS konkrétní obojetné hlásky. Příběh s žáky opakovaně hrajeme, nakreslíme na tabuli a žáci do svých sešitů s vyjmenovanými slovy. Příběh můžeme vytvořit (a zahrát si) také na pádové otázky.

39) Proč a proč a proč?

Cíl: rozvoj schopnosti velmi pohotově reagovat a odpovědět

Popis hry: Učitel začne hru jakoukoli větou, například „*Na tomhle stromě rostou šišky*“ a žáka se zeptá: „*A proč?*“, ten musí okamžitě pohotově odpovědět (cokoli si vymyslí). Učitel se ptá okamžitě dalšího žáka: „*A proč?*“ Další žák okamžitě naváže a odpovídá vymyšlenou odpověď. Ve velmi rychlém sledu učitel ukazuje na další žáky a každý z nich mu hned odpoví. Kdo má sebemenší prodlevu, vypadává.

Postřehy: Zpočátku toleruje učitel žákům odpovědi, které nejsou příliš nápadité, později už nedovolí opakující se, nesmyslné či jednoslovné odpovědi.

40) Jakou máš slovní zásobu?

Cíl: rozvoj slovní zásoby, fantazie

Pomůcky: karty s písmeny, tužky a papíry

Popis hry: Učitel vybere z abecedy písmeno. Bod získává ten žák, který napíše v určeném časovém limitu co nejvíce slov, která začínají tímto písmenem, slov, která končí tímto písmenem, slov, která začínají i končí tímto písmenem, slov, v nichž je dané písmeno dvakrát, třikrát nebo slov, která se čtou stejně odpředu i zezadu.

Obměna: Žák dostane tolik bodů, kolik vymyslí slov. Hraje se vícekrát, body se počítají.

41) Indiánská jména

Cíl: rozvoj tvořivého myšlení, podpora sebepoznání a sebereflexe, procvičení schopnosti klást otázky a naslouchat

Popis hry: Učitel dá na začátku žákům dvě nebo tři minuty na to, aby se zamysleli nad svou osobností, povahou, schopnostmi a dovednostmi. Zjištěné osobní kvality by měly vést jednotlivé žáky k vymyšlení co nejpřiléhavějšího indiánského jména. Učitel upozorní žáky, že své jméno budou muset obhájit před ostatními, a to tak, že uvedou příklady ze svého života, které potvrdí, že mohou vybrané indiánské jméno nosit. Ukázka vytvoření indiánského jména: „*Mé jméno je Honza, ten, který umí dobře poradit.*“ Jiný příklad: „*Mé jméno je Jana, ta, která umí dobře vařit a péct.*“

Postřehy: V závěrečné reflexi klademe žákům otázky: *Jak bylo pro vás lehké/ těžké vymyslet své indiánské jméno? V čem bylo jiné toto představování oproti běžnému představení? Čí indiánské jméno bylo velmi výstižné? Co jste se dozvěděli zajímavého/ nového/ překvapivého o ostatních?*

42) Rychlík

Cíl: rozšiřování, obohacování a aktivizace slovní zásoby

Popis hry: Hráči sedí v kruhu. Učitel navrhne písmeno „K“. Od tohoto okamžiku se rozjíždí rychlík. Všichni žáci po kruhu říkají postupně slova začínající na určené písmeno. Kdo si nemůže vzpomenout, vypadává ze hry.

Obměna: Hru ztížíme tím, že omezíme výběr slov určitým okruhem, např. zvířata, jména, hračky atd. Nebo vyhrává ten, kdo vymyslí co nejvíce slov.

43) Ozvěna zaspala

Cíl: procvičování slovních druhů, pozorné naslouchání

Popis hry: Učitel si připraví text povídky či pohádky. Žákům rozdá lístečky, na kterých má každý napsané jedno podstatné jméno z příběhu. Poté příběh vypráví. Vyskytují se v něm všechna žákům přidělená PJ. Jakmile žák uslyší v povídce své podstatné jméno, zvedne hned ruku. Kdo se zmýlí či přeslechne, má trestný bod.

Postřehy: Čtení textu, kde se vyskytne slovo, které tam nepatří. Žáci mohou mít za úkol slova vypsát.

Obměna: Místo podstatných jmen vybere učitel slovesa, přídavná jména atd.

44) Slovo – věta – slovo – věta

Cíl: logické pokračování příběhu, rozvoj kreativity, originality, tvořivé atmosféry

Popis hry: Učitel nebo zvolený žák řekne slovo. Vyvolaný žák vymyslí větu, která bude dané slovo obsahovat, a vymyslí další slovo. Další žák pokračuje stejným způsobem. Je třeba dodržet rychlost sestavování a smysl vět.

Obměna: Žák, který navazuje, musí vymyslet větu, která bude obsahovat poslední slovo nebo jakékoli slovo z věty předešlé.

45) Nejcennější písmeno

Cíl: rozvoj slovní zásoby.

Pomůcky: pera, křída, tabule

Popis hry: Učitel určí písmeno a napíše ho na tabuli. Úkolem žáků je v daném časovém limitu vymyslet co nejvíce slov, která začínají na toto písmeno.

Obměna: Žáci vymýšlejí slova, která končí na toto písmeno nebo která začínají a zároveň končí na toto písmeno. Další variantou jsou slova, ve kterých se dané písmeno objeví v určitém počtu, například třikrát, dvakrát.

46) Popiš svého kamaráda

Cíl: ústní popis osoby, pohotová reakce v odpovědi, podpora třídního kolektivu

Popis hry: Učitel vybere dva žáky. Ti se posadí na židle zády k sobě. Nevidí na sebe.

Jejich úkolem je popsat žáka, který k nim sedí zády, vzpomenout si, co má na sobě, jaké má vlasy atd. Pohrává ten, kdo si už nemůže na nic vzpomenout. Posadí se další dvojice.



Obr. č. 27: Popiš svého kamaráda

Obměna: Abychom do hry zapojili celou třídu, mohou si ve dvojicích zády k sobě najednou sednout všichni žáci.

47) Slovní kulomet

Cíl: žák využívá komunikativní dovednosti k vytváření pozitivní atmosféry, rozvoj pohotového vyjadřování, rozvoj slovní zásoby

Popis hry: Žáci se rozdělí do dvou skupin. Každá z nich si vybere jednoho zástupce, který odejde za dveře. Skupiny se dohodnou na určitém písmenu. Potom zavolají oba zástupce a písmeno jim oznámí. Hra spočívá v tom, že každý z nich musí po dobu dvou minut v rychlém sledu rychle říkat slova začínající omluveným písmenem. Vítězem je ten, kdo za stanovenou dobu řekne více slov. Každé družstvo má počtáře, který počítá druhému družstvu slova. Zvítězí družstvo s nejvíce body.

Obměna: Oba zástupci říkají slova střídavě, komu dojde řeč (5 sekund), skončil.

48) Na spinkání

Cíl: procvičit sluchové vnímání dané hlásky a rozlišit ji ve slově

Popis hry: Žáci se položí na lavici, jakoby usnuli. Učitel určí hlásku. Poté říká slova. Když v nich žáci uslyší dohodnutou hlásku, vzbudí se a podívají na něj. Jinak nechají hlavy položené na lavici. Pokud se spletou a hlavy nezvednou nebo je zvednou, když ve slově určená hláska není, mají trestný bod.

Obměna: Žáci „spí“, dokud učitel říká slova, ve kterých je měkké „i“ a vzbudí se, až když učitel udělá jakoby chybu a řekne slovo, ve kterém je tvrdé „y“.

Postřehy: Obtížnější bývá, pokud učitel mluví ve větách. Odříkávat může i žák.

49) Sestav slovo

Cíl: rozvíjení slovní zásoby.

Popis hry: Učitel napíše na tabuli 10 písmen (je třeba dobře zvážit počet souhlásek a počet samohlásek). Úkolem žáků je vymyslet a zapsat si co největší počet slov sestavených pouze z těchto písmen. *A C T I E P M O K*

50) Kufr

Cíl: schopnost se co nejrychleji vyjádřit, popsat určitý předmět

Popis hry: Jeden z žáků vylosuje papírek se slovem, které se pak snaží popsat, aniž by použil jeho kořen. Ostatní se snaží uhodnout, o jaké slovo jedná.

Obměna: Hráči mohou hrát ve dvojicích a při hře se střídají. Také mezi sebou mohou soutěžit řady. Dobrovolník, který je před tabulí, má minutu na to, aby se pokusil popsat co nejvíce slov. Ostatní žáci z jednotlivých řad slova hádají. Vyhraje řada, která uhodne nejvíce slov.

51) Hádej, na co myslím

Cíl: schopnost klást otázky, osvojení pojmů z probíraného předmětu

Popis hry: Vyučující začne hru výzvou: „*Hádejte, na co myslím!*“ Žáci kladou otázky, učitel odpovídá „*ano – ne*“. Žákovi, který uhádne myšlený pojem, můžeme zapsat bod. Může převzít roli učitele.

Postřehy: Hru použijeme pro zopakování jakékoli probírané látky. Jestliže chce mít učitel pod dohledem výběr hádaných pojmů, může předem připravit karty se slovy, které budou žáci postupně zadávat. Hra je variantou hry „Na převtělování“.

52) Příběh podle obrázkové osnovy

Cíl: vyjadřování myšlenky v logickém sledu, rozvoj schopnosti souvislého vyjadřování, rozvoj skupinové spolupráce

Popis hry: Nejdříve s žáky vyprávíme příběh podle osnovy. Pokud je to pro ně náročné, může příběh nejprve vyprávět učitel a žáci ho sledují na obrázcích. Poté jej po částech vypráví žáci.

Postřehy: Můžeme se ptát, která část příběhu je na určitém obrázku.

Obměny: Obrázky můžeme zpřeházet a žáci je se stručným komentářem správně seřadí. Nebo můžeme jeden obrázek schovat a žáci jej pak mají správně zařadit. Také mohou zjišťovat, která část příběhu chybí.

53) Na jediné písmenko

Cíl: slovní zásoba, tvořivost

Popis hry: Učitel zadá písmeno. Žáci ve skupinách vymýšlí věty, kdy každé slovo ve větě musí začínat na toto písmeno. Věty musí dávat smysl.

Obměna: Je možno zvýšit náročnost úkolu. Žáci tvoří krátký příběh, ve kterém budou na stejné písmeno začínat všechna slova.

54) Písmenko hledá své slovo

Cíl: opakování písmenek, rozvoj slovní zásoby

Pomůcky: zásobník na písmenka

Popis hry: Učitel říká říkanku: „*Písmenka my máme rádi, jsou to naši kamarádi*“ „*Volím písmenko E*“. Žáci si co nejrychleji vytáhnou z připraveného zásobníku písmenka. Postupně vymýšlí co nejvíce slov na tuto hlásku a říkají je nahlas (např. E jako ementál, Eskymák, elektřina ...).

55) Na „nevidomé“

Cíl: rozvoj prostorového vnímání, popis

Pomůcky: šátek na zavázání očí

Popis hry: Učitel vybere dva žáky, jednomu zaváže oči šátkem a druhý žák má za úkol popsat „nevidomému“ cestu tak, aby se dostal na předem určené místo. Abychom „nevidomému“ ztížili orientaci, můžeme ho několikrát otočit o 360 °.

56) Co se ti vybaví, když řeknu...

Cíl: rozvoj schopnosti vyjadřovat pocity, rozvoj emocionálního vnímání

Popis hry: V této hře si polovina žáků čichá k vanilce a polovina k parfému. Poté si lehnou na lavice a vnímají své pocity a myšlenky. Po chvíli žáci popisují, s čím si tuto vůni spojují, co se jim vybavilo.

Obměny: K vybavení pocitů poslouží i píseň, fotografie, obrázek, apod.



Obr. č. 28: Co se ti vybaví, ...

57) Vymysli příběh

Cíl: rozvoj slovní zásoby a představivosti, souvislého vyjadřování, schopnosti spolupráce, aktivního naslouchání

Pomůcky: různé předměty

Popis hry: Žáci se rozdělí do skupin po 2 - 4 žácích a dostanou různé předměty, které donese učitel. Poté se ve skupinkách snaží vymyslet příběh, ve kterém tyto předměty figurují. Hodnotíme originalitu a tvořivost.

Postřehy: Žáci dokážou ve skupinách vymyslet překvapivé příběhy.



Obr. č. 29 :Vymysli příběh

58) Kouzelný košík

Cíl: rozvoj vyjadřovacích schopností, schopnosti popsat předmět, slovní zásoby, tvořivosti

Pomůcky: košík, lístečky se slovy

Popis hry: Žáci se posadí ve třídě do kruhu. Jeden žák si vybere lísteček se slovem, které musí ostatním vysvětlit a říci o něm vše, co zná. Který žák uhádne, o jaký předmět se jedná, vybírá si lísteček a popisuje další předmět.

Postřehy: Velmi oblíbená hra.

59) Propagace cestovky

Cíl: schopnost pohotově argumentovat, zopakování a upevnění učiva

Popis hry: Proti sobě dva žáci argumentují a „přemlouvají“ třetího, aby si na dovolenou vybral jejich kraj. Pokouší se kraj propagovat, vysvětlují, proč právě tento kraj navštívit. Prohraje ten, komu dojdou argumenty – znalosti o tomto kraji. Třetí žák stojí uprostřed mezi nimi a dělá úkroky střídavě k jednomu a druhému hráči, který právě argumentuje, jakoby ho dotyčný žák přemluvil. Nakonec zůstane stát u toho, komu nedošly argumenty, a hru vyhrál.

Postřehy: Žáci se spolu jakoby „hádají“, velmi je to baví a výborným způsobem si nenásilně opakují (a celá třída s nimi) a upevňují jakékoli učivo.

Obměna: Žáci mohou propagovat také město, historickou postavu, atp.

Obměna: Možno také uhájit či obhájit svého kamaráda, říkat o něm samé pozitivní věci, což vede k posílení sebevědomí žáka.

60) Vyprávíme pohádku

Cíl: práce s osnovou příběhu, rozvrhnout vyprávění, vyprávět příběh

Popis hry: Žáci sedí v kruhu. Z dohodnutého jednoduchého příběhu (žákům dobře známého) nebo pohádky vypráví každý žák jednu větu nebo část příběhu postupně v kruhu dokola. Celý příběh či pohádku je třeba vyprávět tak, aby vyšlo přesně na každého žáka jednou, aby se příběh vyprávěl jednou v kruhu dokola.

61) Rozvíjení fabulačních schopností

Cíl: rozvoj schopnosti vyprávět, rozvoj fantazie, vytvoření přátelské atmosféry

Popis hry: Pro hru připravíme co nejvíce drobných předmětů, např.: spona do vlasů, pero, půlka rohlíku, učebnice, hřebem, roztrhaná obálka apod. Každý si pak vybere ten, který ho nějakým způsobem zaujal a snaží se vymyslet jeho osud, příběh až do chvíle, kdy ho někdo někde zapomněl.

Postřehy: Příběh mohou žáci připravovat jednotlivě nebo ve skupinách.

62) Vyprávění příběhu

Cíl: rozvoj pohotového vyjádření a sestavení věty, pobavení, stmelení kolektivu

Popis hry: Každý žák řekne jednu větu, další naváže. Pobavení se, jaký příběh vznikne.

Postřehy: Rychlý způsob „rozmluvení“ žáků v českém jazyce o hodině slohu. Mohou spolu hrát dvojice.

63) Abeceda – vyprávění

Cíl: procvičení abecedy, intonační prvky řeči, rozvoj schopnosti empatie

Popis hry: Žáci mají za úkol odříkat abecedu. Důležité ale je, aby zvolili správně její dramatický přednes - jako tragédii, reportáž z hokejového zápasu, komedii, pohádku pro děti, atp. Při přednesu se předříkávají hlásky abecedy i vícekrát za sebou. Jednotlivá vystoupení trvají 1 minutu. Přednes by měl být co nejdramatičtější.

Obměna: Na herce - Zvolíme si jednoduchou větu (např. „*Večeře je na stole.*“ nebo „*Aha, no jo.*“) Zvolený žák má za úkol větu vyslovit s citovým zabarvením – jako když má radost, zlost, nudí se apod. Ostatní hádají, jakou má právě náladu.

Postřehy: Hra cvičí i schopnost vcítění, empatie. Při hře se žáci dobře baví. Zbavují se ostychu z projevu před ostatními.

