

UNIVERZITA HRADEC KRÁLOVÉ

Pedagogická fakulta

Bakalářská práce

Rok odevzdání: 2018

Vypracovala: Zdeňka Burešová

UNIVERZITA HRADEC KRÁLOVÉ

Pedagogická fakulta

Katedra speciální pedagogiky a logopedie

**Hra jako edukační prostředek osobnostního rozvoje dětí mladšího
školního věku ve školní družině**

Bakalářská práce

Vypracovala: Zdeňka Burešová

Studijní program: B7506 Speciální pedagogika

Studijní obor: Výchovná práce ve speciálních zařízeních (K-VYSZB)

Vedoucí práce: PhDr. Miroslava Javorská Ph.D.

Hradec Králové

2018



Zadání bakalářské práce

Autor: Zdeňka Burešová

Studium: P15K0165

Studijní program: B7506 Speciální pedagogika

Studijní obor: Výchovná práce ve speciálních zařízeních

Název bakalářské práce: Hra jako edukační prostředek osobnostního rozvoje dětí mladšího školního věku ve školní družině

Název bakalářské práce AJ: Child's Play as an Educational Tool of Personality Development of Children of Younger Ages at After-school Daycare Facilities

Cíl, metody, literatura, předpoklady:

Anotace: Bakalářská práce se zabývá hrou, která je edukačním prostředkem osobnostního rozvoje dětí mladšího školního věku ve školní družině. Teoretická část definuje systém vzdělávání ve školní družině - institut školní družiny, náplň volného času. Definuje hru, poukazuje na důležitost dětské hry pro plnohodnotný rozvoj dítěte jako důležitého edukačního prostředku ve školní družině. Vymezuje specifika dítěte mladšího školního věku a specifika dítěte se specifickými vzdělávacími potřebami. V praktické části bude představena konkrétní činnost školní družiny, používané preventivní výchovné programy. Cílem práce je představit hry realizované ve školní družině, posoudit výběr vhodných her a především zhodnotit jejich přínos a využití pro podporu vzájemné spolupráce mezi dětmi zdravými a dětmi se speciálními vzdělávacími potřebami. Použité metody: pozorování, rozhovor, případová studie.

HÁJEK, B., PÁVKOVÁ, J. a kol.: Školní družina 2., aktualizované vydání, Portál, 2007. 160 s. ISBN 978-80-7367-268-3 PAVLOVSKÁ, M. ed.: Cesta současné školy ke škole tvořivé. Brno: MSD, 2002. ISBN 80-86633-02. PRŮCHA, Jan; WALTEROVÁ, Eliška; MAREŠ, Jiří. Pedagogický slovník. Praha: Portál, 2003. 322 s. ISBN 80-7178-772-8. ŠIMANOVSKÝ, Z., MERTIN, V. Hry pomáhají s problémy. Praha: Portál, 1996. 160 s. ISBN 80-85282-93-3. VALENTA, M. a kol.: Přehled speciální pedagogiky, Portál: 2014, ISBN 978-80-262-0602-6.

Garantující pracoviště: Katedra speciální pedagogiky,
Pedagogická fakulta

Vedoucí práce: PhDr. Miroslava Javorská, Ph.D.

Oponent: Mgr. Martin Kaliba

Datum zadání závěrečné práce: 12.11.2016

Prohlášení autora

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracovala (pod vedením vedoucí bakalářské práce) samostatně a uvedla jsem všechny použité informační zdroje v seznamu literatury.

V Hradci Králové dne:

Podpis:

Poděkování

Touto cestou bych ráda poděkovala všem, kteří mi pomáhali s přípravou práce nebo mě jakkoli podporovali během jejího vytváření. Zejména pak chci poděkovat vedoucí mé bakalářské práce PhDr. Miroslavě Javorské Ph.D. za její podnětné rady, čas strávený konzultacemi a její trpělivost. V neposlední řadě bych ráda poděkovala své rodině a dětem školní družiny.

Anotace

BUREŠOVÁ, Zdeňka. *Hra jako edukační prostředek osobnostního rozvoje dětí mladšího školního věku ve školní družině*

Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2018. 104 s. Bakalářská práce

Bakalářská práce se zabývá hrou, která je edukačním prostředkem osobnostního rozvoje dětí mladšího školního věku ve školní družině.

Teoretická část definuje systém vzdělávání ve školní družině - institut školní družiny, náplň volného času. Definuje hru, poukazuje na důležitost dětské hry pro plnohodnotný rozvoj dítěte jako důležitého edukačního prostředku ve školní družině. Vymezuje specifika dítěte mladšího školního věku a specifika dítěte se specifickými vzdělávacími potřebami.

V praktické části bude představena konkrétní činnost školní družiny, používané preventivní výchovné programy. Cílem práce je představit hry realizované ve školní družině, posoudit výběr vhodných her a především zhodnotit jejich přínos a využití pro podporu vzájemné spolupráce mezi dětmi zdravými a dětmi se speciálními vzdělávacími potřebami.

Použité metody pozorování, rozhovor, případová studie

Klíčová slova

hra, edukační prostředek, děti mladšího školního věku, školní družina

Annotation

BUREŠOVÁ, Zdeňka. *Child's Play as an Educational Tool of Personality Development of Children of Younger Ages at After-school Daycare Facilities*

Hradec Králové: Faculty of Education, University of Hradec Králové, 2018. 104 pp. Bachelor Degree Thesis.

The bachelor thesis deals with the concept of play as an educational tool of personality development of children of younger ages at after-school daycare facilities.

The theoretical part defines the system of education at after-school daycare facilities – the institute of after-school daycare and free time content. It defines the concept of play and it highlights the importance of a child's play as an educational tool significant for full development of children at after-school daycare. It outlines aspects specific to children of younger school age and children with special educational needs.

In the practical part, specific activity of an after-school daycare facility and applied prevention educational programmes will be presented. The aim of the thesis is to present games used at after-school daycare, assess the choice of suitable games and first and foremost to evaluate their benefit and applicability from the perspective of their ability to promote mutual cooperation among children with and without special educational needs.

Used methods observation, interview, case study

Keywords

deals with the concept of play an educational game, children of school age, the institute of after-school daycare

Obsah

Úvod.....	10
Teoretická část.....	11
1 Školní družina	11
1.1 Školní družina – cíle, poslání, funkce, postavení mezi ostatními školskými zařízeními 11	
1.2 Cíl výchovy	12
1.3 Činnost školní družiny – kompetence	14
1.4 Funkce školní družiny.....	18
1.5 Aplikace požadavků pedagogiky volného času.....	19
2 Definice hry a její význam pro dítě mladšího školního věku	21
2.1 Výklad hesla.....	21
2.2 Význam hry	22
2.3 Funkce hry.....	23
2.4 Klasifikace her.....	24
3 Specifika dítěte mladšího školního věku	32
3.1 Charakteristika osobnosti mladší školního věku	32
3.2 Osobnost dítěte mladšího školního věku.....	37
3.3 Specifika dítěte mladšího školního věku se speciálními vzdělávacími potřebami.....	38
Shrnutí teoretické práce	42
Výzkumná část.....	43
4 Cíl výzkumného šetření, dílčí cíle, metodologie	43
4.1 Konkrétní dílčí cíle	43
4.2 Výzkumné metody	44
4.3 Vlastní výzkumné šetření	46
4.4 Charakteristika místa výzkumného šetření	47
4.5 Zásobník her	55
4.6 Posouzení výběru vhodných her ve školní družině a zhodnocení jejich přínosu a využití pro podporu vzájemné spolupráce mezi zdravými dětmi a dětmi se speciálními vzdělávacími potřebami	57
Eliška.....	58

Veronika.....	60
Tomáš.....	63
Jirka.....	66
Tadeáš	68
<i>4.7 Vyhodnocení výzkumného šetření.....</i>	<i>70</i>
Seznam použité literatury a zdrojů	78
Přílohy	81

Úvod

„Člověk neprokázal v ničem tolik fantazie jako v množství různých her, které vymyslel.“

Gottfried Wilhelm Leibniz

„Podstata hry není ve vítězství, ale ve hře samotné.“

Jack London

Bakalářská práce je věnována hře jako edukačnímu prostředku osobnostního rozvoje dětí mladšího školního věku ve školní družině. Cílem této práce je představit činnost školní družiny, její cíle, poslání, realizaci her, vytvořit zásobník her, který bude pomáhat plnit preventivní programy. Dále posoudit přínos a využití her pro podporu vzájemné spolupráce mezi zdravými dětmi a dětmi se speciálními potřebami.

Školní družina je místo, kde jsem pracovala 21 let a kde se může dítě naučit rozumně využívat volný čas, formovat svoji osobnost a podporovat své zájmy. Výrazné postavení má v celé oblasti výchovy hra, jako výchovný a vzdělávací (edukační) prostředek a jedná se o nejoblíbenější činnost ve volném čase. U dětí mladšího školního věku hry podněcují rozvoj pohybových zručností a schopností, rozvíjejí celou škálu pohybových projevů jemné a hrubé motoriky, rozvíjejí koordinaci pohybů, orientaci v prostoru, rovnováhu. Hra má většinou společenský charakter, dává tedy možnost dítěti reagovat na své spoluhráče, spolupracovat s nimi, pomáhat si, komunikovat a společně vytvářet, tak se zlepšuje harmonie a sociální klima skupiny dětí.

Bakalářská práce se skládá z teoretické a praktické části. V teoretické části, jsou popsány cíle školní družiny, poslání, funkce, postavení mezi ostatními školskými zařízeními. Definuji hru, její význam pro děti mladšího školního věku. Zaměřuji se na klasifikaci her a na specifika dětí mladšího školního věku. V praktické části je popsáno školské zařízení – školní družina, její práce a aktivity, ke kterým v ní dochází v rámci plnění různě zaměřených činností. Představuji výsledky ankety o nejoblíbenějších třech aktivitách ve školní družině, o spolupráci a podpoře mezi dětmi ve školní družině, zásobník her, který pomáhá plnit preventivní programy. Zároveň posuzuji výběr vhodných her ve školní družině a zhodnotím jejich přínos a využití pro podporu vzájemné spolupráce mezi zdravými dětmi a dětmi se speciálními vzdělávacími potřebami.

Teoretická část

1 Školní družina

Školní družiny jsou zařízením, které má v naší republice dlouholetou tradici a plní významnou úlohu pro žáky prvního stupně základního vzdělávání. Jsou součástí systému vzdělávání a pomáhají zabezpečovat žákům náplň volného času.

Školní družiny jsou zařízením, kde se děti mladšího školního věku seznamují s možnou škálou zájmových aktivit, s jejich obsahem a formami. Nabídkou různých činností aktivizují děti, prohlubují jejich školní znalosti, zájmovými činnostmi rozvíjí jejich osobnost a zdokonalují jejich kompetence. Školní družiny mají také své poslání v rovině sociální (B. Hájek, J. Pávková, 2007).

1.1 Školní družina – cíle, poslání, funkce, postavení mezi ostatními školskými zařízeními

Školní družina je školní zařízení výchovy mimo vyučování, jež je mezi ostatními zařízeními určenými pro volný čas nejčtenější, zaměstnává nejvíce vychovatelů a jeho odděleními prošlo nejvíce dětí. Výchova je společenský proces, a tedy i výchovu ve školní družině je třeba chápat jako součást nutné společenské reprodukce, nikoli jako hlídání dětí – tj. pouhou sociální službu. Školní družina ve dnech vyučování tvoří přechod mezi výukou ve třídách a pobytem doma. Družina není pokračováním školního vyučování, pedagogická práce v ní má svá specifika a je výrazně odlišná od běžné vzdělávací praxe. Ze zjednodušujícího pohledu části rodičů plní funkci sociální, pro děti však zabezpečuje odpočinek, rekreaci i zájmové činnosti. Pracuje v kontextu dalších subjektů nabízejících aktivity výchovy mimo vyučování (zájmové kroužky škol, zájmové útvary domů dětí a mládeže, schůzky dětských organizací, výuka v základních uměleckých školách). Je vymezena bezprostředně po vyučování a odchodem dětí domů nebo za jinými mimoškolními aktivitami. Školní družina může být také v provozu i o prázdninách a ve spolupráci s dalšími subjekty organizovat akce i ve volných dnech. Práce školní družiny je zcela samostatnou oblastí vzdělávací činnosti a řídí se specifickými požadavky a pravidly pedagogiky volného času (B. Hájek, 2007).