Obměna: „*Byla jedna babka*“ říci jako dědeček, miminko, chuligán, fanda, atd.

64) Personifikace

Cíl: rozvoj schopnosti zformulovat krátké sdělení, volba vhodných jazykových prostředků, rozvoj aktivního naslouchání, rozvoj představivosti

Popis hry: Učitel napíše na tabuli několik slov, např. *zrcadlo, lavička, hrneček, deštník, knížka, kufr, zubní kartáček, vysavač*. Každý žák si v duchu vybere některé slovo, představí si, že je touto vybranou věcí, a řekne tři věty o tom, co včera s touto věcí zažil. Ostatní pak hádají, o kterou věc šlo.

Obměny: Žáci si vymyslí fiktivní setkání se známou osobností a vypráví o něm ostatním, dokud někdo neuhádne, o koho se jedná.

65) Rozstříhaný obrázek

Cíl: popis obrázku, vyprávění děje v logickém sledu

Pomůcky: nastříhaný obrázek

Popis hry: Žáci pracují ve skupině po 3 - 4. Jejich úkolem je poskládat obrázek správně dohromady a vytvořit jeho popis.

Postřehy: Každá skupinka má jiný obrázek.

Obměny: Po zvládnutí popisu žáci vytvářejí vyprávění podle obrázku. Jinou možností je, že obrázky jsou částmi děje příběhu a že na sebe dějově navazují. Žáci je potom čtou postupně po skupinách.

66) Zmatek, aneb známe přísloví

Cíl: pohotově poznat české přísloví, spolupráce skupiny



Popis hry: Družstva se dohodnou na jednom přísloví a rozdělí si je tak, aby na každého hráče zbylo jen jedno slovo nebo krátká část. Na znamení jedno družstvo vykřikne svoje přísloví takovým způsobem, že všichni žáci vykřiknou najednou každý svoje slovo. Ostatní skupiny se snaží uhodnout, o jaké přísloví jde. Skupina, která uhodne

Obr. č. 30 : Zmatek, aneb známe přísloví

nejdříve, získává bod. Pokud ostatní neuhodnou, o jaké přísloví šlo, získává bod předvádějící skupina. Hraje se do určeného počtu bodů.

Postřehy: Hádání je třeba omezit počtem bodů, pokusů nebo časově.

67) Na Mart'ana

Cíl: rozvoj vyjadřovacích schopností, schopnosti vysvětlovat, podpora klimatu

Popis hry: „Mart'an“ přistane na naší planetě a všemu se diví - co je květina, míč, dům atp. Úkolem dětí je „Mart'anovi“ věc co nejlépe popsat, aby pochopil, k čemu je (vzhled, vlastnosti, užití atd.), k čemu souží.

Postřehy: Postupně zařazujeme obtížnější slova. Žáci nadšeně učiteli vysvětlují, podrobně odpovídají na jeho zvědavé obrázky. Těší je, že se role obrátily a tentokrát jsou to oni, kdo vysvětlují učiteli

68) Nová škola

Cíl: rozvoj fantazie, uvědomování si a vyjádření svých postojů a přání

Popis hry: Žáci se zamýšlejí nad tím, jaká by se jim líbila škola. Zavřou oči a promítají si chvíli vlastní film“. Poté se snaží popsat, co viděli. Například: „Vidím školu, kde nejsou lavice.“ Druhý žák pokračuje: Žáci sedí v houpacích sítích a dívají se na video...Učitel podporuje žáky v projevu, podporuje jejich fantazii. Nehodnotí. Poté následuje diskuse, komu se líbilo, co si vysnil spolužák, atd.

Postřehy: Hra velmi dobře odhalí dětský svět a přání, která se týkají školy.

Obměna: O své nové škole snů může vyprávět souvisle pouze jeden žák, kterého poté vystřídá druhý žák.

Obměna: Žáci se mohou zamýšlet nad svým budoucím povoláním a zdůvodňovat, proč si toto povolání vybrali.

69) Kresba podle žáka

Cíl: rozvoj schopnosti popisu a schopnosti vnímat popisovanou skutečnost, rozvoj představivosti

Pomůcky: vzorový obrázek (ilustrace ke známé pohádce), papíry na kreslení, psací potřeby

Popis hry: Všichni žáci dostanou čistý papír. Jeden žák popisuje obrázek, který má před sebou, a ostatní žáci kreslí podle toho jeho popisu. Následuje společné odhalení obrázků a kontrola, či obrázek nejvíce odpovídá popisovanému.

Postřehy: Obrázky žáky většinou velmi pobaví, uvědomí si, jak každý vnímá řečené slovo jinak. Pro žáky, kteří měli popsat obrázek, je úkol vcelku obtížný.

70) Dokončit pohádku nebo příběh

Cíl: práce s osnovou, rozvoj komunikace, schopnost vypravování příběhu

Popis hry: Učitel vypravuje pohádku nebo příběh s otevřeným koncem a žáci mají za úkol tento příběh dokončit. Hodnotíme originalitu a vtipnost.

Postřehy: Nezařazujeme jen pohádky, protože žáci mají tendenci používat známý konec s malými obměnami.

Obměny: Využijeme obrázků, které seřadíme podle toho, jak příběh asi probíhal.

71) Narativní pantomima

Cíl: rozvoj schopnosti popisovat probíhající děj či zadávat pokyny

Popis hry: Učitel vypráví příběh či popisuje určitou činnost a žák (nebo žáci) děj příběhu paralelně pantomimicky předvádí. Poté vypráví příběh žák.

Obměny: Formou narativní pantomimy může být autonarace, kdy tentýž hráč mluví a přitom provádí pohybovou činnost. Další variantou je, že jeden žák popisuje to, co předvádí učitel nebo spolužák.

72) Rozsypaný příběh

Cíl: uspořádání příběhu podle časové osy, komunikace ve skupinách

Pomůcky: pohádka o Červené karkulce, která je rozstříhaná na části

Popis hry: Žáci pracují ve dvojicích. Jejich úkolem je seřadit věty podle toho, jak jdou v příběhu za sebou.

- *Červená karkulka žila se svou maminkou na kraji lesa.*
- *Jednoho dne jí maminka řekla, že babička má svátek, aby jí šla odnést buchty.*
- *Karkulka se vydala na cestu a v lese potkala vlka.*
- *Vlk se Karkulky ptal, kam jde.*
- *Karkulka byla hodná a vlkovi vše pověděla.*
- *Vlk se s Karkulkou rozloučil a utíkal k babičce.*
- *Snědl babičku a čekal na Karkulku.*
- *Karkulka se divila, že má babička velké oči, velké uši a velkou pusou.*
- *Vlk Karkulku snědl.*
- *Myslivec rozpáral vlkovi břicho a z něj vyskočila Karkulka s babičkou.*
- *Všichni byli rádi, že vše dobře dopadlo.*

Postřehy: Podle délky příběhu se dá rozdělit počet členů do skupiny.

Obměna: O něco obtížnější bylo pro žáky složit správně báseň.

73) Co tě napadne, když řeknu

Cíl: rozvoj schopnosti diskutovat, rozvoj slovní zásoby

Pomůcky: papír, psací potřeby

Popis hry: Žáci vyjmenovávají co největší počet slov, která je napadnou, řekne-li se dané slovo. Např.: LES (liška, šiška, strom...), CUKRÁRNA (zmrzlina, zákusek, pohár, slunečník...) atd.

Obměna: Možno zvolit i písemnou formu. Žáci k danému slovu po dobu dvou minut každý sám (či ve dvojicích) sepíší co nejvíce slov, která je k tomuto vybranému slovu napadají. Následuje diskuse, kdo co napsal a proč.

74) Přísloví nás baví

Cíl: poznávání českých přísloví, jejich moudrosti

Pomůcky: různá přísloví napsaná na kartičkách a nakreslená na obrázcích

Popis hry: *Poznej přísloví podle obrázku* – Žáci jsou rozděleni na dvě skupiny, soutěží spolu vždy jeden člen z každé skupiny podle stanoveného pořadí a snaží se uhádnout jako první, o které přísloví se jedná. *Vysvětli, co znamená* – Žáci se snaží vlastními slovy vysvětlit význam přísloví. *Najdi chybu* - Žákům předložíme přísloví, jejich obsah bude námi vědomě pozměněn. Žáci si musí přísloví přečíst a opravit chybný zápis na správný. Možno pracovat i ve skupinách. *Zahrajeme si přísloví* – skupiny žáků zahrají krátkou scénku, ostatní hádají. *Vymyslete příběh s příslovím* - Úkolem žáků je vybrat si libovolné přísloví a začlenit ho do vlastního příběhu. Rozsah příběhu i výběr slohového útvaru necháme na samotných žácích. Tento úkol plní každý žák sám za sebe (nebo i ve skupinách). Ve třídě poté můžeme uspořádat soutěž o nejlepší příběh.

Dokonči napsanou část přísloví – Žáci dokončují přísloví, jak má správně být. *Rozstříhaná přísloví* - Jednotlivci či skupiny sestavují přísloví dohromady. *Hledej opačné přísloví* – žáci se snaží nalézt přísloví opačné. Přísloví mají buď napsaná na kartičkách, nebo možno volit obtížnější formu nakreslených přísloví, která žáky baví víc. Jednotlivci či skupiny spolu mohou soutěžit.



Obr. č. 31: Přísloví nás baví

75) Věřte – nevěřte

Cíl: rozvoj schopnosti samostatně vyprávět příběh, rozvoj souvislého vyjadřování, rozvoj fantazie, překonávání ostychu při vyprávění, vytvoření přátelské atmosféry

Popis hry: Vypravěč vypráví krátký příběh, který údajně prožil. Příběh buď musí být úplně pravdivý, nebo úplně vymyšlený. Když vypravěč skončí, ostatní mu kladou otázky, jejichž cílem je odhalit, zda je příběh prožitý nebo vymyšlený.

Obměna: Žáci mají povoleno pouze předem dohodnuté množství otázek (nebo žádné otázky) na vypravěče, poté se hlasuje, kdo mu věří a kdo nevěří.

Postřehy: Možné otázky k reflexi: „*Podarilo se vám uhádnout, která historka byla smyšlená? Podle čeho jste to odhalili? Všimli jste si nějakých znaků neverbální komunikace? Jakých? Čím si myslíte, že jste se prozradili?*“ atd.

76) Ne, nechci / ne, neudělám to...

Cíl: umět v určitých situacích odmítnout požadavek, s nímž nesouhlasím, naučit se zdvořilému odmítnutí, rozvoj asertivního chování

Popis hry: Žáci se rozdělí do dvojic. Jednotlivé dvojice sedí proti sobě, navzájem si adresují požadavky, které mají být zdvořile odmítnuty. Odmítnutí musí vyjádřit bez jakékoli agresivity či napadání partnera. Jeden z dvojice začíná vznášet požadavek, druhý odmítá. Po prvním kole se úlohy žáků prohodí, tj. žák, který původně odpovídal, přednese nyní svůj požadavek.

Postřehy: Preferujeme přátelské, ale rázné výroky, které mohou být i humorně podbarveny. Pro větší kontrolu hraje vždy jen jedna dvojice.

77) Myšlenkové mapy

Cíl: znát princip tvoření myšlenkové mapy, rozvoj verbálního projevu, prezentace svých myšlenek, komunikace a spolupráce při práci ve skupině

Popis hry: Jedná se o grafické zachycení volných asociací, které probíhají v našem mozku při řešení nějakého problému. Graficky se uspořádají klíčová slova a vyznačují se vzájemné vztahy a souvislosti. Zpravidla se problém napíše na tabuli nebo na papír a k němu se pak připisují asociované pojmy ve směru hodinových ručiček. Můžeme takto vytvořit myšlenkovou mapu o určité postavě, jevu nebo probírané učební látce.

Obměna: Klíčová slova možno doplnit i obrázky či symboly.

78) Na rodinu

Cíl: rozvoj komunikativních dovedností, improvizace, kooperace, uvědomění si různosti lidí, mezilidských vztahů, podpora klimatu třídy

Popis hry: Žáci rozehrají situační scénku na rodinu. Kolik bude mít členů, je čistě na jejich rozhodnutí. Do hry jim nezasahujeme a jen tiše pozorujeme. Po skončení situační scénky si s žáky sedneme a necháme je vysvětlit, co se ve scénce odehrávalo, jak se jim líbila jejich role, ale i role ostatních dětí, v jaké roli by chtěli vystupovat příště, jak to probíhá u nich doma apod.

79) Čarodějný košík

Cíl: rozvoj schopnosti zformulovat věty s určenými slovy

Pomůcky: košík, lístečky se slovy

Popis hry: Na stole je košík a v něm jsou kartičky se slovy. Žák si vybere se zavřenýma očima jednu kartičku. Poté ji přečte nahlas a vyvolá žáka, který řekne větu na dané slovo. Ten vyvolá dalšího žáka, který bude losovat kartičku z košíku.

Postřehy: Hodnotíme kladně, pokud se podaří vytvořit nejen větu, ale i souvětí.

80) Špatná známka

Cíl: formulovat svůj nebo spolužákův problém, rozvoj schopnosti argumentovat a obhájit svůj názor, diskutovat, rozvoj fantazie, vcítění se do problému druhého

Popis hry: Žáci sedí v kruhu, učitel posílá fotografii smutné holčičky Anetky. Každý žák se snaží vymyslet a říci, proč asi je Anetka smutná.

Poté učitel prozradí žákům, kde Anetka žije, že má starší sestru, která se dobře učí. Anetka se taky dobře učí, ale dnes dostala špatnou známku... Anetka nešla na oběd a zatajila žákovskou knížku. Otázka pro žáky: „*Myslíte, že udělala správně?*“ Určíme místo ve třídě, které znamená odpověď ANO a místo pro NE. Žáci si vyberou místo, kde chtějí stát. Získávají svými argumenty žáky z druhé skupiny.

V závěru všichni vytvoří cestu, kterou prochází Anetka a každý jí řekne radu. Poté žáci vypráví své názory, diskutujeme, kdy žáci zažili něco podobného. Dojdeme k tomu, že lež má krátké nohy a čím později se provalí, tím to bývá větší problém.

Postřehy: Žáci snadněji dokážou vymyslet, proč je Anetka smutná, ale uhájit své argumenty, kdy mají hodnotit její chování, je pro ně obtížnější. Je třeba se doptávat. Rádi pak vyprávějí své podobné příběhy.

Obměna: Učitel může obměňovat příběhy podle aktuální potřeby třídy.

81) Vaječná povídka tety Berty

Cíl: rozvoj schopnosti pohotově zformulovat pokračování příběhu, rozvoj fantazie

Pomůcky: gumy na gumování, o 2 méně než je dětí

Popis hry: Všichni žáci sedí v kruhu kolem stolu. Na stole leží gumy, a to v počtu o 2 méně než je žáků. Nyní začne jedno dítě vyprávět libovolný smyšlený příběh. Brzy ale v tomto příběhu musí padnout slovo „vejce“. V tomto okamžiku musí každý spoluhráč, kromě vypravěče, rychle sáhnout po gumě. Na jednoho žáka už guma nezbude, a to musí vyprávět příběh dál. Gumy se zase položí doprostřed stolu a hra pokračuje. Žáci napjatě sledují, kdy se do příběhu opět náhle vloudí slovo „vejce“. Příběh dál pokračuje.

Postřehy: Hodnotíme pestrost a pohotovost ve vyjadřování.

Obměna: Místo gumy mohou žáci tahat za provázky, na jejichž koncích je víčko. Žák, který vyslovil slovo „vejce“ se snaží víčko některého žáka kelímkem polapit.



Obr. č. 32 : Vaječná povídka tety Berty

82) Pseudokomunikace

Cíl: rozvoj schopnosti pohotově reagovat, schopnost sestavit souvětí, rozvoj kreativity, vtipných reakcí

Popis hry: Hraje dvojice žáků. První z dvojice celkem 3x rozehrává hovor, větou: „*Něco ti musím říci*“, ale druhý ho nikdy nenechá domluvit a pokaždé mu vpadne do řeči: „*Já vím...*“ a sám větu dokončí. Nic z toho, co řekne, nesmí spolu nijak souviset. První z dvojice pak musí všechny tři věty pospojovat v logický celek. Příklad:

A: „*Něco ti musím říct!*“

B: „*Já vím, bylo tam hodně lidí.*“

A: „*Ano, ale já ti musím něco říct!*“

B: „*Já vím, byl černý jako kominík.*“

A: „*Ano, ale já ti musím něco říct!*“

B: „*Já vím, ale dort už byl upečený.*“

A: „*No právě, bylo tam hodně lidí, on tam potom ale vběhl černý kominík! Ještě, že jsi to zachránil tím upečeným dortem.*“

Postřehy: Žákům činí potíže pohotově odpovídat i sestavit závěrečné souvětí.

83) Vyznání lásky

Cíl: žák využívá komunikativní dovednosti k vytváření pozitivní atmosféry, rozvoj schopnosti rychle a podle zadání odpovědět, rozvoj nápaditého projevu, kreativity

Pomůcky: papíry, tužka

Popis hry: Každý žák napíše na papírek čtyři slova, která by poté v průběhu hry měli ostatní použít při svém vyznání lásky. Papírky se slovy se vloží do krabice. Hra spočívá v tom, že se žáci rozdělí do dvojic (pokud možno spolu dívka a chlapec). Poté si chlapec a dívka z prvního páru každý vytáhnou libovolný lístek a mají chvíli na rozmyšlenou. Chlapec má poté jednu minutu na to, aby vyznal lásku své milované, přičemž použije všechna slova napsaná na lístku. „Milovaná“ dívka mu podobným způsobem (s vylosovanými slovy) odpovídá.

Obměny: Hru můžeme ztížit napsáním více slov, nebo příkazem jejich použití pouze v uvedeném tvaru.

Postřehy: Hru možno pojmout i humorně, napsat slova, která s láskou nesouvisí.

84) Co bylo na obraze

Cíl: rozvoj paměti, rozvoj komunikativních dovedností, rozvoj spolupráce

Popis hry: Na tabuli rozvěsíme na několik minut obraz představující určitou tematickou oblast (pošta, nádraží, zemědělské práce, atd.) Po chvíli obraz otočíme a žáci z paměti jmenují osoby, zvířata a předměty, které viděli na obraze a které si zapamatovali. Žáci mohou pracovat ve skupinách.

Obměna: Místo obrazů můžeme použít obrázky na interaktivní tabuli. Užití hry je možné i v různých vyučovacích předmětech, např. v matematice si zapamatují geometrické tvary a barvy (př. „malý červený čtverec, velký modrý obdélník, ...“).

Obměna: Hru můžeme hrát také tak, že žákům řekneme příběh a oni vzpomínají na děj příběhu.

85) Velká kaskáda

Cíl: pozorné naslouchání, procvičení větné skladby, slovosledu

Popis hry: Učitel stanoví slovo a žáci postupně tvoří věty. Každá z nich je vždy o jedno slovo delší, než je věta předcházející. Nová slova nemusí být připojována jen na konec věty, mohou být i vkládána doprostřed nebo na začátek věty.

Obměna: Žáci postupně nepřidávají pouze slova, ale vždy celou větu. Každý další žák ovšem musí zopakovat všechny předchozí věty. Je to obtížné a zábavné.

86) Je to správně?

Cíl: opakování a upevnění probíraného učiva, žáci se učí zformovat to, co vědí, zbavují se ostychu z mluvení před ostatními žáky, a připravují se tak na ústní zkoušení ve vyšších ročnících

Popis hry: Zvolíme si nějaké zvíře, např. slona. Úkolem dětí je říci o něm vše, co vědí (má chobot, kly, je velký, má hrubou kůži, atd.). Kdo řekne nějakou vlastnost (znak) špatně, nebo neví další vlastnost, vypadává ze hry.

Postřehy: Žáci mohou tímto způsobem zopakovat učivo z různých předmětů.

87) Fantastické odpoledne

Cíl: pohotová reakce při odpovědi, rozvoj originality, představivosti, argumentace

Pomůcky: na papíře sepsané otázky, obrázek veselého a smutného „smajlíka“

Popis hry: Učitel dává žákům otázky, na které musejí pohotově odpovědět pozitivně (řekne větu, bude vždy příjemná, milá, optimisticky laděná) či negativně podle toho, jaký si vytáhnou obrázek „smajlíka“, jestli veselého nebo smutného. Na otázky musí umět pohotově reagovat.

Postřehy: Po vytažení „smajlíka“ dostávají oba žáci několik otázek v rychlém sledu a odpovídají jeden stále pozitivně a druhý stále negativně. Obtížnější byla pro žáky pozitivní vyjádření oproti negativnímu kritizování. Netolerujeme opakování stále stejných vyjádření, např. „*To je paráda.*“ Hra je náročnější na její vedení, ale zábavná.

Obměna: Dva žáci spolu hovoří, jeden vždy v pozitivních větách a druhý v negativních a střídají se. Po několika větách si role vymění. Nakonec se žáků zeptáme, která role se jim líbila více.

Obměna: Žáci odpovídají buď pravdivě, nebo nepravdivě.

88) Co jsem udělal?

Cíl: schopnost podávat jasné instrukce, procvičování a prohlubování učiva o slovesech, rozvoj fantazie

Popis hry: Předvádíme žákům několik pohybů (později vybraný žák) a druhý žák se snaží popsat a vlastně i uhádnout, co žák dělá.

Obměna: „Dělej, co říkáme.“ Žáci podle pokynu jednoho žáka vykonávají zadané pohyby („*sedněte si na zem*“, „*běžte ke dveřím*“, „*zastavte se*“, ...).

89) Ne, nechci

Cíl: vhodné formy odmítnutí, sebedůvěra, správná formulace

Popis hry: Žáci sedí v kruhu a navzájem si adresují jednoduché žádosti. Oslovený odpoví tazateli vlídně, ale jasně záporně. Hledí mu přitom zpříma do očí. Na konci stručných oznamovacích vět klesá intonačně hlasem. „*Ne, to ti půjčit nemohu.*“ „*Ne, nemám!*“ „*Ne, nechci!*“ Kdo odpověděl, osloví svou žádostí zase dalšího a ten ho odmítne atd.

Obměny: Rozehráváme krátké příhody s motivem odmítání, např.:

- dívka je přemlouvána, aby jela autem s někým, komu nevěří,
- chlapec je pro nadměrnou ochotu využíván lenivým bratrem,
- někdo je chytře a jemně "zpracováván" dealerem drog,
- děvče je obdarováno tím, od něhož dárek nechce,
- chlapec je přemlouván, aby si zapálil, a nechce,
- kamarád si chce půjčit drahý fotoaparát (kolo, peníze).

Postřehy: Pro žáky není lehké zdvořile odmítnout, jednoznačně a bez pocitu viny. V této hře mohou žáci nacvičovat vhodnou formou odmítnutí. Společně vždy krátce ohodnotíme obsah, formu a míru rozhodnosti v odpovědi. Žáci si během závěrečné reflexe doporučují navzájem, jak projevy zlepšit, a učitel shrne to nejpodstatnější ve sdělení pro všechny. Lidé se domlouvají s druhými také mimoslovněmi projevy, je tedy důležité, aby byla přesvědčivá nejenom slova, ale také intonace, gesta, mimika, držení těla, atd.

90) Tajemství předmětů

Cíl: rozvoj schopnosti přesně popisovat věc, výstižně charakterizovat osobu

Pomůcky: uzavíratelná krabice s různými předměty

Popis hry: Tajemné předměty učitel v úvodu hodiny vloží do připravené krabice. Ta se může stát vesmírnou zásilkou nebo nalezeným pokladem. Objevitelé jednotlivé kusy popisují, ostatní žáci je určují. Vyhrává žák nebo skupina, která nasbírá nejvíce bodů. Pokud je popis chybný, objevitel ztrácí jeden bod.

Obměna: Hru můžeme využít při nácvičce charakteristiky. Objevitelé nepopisují předmět, ale snaží se charakterizovat osobu, která tento předmět užívá či užívala.

Postřehy: Prvek tajemství ve hře se žákům líbí. Výborné do hodin slohu k procvičení schopnosti popisovat věc či charakterizovat osobu.

91) Ulička

Cíl: rozvoj schopnosti sdělit své postoje, názory, myšlenky, vyjádřit druhému pochvalu, povzbuzení, pozitivní vyjádření, podpora klimatu třídy, tvorby pěkných vztahů ve třídě

Popis hry: Hráči udělají uličku tak, že se postaví do dvou řad naproti sobě ve vzdálenosti zhruba 1,5 m. Takto vzniklou uličkou prochází jeden žák. Ulička představuje různá místa (např. chodbu vedoucí k soudní síni či ulici k domu přítele) a žáci stojící naproti sobě jsou stromy, či zdi uličky apod. Žáci postupně vyslovují své názory a myšlenky směřující k postavě procházející uličkou, kterou žák představuje.

Postřehy: Využívá se, kdy má dojít k nějakému rozhodnutí a je třeba utřídit fakta, názory a postoje k dané postavě.

Obměna: Hra „Parlament“, při které se dotyčná osoba může obhajovat.

Obměna: Uličkou prochází se zavřenýma očima žák, který se necítí dobře, má „špatný den“. Ostatní na něj polohlasně mluví ve chvíli, když je na jejich úrovni. Říkají o něm polohlasně něco hezkého, pozitivního. Mohou mu podávat ruce a pomalu ho tak posouvat dál, aby měl při zavřených očích pocit opory a také příjemný pocit z doteků.

92) Tři přání zlaté rybičky

Cíl: rozvoj souvislého vyjadřování, fantazie, schopnosti diskutovat, vyslechnout, rozvoj sebepoznání a schopnosti porozumět sobě i druhým

Popis hry: Učitel se ptá žáků: „*Kdybys chytil zlatou rybku a ona ti mohla splnit tři přání, co by sis přál a proč by sis to přál?*“ Následuje diskuze, argumentování, porovnávání, která přání mělo více žáků, která přání byla naopak ojedinělá.

Postřehy: Žáci jsou vedeni k pozornému naslouchání a neskákání si do řeči, neboť při následné diskusi je složitější udržet pravidla komunikace. Žáci se učí formulovat své myšlenky a nápady. Hra slouží k uvědomění si různosti hodnot, názorů druhých, vede ke sblížení žáků a k pozitivní atmosféře porozumění.

93) Co by se stalo, kdyby

Cíl: rozvoj slovní zásoby, kreativity, uvědomění si logických souvislostí

Popis hry: Hra je založena chápání příčinné souvislosti jevů. Např. „*Co by se stalo, kdyby přestalo svítit slunce.*“ Ptáme se žáků, jak by se zachovali v určité situaci nebo co by se stalo, kdyby... („*Co by se stalo, kdybychom nezalévali květiny?*“ atp.).

Postřehy: Hra je zábavná, i když pro někoho je těžké vymyslet odpověď.

Obměny: Jednodušší je, předkládat žákům obrázky, lépe pak vymyslí, co se stalo.

94) Hádej, nač myslím

Cíl: souvislé vyjadřování, popis předmětu, rozvoj fantazie

Popis hry: Jeden žák odejde za dveře. Ostatní se domluví na věci nebo osobě v místnosti a podle jejich kolektivního popisu žák, který byl za dveřmi, musí tuto osobu nebo věc uhádnout. Žáci, kteří popisují, vnímají popisovaný předmět. Záleží na tom, jak přesně a správně umějí vystihnout jeho znaky a jak správně a souvisle se umějí vyjádřit.

Postřehy: Mladší žáci mají někteří problém s popisem věci.

95) Hádat se dovoleno

Cíl: protiklady, přídavná jména, pohotová odpověď

Pomůcky: sepsaná vhodná slova, ke kterým lze říci protiklad

Popis hry: Dospělí často říkají žákům, ať se mezi sebou nehádají. Spory jsou nepříjemné. Lepší je se dohodnout než dohadovat. Při této hře nemá nikdo pravdu. Dokonce se můžete hádat. Vyzvěte žáka: „*Hádej se!*“ Říkejte postupně slova, ke kterým existuje protikladný výraz. Žák odporuje slovem opačného významu. Postupně zvyšujte rychlost a razanci projevu. Nakonec nabídněte soupeřícímu žákovi ruku ke smíru a hádka ustane. Dále se „hárají“ spolu dva žáci.

Obměna: K přídavným jménům uvádějte i podstatná jména, například: *malý motýl - velký slon, sladký meloun - slaný preclík.*

Postřehy: Uvádění i přídavných jmen je pro mladší žák obtížnou variantou hry.

96) Jak dobře se známe

Cíl: popis a charakteristika osoby, bližší seznámení žáků, příznivé třídní klima

Pomůcky: papíry a tužky

Popis hry: Učitel popisuje jednoho nejmenovaného žáka, ostatní hádají, o koho se jedná a k číslu jedna zapíše jeho jméno. Dalšího žáka popisuje a charakterizuje vybraný žák. Další ho vystřídá a popisuje jiného žáka. Ostatní vždy hádají, a zapisují k číslům jména žáků, o kterých si myslí, že jsou popisováni (stačí popis 10 žáků). Jde o to, kolik kdo uhádne popisovaných žáků. Jak dobře se známe? Vyhodnotíme odpovědi. Následuje diskuse, bližší seznámení se spolužáky.

Postřehy: Překvapivé je zjištění, že žák, který začal chodit do třídy jako poslední, ví o ostatních žácích nejvíce a vyhrál. Zajímá o své spolužáky.

97) Co se mi líbí?

Cíl: rozvoj schopnosti vyjádřit své pocity, naslouchat druhému, sblížení dětí

Pomůcky: lavice, různé předměty, obrázkové karty mandal či jiné obrázky, fotografie, fotografie pohádkových postav

Popis hry: Na třech lavicích jsou pro děti připravené věci, ze kterých si podle momentální situace a nálady vybírají předměty. První lavice: různé předměty – kámen, šátek, míček, šiška, hřeben, klíče, svíčka, ... Na druhé lavici - obrázkové karty mandal nebo jiné obrázky či fotografie, na třetí lavici vyfocené pohádkové postavy. Každý si vybere jednu věc, mandalu a fotku. Žáci sedí v kruhu a sdělí ostatním, proč si právě tyto věci vybrali. Postupně všichni „představí své předměty“ a ostatní pozorně naslouchají. Seznamují se blíže s názory, náladami a pocity svých spolužáků. Následuje diskuse, reflexe.

Reflexe: Zamyšlení, proč jsem si toto vybral. Otázky do diskuze: *Proč jsem si toto vybral? Proč myslím, že si můj spolužák toto vybral? Co jsem se o něm dozvěděl? Co máme společného? Jak jste se cítili, když jste ostatním vyprávěli o vašich předmětech? Čeho jste si všimli? Co vás zaujalo, překvapilo?*



Obr. č. 33 : Co se mi líbí?

98) Sestav větu

Cíl: větná skladba, rozvoj tvořivosti, komunikace a spolupráce ve skupině

Pomůcky: křída, tabule, psací potřeby

Popis hry: Na tabuli je odhaleno 10 napsaných slov. Žáci jsou rozděleni do skupin a jejich úkolem je vymyslet co největší počet vět sestavených pouze z těchto slov.

Postřehy: Použijeme slova přizpůsobená věku žáků, která běžně znají a používají, dovolíme je ohýbat.

99) Přeji si

Cíl: souvislé vyprávění, popis věci, místa

Popis hry: Žáci vypráví, co by chtěli změnit například v naší zemi, v našem městě, na našem dětském hřišti, v naší škole, atd.

Postřehy: Možno také popisovat „Můj vysněný dárek“ (dovolená, ...).

100) Budoucnost

Cíl: vypravování, rozvoj schopnosti souvislého vyjadřování myšlenek v logickém sledu, rozvoj sebeuvědomění, sebepojetí, porozumění druhým

Popis hry: Žáci vyprávějí o tom, co by chtěli dělat o víkendu, kam by chtěli jet o prázdninách, čím by se chtěli stát a proč, co se jim na tom povolání líbí, atp.

Postřehy: Mladší žáci mají trochu problém povídat o budoucnosti, vyprávět, co budou dělat. Při opakování dochází k výraznému zlepšení.