Pro funkční činnost školní družiny a zvládnutí jejích úkolů jsou stanoveny podmínky:

personální (vychovatelka jako odborně vzdělaná osobnost s velkou dávkou empatie, chutí s dětmi pracovat);

materiální (účelově vybavené prostory kluboven a heren, možnost využívání tělocvičen a sportovišť);

řídící a kontrolní, pro plnění této podmínky má školní družina oporu v právním vymezení své činnosti i v ustanoveních vztahujících se k činnosti s dětmi.

Vzdělávání je podle posledního školského zákona (č.561/2004 Sb.) veřejnou službou. Vzdelávání v každé škole a školském zařízení se uskutečňuje podle školních vzdělávacích programů. Řada školských zařízení označovaných jako zařízení pro výchovu mimo vyučování dostala na základě legislativní zkratky dané paragrafem 1 nového školského zákona označení **zařízení pro zájmové vzdělávání**, což jsou (podle vyhlášky č. 74/2005 Sb., o zájmovém vzdělávání) střediska volného času (domov dětí a mládeže a stanice zájmových činností), školní kluby a **školní družiny**.

Pro zabezpečení funkcí družiny jsou děti rozděleny do oddělení. Počty přítomných žáků se během dne mění – odcházejí do kroužků či za dalším zájmovým vzděláváním, také doby odchodů domů jsou různé. Do školní družiny jsou žáci obvykle přihlášení k pravidelné docházce (čímž se rozumí 3 a více dnů v týdnu). Družina je určena žákům prvního stupně základní školy, v odůvodněných případech může být do ŠD zařazen i žák druhého stupně základní školy. V odděleních školní družiny pro žáky speciálních škol je počet žáků stejný jako ve třídách. Školní družina může zřizovat zájmové kroužky, jejichž členy mohou být i žáci, kteří nejsou přihlášení do školní družiny k pravidelné docházce (B. Hájek, 2007).

1.2 Cíl výchovy

Zájmové vzdělávání ve školní družině (záměrně zde opomíjíme její sociální poslání) má obohacovat denní program dítěte, zajistit odborné pedagogické vedení při činnostech ve volném čase a na základě místních podmínek maximálně podporovat individuální rozvoj dítěte. Družina nabízí ve vhodném prostředí činnosti **podnětné, zajímavé a obsahově bohaté**. Ve školní družině se může dítě

pod přímým či nepřímým pedagogickým vedením přirozeným dětským způsobem projevat, zaměstnávat se i bavit. Družina poskytuje bezpečné prostředí, a to nejen z hlediska fyzického, ale i emocionálního a sociálního.

Při stanovování cílů budeme vycházet z obecných cílů vzdělávací soustavy, jak preferuje *školský zákon v §2, odstavec (2)*

- rozvoj osobnosti člověka, který bude vybaven poznávacími a sociálními způsobilostmi, mravními a duchovními hodnotami pro osobní a občanský život, výkon povolání nebo pracovní činnosti, získávání informací a učení se v průběhu celého života;
- získání všeobecného vzdělání nebo všeobecného a odborného vzdělání;
- pochopení a uplatňování zásad demokracie a právního státu, základních lidských práv svobod spolu s odpovědností a smyslem pro sociální soudržnost;
- pochopení a uplatňování principu rovnosti žen a mužů ve společnosti;
- utváření vědomí národní a státní příslušnosti a respektu k etnické, národnostní, kulturní, jazykové a náboženské identitě každého;
- poznání světových a evropských kulturních hodnot a tradic, pochopení a osvojení zásad a pravidel vycházejících z evropské integrace jako základu pro soužití v národním mezinárodním měřítku;
- získání a uplatňování znalostí o životním prostředí a jeho ochraně vycházející ze zásad trvale udržitelného rozvoje a o bezpečnosti a ochraně zdraví.

Pro stanovení cílů potřeby ŠD lze použít stručnější formulaci, jak je uváděna v Rámcově vzdělávacím programu pro předškolní vzdělávání: rozvoj dítěte, jeho učení, a poznání, osvojování základů hodnot, na nichž je založena naše společnost, získávání osobní samostatnosti schopnosti projevat se jako samostatná osobnost působící na své okolí a neopomeneme doplnit základní cíle vzdělávání o specifiku školní družiny:

vychovávat k smysluplnému využívání volného času a vybavovat žáky dostatkem námětů pro naplňování volného času.

1.3 Činnost školní družiny – kompetence

Pedagogické působení by mělo průběžně sledovat stanovené cíle při všech činnostech školní družiny. Pro naplňování těchto cílů je vymezena konkrétní činnost školní družiny ve *vyhlášce č. 74/2005 Sb., o zájmovém vzdělávání, §8*. Z výše citovaných cílů budeme také odvozovat kompetence, které žáci mají získávat.

Pojem kompetence je definován jako souhrn schopností a znalostí a s nimi souvisejících postojů i hodnotových orientací, které jsou předpokladem k výkonu činností. Kompetence lze tedy chápat jako *specificky integrované vzdělávací cíle*. Představují přenosný multifunkční soubor znalostí, schopností a postojů, které všichni jedinci potřebují pro svou osobní realizaci, začlenění do společnosti a zaměstnání.

Inspirací pro stanovení kompetencí účastníků činnosti ŠD mohou být částečně formulace klíčových kompetencí žáků v programech základního vzdělávání a dětí v předškolním vzdělávání, na které školní družina navazuje a které dále rozvíjí.

Kompetence:

Kompetence k učení: žák se učí s chutí, započatou práci dokončí, vybírá a využívá pro efektivní učení vhodné způsoby, umí kriticky zhodnotit své výkony, učí se nejen spontánně, ale také vědomě, klade si otázky a hledá na ně odpovědi, všímá si souvislostí mezi jevy, samostatně pozoruje a experimentuje, získané poznatky dává do souvislostí, zkušenosti uplatňuje v praktických situacích a v dalším učení.

Kompetence k řešení problémů: žák si všímá okolního dění i problémů a tyto mu jsou motivací k řešení dalších problémů a situací, pochopí problém, přemýšlí o nesrovnalostech a jejich příčinách, promyslí a plánuje řešení problému, při řešení situací nachází shodné, podobné a odlišné znaky, hledá různé způsoby řešení problémů, ověřuje si prakticky správné řešení problémů, chápe, že vyhýbání se problémům nevede k cíli, rozlišuje správná a chybná řešení, svá rozhodnutí je schopen obhájit. Započaté činnosti dokončuje.

Komunikativní kompetence: žák ovládá řeč i mimoslovní komunikaci, vyjadřuje vhodně formulovanými větami myšlenky, sdělení, otázky i odpovědi, komunikuje bez ostychu s vrstevníky i dospělými, účinně se zapojuje do diskuse, dokáže vyjadřovat své kladné pocity ve vztahu k sobě i okolnímu prostředí řečí, gestem i dalšími prostředky. Nezapomíná, že ke správné komunikaci patří také naslouchání

druhým. Využívá informační a komunikační prostředky, dovede zhodnotit informační zdroje. Jeho komunikace je kultivovaná.

Sociální a interpersonální kompetence: žák se učí plánovat, organizovat, řídit a hodnotit, odhaduje rizika svých nápadů, k úkolům a povinnostem přistupuje odpovědně, samostatně rozhoduje o svých činnostech a uvědomuje si, že za ně odpovídá a nese důsledky, projevuje citlivost a ohleduplnost, rozpozná vhodné a nevhodné chování, podílí se na vytváření příjemné atmosféry v týmu, ve skupině spolupracuje, dokáže se prosadit i podřídit – přijmout kompromis, je schopen respektovat jiné je tolerantní k odlišnostem mezi lidmi. Vytváří si pozitivní představu o sobě samém – ovládá a řídí své jednání a chování tak, aby dosáhl pocitu sebeuspokojení a sebeúcty.

Občanské kompetence: žák si uvědomuje své povinnosti i svá práva, ale také práva druhých, vnímá nespravedlnost, agresivitu, šikanu a dovede se jim bránit, chová se zodpovědně, dbá o osobní zdraví a bezpečí sebe i ostatních, chová se odpovědně s ohledem na zdravé a bezpečné prostředí (přírodní i společenské). Respektuje a posiluje sociokulturní prostředí, které je formováno tradičními, aktuálními i očekávanými hodnotami národa, etniku a sociální či profesní skupiny, je podmiňováno i ekonomicky, je vytvářeno jedinci a také je zpětně ovlivňuje. Respektuje a chrání tradice a kulturní dědictví, projevuje pozitivní postoj k uměleckým dílům, respektuje požadavky na kvalitní životní prostředí.

Kompetence k trávení volného času: *žák se orientuje v možnostech smysluplného trávení volného času, umí si vybrat zájmové činnosti podle vlastních dispozic, rozvíjí své zájmy v organizovaných skupinových i individuálních činnostech, umí říci „ne“ nevhodným nabídkám na využití volného času (Rámcový školní vzdělávací program pro základní vzdělávání, 2005)*

Jedním z důvodů, proč rodiče přihlašují své děti do školních družin, je snaha čelit sociálně patologickým jevům ohrožujícím děti a vybavit je vědomostmi, dovednostmi a postoji pomáhajícími odolávat nástrahám, které současná společnost připravuje. Výchovné působení musí reagovat na nebezpečí, jakými jsou drogová závislost, gamblerství, nesnášenlivost a agresivita apod. Nelze se spokojit se stanovováním dílčích výchovných cílů zavedených složek výchovy, je nutné ve školní družině pojímat výchovu i jako nespécifickou formu prevence sociálně patologických jevů (Havlíková, M. a kol., 1998).

Preventivní výchovné programy uplatňované ve školách se zaměřují na tyto základní oblasti, z nichž mnohé jsme si již připomněli jako kompetence:

Výchova ke zdravému životnímu stylu, výchova k odpovědnosti za svou osobu, za své zdraví (výchova ke správným stravovacím návykům, zdravá skladba potravin, dodržování pitného režimu, dodržování odpovídajícího režimu dne, dodržování tělesné kultury, osobní hygieny, posilování tělesné zdatnosti, otužování, rozvíjení citové stránky osobnosti, posilování citových vazeb, obohacování osobnosti estetickými zážitky, pěstování pracovních návyků a dovedností).

Posilování komunikačních dovedností tvořící základ sociálních dovedností (kultivace slovního i mimoslovního projevu, rozvíjení slovní zásoby a schopnosti ji přiměřeně používat, schopnosti naslouchat, komunikace a uplatnění osobnosti ve skupině, komunikace v různých sociálních prostředích). Důležitá je také schopnost orientovat se v různých informacích z hromadných sdělovacích prostředků.

Zvyšování sociálních kompetencí – rozvíjení sociální orientace (pěstování potřebných a žádoucích vědomostí, dovedností a postojů v sociálních vztazích, vedoucích k odpovědnosti za své chování, k vlastní odpovědné životní síti společenských vztahů, posilování odpovědné participace na vytváření programu své sociální skupiny, vytváření schopnosti svobodně a odpovědně řešit konkrétní životní situace na základě seberegulace, usilování o důvěryhodnost, pravdomluvnost a morální kvality, posilování schopnosti objektivně hodnotit své jednání a přijímat důsledky svého chování).

Výchova k odstraňování nedostatků v psychické regulaci chování (ovládání negativních citových reakcí, zvládnání stresu, překonávání náročných životních situací, nepodléhání jim, neboť i hrou se můžeme cvičit v překonávání krajních situací, vyrovnávání se s nedostatky a neúspěchy, posilování autoregulačních systémů).

Schopnost najít své místo ve skupině a ve společnosti (poznání sebe samého pomůže objektivně zhodnotit šance na uplatnění ve skupině, kladné hodnocení zvyšuje sebevědomí, posilované pozitivní myšlení je příznivé pro začlenění do skupiny, hledání a vytváření vlastní bezpečné sociální skupiny, její důvěryhodnost, stabilita, objektivní hodnocení činnosti každého člena).

Formování životních postojů (vytváření společensky žádoucích hodnotových orientací, vytváření základů právního vědomí, úcta k ověřeným hodnotám, porozumění, tolerance a schopnost i ochota pomoci, vytvoření vlastního sebevědomí a posilování schopnosti nepodléhat cizím negativním vlivům).

Konkrétní plánované cíle školní družiny jsou zatím většinou dílčí úkoly v jednotlivých činnostech či dříve zavedených složkách výchovy, jejichž splnění lze kontrolovat. Je však nutné neztrácet ze zřetele cíl výchovy – připravit jedince pro život ve stávající společnosti a prostřednictvím aktivit vlastních ve výchově mimo vyučování ho vybavit **žádoucími vědomostmi, dovednostmi, ale také postoji**, což je činnost dlouhodobá, obtížná, mravenčí.