101) Blázinec

Cíl: rozvoj schopnosti klást otázky, rozvoj schopnosti soustředěného naslouchání, logického uvažování, pobavení kolektivu, napětí

Popis hry: Žáci sedí v kruhu na židlích. Vybere se jeden žák, který se pošle z doslechu. Ostatní si domluví zvláštní způsob, jakým budou odpovídat na jeho otázky. Např.: odpovědi budou posunuté o 1 nebo více žáků, tedy žáci odpovídají na to, na co se ptal předchozího žáka. Vybraný žák se postaví doprostřed kruhu. Sdělíme mu, že se ocitl uprostřed lidí, kteří z neznámého důvodu odpovídají naprosto zmateně. On pak musí určit, jestli se zbláznili a on je s nimi v blázinci, nebo zda mají jejich odpovědi nějaký systém, který se snaží odhalit. Může se ptát na cokoliv. Pokud neuhádne systém do určené doby, můžeme mu napovědět.

Postřehy: Hru je nutné provozovat s žáky, kteří ji neznají, nebo je nutné vymyslet nový systém odpovědí.

Obměna: Domluvený systém odpovědí je, že končí-li otázka na souhlásku, je odpověď žáků kladná, když na samohlásku, je záporná.

102) Na němého

Cíl: rozvoj slovní zásoby, schopnost klást otázky

Popis hry: „Němý“ předvádí situaci, kdy přijde do obchodu a snaží se dorozumět posuňky s „prodavači“. Naznačuje, že chce něco k pití, něco sladkého, koupit chleba, má málo peněz. „Prodavači“ se ho smějí ptát, o co jde, ale pouze tak, aby mohl odpovědět kývnutím nebo zavrtěním hlavy.

Postřehy: Uskutečňujeme propojení s OSV – žáci jsou schopni komunikovat neverbálně, pochopení emocí druhých lidí, vcítění se, pochopení motivace a pohnutek druhého člověka.

103) Ztráta paměti

Cíl: rozvoj slovní zásoby, pohotová slovní produkce nápadů na dané téma, rozvoj kreativity, originality, tvořivé atmosféry, vzájemná inspirace, pobavení

Pomůcky: náhodně vybrané předměty

Popis hry: Učitel vypráví o muži, který při nějaké nehodě nebo úrazu ztratil paměť. Nenašly se u něho kromě několika předmětů, které měl v kapse, žádné doklady. Učitel pak položí předměty na stůl, jakoby je předkládal policii. Každý žák si je pečlivě prohlédne a pokusí se podle nich vytvořit co nejpodrobnější zprávu, o jakého člověka asi jde. Vhodné předměty jsou třeba klíče, lístek z tramvaje, kapesník, obálka s adresou, hřebínek, atd.

Postřehy: Možno se domlouvat ve skupinách. Jednotlivé zprávy se ohodnotí podle nápaditosti a vtipnosti. Žáci vymýšlejí příběhy s velkou dávkou fantazie.

104) Lovci lidí

Cíl: rozvoj schopnosti navázat kontakt se spolužákem a schopnost klást otázky, využívat komunikativní dovednosti k vytváření pozitivní atmosféry, sblížení dětí

Pomůcky: pracovní listy pro každého účastníka

Popis hry: Učitel na papír formátu A4 vytvoří tabulku, která má počet okének dle počtu žáků. Minimální počet okének je 12 (přestože je účastníků ve skupině méně). Maximum okének je 20 (přestože je účastníků ve skupině více). Každé okénko obsahuje nějakou charakteristiku, schopnost nebo dovednost člověka. Charakteristiky musí být formulovány pozitivně, bez diskriminačních, rasistických či jiných podtextů.

Učitel rozdává všem žákům pracovní listy. Úkolem každého žáka je najít mezi ostatními žáky, který splňuje některou z charakteristik, uvedených na pracovním listě. Pokud takového najde, zapíše si jeho jméno do příslušného okénka. Cílem hry je získat jména do všech okének, jméno jednoho žáka se může objevit maximálně ve dvou okénkách. Hra může skončit v okamžiku, kdy se třem hráčům podaří vyplnit celou tabulku nebo po předem stanoveném časovém limitu, např. po 15 minutách.

Poté se všichni žáci posadí do kruhu a postupně prezentují, co se o ostatních účastnících dozvěděli. Postupně se tak odhalí velká suma informací o všech žácích.

Postřehy: Technika se stává zajímavější, pokud si učitel připraví pro každého účastníka tabulku s jinými charakteristikami vlastností. Pro zpětnou vazbu s žáky můžete použít následující otázky: *Jak se vám získávaly informace? Bylo těžké/ lehké informace získat?*

Rušilo vás něco během tohoto cvičení? Co jste se dozvěděli zajímavého/ nového/ překvapivého o ostatních žácích?, atp.

105) Můj vnitřní hlas (Alter ego)

Cíl: pohotovost v komunikaci, rozvoj schopnosti vyjadřovat skryté myšlenky

Popis hry: Dva žáci spolu vedou dialog, ale zároveň se jim v hlavě honí nevyslovené věty jejich „druhého já“. V tom spočívá princip hry. Mezi tím, jak se chováme a jací bychom chtěli být, je často rozdíl. Hru hrají 4 žáci: On, Ona a jejich „druhý já“. On a Ona stojí proti sobě a jejich „druhý já“ stojí za nimi. Dialog, který spolu On a Ona vedou, doplňují tím, co si asi oba doopravdy myslí.

Obměny: Náměty mohou být velice různé - např. žadatel o byt a úředník, učitel a žák, instalatér a paní na mateřské dovolené, apod.

Postřehy: Výborná aktivita. Zpočátku mohou mít žáci problém se do role dostat. Pro tuto aktivitu je dobré vyzvat extroverty. Zařazujeme náměty žákům blízké.

106) Jak se cítíš?

Cíl: vcítění se do role, do pocitů a myšlenek osoby někoho druhého

Popis hry: Vybraný žák nebo skupina žáků se snaží vcítit do pocitů druhého spolužáka, historické postavy, známého spisovatele, herce, apod.



Obr. č. 34 :Jak se cítíš?

107) Napiš slovo

Cíl: schopnost volit vhodné slovní i mimoslovní prostředky řeči v běžném hovoru, schopnost rozehrát krátké etudy, tvořivá atmosféra

Popis hry: Nejprve napíše každý z hráčů na kousek papíru jedno běžně používané podstatné jméno. Všechny papírky se vhodí do klobouku nebo na hromádku na zem. Poté se hráči rozdělí do skupinek (3 – 5 osob). Podle počtu osob ve skupince si každá skupina vylosuje příslušný počet slov. Úkolem jednotlivých skupinek bude vytvořit krátké etudy, ve kterých budou použita vylosovaná slova. Na závěr si jednotlivé skupinky přehrají své etudy. Po skončení každé etudy hádají hráči, kteří měli roli diváků slova, která si daná skupina vylosovala.

108) Co je to štěstí?

Cíl: uvědomění si hodnot v životě, diskuse, spolupráce ve skupině

Popis hry: Žáci mají za úkol výběr a seřazení hodnot, které podle nich určují štěstí. Rozdělí se do skupin po čtyřech. Do každé skupiny dostanou lístečky, na kterých budou mít 15 hodnot, jimiž může být označováno štěstí. Jejich úkolem je vybrat 10 z nich a seřadit je podle důležitosti. Musí tedy nejen vybrat a seřadit lístečky, ale také se na tom ve skupině dohodnout. Budou mít na výběr mezi následujícími hodnotami: *Šťastná a spokojená rodina, vyhrát v loterii 100 000 000 korun, vzdělání, klidný, bezstarostný a bezpečný život, práce, kterou miluji, cestování, schopnost pomáhat lidem, skvělí přátelé, atraktivní vzhled, zdraví, láska, svoboda, připojení k internetu, úspěch, sláva.*

Postřehy: Následně je velmi důležitá reflexe mezi skupinami, řízená učitelem.

Proč jste nevybrali 5 daných hodnot? Co pro vás bylo nejdůležitější? Shodli jste se ve skupině, nebo panovaly rozpory? Jak jste případné rozpory vyřešili? Co bylo nejméně důležité? Proč? Učitel by v žádném případě neměl zpochybnit výběr žáků. Hra je pro učitele výborným diagnostickým prostředkem.

109) Interview

Cíl: pozorné naslouchání, představení spolužáka, seznámení a sblížení žáků

Popis hry: Hrajeme ve dvojicích. Každý žák se během krátké doby (5 minut pro každého z dvojice) snaží zjistit zajímavosti o druhém žákovi. Po vypršení stanoveného času postupně každý žák představí svého kamaráda.

Obměny: Jednodušší varianta – žáci si mohou psát krátké poznámky. Těžší varianta – žáci si musí získané informace pamatovat.



Obr. č. 35: Interview

110) Příběh z vylosovaných slov

Cíl: rozvoj slovní zásoby, fantazie, tvořivosti a originality

Popis hry: Žák vylosuje 10 obrázků, upevní na tabuli, žáci vytvoří příběh, aby použitá slova obsahoval a to ve vylosovaném pořadí.

Postřehy: Žáci si slova sami vymyslí a napíší, pak je losují.

111) Neomezený vládce

Cíl: procvičení a zopakování učiva z libovolného předmětu

Popis hry: Kdo chce být neomezený vládce, například v českém jazyce si žák sedne na židli před tabulí. Ostatní žáci mu kladou otázky vztahující se ke všem složkám češtiny – gramatice, pravopisu, slohu, literatuře. Vládce na otázky odpovídá, ostatní dávají pozor a kontrolují správnost odpovědi společně s učitelem. Kdo položí otázku, na kterou vládce neumí odpovědět nebo odpoví nesprávně, střídá jej. Vítězí ten, kdo odpověděl správně na největší počet otázek v jednom sledu.

Postřehy: Velmi „užitečná“ pro nenásilné zopakování učiva využitelná v předmětech pro jakékoli téma výuky.

112) Na řečníky

Cíl: komunikační dovednosti, kultivace mluveného projevu, improvizace

Pomůcky: klobouk s lístky s tématy (např.: babiččiny brýle, boule na čele)

Popis hry: Žák si z klobouku vylosuje jedno téma a bez přípravy na toto téma plynule po dobu jedné minuty hovoří.

Postřehy: Úkol je pro žáky obtížný. Můžeme žákovi poskytnout určitou dobu, aby si rozmyslel, o čem bude mluvit. Pro ztížení mohou být ve hře dva žáci, oba mluví jednu minutu současně. Prohraje, kdo se nechá vyvést z míry a „ztratí řeč“.

113) Něco o sobě

Cíl: rozvoj sebepoznání a sebepojetí, atmosféra důvěry, sdílení myšlenek, diskuse

Popis hry: Žáci sedí v kruhu, učitel je vybídne, by se na chvíli ponořili do svého nitra a zamysleli se nad tím, co by o nich asi řekl jejich penál, kdyby mohl mluvit. Po chvíli jeden po druhém sdělují ostatním, co je napadlo. Proběhne diskuse.

Postřehy: Někdy dělá dětem problém hovořit o sobě samém – proto vznikla tato hra, která využívá změnu perspektivy usnadňující mluvit o sobě nepřímou. Ve hře o nás vypovídá věc, která k nám patří, má k nám vztah a dobře nás zná. Velmi o nás prozradí.

Obměna: „*Napadlo vás někdy, co by o vás vyprávělo vaše pero? (zubní kartáček, boty, postel, lednice, knížka, ...).*“

114) Dárek

Cíl: základní komunikační pravidla, rozvoj fantazie, originalita, vnímat potřeby druhého

Popis hry: Z krabice, ve které jsou na lístečcích napsaná jména všech účastníků hry, si postupně každý hráč vytáhne jeden. Jeho úkolem je vymyslet pro vylosovaného imaginární dárek, který by mu udělal radost. Důležité je vymyslet nejen správný dárek, ale i vysvětlit, proč zvolil tento dárek a vhodný způsob jeho předání, resp. převzetí.

Postřehy: Žáci se dokážou empaticky vcítit, volí překvapivé dárky a radost při „předávání“ je u obdarovaného a darujícího opravdová.

Obměna: Schopnost si vzájemně popřát během vánoční besídky nebo při oslavách narozenin či svátků.



Obr. č. 36: Přání

115) Fotoscénář

Cíl: popis fotografie, mluvený projev v dějové posloupnosti, rozvoj fantazie, slovní zásoby

Pomůcky: fotografie zachycující děj

Popis hry: Členové jednoho družstva mají v rukou fotografie postupně zachycující nějaký příběh. Jejich úkolem je popsat postupně to, co vidí na svém obrázku. Druhé družstvo sestavuje podle jejich popisu příběh.

116) Rozhovor s budoucností

Cíl: verbální prezentace svých myšlenek, imaginace, atmosféra důvěry

Popis hry: Žáci provádí rozhovor se svým budoucím já. Pro tuto aktivitu je potřeba větší zrcadlo. Učitel žáky uvede do situace. Ocitli se v roce 2045. Stali se z nich dospělí lidé středního věku. Poté s nimi provede přechod zpátky do minulosti. (K tomu může sloužit imaginární brána tvořená ze židlí, nebo třeba vhodové dveře.) Žáci se ocitají z jejich pohledu dospělých zpátky v minulosti a mohou si promluvit se svým mladším já. Jeden po druhém přichází k zrcadlu a mají možnost si vzkázat tři věty.

Postřehy: Podle atmosféry ve třídě je možné žákům také poskytnout při rozhovoru soukromí. Do třídy či místnosti se zrcadlem budou vstupovat postupně.

117) Komplimenty (a kritika)

Cíl: posílení psychické odolnosti, podpora vzájemných vztahů

Pomůcky: papír nastříhaný na malé lístečky, tužky

Popis hry: Rozdáme žákům lístečky papíru, na které napíšou svoje jméno a příjmení. Lístečky zamícháme a každý si jeden vylosuje. Nesmí prozradit jméno toho, koho si vylosovaly. Pokud si vylosoje sám sebe, lísteček vyměníme.

Žáky vyzveme, aby spolužákovi, kterého si vylosovali, sdělili nějaký kompliment, pochvalu, ocenění. Vysvětlíme, aby sdělení říkali přímo dotyčnému dítěti do očí a ve druhé osobě (např. „*Franto, na tobě se mi líbí, ...*“).

Postřehy: Žáci vymýšleli pro dotyčného 3 pochvaly, na rozmyšlení dostali 2 minuty. Většina dětí byla schopná komplimenty vymyslet. Ně kterým žákům se nedařilo dívat druhému do očí. Když na ně přišla řada, nervozitou zapomněli, co chtěli dotyčnému říci. Hra žáky příliš nebavila, hlavně ke konci. Příště jen 2 komplimenty a možno říkat všichni najednou ve dvojicích. Někteří žáci se styděli. Pokud nevěděli, co říci, ostatní jim pomáhali.

118) Rekonstrukce

Cíl: rozvoj mluvního projevu, volba vhodných jazykových a výrazových prostředků, tvořivá spolupráce, komunikace, překonání ostychu a vytvoření přátelské atmosféry

Popis hry: Žáci jsou rozděleni do menších skupin. Jedna z nich předvede krátký jednoduchý výstup nebo scénku. Ostatní skupiny se pak snaží opakovat její děj i předvedení co nejpřesněji. Vyhrává ta skupina, které se to podaří nejlépe.

Postřehy: Skupiny se nevydržely držet obsahu původní scénky, ale „strhla“ je vlastní improvizace, což není na škodu věci, jen pouze upravení pravidel.



Obr. č.37: Rekonstrukce I.



Obr. č. 38 : Rekonstrukce II.

119) Vlakové kupé

Cíl: volba vhodných jazykových a výrazových prostředků, vcítění se do druhého

Popis hry: Představte si vlakové kupé, v němž cestuje šest, sedm, osm lidí. Každý z cestujících má jiné vlastnosti, jiný charakter. Sešli se tu např. optimista, hádavý neurotik, flegmatik, bojácná studentka, hysterická žena, nervově postižený, pesimista atp.... Role přiděluje učitel tak, aby o nich ostatní cestující nevěděli a dali si navzájem možnost vyniknout a projevit se. Ostatní účastníci hry i diváci mají za úkol uhádnout, kdo z předvádějících jakou roli dostal.

Postřehy: Je dobré, když žáci hrají hru poprvé, aby učitel určoval pokynutím, kdo v kupé mluví, aby žáci nemluvili všichni najednou.

130) Hlášky v dešti

Cíl: sestavit slovo, spolupracovat ve skupině

Popis hry: Učitel rozmístí hlášky na magnetickou tabuli. Vyvolá skupinu žáků. Každý si vezme jednu hlásku. Žáci se mezi sebou poradí, jak složí slovo. Na zvolání učitele „Prší!“ se hlášky postaví vedle sebe tak, aby vytvořily slovo.

Obměna: Hrají dvě družstva o stejném počtu žáků. Vedoucí družstev dostanou kartičky s písmenky, ze kterých se dá složit určité slovo, například: „Vánoce“. Na zvolání učitele „Prší!“ si každý žák z družstva vezme jedno písmenko. Poté si žáci stoupnou do řady vedle sebe tak, aby ostatní žáci ve třídě mohli přečíst slovo, které družstva složí.

121) Kouzelná truhla

Cíl: rozvíjení slovní zásoby, popis, rozvoj představivosti, přesnost ve vyjadřování

Pomůcky: „truhla“ (kufř nebo krabice – nejlepší by byl neobvyklý tvar)

Popis hry: Každé dítě bude pracovat individuálně před očima skupiny. Uprostřed herní plochy je „truhla“. Dítě ji otevře a bude popisovat divákům, co v ní je (je tedy třeba, aby si to představovalo, protože truhla je samozřejmě prázdná). Jeho představivost nesmí být ničím omezována, všechno musí být akceptováno, truhla může obsahovat „dům, ve kterém bydlím“ nebo „můj zubní kartáček“.

Postřehy: Při popisování můžeme žákům pomoci kladením otázek. To, co uvidí v truhle, se vždy doslova vynoří před očima diváků. Hodnotíme nejlepší popis.

122) Věta počáteční a závěrečná

Cíl: vypravování, rozvoj kreativity a tvořivé atmosféry, spolupráce ve skupině

Popis hry: Stanoví se buď začáteční věta improvizace, nebo závěrečná. Věty musí být krátké a mají dovolovat různé výklady, přitom obsahovat nějaký podnět k rozvíjení děje: „*Tak takhle to už dál nepůjde.*“, „*Tohle jsme si přece nedomluvili.*“, „*Takhle si to nepředstavuji.*“...Žáci jednotlivě, ve dvojicích, skupinkách vymyslí, a poté po jednom postupně vyprávějí svůj vymyšlený příběh.

Obměny: Podobná je také hra „*Kde je pes?*“ Žáci mají vypravovat příběh, který končí slovy „*... a tak se ztratil pes*“. Konec je možné příště různě obměňovat.

123) Album fotografií

Cíl: rozvoj tvořivého vyprávění, vcítění se do druhého člověka

Popis hry: Žáci si vylosují každou fotografii, na které je nějaký člověk. Chvíli o něm přemýšlejí: *Kdo to asi je? Na co myslel, právě v té chvíli, kdy byl vyfocený? Jak se cítil?*

Postřehy: V hodnocení vyzdvihneme originalitu a fantazii. Žáci často začínají vyprávět zajímavé smyšlené příběhy.

5. 1. 3 Náměty na reflexi

Na závěr uvedených her je zde uvedeno několik možných námětů na závěrečnou reflexi, která je jejich důležitou součástí.

a) Průběh aktivity:

- ✓ Jaké byly klíčové (důležité) okamžiky?
- ✓ V co jste doufali, že se stane a nestalo se?
- ✓ Ve kterém momentu jste se cítili nejvíce (nejméně) zapojeni?
- ✓ Proč jsi zastával/a zrovna tu roli, kterou jsi zastával/a?
- ✓ co bylo pro ně nejvíce zajímavé
- ✓ Stalo se během cvičení něco neočekávaného, překvapivého?

b) Pocity:

- ✓ Jak se změnilo tvoje pocity, když jsi něco řekl/a nebo udělal/a?
- ✓ Čeho jste se obávali?
- ✓ Čeho jste si všimli, co tě zaskočilo, nelíbilo se a proč?
- ✓ Co jste si uvědomili?
- ✓ Co tě potěšilo?
- ✓ Co oceňujete na ostatních?
- ✓ Co jsi během této hry zjistil/a o sobě? Co o svých spolužácích?

c) Užitek ze hry:

- ✓ Co jste v tomto cvičení našli pro sebe užitečného?
- ✓ Co si odnášíte z tohoto zážitku, ze hry?
- ✓ Jaké nové poznatky by mohl přinést zážitek do budoucna?
- ✓ Co bys rád/a udělal/a jinak?

5. 2 Dotazníkové šetření

5. 2. 1 Cíl dotazníkového šetření, dotazníky

Praktická část diplomové práce obsahuje soubor didaktických her a cvičení, její součástí je dále navazující dotazníkové šetření. Prvotním záměrem šetření bylo zjistit odezvu žáků třídy, ve které byly didaktické hry po dobu tří let realizovány. Postupně se ukázalo vhodné dotazníkové šetření v daleko větší míře rozšířit do čtvrtých a pátých tříd základních škol a získat tak možnost srovnání. Dále také vytvořit podobný dotazník i pro učitele na prvním stupni ZŠ, díky němuž by bylo možné zjistit, jak na podobné otázky problematiky hraní didaktických her a rozvoj komunikace nahlíží učitelé, a jak žáci ZŠ, porovnat odpovědi obou skupin.

Cílem dotazníkového šetření bylo zjistit přístup učitelů a žáků k didaktickým hrám k rozvoji komunikačních dovedností žáků, jak často a ve kterých předmětech je učitelé nejvíce užívají a rovněž zjistit zdroje, ze kterých čerpají náměty na tyto hry a cvičení.

Respondenty byli učitelé prvního stupně ZŠ a žáci čtvrtých a pátých tříd ZŠ. Dotazník pro učitele vyplnilo 33 učitelů, dotazník pro žáky vyplnilo 260 žáků z celkem 9 základních škol. Dotazník pro učitele obsahuje jedenáct položek, devět uzavřených a jednu otevřenou. Dotazník pro žáky obsahuje deset uzavřených položek. Učitelé a žáci byli informováni o záměru a významu dotazníku, bylo vysvětleno, že dotazník je anonymní. Otázky byly převážně volené tak, aby bylo možno porovnávat odpovědi učitelů a dětí na určitou otázku či problematiku. Celé znění zadaných dotazníků je v diplomové práci uvedeno níže.

Dotazník pro učitele na 1. st. ZŠ

Vážené kolegyně a kolegové, jmenuji se Renata Efenberková a pracuji jako učitelka na prvním stupni základní školy. Píši diplomovou práci na téma: „*Možnosti využití didaktických her na rozvoj vyjadřování a komunikace.*“ Chtěla bych vás poprosit o vyplnění tohoto dotazníku, který je anonymní. Získané údaje budou použity pouze pro účely mé práce.

Předem vám děkuji za ochotu a spolupráci a přeji mnoho pracovních úspěchů.

1) Jaký je Váš osobní vztah k hrám?

- hry nemám rád (a)
- hry mě nebaví, nudí mě
- je mi to jedno
- baví mě jen někdy
- hry mám rád (a), baví mě
- hry mám velmi rád (a)

2) Platí na vaší škole, že je „Škola hrou“?

- ano
- spíše ano
- spíše ne
- ne

3) Je podle Vás využívání didaktických her při vyučování efektivní?

- ano, určitě
- ano
- nevím
- ani ne
- ne

4) Jak často zařazujete během vyučování didaktické hry?

- téměř každou vyučovací hodinu
- takřka denně
- zhruba jednou týdně
- občas
- výjimečně
- téměř nikdy

5) Domníváte se, že žákům pomáhá, když učitel vysvětluje nebo procvičuje látku pomocí hry?

- ano
- ne
- jiná odpověď, vypište.....

6) Myslíte, že hra ulehčuje komunikaci mezi lidmi a že vhodné didaktické hry mohou rozvíjet komunikativní kompetence?

- spíše ano
- ano
- spíše ne
- ne

7) Myslíte si, že mají děti raději hry:

- u kterých se nemluví
- kdy spolu komunikují dva žáci
- kdy se komunikuje ve skupině
- kdy se účastní celá třída

8) Myslíte si, že děti hry ve škole baví protože: (je možné zvolit i více odpovědí)

- se pobaví
- se něco naučí
- soutěží
- nemusí sedět v lavici
- mohou být mezi kamarády
- mohou spolu komunikovat
- nemusí být úplně potichu
- ani neví, že se učí
- hodně a lehce se něco nového naučí nebo zopakují
- lépe a déle si zapamatují učivo
- hry ve škole žáky nebaví
- hry ve škole žáky nudí

9) Ve kterých vyučovacích předmětech zařazujete hru nejčastěji?

- matematika (je možné zvolit i více odpovědí)
- český jazyk
- cizí jazyk
- prvouka (vlastivěda, přírodověda)
- výchovy

10) Kde převážně čerpáte didaktické hry do výuky?

- knihy
- internet
- školení
- kolegové (-yně)
- vlastní inspirace a nápady

Dotazník pro žáky čtvrtých a pátých tříd

Milí žáci, jmenuji se Renata Efenberková a pracuji jako učitelka na prvním stupni základní školy. Píši diplomovou práci na téma: „*Možnosti využití didaktických her na rozvoj vyjadřování a komunikace.*“ Chtěla bych vás poprosit o vyplnění tohoto dotazníku, který je anonymní. Získané údaje budou použity pouze pro účely mé práce.

Předem vám děkuji za ochotu a spolupráci a přeji mnoho školních úspěchů :-).

1) Jsem:

- chlapec
- dívka

2) Jaký je tvůj vztah k hrám?

- hry nemám rád (a)
- hry mě nebaví, nudí mě
- je mi to jedno
- baví mě jen někdy
- hry mám rád (a), baví mě
- hry mám velmi rád (a)

3) Platí na vaší škole, že je „Škola hrou“?

- ano
- spíše ano
- spíše ne
- ne

4) Jsi pro využívání her při vyučování?

- ano, určitě
- ano
- je mi to jedno
- ani ne
- ne

5) Jak často podle tebe hrajete během vyučování hry?

- téměř každou vyučovací hodinu
- takřka denně
- zhruba jednou týdně
- občas
- výjimečně
- téměř nikdy

6) Pomáhá ti, když ti učitel vysvětluje nebo procvičuje látku pomocí hry?

- ano
- ne
- neumím odpovědět
- jiná odpověď, vypiš.....

7) Máš raději hry:

- u kterých se nemluví
- kdy spolu komunikují dva žáci
- kdy se komunikuje ve skupině
- kdy se účastní celá třída

8) Ve škole mě hry baví protože: (je možné zvolit i více odpovědí)

- se pobavím
- se něco naučím
- soutěžíme
- nemusím sedět v lavici
- mohu být mezi kamarády
- můžeme spolu komunikovat
- nemusím být úplně potichu
- ani nevím, že se učím
- hodně a lehce se něco nového naučím nebo zopakují
- lépe a déle si zapamatuji učivo
- hry ve škole mě nebaví
- hry ve škole mě nudí

9) Myslíš, že hra ulehčuje komunikaci mezi lidmi a že hry ve škole mohou pomoci vyjadřování dětí?

- spíše ano
- ano
- spíše ne
- ne

10) Ve kterých vyučovacích předmětech zařazují učitelé hru nejčastěji?

- matematika (je možné zvolit i více odpovědí)
- český jazyk
- cizí jazyk
- prvouka (vlastivěda, přírodověda)
- výchovy

5. 2. 2 Výsledky, vyhodnocení, závěr dotazníkového šetření

Výsledky dotazníkového šetření pro učitele na prvním stupni ZŠ										
školy a počet učitelů (celkem 33)										
	A (8)	B (4)	C (1)	D (3)	E (1)	F (1)	G (4)	H (2)	I (9)	celkem
1) Jaký je Váš osobní vztah k hrám?										
1. hry nemám rád (a)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2. hry mě nebaví, nudí mě	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3. je mi to jedno	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4. baví mě jen někdy	-	1	-	3	-	-	-	-	2	6
5. hry mám rád (a), baví mě	7	2	1	-	1	1	1	2	4	19
6. hry mám velmi rád (a)	1	1	-	-	-	-	3	-	3	8
2) Platí na vaší škole, že je "škola hrou"?										
1. ano	-	2	1	-	1	-	3	-	-	7
2. spíše ano	4	2	-	1	-	-	1	-	7	15
3. spíše ne	4	-	-	2	-	1	-	7	2	16
4. ne	-	-	-	-	-	-	-	2	-	2
3) Je podle Vás využívání didaktických her při vyučování efektivní?										
1. ano, určitě	3	2	1	-	1	-	4	-	4	15
2. ano	4	2	-	3	-	1	-	2	5	17
3. nevím	1	-	-	-	-	-	-	-	-	1
4. ani ne	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5. ne	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4) Jak často zařazujete během vyučování didaktické hry?										
1. téměř každou vyučovací hodinu	-	-	-	-	1	-	1	-	-	2
2. takřka denně	5	1	1	1	-	1	3	1	6	19
3. zhruba jednou týdně	1	2	-	1	-	-	-	-	1	5
4. občas	1	-	-	1	-	-	-	1	2	5
5. výjimečně	1	1	-	-	-	-	-	-	-	2
6. téměř nikdy	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5) Domníváte se, že žákům pomáhá, když učitel vysvětluje nebo procvičuje látku pomocí hry?										
1. ano	8	4	1	2	1	1	4	2	8	31
2. ne	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1
3. jiná odpověď	-	-	-	1	-	-	-	-	-	1
6) Myslíte si, že hra ulehčuje komunikaci mezi lidmi a že vhodné DH mohou rozvíjet komunikat. kompetence?										
1. spíše ano	4	1	1	3	-	-	3	-	2	14
2. ano	4	3	-	-	1	1	1	2	7	19
3. spíše ne	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4. ne	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7) Myslíte si, že mají děti raději hry:										
1. u kterých se nemluví	1	-	-	-	-	-	1	-	-	2
2. kdy spolu komunikují dva žáci	-	1	-	-	-	-	1	-	1	2
3. kdy se komunikuje ve skupině	1	4	-	1	1	-	2	2	4	15
4. kdy se účastní celá třída	6	2	1	3	-	1	4	1	4	22
8) Myslíte si, že děti ve škole hry baví, protože:										
1. se pobaví	5	3	-	-	1	-	2	2	6	19
2. se něco naučí	3	1	1	-	-	-	4	-	2	11
3. soutěží	8	2	-	1	-	-	1	1	7	20
4. nemusí sedět v lavici	5	3	1	2	1	-	2	2	5	21
5. mohou být mezi kamarády	2	3	1	-	-	-	2	-	2	10
6. mohou spolu komunikovat	5	5	1	1	-	-	2	1	4	19
7. nemusí být úplně potichu	1	3	1	1	1	-	2	2	5	16
8. ani neví, že se učí	2	3	1	1	-	1	1	1	2	12
9. lehce se něco naučí, zopakují	1	3	-	2	1	-	3	-	4	14
10. lépe a déle si zapamatují učivo	3	2	-	-	-	-	2	1	-	8
11. hry ve škole žáky nebaví	3	-	-	-	-	-	-	-	-	3
12. hry ve škole žáky nudí	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
9) Ve kterých vyučovacích předmětech zařazujete didaktickou hru nejčastěji?										
1. matematika	8	3	1	3	1	-	4	2	9	31
2. český jazyk	8	3	1	3	1	1	4	2	7	30
3. cizí jazyk	-	3	-	1	-	-	2	-	4	10
4. prvouka (vlastivěda, přírodověda)	5	2	1	2	-	-	3	1	3	17
5. výchovy	-	1	1	-	-	1	1	2	2	8
10) Kde převážně čerpáte didaktické hry do výuky?										
1. knihy	4	3	-	-	-	-	1	1	3	12
2. internet	3	3	1	3	1	1	2	2	6	22
3. školení	3	-	-	-	1	-	2	-	1	7
4. od kolegů	3	2	1	1	1	1	2	-	4	15
5. vlastní inspirace, nápady	3	1	1	-	-	-	1	2	6	14