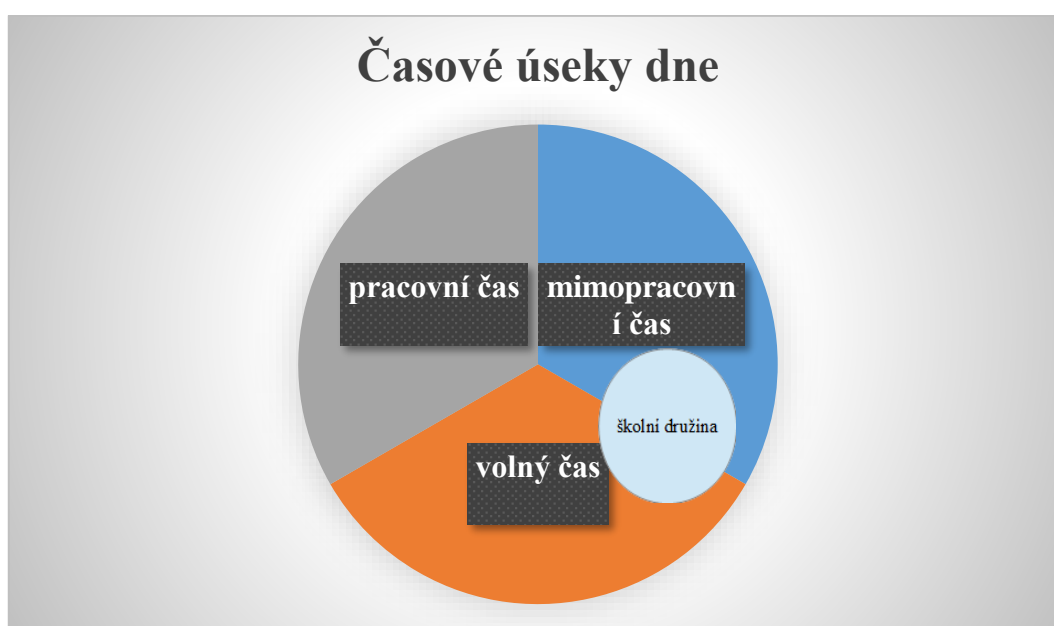
Prevence sociálně patologických jevů ohrožujících děti ve školách a školských zařízeních je v současnosti formulována do následujících okruhů a v plánované činnosti by měla být zohledněna:

- drogové závislosti, alkoholismus, kouření;
- delikvence;
- virtuální drogy (počítače, televize a video);
- patologické hráčství (gamblerství);
- záškoláctví;
- šikanování, vandalismus a jiné formy násilného chování;
- xenofobie, rasismus, intolerance a antisemitismus.

Podmínkou plnění tohoto cíle je vytvoření prostředí, které dětem umožňuje společnou činnost v době mimo vyučování v nestresujících situacích a funkčním prostoru, jež splňují podmínky podnětnosti, navozující kreativitu a dávající příležitost k seberealizaci. Důležitým prvkem je interakce všech zúčastněných činitelů, mezi něž patří sociální klima školy, empatie vychovatelek, režim dne s dostatkem pohybu a navozením podnětných aktivit, otevřené vztahy mezi vychovatelkami, dětmi i rodiči. Jen při zajištění těchto podmínek může školní družina plnit svou **funkci vzdělávací, sociální, relaxační, regenerační, kompenzační i výchovnou** (*Volný čas a prevence u dětí a mládeže, 2002*).

1.4 Funkce školní družiny

Den dítěte můžeme velmi zjednodušeně rozdělit na tři časové úseky: **dobu tzv. pracovní** (tj. doba, kterou dítě stráví ve škole při vyučování a přípravou na vyučování), **dobu mimopracovní** (doba, kterou jedinec potřebuje na regeneraci sil a nezbytné životní úkony – jídlo, spánek, hygiena, ale u dítěte také doba, kdy je objektem sociálních služeb) a **dobu tzv. volného času**, zjednodušeně charakterizovanou jako oblast, kdy se dítě může věnovat svým činnostem podle své svobodné volby.



Graf 1 Časové úseky dne

Prvotním požadavkem rodičů na školní družinu je bezprostřední naplňování volného času jejich dětí, tj. **výchova ve volném čase**. Vyšším posláním je vytváření návyků na účelné trávení volného času a na získání dostatku informací o různých zájmových volnočasových činnostech a praktických dovednostech o nich, což je součástí **výchovy k volnému času** (J. Pávková, B. Hájek, B. Hofbauer, V. Hrdličková, A. Pavlíková, 2002).

Školní družina slouží výchově, vzdělávání a rekreaci žáků. Svou funkci naplňuje činnostmi odpočinkovými (klidové činnosti, rekreační i zájmové aktivity i přípravou na vyučování. Obsahově mezi nimi nelze provést přesnou hranici.

Odpočinkové činnosti mají odstranit únavu. Nechápe je pouze jako klidové činnosti, které se do denního režimu zařazují nejčastěji po obědě, popř. do činnosti před vyučováním ráno pro žáky, kteří brzy vstávají, a dále podle potřeby kdykoli během dne. Důležitý je **aktivní odpočinek** (rekreační činnosti), sloužící k regeneraci sil. Obsahuje náročnější pohybové, sportovní, turistické nebo manuální prvky. Podle podmínek by tyto činnosti měly být realizovány převážně venku ve skupinách – organizované nebo jako spontánní činnost. K odpočinku mohou sloužit i různé zájmové činnosti rozvíjející osobnost dítěte. Umožňující dětem nejen seberealizaci (popř. také kompenzaci možných školních neúspěchů), ale i další poznávání a rozvoj pohybových dovedností. Mohou být zařazeny jako činnost skupinová nebo individuální, jako organizovaná nebo spontánní aktivita, která jim přináší radost a uspokojení. (B. Hájek, 2007).

Pobyt dětí ve školní družině provází celá řada **režimových momentů** – přechody, převlékání, sebeobslužné činnosti apod. Snahou vychovatelek je tyto relativně neproduktivní činnosti zkrátit, vytvořit mechanismy, aby je děti vykonávaly automaticky s vynakládáním co nejmenšího úsilí a bez stresů (B. Hájek, J. Pávková, 2007).

1.5 Aplikace požadavků pedagogiky volného času

Pedagogické působení v zařízeních poskytujících nabídku volnočasových aktivit se bude řídit obecnými pedagogickými zásadami, jež platí pro každou výchovnou činnost (např. zásada přiměřenosti, názornosti a aktivity, cílevědomosti a plánovitosti, posloupnosti, kladné motivace a vyzdvihování kladných rysů osobnosti, uspokojování maxima potřeb). Vedle toho však charakter institucionálního ovlivňování volného času v zařízeních výchovy mimo vyučování klade na pedagogy specifické požadavky, jejichž respektování zefektivňuje i výchovné působení ve školní družině (B. Hájek, B. Hofbauer, J. Pávková, 2008).

- Požadavek pedagogického ovlivňování volného času – jde o citlivé pedagogické vedení dětí k účelovému využívání volného času. Každému dítěti má být dána příležitost k naplňování volného času. Toto právo je ukotveno v Úmluvě o právech dítěte. Ovlivňování náplně volného času vychovatelka ve školní družině provádí nabídkou alternativních aktivit při vytváření týdenního plánu, nabídkou pomůcek a her, vybavením družiny, zvolením inspirujícího prostředí.

- Požadavek dobrovolnosti - můžeme chápat jako svobodnou volbu dětí. Znamená dobrovolnou účast dětí na činnostech.
- Požadavek aktivity - vede děti k aktivnímu podílu na všech fázích činnosti (participaci), tedy na plánování, přípravě, realizaci i hodnocení.
- Požadavek seberealizace -každý jedinec může uplatnit své specifické vlohy a schopnosti a být tak v některé z nabízených činností úspěšný. V aktivitách volného času má najít uplatnění i dítě, které je méně úspěšné ve škole.
- Požadavek odpočinkového a rekreačního zaměření upřednostňuje zařazování takových činností, které přispívají k odstraňování únavy, regeneraci duševních a fyzických sil, vhodným způsobem kompenzují činnosti při vyučování.
- Požadavek zajímavosti a zájmovosti zdůrazňuje význam zájmových činností, které tvoří nejdůležitější součást obsahu činností volného času. Tento požadavek zahrnuje také požadavek pestrosti a přitažlivosti, který se týká obsahu, metod a forem práce. V organizaci činnosti předpokládá i vyváženost mezi organizovanými a spontánními aktivitami, respektování individuálních zájmů a potřeb dětí.
- Požadavek jednoty a specifčnosti vyučování a výchovy mimo vyučování vymezuje společné plnění výchovného cíle – rozvoje osobnosti dítěte – zahrnuje i požadavek spolupráce učitelů a vychovatelek, předpokládá možnost vzájemného doplňování školního vyučování a výchovně- vzdělávací práce školní družiny. V době mimo vyučování je tohoto cíle dosahováno specifickými, od školního vyučování výrazně odlišnými prostředky (Macek, M., Hájek, B., 2002).

2 Definice hry a její význam pro dítě mladšího školního věku

2.1 Výklad hesla

Hru můžeme charakterizovat jako časově ohraničenou svobodnou činnost skupiny nebo jednotlivce, dítěte i dospělého, která vychází ze zájmu subjektu a její smysl je buď obsažen v činnosti samé, nebo stojí mimo hru (např. jako motiv, cíl). Potom je hra prostředkem k získávání různých potřeb nebo naplňování různých cílů. Hra se ale od praktických životních činností odlišuje svými specifickými pravidly a uvnitř obsaženými herními prvky, jimiž je např. soupeření nebo identifikace s rolemi. Hráči obvykle hra přináší uspokojení potřeby, zábavu, poučení, prožitek apod., (J. Čáp, 1993).

„Hra je nejvyšší stupeň dětského vývoje...je to volné vyjadřování nitra...je předobrazem a podobou celého lidského života...hra je zrcadlo života vlastního i cizího, vnitřního života a života okolního...otevřít dítěti pohled do všech světů, pro které máme dítě vychovat a rozvíjet ho pro tento svět“. F. A. W. Fröbel

Miloš Zapletal (1986) charakterizuje hru jako proces aktivní, dynamický, zaměstnávající v menší či větší míře duševní i tělesné schopnosti, které současně cvičí a rozvíjí.

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

Pedagogický slovník (Průcha, Walterová, Mareš, 1998) definuje hru jako formu činností, která se liší od práce i od učení. Člověk se hrou zabývá po celý život, avšak v předškolním věku má specifické postavení – je vůdčím typem činnosti.

2.2 Význam hry

Výchovný význam hry

V celé oblasti výchovy je hra využívána jako významný výchovný prostředek. S přihlédnutím k věkovým zvláštnostem patří mezi nejoblíbenější činnosti ve volném čase. Vhodně kompenzuje vyučování a působí jako relaxace. *Je významným prostředkem nenásilného ovlivňování, a tedy výchovného vedení.* Hry podle svého charakteru ovlivňují **biologický, psychický i sociální rozvoj jedince**. Podněcují pohybovou aktivitu, umožňují nenásilné získávání zkušeností, nových poznatků, dovedností a rozvíjení schopností. Hry se podílí na *utváření charakterových a volných vlastností*. Protože hry probíhají většinou ve skupinách nebo dvojicích, mají významnou **socializační úlohu**. Učí děti zapojit se do skupiny, podřídit se pravidlům hry a osvojovat si pravidla sociálního soužití (M. Vágnerová, 2004).

Význam prožitku hry

Jedním z významných atributů hry je **prožitek**. Hry jsou jednou z možností, jak dětem umožnit skutečný prožitek. *Děti se mohou prostřednictvím hry zcela vžít do konkrétní role, plně ji rozehrát a prožít.* (M. Vágnerová, 2004)

Hra je interaktivní. Aby si dítě mohlo hrát, musí vytvořit interakci s nějakým předmětem nebo jinou osobou. Musí se zapojit, mít určitý vliv na osobu nebo předmět, reagovat na změny, které způsobuje. Dítě dělá něco s určitým objektem (hračkou), objekt reaguje a dítě podle toho přizpůsobuje a upravuje svoji další činnost. Když dítě pasivně sleduje nebo poslouchá, nehraje si.