Tabulka č. 2: Výsledky dotazníkového šetření učitelů na prvním stupni ZŠ

Výsledky dotazníkového šetření pro žáky čtvrtých a pátých tříd ZŠ												
školy a počet žáků (celkem 260)												
	A/48	B/7	C/24	D/26	E/9	F/17	F/20	G/15	H/57	I/18	I/19	celkem
1) Jsem:												
1. chlapec	27	4	12	13	4	7	4	7	32	10	8	128
2. dívka	21	3	12	13	5	10	16	8	25	8	11	132
2) Jaký je tvůj vztah k hram?												
1. hry nemám rád (a)	-	-	-	-	-	1	1	-	-	-	-	2
2. hry mě nebaví, nudí mě	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	1
3. je mi to jedno	1	-	-	3	-	1	2	-	4	-	-	11
4. baví mě jen někdy	14	2	4	9	4	1	1	1	14	6	4	60
5. hry mám rád (a), baví mě	21	2	6	2	2	5	-	5	20	6	7	76
6. hry mám velmi rád (a)	12	3	14	12	3	9	6	8	23	6	8	104
3) Platí na vaší škole, že je "škola hrou"?												
1. ano	6	6	13	3	4	3	5	8	13	11	14	86
2. spíše ano	18	1	9	8	4	12	9	4	23	4	4	96
3. spíše ne	17	-	-	1	-	1	5	1	15	3	1	44
4. ne	7	-	2	14	1	1	1	2	9	-	-	37
4) Jsí pro využívání her při vyučování?												
1. ano, určitě	19	3	15	1	3	8	9	6	20	8	13	105
2. ano	14	4	8	6	5	7	8	3	16	2	4	77
3. nevím	8	-	-	5	-	1	3	3	9	6	2	37
4. ani ne	4	-	-	1	-	1	-	1	3	1	-	11
5. ne	3	-	1	13	1	-	-	2	9	1	-	30
5) Jak často podle tebe hrajete během vyučování hry?												
1. téměř každou vyučovací hodinu	7	2	2	-	-	-	2	4	1	1	7	26
2. takřka denně	10	-	10	1	-	6	3	3	5	5	6	49
3. zhruba jednou týdně	2	2	6	-	1	1	7	5	7	2	3	36
4. občas	14	3	5	12	7	7	7	1	31	9	3	99
5. výjimečně	15	-	1	11	-	3	1	-	8	1	-	40
6. téměř nikdy	-	-	-	2	1	-	-	2	5	-	-	10
6) Pomáhá ti, když ti učitel vysvětluje nebo procvičuje látku pomocí hry?												
1. ano	32	7	22	21	7	13	14	13	39	12	17	197
2. ne	4	-	1	4	1	2	2	-	13	2	-	29
3. neumím odpovědět	11	-	1	1	1	1	3	2	3	4	1	28
3. jiná odpověď	1	-	-	-	-	1	1	-	-	-	1	4
7) Máš raději hry:												
1. u kterých se nemluví	10	-	1	-	-	1	2	2	6	-	-	22
2. kdy komunikují spolu dva žáci	6	-	3	7	-	6	3	2	16	6	2	51
3. kdy komunikujete ve skupině	20	7	7	8	8	9	9	10	30	9	6	123
4. kdy se účastní celá třída	28	-	13	11	1	4	6	1	16	6	13	99
8) Ve škole mě hry baví, protože:												
1. se pobavím	17	4	14	9	2	8	9	9	28	10	10	120
2. se něco naučím	17	6	16	7	1	5	10	1	16	5	11	95
3. soutěžíme	22	5	6	3	1	2	4	1	15	5	4	68
4. nemusím sedět v lavici	17	4	9	2	4	2	4	2	4	6	9	63
5. mohu být mezi kamarády	24	5	12	8	5	3	14	1	19	11	8	110
6. můžeme spolu komunikovat	15	4	12	7	2	5	12	1	12	5	9	84
7. nemusím být úplně potichu	13	6	9	-	1	4	5	-	3	4	4	49
8. ani nevím, že se učím	11	3	6	1	2	3	5	-	4	3	5	43
9. lehce se něco naučím, zopakují	16	5	11	-	3	2	9	2	6	1	12	67
10. lépe a déle si zapamatuji učivo	10	3	8	-	2	3	6	-	2	4	4	42
11. hry ve škole mě nebaví	2	-	3	-	-	1	2	-	1	-	-	9
12. hry ve škole mě nudí	-	3	-	-	-	-	1	-	2	-	-	6
9) Myslíš si, že hra ulehčuje komunikaci mezi lidmi a že hry ve škole mohou pomoci vyjadřování dětí?												
1. spíše ano	21	2	7	4	6	5	8	5	20	9	7	94
2. ano	22	5	17	18	2	11	11	9	22	6	12	135
3. spíše ne	3	-	-	1	-	1	1	1	9	3	-	19
4. ne	2	-	-	3	1	-	-	-	6	-	-	12
10) Ve kterých vyučovacích předmětech zařazují učitelé hru nejčastěji?												
1. matematika	29	3	13	13	7	7	3	10	18	8	19	130
2. český jazyk	21	2	9	5	5	6	18	10	34	11	15	136
3. cizí jazyk	19	3	7	17	5	8	13	10	19	11	8	120
4. prvouka (vlastivěda, přírodověda)	17	2	4	1	4	2	2	3	4	3	12	54
5. výchovy	23	4	16	2	2	1	5	4	12	7	7	83

Tabulka č. 3: Výsledky dotazníkového šetření žáků čtvrtých a pátých tříd ZŠ

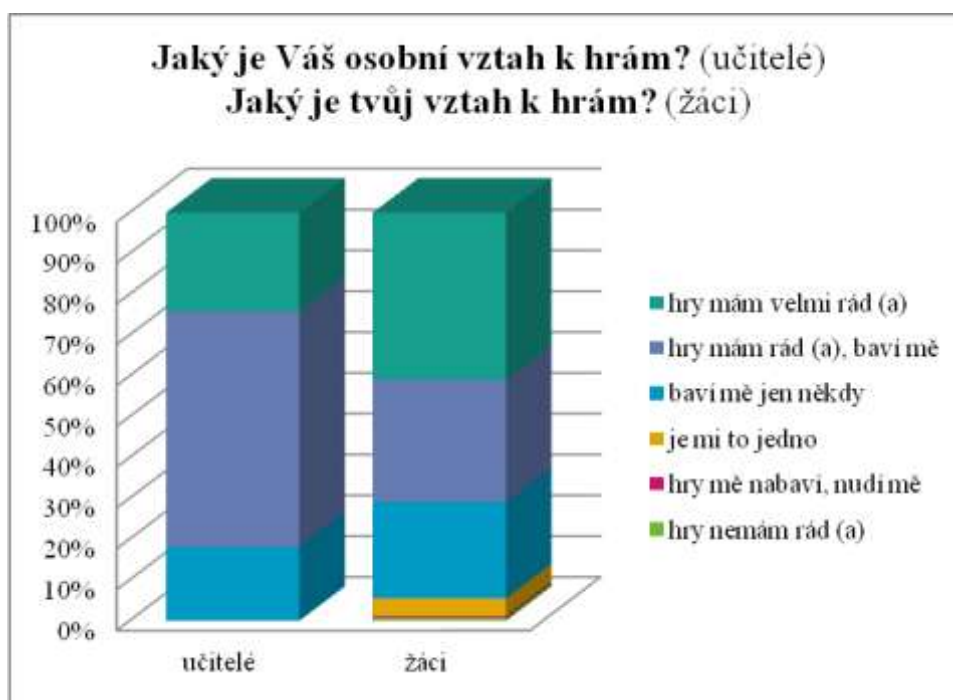
Vyhodnocení dotazníkového šetření pro učitele a žáky

V obou přehledných tabulkách jsou shrnuty dotazníkovým šetřením zjištěné výsledky učitelů prvního stupně ZŠ (33) a žáků čtvrtých a pátých tříd (260) devíti základních škol, označených písmeny A - I s uvedeným počtem učitelů či žáků školy. Poslední škola, značená písmenem I, má položku třídu (I/19), ve které se téměř všechny didaktické hry uvedené v souboru diplomové práce během dvou let realizovaly, a díky čemuž je možno porovnat výsledky této třídy s ostatními třídami.

Výsledky jednotlivých položek jsou níže podrobně vyhodnoceny. Pro větší přehlednost a především pro možnost podrobného srovnání proběhlo vyhodnocení dotazníků učitelů i žáků společně.

1) Skladba dotazovaných žáků:(ot. č. 1 žáci) Dotazník vyplnilo 128 chlapců a 132 dívek.

2) Jaký je Váš osobní (tvůj) vztah k hrám? (ot. č. 1 učitelé, ot. č. 2 žáci)



Graf č. 1: Vztah k hrám (učitelé a žáci)

Z grafu jasně vyplývá velmi pozitivní vztah učitelů i žáků k hrám jako takovým. Negativní odpovědi se vyskytují u žáků pouze v zanedbatelných procentech. Většina učitelů, a stejně tak i žáků, odpověděla, že je *hry baví*, že je *mají rádi*. Z toho u žáků měla ještě o něco větší zastoupení položka, že je *hry baví velmi*.

3) Platí na vaší škole, že je „Škola hrou“? (ot. č. 2 učitelé, ot. č.3 žáci)



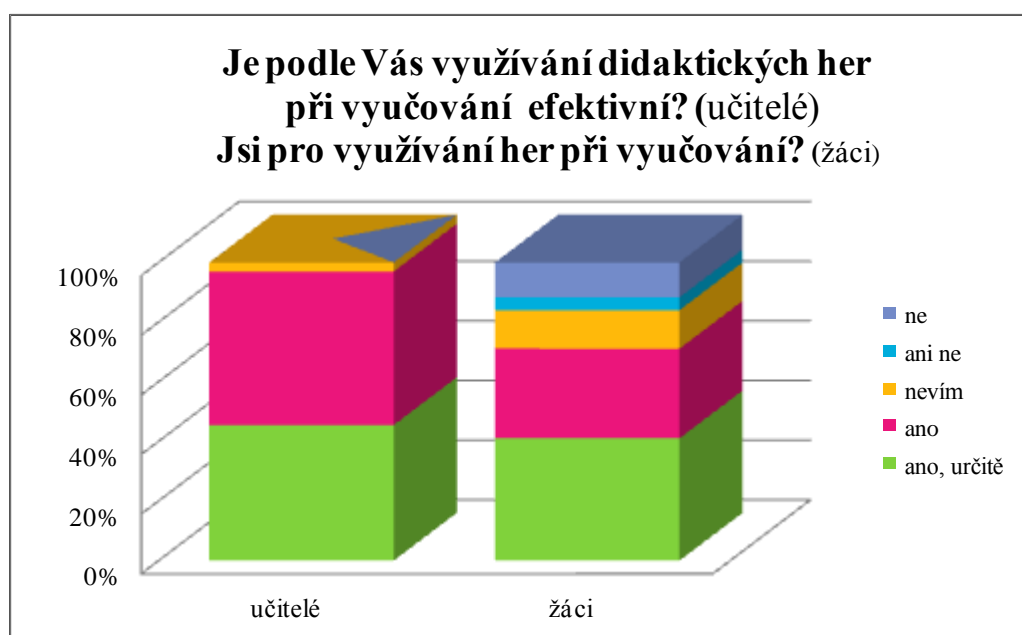
Graf č. 2: Platí, že je „Škola hrou“? (učitelé)



Graf č. 3: Platí, že je „Škola hrou“? (žáci)

Pro lepší možnost srovnání subjektivního názoru učitelů a žáků na otázku, zda se domnívají, že by se o jejich škole dalo říci, že je „Škola hrou“, jsou uvedeny dva grafy odděleně. Je z nich patrné, že učitelé i žáci opověděli nejčastěji shodně na otázku, zda je jejich „Škola hrou“, že *spíše ano*. Odpověď *ano* však byla u žáků o poznání více zastoupená a u učitelů byla nahrazena odpovědí *spíše ne*. Z uvedeného vyplývá, že k této otázce přistupují učitelé skeptičtěji.

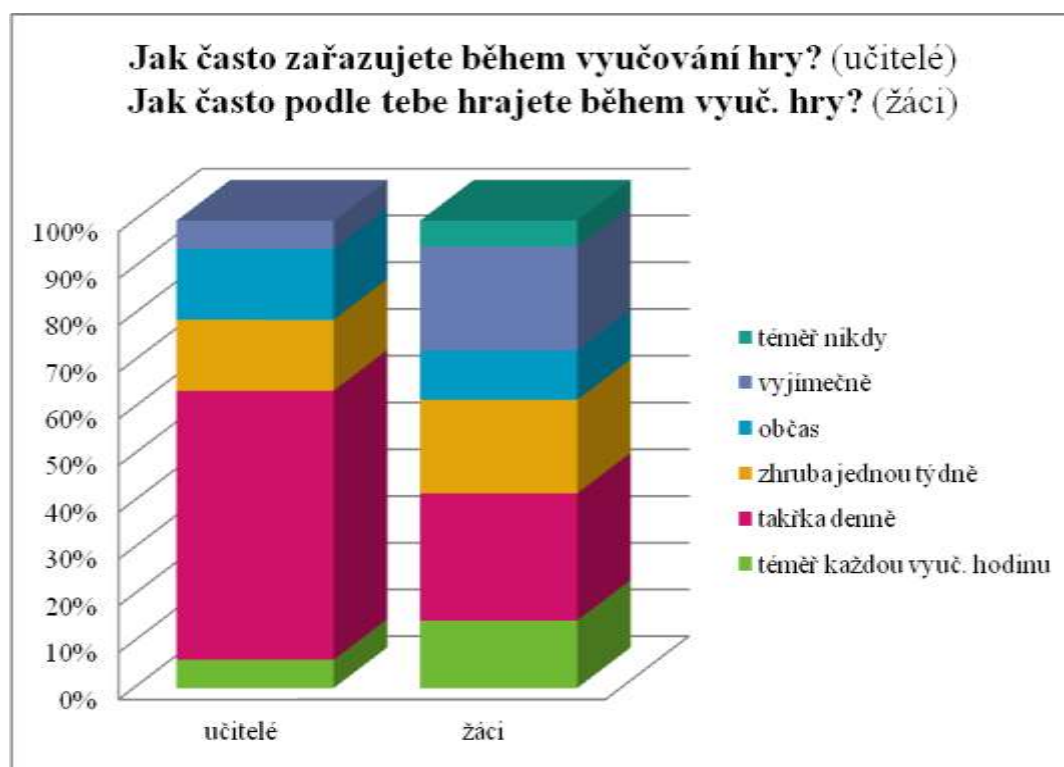
4) Smysluplnost využívání didaktických her během vyučování (ot.č. 3 učitelé, ot.č. 4 žáci)



Graf č. 4: Smysluplnost využití didaktických her (učitelé a žáci)

Učitelé vidí jednoznačně využívání didaktických her jako smysluplné, odpověděli pouze buď *ano*, *určitě* nebo *ano*. Oproti tomu žáci takřka ve stejné míře jako učitelé sice odpověděli *ano*, *určitě*, ale další odpověď *ano*, už byla zastoupena méně na úkor několika objevujících se záporných odpovědí (*ani ne*, *ne*).