Hra je svobodná, spontánní a bez nátlaku. Aby si dítě hrálo, musí chtít dělat to, co dělá. Aktivitu si může samo vybrat, nebo mu ji může doporučit vychovatel, ale musí ji vždy provádět svobodně. Nezáleží na obsahu činnosti, kterou dítě provádí, ale na svobodě volby.

Hra je zajímavá a příjemná. Dítě je při hře plně zapojeno do činnosti, která mu přináší radost, uspokojení, setrvává u ní, protože ho těší a baví.

Hra je otevřená, vynalézavá, nápaditá, tvořivá, divergentní (originální, rozbíhavá). V dětské hře neexistují správná a nesprávná řešení. V nejlepším případě není vítězů ani poražených. Dítě do hry vnáší své nápady, dosavadní zkušenosti, které si podle svého a podle podmínek přetváří, upravuje. Dítě neví, jak hra dopadne, cíl si

neplánuje, důležitý není výsledek, ale činnost samotná. Dítě objevuje, zkouší, hledá řešení často cestou pokusu a omylu (Průcha, Walterová, Mareš 2003).

Mravní význam hry

Mravní význam her spočívá zejména v tom, že se děti musí řídit určitými pravidly. Pravidla mají ve hře dominantní postavení a plní hned několik funkcí. Jednak říkají účastníkovi hry, co může a nemůže dělat, aby naplnil podstatu hry, ale zároveň tuto skutečnost komplikují. Organizátor (pedagog) přitom vychází z předpokladu, že budou-li hráči dodržovat pravidla ve hře, budou dodržovat i pravidla (zákony) v reálném životě. Hra je proto řazena v soudobých koncepcích výchovy mezi účinné prostředky mravní výchovy. (Průcha, Walterová, Mareš 2003).

Simulační význam hry

V širším pojetí lze mezi simulační hry zahrnout *všechny hry* a to proto, že každá hra vlastně simuluje (napodobuje) určitou situaci z reálného světa. V užším pojetí se však za simulační považují ty hry, pomocí kterých se hráči mohou v herním světě setkat *se situacemi, které jsou v reálném světě jen ojedinělé*. Podstata této ojedinělosti spočívá v *nebezpečí*, které s sebou tyto situace přináší (M. Pavlovská, 2009).

2.3 Funkce hry

Tělesná a pohybová funkce – manipulací s předměty a hračkami si dítě rozvíjí své pohybové a motorické schopnosti, zdokonaluje svou obratnost, rychlost apod., přičemž postupuje od jednoduchých až po složitější a náročnější úkony. Spolu s tím se rozvíjí také rozumové funkce, dítě si svou manipulaci s předměty uvědomuje, přemýšlí o ní, komentuje ji a vyjadřuje přitom své myšlenky (Dvořáková, 2002)

Už Komenský v roce 1632 poukazyval na to, „že škola musí mít místo pro skládání a hraní, které by dětem mělo být umožněno“ (Comenius in Bielefeld, 1993, s. 18).

Nedostatek a jednostrannost pohybu (např. aktivity výlučně u stolu) jsou příčinnou motorického neklidu, apatie a nezájmu, které mohou být vykompenzovány pomocí her (Thiesen 1190, s. 21)

Poznávací a explorační funkce - díky hře zažívá dítě mnoho nových zkušeností a poznatků, pomocí nichž si vytváří obraz světa a reality kolem sebe, dítě poznává,

jak různé věci fungují, dostává se do různých rolí, vnímá a získává nové informace a souvislosti, prozkoumává vlastní možnosti. Hra v dítěti vytváří zájem a touhu poznávat a rozvíjet tak své kompetence, zlepšuje se jeho pozornost, fantazie, symbolické myšlení (Vágnerová M., 2000).

Vzdělávací funkce - dítě rádo a často opakuje pro něj zajímavé podněty a pohyby, čímž se také současně učí novým věcem. Typickými projevy (ať už vědomými nebo nevědomými) dítěte jsou nápodoba a spontánní opakování (Koťátková S., 20014).

Citové funkce - dítě při hře prožívá mnoho emocí, a to jak pozitivních, tak negativních (např. agrese, frustrace), které různě prozkoumává, experimentuje s nimi a prověřuje je, stejně jako to dělá s věcmi vnějšího světa. Děti, které se při hře chovají agresivně, by měly být vychovatelem upozorněny – agresivní chování nelze akceptovat. Dítě se tak postupně učí své emoce a jejich projevy regulovat v sociálně žádoucím směru (Langmeier J., Krejčířová D., 1998).

Socializační a společenská funkce - ve hře se dítě učí spolupracovat s ostatními, řešit problémy, provádět rozhodnutí, vykonávat sebekontrolu a následovat pravidla. Učí se sociálním rolím a pomocí hry se učí rozumět společenským normám, hodnotám, vztahům i přijatelnému chování (Langmeier J., Krejčířová D., 2006).

2.4 Klasifikace her

Vývoj hry v životě dítěte

Senzomotorická hra

V prvních osmnácti měsících dochází souběžně s rozvojem schopností dítěte také k růstu množství hrových aktivit, do kterých se dítě zapojuje. Do sedmi měsíců se dítě zaměřuje pouze na jeden předmět, se kterým různě manipuluje. S postupem času si začne hrát již se dvěma hračkami. Během prvního roku a půl tedy dochází k hlavním změnám v koordinaci vnímání a pohybů dítěte – jedná se o senzomotorické období a hlavní náplní dítěte je tedy senzomotorická hra (tj. hra spočívající v manipulaci s předměty, exploraci a pohybování se v prostoru – kroutivé pohyby, spontánní procvičování a neustálé opakování pohybů (Koťátková S., 2014).

Symbolická hra

Od dvou let dále dochází i díky stimulaci různými podněty k rozvoji kognitivních schopností dítěte, čímž se hra dostává na další úroveň, dítě si uvědomuje stálost objektu, dochází k rozvoji symbolického myšlení a představ. Děti si hrají na něco jen „jako“, předstírají a vymýšlejí si. Předstírání (symbolická hra) se objevuje nejčastěji mezi 18 měsíci a 7-8 roky. Díky této hře, dítě experimentuje se svými emocemi, snaží se pomocí názorného znázornění porozumět záhadné události, osvěžuje si nejasné vzpomínky nebo mu fantazie pomáhá překonat nepříjemné stavy (Millarová, S., 1978).

Opakování a nápodoba

Mnoho her začíná tím, že dítě začne opakovat to, co se původně stalo čistě náhodně. Čím je starší, tím se množství her zvětšuje, neboť díky novým schopnostem je dítě schopno provádět rozmanité činnosti, na druhou stranu se ale množství zároveň omezuje kvůli omezenějšímu množství nových podnětů, které dítě dokáže zaujmout. Kromě opakování činností děti velmi rády imitují osoby, věci nebo činnosti, které v okolí vidí. V rámci symbolické hry pak velmi často napodobují povolání nebo činnosti rodičů. Dítě se učí něčemu novému díky pozorování druhých a následné imitaci (Monatová, 1985).

Sociální hra

Důležitým poznatkem je vývoj hry ve smyslu hry sociální - dítě si zpočátku hraje samo (samostatná hra), následně vedle ostatních (paralelní hra) a nakonec s ostatními (sdružující a kooperativní hra), (Opravilová, 2004).

Klasifikace her podle herní skupiny

Samostatná hra - až do období předškolního věku se jedná o hru samostatnou. Děti manipulují s hračkami, explorují nebo pozorují hru ostatních, aniž by se jí ale samy účastnily (Millarová, S., 1978).

Paralelní hra - hra batolat je označována jako paralelní, kdy si děti sice hrají vedle sebe, avšak každé „na svém písečku“, stále jsou to samostatné jednotky, které zajímá jejich vlastní svět. Mají například problém porozumět tomu, když si od nich jiné dítě půjčí jejich hračku – myslí si, že to, co dají z ruky, zákonitě přestává být jejich (Monatová, 1985).

Sdružující a kooperativní hra- dochází ke spolupráci a soupeření, vedení a podřízení se, řešení konfliktů a uzavírání kompromisů s vrstevníky. Dítě od 8 let si velmi nerado hraje samo a společnost dalších dětí je pro něj zásadní (hračky přestávají mít takový význam jako doposud, namísto toho jsou mezi dětmi oblíbené všelijaké sportovní aktivity, ve kterých mohou skákat, běhat atd.). Součástí organizovaných her začínají být jednoduchá pravidla, které se děti navzájem učí dodržovat, vymezují si své role a cíle (Opravilová E. 2004).

Volná hra a její znaky- volnou hrou se rozumí aktivity dítěte, které nejsou realizovány z iniciativy dospělého. Dítě se samo spontánně rozhodne pro nějakou hračku i způsob jakým ji využije. Ve hře, která vzniká z podnětu samotného dítěte, vzniká pro dítě nepřehledné množství situací, které musí řešit, na které musí reagovat, kooperovat, domlouvat se, vyjednávat, používat různé strategie. Důležitá je role vychovatelky, která sleduje hru dětí, je připravena zasáhnout, pomoci, když se řešení situace vyvine nad rámec schopností malého dítěte. Dítě ale získává potřebnou jistotu, že se o něm ví, že nezůstává se svým problémem samo a tato uspokojená potřeba jistoty je pro vývoj dítěte velkým přínosem. Volná hra představuje pro dítě svobodný prostor, ve kterém může využít svoji tvořivost, při hře s vrstevníky navazovat kontakty a vztahy nebo obhajovat svoje názory. (Vágnerová M., Gebhartova V., 2012).

Didaktická hra - umožňuje osvojování obsahů věcného učení a působí v první řadě na rozum, i když někdy může být jejím doplňkem hra v roli (např. hra na obchod je v zásadě hrou v roli a může být zaměřena buď didakticky, na osvojování početních úkonů, znalost zboží apod., nebo dramaticky, tj. na vztahy mezi kupujícím a prodávajícím). Cíl je vždy podřízen vzdělávání, proto jej stanovuje učitel. Vyvolává zájem žáků, aktivizuje jejich pozornost a zprostředkovává poznatky.

E. Opravilová uvádí, že podstata hry je přímo založena v možnostech dítěte. Podporuje jeho psychickou rovnováhu, přináší mu klid i vyrovnanost. Zároveň ověřuje schopnost dítěte něco vyřešit a vykonat, zpřesňuje jeho vědomosti, rozvíjí dovednosti, obohacuje a rozšiřuje komunikaci a sociální vazby.

J. A. Komenský oceňuje, kromě potěšení a radosti ze hry, také svobodné rozhodování a celkově hru hodnotí jako „*krásnou přípravu k vážným věcem*“, k jehož myšlence se později přiblížil svou teorií také Karl Gross, který v ní viděl přípravu pro vkročení do budoucího života.

Klasifikace her podle charakteru

Četní herní teoretikové zkusili utřídit a systematizovat množství her s cílem vytvořit přehled o jejich formách a provést zařazení pokud možno všech her do tohoto systému (srov. Petillon 1999, s. 14nn.). Jednotný systém rozdělení se ale z důvodu komplexnosti hry ještě nepodařilo prosadit.

Pro moje téma je vhodná omezená klasifikace, která jako místo hraní zohledňuje základní školu. Proto u následujícího pokusu o systematizaci stojí s ohledem na možnosti rozvoje v popředí herní funkce (zacílení) a herní efekt (očekávání účinku). Přitom v mnoha případech vychází z úvah Waltera (1993).

První hrubší rozdělení se dá udělat podle míry strukturalizace pravidel a herních pomůcek: je třeba rozlišovat mezi „play“ a „games“.

PLAY

Hravé zacházení se situacemi všedního dne

Ve vyučování vznikají okamžiky, kdy je možné určité situace dětí uchopit a dále rozvíjet. Jedná se o hraní ve všech vhodných prostorách a ve všech vhodných situacích, rozhovory v ranním kolečku, učební aktivity v jednotlivých předmětech. Zvláštní události lze experimentálním způsobem, obrazotvorně nově interpretovat a převést do herního konání, které v mnoha případech obsahuje všechny výše jmenované herní znaky ve vyhraněné formě. Obráceně mohou herní aktivity vyústit zpět v klasické školní učební situace, takže je možno rozvíjet organické spojení herně-pedagogických a školně-pedagogických přístupů. Centrální kritéria hry, jako dobrovolnost, vnitřní motivace, účelová neuvědomělost a pozitivní emoce z intenzivního zážitku, jsou v tomto případě splněny.

GAMES

Strukturované hry

V tomto případě se jedná o herní činnosti, které mají předem určený předmět a průběh hry. Sdělení k průběhu hry, pravidlům a jednotlivým pomůckám přitom ve vysoké míře předurčuje herní jednání. Walter (1993) rozlišuje 3 skupiny:

Herní typ 1 -Hry ro nácvik jednání při řešení problémů

Tím jsou myšleny herní formy, které obzvláště formují kognitivní schopnosti, a tím slouží k rozvoji strategií při řešení problémů.

Konstrukční hry

Do této skupiny jsou zařazeny všechny hry, které vycházejí z předmětů, popř. materiálů. Středem pozornosti je zkoumání materiálu pro experimenty nebo stavbu. Materiály ke zkoumání, stavění nebo konstruování (např. písek, kostky, kameny) a z nich vytvořená díla jsou příslušnými předměty hry.

IQ-hry

U těchto her dítě dostane herní úkol formou hádanky, kterou má přemýšlením, analyzováním, vnímáním a kreativitou při hledání nápadů vyřešit. Existují různé druhy IQ-her: např. logické hádanky, číselné hádanky, obrázkové hádanky, slovní hádanky, žertovné otázky a vtipy s hádankou, Kimovy hry, šifry, kvízy, křížovky.

Plánovací hry

Synonyma pro plánovací hru jsou rozhodovací hra a simulační hra. U této velmi komplexní (a u dětí prvního stupně základní školy obtížné) herní formy je herní skupina postavena do před vytvořené situace a danými předlohami jednání (mj. podmíněno předpisy rolí).

Strategické hry

Zde se jedná o klasické společenské hry se strategickými prvky.

Herní typ 2 -Hry pro nácvik strategií při procvičování

Žáci a žákyně na rozdíl od her se zadaným problémem už informace potřebné pro vyřešení herního úkolu znají a musejí je teď použít víc reproduktivně než produktivně. Zde se v mnoha případech jedná o klasické výukové hry, které slouží ke zpestření procvičování a upevňování vědomostí a dovedností. Tyto hry otvírají možnosti vnitřní diferenciaci a individualizace. Procvičovací hry jsou většinou utvářeny podle vzoru známých společenských her (kvarteta, pexesa, domina, a lota) a můžeme si je jednoduše vytvořit i sami.

Herní typ 3 -Hry pro rozvoj sebepojetí a sociálního chování

V těchto hrách mají být rozvíjeny a podporovány potencionální schopnosti pro rozpoznání, reflexi a řešení problémů jak ve vztahu k vlastní osobě, tak v oblasti mezilidských vztahů.

Interakční hry:

Do této skupiny patří všechny hry, které podle určených pravidel hraje více osob; přitom středem zájmu jsou bezprostřední sociální zkušenosti, zkušenosti „na vlastní kůži“.

Hry pro rozvoj spolupráce

Základní myšlenkou těchto her je děti naučit úspěšně spolupracovat. Pravidla a struktura těchto her vyžadují k dosažení společného cíle vzájemnou pomoc.

Rolové hry

U této herní formy jsou ve hře přebírány cizí role a podle zkušeností hráče jsou naplňovány. U spontánní rolové hry, která má své pevné místo ve volné hře dítěte, určuje hráč obsah a trvání hry sám. U řízené rolové hry navrhuje obsah vedoucí hry, Děti mají na úrovni hry rozvíjet a vyzkoušet alternativní možnosti řešení a způsoby chování.

Dramatická a mediální hra

Tato herní forma má podobnou strukturu jako rolová hra. Rozlišujeme následující druhy dramatické hry: hra z patra a hra vytvořená sebou samým, pantomima a šaráda, improvizovaná IQ-hra, hra s maskami, hra s loutkami, hra s prsty, stínohra, hudební hra, hra se zpěvem, poslechová hra, divadelní hra.

Mnoho her je sice zařazováno do určité kategorie, ale hodily by se do jiných skupin.

Hry na rozvoj sociálního učení

Seznamovací hry - vhodné při zahájení školní docházky;

Spolupráce a důvěra - upevňování individuálních vzorců chování, které přetrvávají do dospělosti a později ovlivňují přístup k jiným lidem.

Rolové hry a dramatické hry

Řízená rolová hra - se rozvíjí z předem dané herní situace, jedná se především o napodobování pevných rolí;

Pantomima;

Příběhy s pohybem - čtený příběh, pohyb;

Scénické hry - je ztvárnění krátkých dějových scén více hráči;

Hraní divadla - cílem činnosti samotné, spěje hraní divadla k představení;

Loutkohry - děj je zprostředkován loutkou nebo jinými předměty.

Představitost a zklidnění

Představy s hádankou - představy obsahující hádanku vedou k řízeným obrazotvorným hrám;

Krátké představy - cvičení praktikované před rozvíjením delších představ;

Zážitkové představy - popohánějí vnitřní proces, v němž děti následují slova a mohou svůj svět vidět z pozitivní perspektivy.

Učení se všemi smysly

Hmatové hry;

Sluchové hry;

Zrakové hry;

Čichové a chuťové hry.

Pohybové hry

Hry o přestávce (hry pro vlastní tvorbu) – doma nebo v ŠD vyrobené hry, hry venku, hry s náčiním, skákací hry, házení, míčové a kuličkové hry.

Hry v tělesné výchově - vybíjené, honičky, běhací hry, hry s náčiním, míčem, žíněnkou, obručí, švihadly, lany, štafetové hry;

Hudebně-rytmické hry - pohybové hry s hudbou, hry s říkadly, prstové hry, kolovrátkové – kruhové hry, pohybové písně, hrané písně, taneční hry.

Soustředění a pozornost

Reakční hry - dítě zaměřuje svou pozornost na zcela určité podněty, aby je mohlo lépe vnímat, pak rychle zpracovat a převést na vlastní přiměřenou reakci, v reakční hře získávají děti „nabídku podnětů“, na které se soustředí a spontánně reagují, přičemž si ostatních podnětů, jež na ně působí, nevšímají, tzv. je vypnou (Thiesen 1982, str. 96);

Hry na rozvoj obratnosti - dítě se musí intenzivně a vytrvale soustředit, pozorně vnímá informace, přes své smysly a soustředí se na koordinaci pohybů, následkem toho je jeho pozornost zaměřena současně na vnímání i koordinaci pohybů, tím si hráč tříbí a testuje své smyslové vnímání a procvičuje hrubou a jemnou motoriku (Thiesen 1990, str. 137);

Pohybové hry - v pohybové hře si děti osvojují základní motorické dovednosti a procvičují je do určité míry zvládnutí, tyto hry vyžadují i další schopnosti, jako např. sebeovládání, ohleduplnost a začlenění se do skupiny (Thiesen 1982, str. 141); Paměťové hry – díky naší paměti disponujeme obsáhlým repertoárem činností, které pak podle dané situace vybíráme a provádíme;

Pozorné sledování – použitím her pro smyslové vnímání se může vnímání dětí cíleně zlepšovat, tyto podporují pozorné sledování, zintenzivňují speciální pozorovací schopnosti ve spojení pamatovat si, od dětí vyžadují vysokou míru soustředění;

Pozorné poslouchání – smyslová hra, děti mladšího školního věku často ještě mají potíže rozlišovat zvuky a tóny nebo určovat směr, z něhož zvuk slyší, toto vnímání je hrou prohlubováno, protože děti zcela vědomě svou pozornost na soustředěné poslouchání zaměřují, hry by měly trvat krátce, neboť potřebná pozornost děti rychle unaví.

Výukové hry - procvičování, používání, prohlubování

Jazyková výuka – hry s písmeny a hláskami, hry se slovy a slabikami, hry s větami a příběhy, výukové hry;

Matematika – hry bez materiálu, hry s různým materiálem, hry s míčem, kostkou, kartičkami, hry s herními plány, tužkou a papírem, výukové hry;

Prvouka – rostlina, zvíře, člověk, orientace v prostoru a čase, doprava, různé, výukové hry.

Herní koutek

Společenské hry I – hry pro rozvoj zručnosti, hry s pokládáním, puzzle, kostkové hry, barevné a obrázkové hry, číselné kostkové hry, písmenkové kostkové hry.

Společenské hry II – deskové hry, strategické hry, hry „cesta-cíl“ (cíl hry spočívá v dosažení cíle jako první- štěstí s kostkou), kapitálové hry, třídící a seřazovací hry, prověřovací hry (v průběhu hry musí vykonat zkoušku), kooperativní deskové hry (podporují sociální schopnosti), karetní hry, pexesa.

3 Specifika dítěte mladšího školního věku

3.1 Charakteristika osobnosti mladší školního věku

Každé dítě, se kterým se vychovatelka ve školní družině setkává, je jedinečnou osobností. Děti mají odlišné vrozené předpoklady, vyrůstají v různých rodinách, působí na ně rozmanité vlivy širšího společenského prostředí, míra i směřování vlastní aktivity jsou odlišné. Na děti působí výchovné instituce, setkávají se s různými styly výchovy, působí na ně osobnosti pedagogů. Přes veškeré individuální i typologické odlišnosti však lze vymezit charakteristické věkové zvláštnosti. Děti docházející do školní družiny patří do věkové kategorie mladšího školního věku, který přibližně zahrnuje dobu docházky na první stupeň základní školy. V psychické nebo tělesné vyspělosti se děti mohou značně odlišovat. Kromě prostředí, v němž dítě vyrůstá, má značný vliv na formování psychiky dítěte mladšího školního věku škola, která svými nároky velmi silně ovlivňuje rozumový, citový, volní, sociální i tělesný vývoj dětí (Vágnerová, M., 1999).

Rozumový vývoj - vnímání, pozornost, představy, paměť, fantazie, myšlení, rozvoj řeči

Rozumový rozvoj dítěte silně ovlivňuje prostředí, vyučování, příprava na vyučování i činnosti, jimž se dítě věnuje ve volném čase.

Vnímání se v tomto období zdokonaluje v souvislosti s vyžíváním smyslových orgánů. Charakteristickým jevem je, že dítě vnímá lépe a přesněji to, co je názorné, živé, co v něm vzbuzuje bezprostřední emocionální reakci. Vnímání času a prostoru je stále nedokonalé. Zvláště ke konci tohoto věkového období – pod vlivem vyučování – nastává posun vnímání, které se stává cílevědomějším, systematictější a přechází v pozorování.

„Vnímání nám říká, že něco je. Myšlení nám říká, co ta věc je, citění nám říká, co nás je hodno.“ Carl Gustav Jung

Pozornost dětí se zlepšuje, přestože je v prvním a druhém ročníku ještě dost labilní a dítě se snadno rozptyluje vedlejšími podněty. Kromě bezděčné pozornosti, která dítě méně vyčerpává, se vyvíjí i záměrná pozornost. Délka záměrného soustředění je však kratší. Proto je pedagogicky správné vyvolávat bezděčnou

pozornost vhodnou motivací, vzbuzením zájmu, pestrou a zajímavou činností. Přesto je úkolem pedagogů zároveň pěstovat také záměrnou pozornost. Vzhledem k dosud nestálé pozornosti je vhodné častější střídání různých druhů a forem činností, neboť tak se děti méně unaví. U činností, které děti zaujmou, však jejich opakování i vynucování (oblíbená hra, říkadla, pohádka, aj.).

„Rozmluvy probouzejí, oživují a udržují pozornost.“ Jan Amos Komenský

Představy dětí jsou názorné, konkrétní, velmi živé v oblastech, kde má dítě dostatek zkušeností na základě vnímání. Představy jsou tím kvalitnější, čím více má dítě možností k názornému poznávání. Postupně dochází k zobecňování představ, což je cesta k vytváření pojmů. Dostatek představ je podmínkou rozvoje myšlení, protože poznání dětí mladšího školního věku je konkrétní a pracuje především s představami.

“ Logika tě dostane z bodu A do bodu Z. Představivost tě dostane všude.“ Albert Einstein

Paměť dětí v tomto věku je také konkrétní, názorná, to znamená, že si snadno zapamatovávají konkrétní údaje. Děti mají sklon k mechanickému zapamatování, jistě i pro nedostatečnou slovní zásobu k volné reprodukci. Mechanická paměť bývá na dobré úrovni. S rozvojem myšlení a řeči se však stále více uplatňuje i logická paměť. Vývoj záměrné pozornosti se projevuje i v záměrném zapamatování. V souvislosti s výukou čtení a psaní se značně rozvíjí zraková paměť.