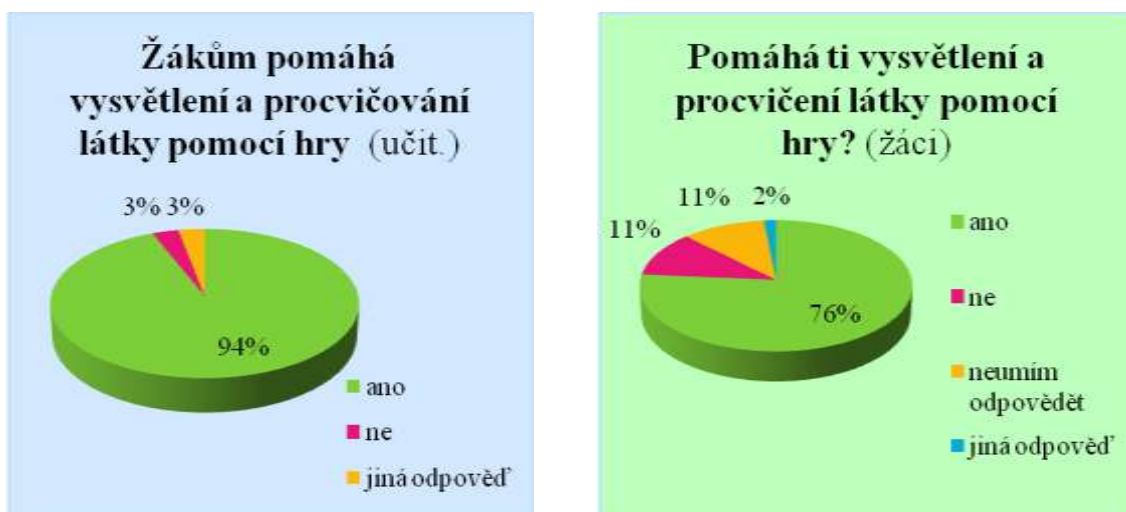
5) Četnost zařazování didaktických her během vyučování (ot. č. 4 učitelé, ot. č. 5 žáci)



Graf č. 5: Častost zařazování didaktických her (učitelé a žáci)

Z výsledků vyplývá, že učitelé téměř z 60ti % uvedli, že zařazují didaktické hry do výuky *takřka denně*. Další odpovědi *jednou týdně* nebo *občas* byly zhruba po 20ti %. Žáci se s nimi v otázce častosti zařazování didaktických her neshodli. Odpověď *takřka denně* u nich byla zastoupena o polovinu méně, pouze 26%, stejně jako odpověď *výjimečně*. Zazněla i odpověď *téměř nikdy*, kterou učitelé neuvedli vůbec. Přesto ale, že žákům připadá častost her menší, odpověď *takřka denně* byla u žáků stejně jakou učitelů nejčastější.

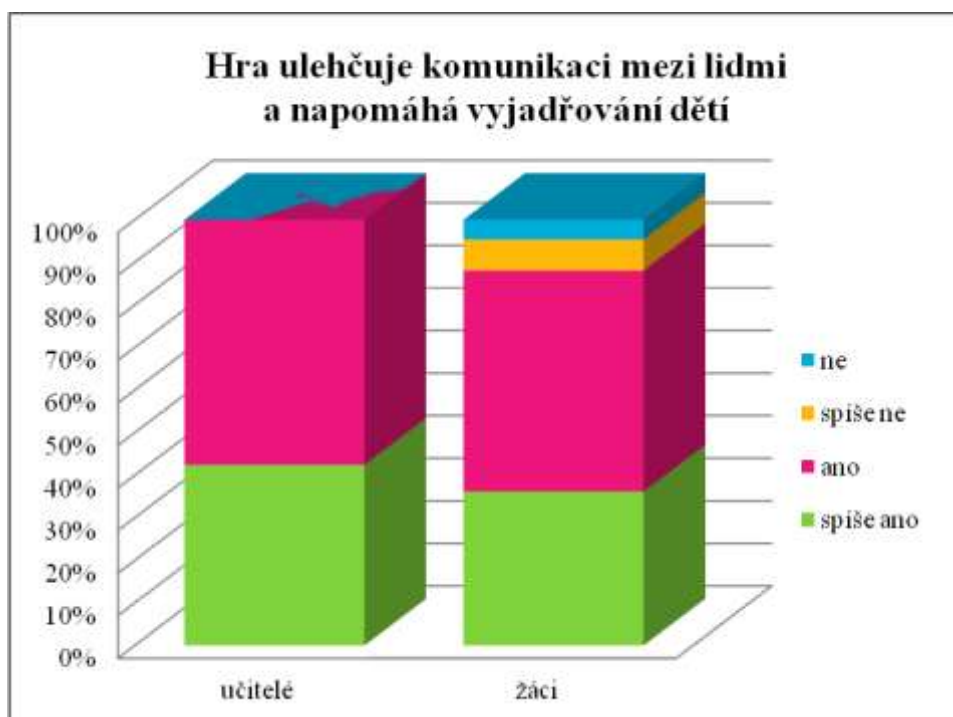
6) Pomoc didaktických her při výuce (ot.č. 5 učitelé, ot.č. 6 žáci)



Graf č. 6, 7 : Pomoc didaktických her při výuce (učitelé, žáci)

Obě skupiny se shodly, že žákům vysvětlování a procvičování učiva pomocí hry pomáhá. Učitelé takto reagovali v 94% a žáci v 76%. Někteří žáci odpověděli *ne* nebo *neumím odpovědět* (obojí 11%).

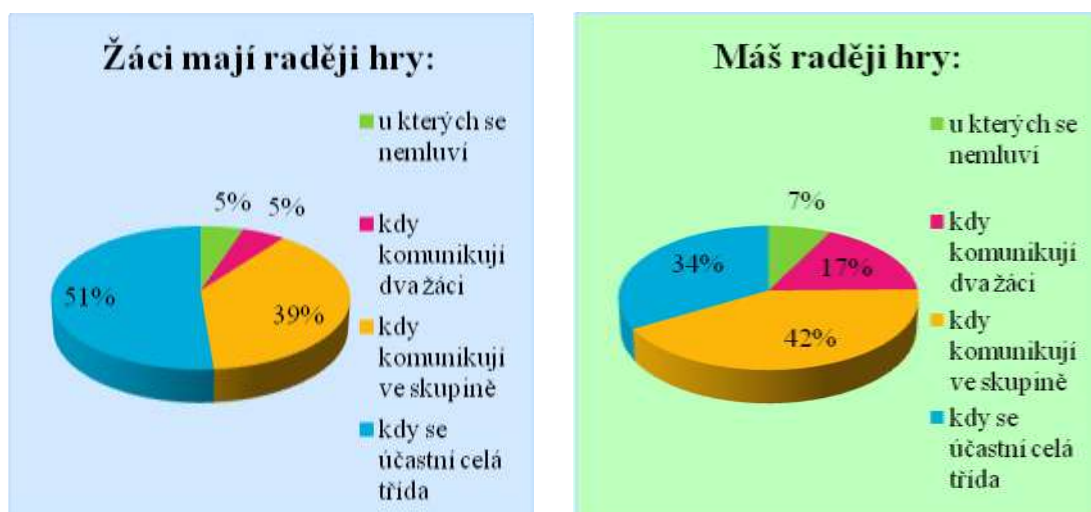
7) Pomoc didaktických her při rozvoji komunikace dětí (ot.č. 6 učitelé, ot.č. 9 žáci)



Graf č. 8: Pomoc didaktických her při komunikaci (učitelé a žáci)

Učitelé i žáci uvedli shodně jako dvě nejčastější odpovědi na otázku, zda se domnívají, že hra ulehčuje komunikaci a napomáhá vyjadřování dětí, *ano* nebo *spíše ano*.

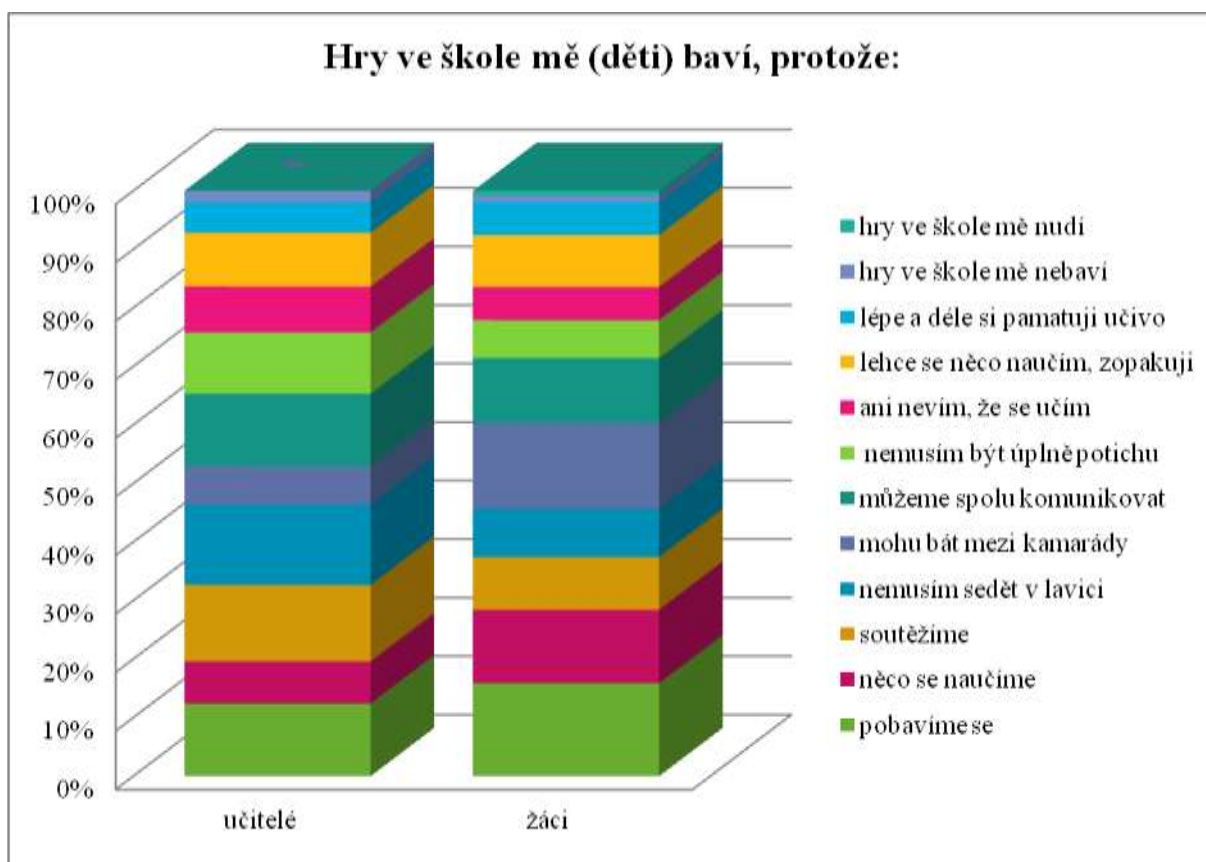
8) Oblíbenost her z hlediska komunikace (ot.č. 7 učitelé, ot.č. 7 žáci)



Graf č. 9, 10: Oblíbenost her z hlediska komunikace (učitelé, žáci)

Učitelé se domnívají, že nejoblíbenější jsou z hlediska komunikace u žáků hry, kterých se účastní celá třída (51%) a méně oblíbené hry, kdy žáci komunikují ve skupině (39%). U žáků jsou tyto odpovědi zastoupené v opačném pořadí oblíbenosti.

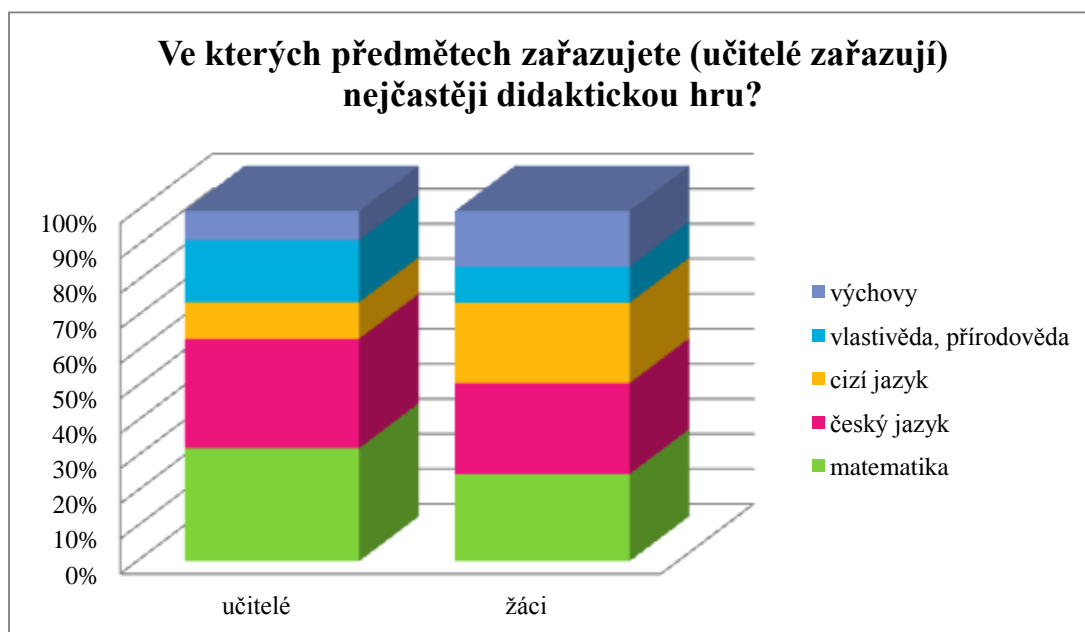
9) Důvody, proč děti hry baví (nebaví) (ot.č. 8 učitelé, ot.č. 8 žáci)



Graf č. 11: Oblíbenost didaktických her (učitelé a žáci)

Při porovnání odpovědí na otázku, z jakého důvodu si učitelé myslí, že děti rády hrají hry, s odpověďmi žáků, můžeme konstatovat, že se učitelé „trefili“ do odpovědí žáků *protože se pobavím a můžeme spolu komunikovat*. Další nejčastější odpovědí učitelů ale bylo, *že soutěžíme a že nemusím sedět v lavici*. Tyto odpovědi žáci v takové míře neuváděli. Spíše odpovídali, *že se něco naučím a mohu být s kamarády*.

10) Předměty, ve kterých jsou didaktické hry zařazovány nejčastěji (ot.č. 9 učitelé, ot.č. 10 žáci)



Graf č. 12: Ve kterých předmětech učitelé zařazují didaktickou hru? (učitelé a žáci)

Učitelé zařazují didaktické hry nejvíce v předmětech matematika a český jazyk. Žáci spatřují zařazování her do jednotlivých předmětů jako rovnoměrně zastoupené.

11) Kde učitelé čerpají inspiraci k didaktickým hrám? (ot.č. 10 učitelé)

Odpovědi učitelů, které v otevřené otázce vypisovaly, by se daly rozčlenit do pěti druhů. Učitelé čerpají nápady na didaktické hry nejvíce z internetu (32%), od kolegů (21%) a z vlastní inspirace (20%). Dále pak z knih (17%) a školení (10%). Ostatní odpovědi se daly rozčlenit do těchto kategorií.

Závěr dotazníkového šetření

Z dotazníkového šetření, které bylo provedeno mezi učiteli prvního stupně ZŠ a žáky čtvrtých a pátých tříd, vyplynulo, že vztah k hrám jako takovým mají obě dotazované skupiny velmi pozitivní a většina by svou školu charakterizovala jako „Školu hrou“. Navíc učitelé i žáci spatřují užití didaktických her při výuce jako velice smysluplné a efektivní, nápomocné při vysvětlování či opakování látky. Zcela zanedbatelný byl podíl učitelů, kteří uvedli, že se domnívají, že žákům vysvětlování a opakování látky pomocí hry nepomáhá. Nutno však připustit, že tento výsledek by mohl být podstatně vyšší, neboť lze vycházet z toho, že učitelé, kteří se rozhodli dotazník vyplnit, hry v hodinách využívají.

Dotazovaná skupina učitelů a žáků se naprosto jednoznačně shodla na tom, že vhodné didaktické hry velmi pomáhají rozvoji komunikačních schopností žáků a ulehčují dorozumívání mezi lidmi. Výsledek šetření ohledně komunikace při hrách vyzněl u učitelů i žáků zcela jednoznačně ve prospěch her pro celou třídu a her pro skupinu, u žáků tomu bylo pouze v opačném pořadí. Obě skupiny se shodly na tom, že hry pro jednoho žáka oblíbené nejsou. Z šetření vyplývá, jak důležitá je pro děti vzájemná komunikace a jak vhodně volená didaktická hra může prospět jejímu rozvoji.

Pokud se učitelé a žáci měli zamyslet nad tím, proč žáci hry rádi hrají, shodly se obě skupiny na nejčastějších odpovědích, že se žáci pobaví a že jsou rádi, že spolu mohou komunikovat. Jako další odpovědi učitelé volili, že žáci rádi soutěží a jsou rádi, že nemusí sedět v lavici. Oproti tomu odpovědi žáků byly potěšující, uváděli, že jsou rádi, že se něco naučí. Obě skupiny vidí nejčastější zařazování her v matematice a českém jazyce.

Dále z dotazníkového šetření vyplynulo, že většina vyučujících používá ve své výuce didaktické hry takřka denně nebo jednou týdně. Žáci se s učiteli ohledně četnosti zařazování didaktických her neshodli, takřka polovina z nich uváděla, že hry hrají během výuky občas.