„Krátké a myšlenkově závažné formulace utkvívají v paměti žáků a čtenářů nejlépe.“ Jan Amos Komenský

Fantazie již nemá tak výsadní postavení jako u předškolního dítěte, kdy často nahrazovala nedostatek zkušeností. V mladším školním věku není fantazie chudší, je však více kontrolována myšlením, takže dítě dokáže odlišovat fantazijní představy od skutečnosti. Při vyučování i v činnostech ve volném čase se rozvíjí a uplatňuje především fantazie reprodukční (dítě si představuje to, o čem učitel nebo vychovatel vypráví).

„Dětská lež nemusí být vždycky vadou, může být také příznakem fantazie.“ Jan Werich

Myšlení dětí v tomto věku je konkrétní. Zaměřuje se zpočátku především na řešení běžných každodenních problémů, teprve později i na minulé události a na budoucnost. Zdokonaluje se schopnost analýzy a následně syntézy i srovnávání na základě shodných, podobných či odlišných znaků. Vyčlenění podstatného znaku a zobecnění jeho platnosti pro celou skupinu předmětů či jevů je proces velmi náročný a dítě si tuto schopnost osvojuje postupně. Je podmínkou pro vytváření obecnějších pojmů. Potíže činí také chápání složitějších vztahů a porozumění symbolům. Abstraktní pojmy, zejména z oblasti společenskovední, dítě mladšího školního věku ještě není schopno v plné míře pochopit.

„Vzdělavancům mého národa: Jak velikou znalostí věci vynikáte mnozí z Vás, v tom za svědky stavím Vás samy. Ale že zároveň znamenitě vynikáte nečinností a malátností skoro všichni, to jsem se rozhodl veřejně Vám vytknouti. Jestliže se chcete nad tím urážeti, mám po ruce svědky, které nebudete moci snadno odmítnouti, neboť postavím proti Vám samu skutečnost. Vidíte, co všechno nekonají jiné národy? S jakou obratností vzdělávají své rodné jazyky? Vidíte Italy, Francouze, Němce, Angličany, Nizozemce, kteří všechnu moudrost Řeků a Římanů znamenitě převedli do svých řečišť? Nic není ve vědách, nic není v dějinách, nic ani zřejmého ani tajného, co by tito neodevzdali ke čtení svým krajanům. Ale kdo z Vás poskytl něco podobného naší vlasti? Kdo napsal našim lidem o stavbě světa? Kdo ukázal způsob, jak pozorovati po-hyby nebeské? Kdo naučil zpytovati prvky, vlastnosti a síly přírodních těles? Kdo otevřel divadlo okřšku zemského? Kdo dal našim poznati jemnosti geometrie? Kdo okusiti příjemnosti optiky? Kdo utkal pořad dějin? Kdo popsal původ, polohu a různé zvyky národů na světě bydlících? Kdo vyložil něco o způsobu řečnickém a kdo ukázal cestu, jak řídití myšlení? Domníváte se, že jest možno trpěti Vám dále, aby každý směl žíti pro sebe sama a nepodnikati žádných prací pro rozmnožení vážnosti vlasti? Myslíte si, že našemu jazyku chybí buď ta bohatost, nebo ten lesk, aby bylo možno kterékoli věci vystihnouti řečí? Zřejmě se mýlíte. Nikde není nic tak nesnadného, co bychom nemohli srozumitelně a výstižně vyjádřit našim jazykem, jen kdyby k tomu přistoupila příčinlivost a práce! Dosud nepochopil vznešenost našeho jazyka ten, kdo jej považuje za málo bohatý neb málo půvabný. Ne na něm, na mou věru, na nás je vina, kteří nad míru zanedbáváme jeho pěstování!“

Jan Amos Komenský

Rozvoj řeči probíhá v souvislosti s rozvojem ostatních psychických procesů. Rozšiřuje se aktivní i pasivní slovník dětí, roste schopnost souvislého vyjadřování,

dítě používá delší věty i souvětí. Vlivem školního vyučování si dítě osvojuje i spisovný jazyk, gramatickou správnost písemného i ústního vyjadřování, kultivuje svůj řečový projev. Úroveň vyjadřování velmi silně ovlivňuje prostředí, vychovatelé, hromadné sdělovací prostředky, zejména televize. Důležité je, aby se děti naučili srozumitelně formulovat své myšlenky.

Podle Jany Palenčárové a Karla Šebesty: „šestileté děti už dovedou vyjádřit vše, co mají na mysli. Disponují přibližně 2 500–3 000 slovy. Do jedenácti let věku jejich slovní zásoba prudce narůstá (ztrojnásobuje se), a to nejen kvantitativně, ale i kvalitativně. Děti zvládají synonymii, homonymii, chápou slovní hry a žerty. Jejich pasivní slovník je několikrát větší než slovník aktivní, ačkoli oba se zvětšují pravidelně ve všech předmětech ve škole či vlivem prostředí, v němž děti vyrůstají.“

Citový vývoj - intelektuální city, estetické citění, mravní city, city sociální

V mladším školním věku převažují kladné city. Případné afekty, dítě odreaguje, proto u dětí, které vyrůstají v harmonickém prostředí, většinou nedochází k závažnějším psychickým konfliktům. Ze záporných citů je nejčastější strach, jehož příčinou mohou být reálné obavy (např. ze špatné známky ve škole, trestu, zesměšnění) i situace, které si dítě vytváří ve své fantazii. Děti mají v tomto věku ještě malou schopnost vžít se do pocitů druhých, proto se mohou jevit jako bezcitné (posmívají se, žalují). Nově vznikajícím pocitem je stud z nahoty a z rozvíjejícího sebecitu pramenící ctižádostivost, tréma z vystoupení na veřejnosti i závist a škodolibost.

Intelektuální city, jako je zvědavost, radost z poznávání a z dobře splněného úkolu, do značné míry uspokojuje škola; významnou úlohu hraje též obsahově bohatá a zajímavá činnost, jíž se dítě věnuje v době mimo vyučování. Dítě poznává skutečnost i spontánně, při hře. Rádo experimentuje a objevuje.

Vývoj **estetického citění** postupuje od fantastiky k realismu, věcnosti a střízlivosti. Umělecké dílo chápe dítě komplexně; po osmém roce roste schopnost analýzy a tím i předpoklady pro jeho pochopení. Vyvíjí se u něho i vkus. V současné době mají v tomto směru velký vliv (kromě prostředí formujícího dítě) i hromadné sdělovací prostředky, z nichž zejména televize působí na děti velmi silně.

I v oblasti **mravních citů** se zřetelně projevuje realismus, typický pro děti mladšího školního věku. Z hlediska morálky dítě posuzuje konkrétní osoby a činy. V konkrétních situacích, zobecnění morálních zásad je však pro ně ještě obtížné. Mravní zásady děti ochotně přejímají od osob, které jsou pro ně autoritou. Tímto způsobem se učí rozlišovat dobré a špatné, správné a nesprávné.

Významnou součástí mravních citů jsou **city sociální**, prožívání vztahů k rodičům, dalším příbuzným, učitelům, sourozencům, spolužákům apod.

„Učte děti vnímat a tvořivě pracovat s jejich vlastními pocity“

Kateřina Grofová, Vojtěch Černý

Volní vývoj

Přestože jednání dítěte mladšího školního věku je ještě hodně impulzivní, postupně se rozvíjí schopnost uvědomělé regulace vlastního chování. Dítě nedokáže jednat samostatně na základě vyšších motivů, jako je např. uvědomění si významu učení, ale při dobrém vztahu k dospělým se ochotně podřizuje jejich požadavkům. Z toho vyplývají velké nároky na vychovatele, pokud jde o stanovení přiměřených požadavků na dítě spolu s jejich adekvátní motivací.

„Kromě běžných a obecně platných norem si dítě musí osvojit pravidla, která určují jeho chování ve škole.“

Marie Vágnerová (2000)

Sociální vývoj

Mladší školní věk je dobou navazování nových, četnějších a kvalitativně vyšších společenských vztahů. Dítě si vytváří nové vztahy k dospělým, např. k vychovatelům, učitelům a vrstevníkům ve škole. Mění se i vztah k vrstevníkům. Děti snadno navazují kontakt, vytvářejí herní skupiny, vznikají první kamarádství. Tyto vztahy jsou však ještě labilní, dítě si vybírá kamarády často podle náhodných znaků či nepodstatných vlastností. Chlapci a dívky si většinou již nehrají společně, ale vytvářejí samostatné herní skupiny, jejichž hry mají odlišný charakter. Často mezi nimi vznikají spory.

Morální vědomí je podle R. Kohoutka *„úroveň kognitivní a racionální orientovanosti i přesvědčenosti o dobru a zlu, o mravních idejích, hodnotách, vlastnostech, principech, normách a cílech, které jsou důležité pro žádoucí mravní jednání.“*

Pohybový (tělesný) vývoj

Dítě mladšího školního věku má velkou potřebu pohybu, jeho pohybová aktivita je velmi výrazná. V souvislosti se zdokonalováním činnosti smyslových orgánů a svalstva a s vývojem kostry se zlepšuje pohybová koordinace, zejména jemná motorika ruky. Pohyby dětí jsou rychlejší, přesnější, vytrvalejší, rozmanitější, vytvářejí se předpoklady pro organizovanou tělovýchovu. Do osmého roku se však dítě příliš nezaměřuje na výkon, spíše má potřebu, spontánního pohybu. Případné poruchy tělesného rozvoje dítěte mohou být důsledkem nejen nesprávné výživy a zanedbávání hygienické a zdravotní péče, ale i důsledkem nedostatku všestranných podnětů, zejména v citové sféře. Tělesné a pohybové aktivity jsou prostředkem k získání kompetencí (Dvořáková H., 2002)

3.2 Osobnost dítěte mladšího školního věku

Dítě mladšího školního věku je extravertně zaměřeno. S touto skutečností souvisí značná šíře zájmů, které však jsou nestálé a dosti povrchní. Nejčastějšími motivy jednání dětí jsou zájmy a potřeby (např. potřeba pohybu, poznání, citové odezvy, sebeuplatnění). Pro další zdravý rozvoj dítěte jsou velmi významné kladné citové vztahy. Na jejich základě se utvářejí postoje k objektivní skutečnosti a charakterové vlastnosti. V průběhu činností se rozvíjejí schopnosti, v některých oblastech (hudba, výtvarné činnosti) se již může projevit **nadání** či **talent** dítěte. Obecná rozumová schopnost (inteligence) se vyvíjí dlouhodobě v souvislosti s postupným rozvojem abstraktního myšlení a na její konečnou úroveň lze v mladším školním věku usuzovat jen obtížně (J. Pávková, 2007).

Při posuzování **osobnosti dítěte mladšího školního věku** je nutno brát v úvahu, že vlastnosti se teprve vyvíjejí, jsou nehotové a nelze je ještě chápat jako trvalou, neměnnou charakteristiku dítěte. Nejvýznamnější činností dětí mladšího školního věku je učení, které uspokojuje dětskou zvědavost, typickou pro toto období. **Hra** má v tomto věku stále velký význam, mění se však její charakter. Je realističtější, méně fantastická, promyšlenější, plánovitější a složitější. Děti si více hrají ve skupinách, při hře spolupracují. Přibývá her s pravidly, zejména pohybových. **Práce** v tomto věkovém období může mít podobu sebeobsluhy, pomoci kamarádovi, práce pro dětský kolektiv, pomoci při běžném provozu domácnosti nebo společensky prospěšné činnosti pro širší veřejnost. Všechny tyto činnosti

přispívají k formování kladných morálních vlastností dítěte (při respektování věkových zvláštností dětí a při vhodném pedagogickém vedení). Zvláštní formou činnosti dětí je **spontánní kresba**. Úzce souvisí s psychikou dítěte, projevuje se v ní stupeň intelektuálního vývoje i postoje dítěte k okolí, zejména jeho citové vztahy (Kollariková, Z., Pupala, B., 2001).

Osobnost dítěte vždy respektujeme a nezneužíváme jeho důvěry. Dětským citům se neposmíváme a nezlehčujeme je. Bereme je naopak zcela vážně a jednáme s dítětem taktně a ohleduplně. Dáváme najevo rovnocennost vztahů a starostí. Citlivě povzbuzujeme a usměřňujeme první koedukované vztahy. Máme pochopení pro dítě tohoto věku, když si „*otevře srdce*“, a pokoušíme se ukázat mu cestu ve smyslu krásy a dobra (Jeník P., 1970).

3.3 Specifika dítěte mladšího školního věku se speciálními vzdělávacími potřebami

Osobnost je podmíněna *biologicky* a to tím, že psychické jevy jsou zakotveny v organismu a jsou projevem činnosti *nervové soustavy*. Další vliv v této oblasti je *genetická výbava* jedince. Svou roli má rovněž *celkový tělesný vzhled* jedince (důležitá úloha v sociálních vztazích). Dalším podstatným vlivem pro formování osobnosti je faktor sociální. Víme, že člověk se jako skutečně lidská bytost vyvíjí až právě v kontaktu s ostatními lidmi, především v nejužší rodině, kde rodiče podstatně ovlivňují jeho budoucí, formující se osobnost. Mimořádný význam má také množství a kvalita podnětů, které na dítě v sociálním prostředí působí (Z. Hajd- Mousová, 2004).

Školní období je fází pílě a snaživosti (Erikson 1963, 1964). V této době se rozvíjí motivace k výkonu i úroveň dosaženého výsledku. Smyslem a cílem tohoto období je příprava na budoucnost, Převažuje zaměření na rozvoj schopností, získání dovedností, osvojení žádoucího systému poznatků, sociálních norem, aktivit a rolí. V souvislosti s rozvojem kognitivních funkcí se vyvíjí i sebehodnocení a sebeuvědomění dítěte, které zahrnuje nové sociální role a je ovlivněno mírou jejich prestiže. Značný význam pro rozvoj sebehodnocení má výkon, i když to nemusí být jenom výkon ve škole.

Charakteristické rysy osobnosti postiženého školáka jsou vyjádřeny i v jeho základních potřebách. Ty mají, byť v nějak modifikované formě, všechny děti (i ty nejzávažněji stigmatizované). Rozdíl je pouze v tom, že je mnohdy obtížněji uspokojují (podle Langmeiera a Matějčka 1974).

§ 16 odst. 9 *Vzdělávání dětí, žáků a studentů se speciálními vzdělávacími potřebami a žáků nadaných*

(1) Dítětem, žákem a studentem se speciálními vzdělávacími potřebami je osoba se zdravotním postižením, zdravotním znevýhodněním nebo sociálním znevýhodněním.

(2) Zdravotním postižením je pro účely tohoto zákona mentální, tělesné, zrakové nebo sluchové postižení, vady řeči, souběžné postižení více vadami, autismus a vývojové poruchy učení nebo chování.

(3) Zdravotním znevýhodněním je pro účely tohoto zákona zdravotní oslabení, dlouhodobá nemoc nebo lehčí zdravotní poruchy vedoucí k poruchám učení a chování, které vyžadují zohlednění při vzdělávání.

(4) Sociálním znevýhodněním je pro účely tohoto zákona

a) rodinné prostředí s nízkým sociálně kulturním postavením, ohrožení sociálně patologickými jevy,

b) nařízená ústavní výchova nebo uložená ochranná výchova, nebo

c) postavení azylanta, osoby požívající doplňkové ochrany a účastníka řízení o udělení mezinárodní ochrany na území České republiky podle zvláštního právního předpisu.

(5) Speciální vzdělávací potřeby dětí, žáků a studentů zjišťuje školské poradenské zařízení.

(6) Děti, žáci a studenti se speciálními vzdělávacími potřebami mají právo na vzdělávání, jehož obsah, formy a metody odpovídají jejich vzdělávacím potřebám a možnostem, na vytvoření nezbytných podmínek, které toto vzdělávání umožní, a na poradenskou pomoc školy a školského poradenského zařízení. Pro žáky a studenty se zdravotním postižením a zdravotním znevýhodněním se při přijímání ke vzdělávání a při jeho ukončování stanoví vhodné podmínky odpovídající jejich potřebám. Při hodnocení žáků a studentů se speciálními vzdělávacími potřebami se přihlíží k povaze postižení nebo znevýhodnění. Délku středního a vyššího

odborného vzdělávání může ředitel školy ve výjimečných případech jednotlivým žákům nebo studentům se zdravotním postižením prodloužit, nejvýše však o 2 školní roky.

(7) Děti, žáci a studenti se zdravotním postižením mají právo bezplatně užívat při vzdělávání speciální učebnice a speciální didaktické a kompenzační učební pomůcky poskytované školou. Dětem, žákům a studentům neslyšícím a hluchoslepým se zajišťuje právo na bezplatné vzdělávání pomocí nebo prostřednictvím komunikačních systémů neslyšících a hluchoslepých osob podle jiného právního předpisu. Dětem, žákům a studentům, kteří nemohou číst běžné písmo zrakem, se zajišťuje právo na vzdělávání s použitím Braillova hmatového písma. Dětem, žákům a studentům, kteří se nemohou dorozumívat mluvenou řečí, se zajišťuje právo na bezplatné vzdělávání pomocí nebo prostřednictvím náhradních způsobů dorozumívání. *(Vyhláška o vzdělávání žáků se speciálními vzdělávacími potřebami a žáků nadaných, 27/2016 Sb.)*

Ve své praktické práci jsem se zaměřila na tyto skupiny žáků: se specifickými vývojovými poruchami učení, vývojovými poruchami chování, ADHD- poruchou pozornosti spojenou s hyperaktivitou a děti znevýhodněné.

Specifické vývojové poruchy učení

V české odborné literatuře se setkáváme s používáním výrazů Specifické poruchy učení nebo Specifické vývojové poruchy učení SPU. Přívlastek vývojové postihuje povahu poruch, k níž dítě teprve vývojem dospívá. SPU představují završující název pro skupinu heterogenních poruch, kterými se připisují dysfunkce centrálního nervového systému. Zahrnují dyslexii, dysgrafii, dysortografii, dyskalkulii, dyspinxii, dysmúzii, dyspraxii, vývojové dysfázie a neverbální poruchy učení, sluchová a zraková percepce – nevyvinutá (Zelinková, O., 2003).

Vývojové poruchy chování

Poruchy chování jsou projevy chování dětí a mládeže, které nerespektují ustálené společenské normy. Vyskytují se hlavně u sociálně narušené mládeže, ale také u jedinců s jiným typem postižení. K jejich vzniku přispívá vliv nevhodného nebo nedostatečného výchovného působení, vlivy sociální nebo určité dispozice osobnosti na podkladě centrálního nervového systému. V tomto případě hovoříme o vývojové nebo specifické poruše chování (SPCH). (Průcha, Walterová, Mareš 2003)

ADHD

Syndrom deficitu pozornosti - Attention - Deficit/Hyperactivity Disorder - název vychází ze zahraniční literatury. Je to vývojová porucha charakteristická vývojově nepřiměřeným stupněm pozornosti, hyperaktivity a impulzivity. Tyto obtíže jsou chronické a často spojené s neschopností dodržovat pravidla chování a provádět opakovaně po delší dobu určité pracovní výkony. Dalšími příznaky jsou snížené výkony ve škole, agresivita, problémy při navazování kontaktů s vrstevníky, nesnášenlivost, neschopnost podřídit se autoritě a obecně uznávaným pravidlům (Zelinková, O., 2001).

Děti znevýhodněné

Znevýhodnění, děti sociálně slabých rodičů, nezodpovědných rodičů, nevzdělaných rodičů, rodičů s duševním onemocněním, alkoholiků, narkomanů, rváčů, Romů, přistěhovalců- uprchlíků, rodiče dětí s postižením, případně rodiče dětí, jenž ctí odlišné hodnoty od hodnot jim vlastních a rodiče s vyznáním víry (jakékoliv).

Projevy vypadající jako porucha chování mohou být také reakcí dítěte na stresovou nebo náročnou životní situaci, kdy se nežádoucí chování stává jakýmsi „voláním“ o pomoc. Dítě nám tak naznačuje, že něco není v pořádku. Situaci vyvolávajících zmíněné reakce může být celá řada, například rozvod rodičů, šikanování, týrání dětí a zneužívání (Ptáček, R., 2006).

Shrnutí teoretické práce

V teoretické části popisuji školní družinu, její úlohu pro žáky prvního stupně základního vzdělávání, její cíle, poslání, činnost školní družiny a její kompetence, uvádím preventivní výchovné programy uplatňované ve školách a aplikace požadavků pedagogiky volného času, funkce školní družiny a její postavení mezi ostatními školskými zařízeními. Dále se zaměřuji na hru, její definici, její význam pro dítě mladšího školního věku. Pokračuji vývojem hry v životě dítěte a klasifikací her podle herní skupiny a podle charakteru hry. V následujících kapitolách se věnuji charakteristice osobnosti mladšího školního věku a na závěr se zaměřuji na specifika dítěte mladšího školního věku se specifickými vzdělávacími potřebami zejména na skupiny se specifickými vývojovými poruchami učení, s vývojovými poruchami chování, ADHD- porucha pozornosti spojená s hyperaktivitou a děti znevýhodněné.

Výzkumná část

4 Cíl výzkumného šetření, dílčí cíle, metodologie

Cílem výzkumného šetření je popsat hru jako edukační prostředek k rozvoji osobnosti dítěte mladšího školního věku.

Dílčí cíle se zaměřují na představení školského zařízení - školní družiny, vyhodnocení ankety pro děti ŠD, vytvoření zásobníku her běžných a nově vytvořených a propojení těchto her s preventivními programy v rámci aktivit práce s dětmi, posouzení výběru vhodných her ve školní družině a zhodnocení jejich přínosu a využití pro podporu vzájemné spolupráce mezi zdravými dětmi a dětmi se speciálními vzdělávacími potřebami.

4.1 Konkrétní dílčí cíle

Dílčí cíl 1: Představit školské zařízení – školní družinu, její práci a aktivity, ke kterým v ní dochází v rámci plnění různě zaměřených činností, představit výsledky ankety o nejoblíbenějších třech aktivitách ve školní družině, o spolupráci a podpoře mezi dětmi ve školní družině.

Cíl bude splněn analýzou shromážděného materiálu, pozorování, anketa.

Dílčí cíl 2: Vytvořit zásobník her – nově vytvořené hry ve školní družině propojit s běžnými a pomocí nich plnit preventivní programy.

Tento cíl bude splněn analýzou shromážděného materiálu.

Dílčí cíl 3: Posoudit výběr vhodných her ve školní družině a zhodnotit jejich přínos a využití pro podporu vzájemné spolupráce mezi zdravými dětmi a dětmi se speciálními vzdělávacími potřebami.

Cíl bude splněn metodou pozorování, rozhovoru.

4.2 Výzkumné metody

Pro výzkum budou použity následující metody: studium dokumentace, zúčastněné pozorování, analýza činností, hloubkový rozhovor, anketa.

Podstatou kvalitativního výzkumu je do široka rozprostřený sběr dat bez toho, že by na počátku byly stanoveny základní proměnné. Stejně tak nejsou předem stanovené hypotézy a výzkumný projekt není závislý na teorii, kterou již předtím někdo vybuodoval. Jde o to do hloubky a kontextuálně zakotveně prozkoumat určitý široce definovaný jev a přinést o něm maximální množství informací. Logika kvalitativního výzkumu je induktivní, teprve po nabírání dostatečného množství dat začíná výzkumník pátrat po pravidelnostech, které se v těchto datech vyskytují, formuluje předběžné závěry a hledá pro ně další oporu v datech. Výstupem je formulování nové hypotézy či teorie, jak konstatuje již Smékal (1983, s. 56). Podle Strause a Corbinové (1999, s. 11) se metody kvalitativního přístupu „...užívají k odhalení a porozumění tomu, co je podstatou jevů, o nichž toho ještě moc nevíme. Mohou být také použity k získání nových a neotřelých názorů na jevy, o nichž už něco víme.“

Kvalitativní výzkumníci používají zejména tyto tři typy dat: data z rozhovorů, data z pozorování a data z dokumentů. Pracují tedy se slovy a textem (Švaříček, Šed'ová, 2007).

Pozorování

Zúčastněné pozorování můžeme definovat jako dlouhodobé, systematické a reflexivní sledování probíhajících aktivit přímo ve zkoumaném terénu s cílem objevit a reprezentovat sociální život a proces. Zúčastněné pozorování studovaných jevů sledujeme přímo v prostředí, kde se odehrávají. Dochází zde k interakci mezi výzkumníkem a pozorovanými účastníky výzkumu. (Švaříček, 2007)

Přímé pozorování znamená, že se badatel účastní zkoumaného jevu v čase jeho průběhu. Nestrukturované pozorování- jeho účelem je získat zhuštěný popis jednání, které nemáme dopředu přesně určené. U nestrukturovaného pozorování začínáme se spíše vágně formulovaným seznamem otázek, které připouštějí otevřenost k neočekávaným situacím. Proces pozorování je zpravidla doprovázen analýzou poznámek a právě na základě takové analýzy můžeme formulovat nová témata, která dávají návod k dalšímu pozorování (Švaříček, 2007).