Didaktická hra se osvědčuje jako vhodný prostředek k tomu, aby žáci učivo dobře zvládli, aby se na výuku těšili a získávali nové vědomosti a dovednosti příjemnější a přirozenější cestou. Hry by měl do výuky zařazovat učitel podle svého uvážení, svých zkušeností a je na něm, aby se v tomto směru dále vzdělával a čerpal nové informace a nápady. Nápady pro používání her čerpají učitelé nejvíce z internetu, od kolegů a z vlastní inspirace, méně pak z knih a absolvovaných kurzů a školení.

Závěr

Cílem mé diplomové práce bylo poukázat na možnosti využití didaktických her a cvičení na rozvoj vyjadřování a komunikace, vytvořit sborník her pro výuku na 1. st. ZŠ s následným ověřením v praxi a provést zhodnocení šetřením.

Každý učitel má jistě mnoho didaktických her, které používá ve svých hodinách, ale může se stát, že během let své praxe hry příliš neinovuje. Měl by ale hledat nové přístupy, zkoušet nové metody, hledat cesty, jak děti zaujmout, motivovat, zvýšit jejich zájem o jednotlivé předměty, a také je vést ke správným hodnotám a postojům, ke vzájemnému naslouchání, komunikaci a spolupráci. Rozvoj komunikačních kompetencí je podstatnou součástí výchovně vzdělávacího procesu.

K výběru didaktických her sloužících k rozvoji vyjadřování a komunikace může, věřím, posloužit také sborník her a cvičení vytvořený v rámci této diplomové práce. Sborník obsahuje 140 her a cvičení, a mohl by být pro učitele praktickou pomůckou v usnadnění přípravy výchovně vzdělávacího procesu zaměřeného na využití aktivizujících metod výuky. Sborník vznikl v průběhu tří let a všechny hry jsem s žáky vyzkoušela. Vedle rozvoje komunikace u dětí jsem sledovala také nesporně pozitivní výsledky, které se týkaly celkového klimatu ve třídě. Ještě na druhém stupni ZŠ je třída stále označována vyučujícími jako „dobrá parta dětí“. Myslím si, že k tomuto faktu nemalou měrou přispělo také časté hraní her zaměřených na rozvoj komunikace. Žáci se naučili naslouchat si, chápat pohnutky jednání druhých, vyjadřovat své myšlenky a pocity. Hry, které jsme se naučili a často hráli, byly postupem času stále náročnější a žáci si v nich budovali své postoje k ostatním i ke světu, rozvíjeli sociální vztahy, učili se soucítit s druhými, získávat kontrolu nad svým jednáním a schopnost sebereflexe, učili se žít s druhými lidmi.

Diplomová práce mi dala mnoho zkušeností a obohatila mě o nové poznatky. Přínosem pro mě byla i spolupráce s ostatními učiteli. Z dotazníkového šetření v závěru vyplynulo, jak velký zájem o hru mají žáci ale i učitelé. Svědčí o tom také fakt, že se ho ochotně zúčastnilo 33 učitelů a 160 dětí za čtvrtých a pátých tříd z celkem devíti škol.

Z dotazníku, který jsem sestavila, vyplynulo jednoznačně, že hry mají ve výuce rádi jak žáci, tak učitelé, a že si uvědomují, jak jim pomáhají k rozvoji vědomostí i komunikace. Největší neshoda panovala v otázce četnosti zařazení her, žáci se domnívají, že nehrají hry často, jinak tuto skutečnost vidí učitelé.

V závěru bych ráda konstatovala, že hraní her s dětmi mám ve velké oblibě. Uvědomuji si, jak mi jde o to, aby děti chodily do školy rády, aby zde mohly pracovat v atmosféře důvěry, porozumění a také humoru. Právě hry nám všem toto pomáhají naplnit. Těším se na hraní her s dalšími třídami.

Seznam zdrojů

- 1) BALÍK, J., 2011. *Hrajeme si a tvoříme s hádankami: rozvíjíme tvořivost předškolních dětí*. 1. vyd. Praha: Portál. ISBN 978-807-3678-746.
- 2) BRABCOVÁ, R., 1990. *Didaktika českého jazyka pro studující oboru učitelství na prvním stupni základní školy*. 1. vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství. ISBN 80-042-4251-0.
- 3) BUBENÍČKOVÁ, Z., 2008. *Rétorika*. 1. vyd. Liberec: Technická univerzita v Liberci. ISBN 978-80-7372-358-3.
- 4) BUCHTOVÁ, B., 2006. *Rétorika*. 1. vyd. Praha: Grada. ISBN 80-247-0868-X.
- 5) BUDÍNSKÁ, H. 2001. *Hry pro šest smyslů: kartotéka pro loutkáře a neloutkáře, kteří si umějí hrát s žáky*. 5. vyd.. 2. Praha: Ipos-Artama. ISBN 80-706-8158-6.
- 6) CANGELOSI, J. S., 2009. *Strategie řízení třídy: jak získat a udržet spolupráci žáků při výuce*. 5. vyd. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-650-6.
- 7) ČÁP, J., 2001. *Psychologie pro učitele*. 1. vyd. Praha: Portál. ISBN 80-717-8463-X.
- 8) ČINČERA, J., 2007. *Práce s hrou: pro profesionály*. 1. vyd. Praha: Grada. ISBN 978-802-4719-740
- 9) DEVITO, J. A. 2001. *Základy mezilidské komunikace*. 1. vyd. Praha: Grada. ISBN 80-716-9988-8.
- 10) DOLEJŠÍ, Pavel. 2003. *Jak se naučit správně vyslovovat*. 2. vyd. Humpolec: Pavel Dolejší - Jas. ISBN 80-864-8023-2.
- 11) DOLEŽALOVÁ, E., 2005. *Hry pro rodiče s žáky*. 1. vyd. Praha: Grada. ISBN 80-247-0991-0.
- 12) FONTANA, D., 2010. *Psychologie ve školní praxi: příručka pro učitele*. 3. vyd. Překlad Karel Balcar. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-725-1.
- 13) GALLO, J., 1996. *Rétorika v teorii a praxi*. 1. vyd. Prešov: Dominanta. ISBN 80-976349-1-1.

- 14) GAVORA, P., 2005. *Učitel a žáci v komunikaci*. Brno: Paido. ISBN 80-731-5104-9.
- 15) HÁJKOVÁ, E., 2011. *Rétorika pro pedagogy*. 1. vyd. Praha: Grada. ISBN 978-802-4719-900.
- 16) HELMS, W., 1996. *Lépe motivovat - méně se rozčilovat: jak pomáhat žákům se školou*. 1. vyd. Praha: Portál. ISBN 80-717-8087-1.
- 17) HERMOCHOVÁ, S., 2005. *Skupinová dynamika ve školní třídě*. 1. vyd. Kladno: Aaxis. ISBN 80-239-5612-4.
- 18) HOLAS, M., 2004. *Moje první abeceda s písankou*. 1. vyd. Ostrava: Librex. ISBN 978-807-2284-580.
- 19) HOUŠKA, T., 1991. *Škola hrou: (knížka pro učitele a rodiče všech školáků)*. Praha: Tomáš Houška. ISBN 80-900-7047-7.
- 20) HOUŠKA, T., 1995. *Škola pro třetí tisíciletí*. 3. vyd. Praha: Tomáš Houška. ISBN 80-901-7404-3.
- 21) JEŘÁBEK, J., TUPÝ, J., 2006. Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání. In: *Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy*. [online]. [vid. 11. 9. 2014] Dostupné z: <http://www.msmt.cz/vzdelavani/skolstvi-v-cr/skolskareforma/ramcove-vzdelavaci-programy>
- 22) KALHOUS, Z., OBST, O. a kol., 2002. *Školní didaktika*. 1. vyd. Praha: Portál. ISBN 80-717-8253-X.
- 23) KLIMKOVÁ, I., . 2013. *Trpaslík v trávě spí*. 1. vyd. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0380-3.
- 24) KLÍMOVÁ, K., KOLÁŘOVÁ, I. 2013. *Čeština zajímavě a komunikativně: [pro 6. a 7. třídu]*. 1. vyd. Praha: Grada. ISBN 978-802-4741-123.
- 25) KONVALINKOVÁ, J. 2011. *Didaktika HV - rytmus, hlasová cvičení, rytmizace říkadel, fonogestika, práce s motivem, sluchové aktivity*. Studijní materiál.
- 26) KOTRBA, T., LACINA, L., 2011. *Aktivizační metody ve výuce: příručka moderního pedagoga*. 2. přeprac. a dopl. vyd. Brno: Barrister. ISBN 978-808-7474-341.
- 27) KRŮŽELOVÁ, M., 2009. *Máme rádi sloh: zábavné náměty k rozvoji klíčových kompetencí při výuce slohu*. 1. vyd. Praha: Portál. ISBN 978-807-3675-509.

- 28) KUKAL, P., 2010. *Říkejme si přísloví: náměty pro využití přísloví a říkanek k rozvoji myšlení dětí od 4 do 8 let*. 1. vyd. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-731-2.
- 29) LISÁ, E., 2010. *Hry k rozvoji sociálních kompetencí žáků 1. stupně ZŠ*. 1. vyd. Praha: Portál. ISBN 978-807-3677-466.
- 30) LOKŠOVÁ, I., LOKŠA, J., *Pozornost, motivace, relaxace a tvořivost dětí ve škole*. 1. vyd. Praha: Portál. ISBN 80-717-8205-X.
- 31) LYNCH, Ch., KIDD, J., 2002. *Cvičení pro rozvoj řeči: prevence a náprava poruch komunikace u mladších dětí*. 1. vyd. Praha: Portál. ISBN 80-717-8571-7.
- 32) MAŇÁK, J., JANÍK, T., ŠVEC, V., 2008. *Kurikulum v současné škole*. 1. vyd. Brno: Paido. ISBN 978-807-3151-751.
- 33) MAŇÁK, J., ŠVEC, V., 2003. *Výukové metody*. Brno: Paido. ISBN 80-731-5039-5
- 34) MAREŠ, J., KŘIVOHLAVÝ, J., 1995. *Komunikace ve škole*. 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita. ISBN 80-210-1070-3.
- 35) MEŠKOVÁ, M., 2012. *Motivace žáků efektivní komunikací*. 1. vyd. Praha: Portál. ISBN 978-802-6201-984.
- 36) MĚCHUROVÁ, A., 2008. *Jak dobře mluvit a úspěšně jednat: (základy rétoriky a komunikace)*. 2. vyd. Praha: Univerzita Jana Amose Komenského. ISBN 978-80-86723-32-7.
- 37) *Metodický portál RVP: Metodický portál inspirace a zkušenosti učitelů* [online]. [vid. 11. 9. 2014]. ISSN 1802-4785. Dostupné z: <http://rvp.cz>
- 38) NAKONEČNÝ, M. 2009. *Sociální psychologie*. 2. rozš. a přeprac. vyd. Praha: Academia. ISBN 978-80-200-1679-9.
- 39) NELEŠOVSKÁ, A., 2005. *Pedagogická komunikace v teorii a praxi*. 1. vyd. Praha: Grada. ISBN 80-247-0738-1.
- 40) NELEŠOVSKÁ, A., SPÁČILOVÁ, H., 2005. *Didaktika primární školy*. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého. ISBN 80-244-1236-5.
- 41) PATERSON, K., 1996. *Připravít, pozor, učíme se!: jak vzbudit zájem žáků o učení*. 1. vyd. Praha: Portál. ISBN 80-717-8102-9.
- 42) PAUSEWANG, E., 1994. *130 didaktických her: pro skupiny dětí od 3 do 8 let*. 2. vyd. Praha: Portál. ISBN 80-852-8249-6.

- 43) PETTY, G., 2008. *Moderní vyučování*. 5. vyd. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-427-4
- 44) PIAGET, J., INHELDER, B., 2007. *Psychologie dítěte*. 5. vyd. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-263-8.
- 45) POSPÍŠILOVÁ, Z., 2007. *Hrajeme si s básničkou*. 1. vyd. Praha: Grada. ISBN 978-802-4717-098.
- 46) POSPÍŠILOVÁ, Z., POLÁČKOVÁ, P., 2009. *Pohyb s říkadly pro nejmenší: pro Žáci od 6 týdnů do 5 let*. 1. vyd. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-2769-1.
- 47) PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J., 2003. *Pedagogický slovník*. 4. aktualiz. vyd. Praha: Portál. ISBN 80-717-8772-8.
- 48) ŘEZÁČ, J. 1998. *Sociální psychologie*. Brno: Paido. ISBN 80-859-3148-6.
- 49) SANTLEROVÁ, K., 1993. *100 didaktických her ve výuce čtení a psaní*. 2. vyd. Brno: Jitka Spiesová.
- 50) SHAPIRO, D., 1995. *Konflikt a komunikace: průvodce labyrintem vedení konfliktu*. 1. vyd. New York, USA: Open Society institute.
- 51) SITNÁ, D., 2009. *Metody aktivního vyučování: spolupráce žáků ve skupinách*. 1. vyd. Praha: Portál. ISBN 978-807-3672-461.
- 52) SOCHOROVÁ, L., 2011. Didaktická hra a její význam při vyučování In: *Metodický portál RVP: Metodický portál inspirace a zkušenosti učitelů* [online]. 26. 10. 2011 [vid. 10. 10. 2014]. ISSN 1802-4785. Dostupné z: <http://clanky.rvp.cz/clanek/s/Z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAM-VE-VYUCOVANI.html/>
- 53) SVOBODOVÁ, J., 2003. *Didaktika českého jazyka s komunikačními prvky: počáteční fáze výuky mateřštiny*. 1. vyd. Ostrava: Ostravská univerzita - Pedagogická fakulta. ISBN 80-704-2300-5
- 54) ŠEĐOVÁ, K., ŠVARÍČEK, R., ŠALAMOUNOVÁ, Z., 2012. *Komunikace ve školní třídě*. 1. vyd. Praha: Portál. ISBN 978-802-6200-857.
- 55) ŠIMANOVSKÝ, Z., 2008. *Hry pro zvládnutí agresivity a neklidu*. 1. vyd. Praha: Portál. ISBN 80-717-8689-6.
- 56) ŠIMANOVSKÝ, Z., MERTIN, V. 2012. *Hry pomáhají s problémy: hry a hrátky pro rodiče a dítě*. 1. vyd. Praha: Portál. ISBN 978-802-6200-536.

- 57) ŠIMANOVSKÝ, Z., ŠIMANOVSKÁ, B., 2005. *Hry pro posílení zdravé osobnosti*. 1. vyd. Praha: Portál. ISBN 80-736-7024-0.
- 58) ŠPAČKOVÁ, A., 2009. *Moderní rétorika: jak mluvit k druhým lidem, aby nám naslouchali a rozuměli*. 3. dopl. vyd. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-2965-7.
- 59) ŠTEMBERGOVÁ-KRATOCHVÍLOVÁ, Š., 1994. *Metodika mluvní výchovy dětí*. 3. vyd. Praha: Sdružení pro tvořivou dramaturgii. ISBN 80-901-6601-6.
- 60) VALENTA, J., 2008. *Metody a techniky dramatické výchovy*. 1. vyd., Praha: Grada. ISBN 978-80-247-1865-1.
- 61) VALENTA, J., 2013. *Didaktika osobnostní a sociální výchovy*. 1. vyd. Praha: Grada. ISBN 978-802-4744-735.
- 62) VALENTA, J., 2000. *Učit se být: témata a praktické metody pro osobnostní a sociální výchovu na ZŠ a SŠ*. 1. vyd. Praha: Agentura Strom. ISBN 80-861-0608-X.
- 63) VALÍŠOVÁ, A., KASÍKOVÁ, H., 2011. *Pedagogika pro učitele*. 2. rozš. a aktualiz. vyd. Praha: Grada. ISBN 978-802-4733-579.
- 64) VETEŠKA, J., 2006. *Kompetence ve vzdělávání*. 1. vyd. Ostrava: Ostravská univerzita - Pedagogická fakulta. ISBN 80- 247- 1770- 0.
- 65) ZELINOVÁ, M., 2007. *Hry pro rozvoj emocí a komunikace: koncepce a model tvořivě humanistické výchovy*. 1. vyd. Praha: Portál. ISBN 978-807-3671-976.