Hlubkový rozhovor je nejčastěji používanou metodou sběru dat v kvalitativním výzkumu. Jeho prostřednictvím jsou zkoumáni členové určitého prostředí, určité specifické sociální skupiny s cílem získat stejné pochopení jednání událostí, jakým disponují členové dané skupiny. Pomocí otevřených otázek může badatel porozumět pohledu jiných lidí. Umožňuje zachytit výpovědi a slova v jejich přirozené podobě, což je jeden ze základních principů kvalitativního výzkumu (Lofland, 1971, cit. Podle Patton, 2002).

Anketa je nesystematický průzkum názorů dotazem u obvykle malé skupiny respondentů, jejichž počet nebo výběr nesplňuje statistická kritéria. Výsledky ankety tedy nelze považovat za reprezentativní a bez dalšího rozšířit na celou populaci. Význam ankety může být zejména v zajímavosti odpovědí, které jsou proto obvykle zveřejňovány v plném znění a umožňují kvalitativní zkoumání (Petrusek, 1996).

4.3 Vlastní výzkumné šetření

Základní škola, ve které výzkumné šetření probíhalo, patří ke školám málotřídním se dvěma třídami, které navštěvují žáci pěti ročníků. Nachází se v klidné oblasti na vesnici, která je součástí nedalekého města. Je to škola rodinného typu s individuálním přístupem ke každému žákovi. Malý kolektiv žáků umožňuje se těmto dětem více věnovat a naopak děti s malým sebevědomím se lépe přizpůsobují školnímu prostředí. Také na děti s vývojovými poruchami učení a chování má malý kolektiv a individuální péče učitelů dobrý vliv.

Při škole pracuje jedno oddělení školní družiny, kam mají možnost docházet žáci všech ročníků. V rámci školní družiny pracují různé zájmové kroužky, které mohou navštěvovat i děti, které do školní družiny nechodí. Jedná se o kroužek hry na flétnu, sportovní hry, a kroužek zaměřený na tvoření z různých materiálů a využití různých výtvarných technik a ručních prací. Ve volném čase je pro žáky zpřístupněna počítačová učebna, kde mohou procvičovat probrané učivo nebo vyhledávat informace na internetu.

4.4 Charakteristika místa výzkumného šetření

Výzkumné šetření probíhalo ve školní družině během jednoho školního roku. V této době, navštěvovalo oddělení školní družiny 25 žáků z 1. – 5. ročníku. Jednalo se o 10 dívek a 15 chlapců.

Věkové rozvrstvení oddělení školní družiny ukazuje následující tabulka.

Rozvrstvení žáků oddělení školní družiny			
	z toho dívky	z toho chlapci	celkem
1. ročník	4	2	6
2. ročník	1	2	3
3. ročník	2	3	5
4. ročník	3	4	7
5. ročník	0	4	4
celkem	10	15	25

Tabulka 1 Rozvrstvení žáků oddělení školní družiny

Nejdůležitějším činitelem školní družiny jsou děti a vychovatelka, ale důležité pro úspěšnost působení, jsou také vhodně zvolené činnosti a odpovídající prostředí. Školní družina využívá vlastní prostor zařízený jako herna, dále místnost místní knihovny, ve které je po celé ploše koberec a jsou zde polštáře, podložky k sezení na zemi. Dále školní družina využívá i třídy základní školy, tělocvičnu, školní dvorek, hřiště u místní Sokolovny a hřiště v lese. Prostory v budově školy odpovídají svým vybavením a uspořádáním potřebám dětí mladšího školního věku. Vlastní prostor je členitý, navozuje bezpečí a radost, umožňuje soukromí i činnost ve skupinkách, dává příležitost k odpočinku, iniciaci samostatné, intelektuální, zájmové i hravé aktivity organizované i spontánní.

Ve vybavení školní družiny jsou stolní hry, stavebnice, domeček pro panenky, fotbal, hokej, loutkové divadlo, rytmické nástroje a nástroje, které si děti vyrobily samy. Tabule, na které si mohou kreslit fixami. Dále tu děti mají možnost rozvíjet čtenářské dovednosti a návyky, jsou zde dětské časopisy a knihy. Dále přehrávač CD a LP pro poslech, tedy audiovizuální technika. Pro práci s PC školní družina využívá počítačovou učebnu základní školy.

Školní družina má i možnost ukazovat výsledky tvořivosti dětí, zdobí prostory školní družiny a chodby základní školy. Výzdoba je pravidelně obměňována podle ročních období a dalších námětů.

Školní družina dodržuje vnitřní řád školní družiny (vydává ředitelka školy ve spolupráci s paní vychovatelkou, podle § 30 školského zákona). Řád obsahuje podrobnosti k výkonu práv a povinností žáků a jejich zákonných zástupců, provoz a vnitřní režim ŠD, podmínky zajištění bezpečnosti a ochrany zdraví, ochrany před sociálně patologickými jevy, podmínky se zacházením s majetkem školského zařízení.

Obsahem vnitřního řádu jsou údaje o zařízení (název školy, adresa, telefon, email, IZO, jméno ředitele, typ školy a kapacitu). Provozní doba, režim dne – provoz týkající se aktivit určeným dětem v této školní družině).

Formy práce ve školní družině jsou rozděleny na pravidelné činnosti, příležitostné akce, spontánní aktivity, odpočinkové činnosti, přípravu na vyučování, pobyt venku.

Pravidelné činnosti jsou dané týdenní skladbou zaměstnání a představují zejména organizované aktivity zájmového či tělovýchovného charakteru, zahrnuje do nich také práci vlastních zájmových útvarů.

Příležitostné akce nejsou zahrnuty do týdenní skladby činností. Patří sem například besídka školy, rozsvícení stromku v adventním čase, zpívání na schodech školy, posvícení – pochod s medvědem, výlety, exkurze, návštěva divadla, kina, muzea, výstavy.

Spontánní aktivity zahrnují každodenní individuální klidové činnosti po obědě, při pobytu venku (po organizované části pobytu v družině), spontánní hry v rámci pobytu v ranní družině nebo v koncové družině, i v době před odpoledním odchodem z ní. Paní vychovatelka při těchto činnostech nejen zajišťuje bezpečnost žáků, ale také navozuje a podněcuje některé jejich vlastní aktivity.

Odpočinkové činnosti nechápeme jen ve smyslu klidových činností (poslechové činnosti, individuální hry, klid po obědě), ale i jako aktivní odpočinek (rekreační činnosti), který bude kompenzovat jednostrannou zátěž během školního vyučování (pohybové hry, vycházka, pobyt venku).

Příprava na vyučování nespočívá ve vypracování domácích úkolů (ty žáci vypracovávají doma), ale zahrnujeme do ní didaktické hry, tematické vycházky, výukové programy na PC a další činnosti, jimiž upevňujeme a rozšiřujeme poznatky, které žáci získali ve školním vyučování (kvízy, vědomostní soutěže, výukové hry, učení se všemi smysly).

Pobyt venku je zaměřen na krátké a delší vycházky v okolí školy, pobyt v lese, na školním dvorku, na hřišti u místní sokolovny.

Ve školní družině probíhají také **zájmové činnosti** a to: hra na flétnu, sportovní hry, kreativní kroužek, kroužek informatiky.

Paní vychovatelka pracuje podle vlastního **školního vzdělávacího programu**, který má přímou návaznost na vzdělávací program 1. stupně základního vzdělávání. Jednotlivé požadavky jsou naplněny konkrétními aktivitami specifickými pro školní družinu. Podmínkou je vlastní prožitek žáků, propojování s reálnými životními situacemi a konkrétní lokalitou působnosti družiny (klidné prostředí vesnice), vytváření nových situací, nacházení místa mezi vrstevníky, vytváření pracovních a režimových návyků. Daná témata slouží jako náměty, motivy k uchopení různými prostředky – hrou, rozhovorem, pozorováním, četbou, ale i prostředky výchovných složek (výtvarně, slovesně, dramaticky, hudebně) nebo tělovýchovnými, turistickými prostředky. Témata jsou: I. **Místo, kde žijeme**, II. **Lidé kolem nás**, III. **Lidé a čas**, IV. **Rozmanitosti přírody**, V. **Člověk a jeho zdraví**.

Paní vychovatelka školní družiny při plánování vychází ze školního programu a ze specifík zařízení pro volný čas, má volnost témat, užitých prostředků a metod a relativní volnost volby prostředí. Struktura činností v ŠVP není závazně stanovena, vychází především z věku dětí a místních podmínek. Součástí je také vlastní hodnocení činností – evaluace. Dále paní vychovatelka pracuje podle sestaveného týdenního plánu, na kterém se podílí z části také sami žáci školní družiny, to posiluje jejich zájem, více je motivuje a aktivuje a vychovává k participaci na činnosti.

ŠVP ŠD vychází dále z cílů zájmového vzdělávání ve školní družině, klíčových kompetencí žáků v programech základního vzdělávání a preventivních výchovných programů (str. 14 – 18 této bakalářské práce).

Činnosti ve školní družině:

- je to místo sociálního učení, žáci jsou vedeni k osvojování si sociálních dovedností, sociálních kompetencí.
- pohybové a tělovýchovné aktivity
- různé výtvarné činnosti
- rukodělné činnosti
- hudba a tanec
- literárně dramatická činnost, rozvoj komunikačních dovedností
- přírodovědné a vlastivědné zájmové činnosti
- výpočetní technika.

Tabulka týdenní skladby zaměstnání ve školní družině (Příloha 1)

Anketa pro děti mladšího školního věku navštěvující během ZŠ školní družinu (Příloha 2)

V této anketě jsem si stanovila hned několik výzkumných otázek.

1. Budou děti upřednostňovat volnou hru, před řízenou hrou?
2. Jaké pořadí oblíbenosti budou mít aktivity sportovní a pohybové, jaké výpočetní technika a pracovní a tvůrčí činnosti?
3. Bude většina dětí ve školní družině schopná kamarádit se a spolupracovat s méně oblíbenými spolužáky a budou schopni jim v různých činnostech poskytnout podporu?

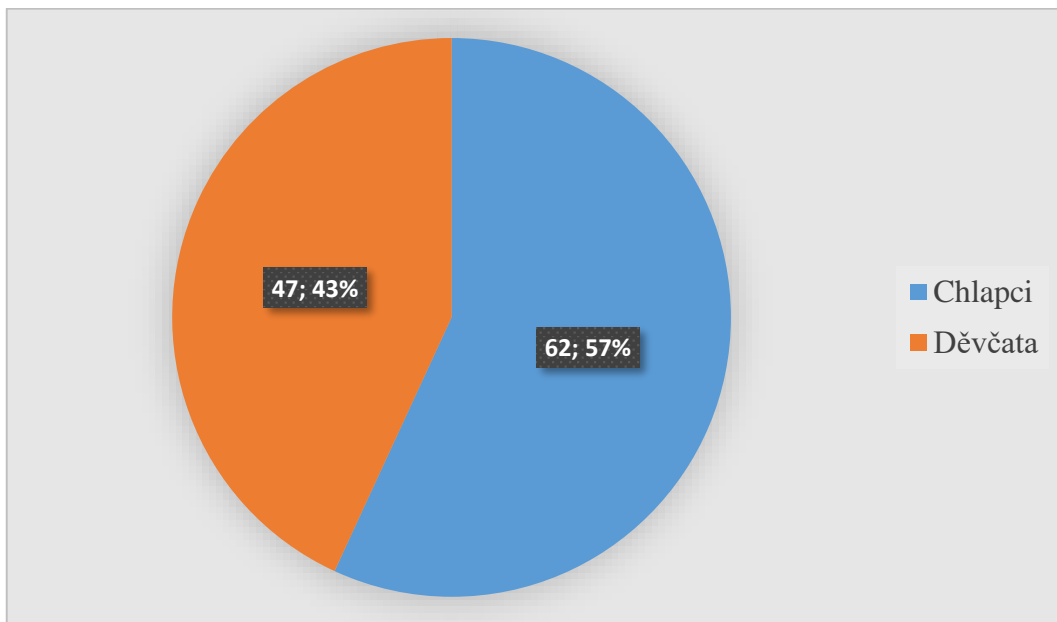
Do ankety se zapojila čtyři oddělení školní družiny. Anketní otázky jsem zadala do dvou málotřídních škol, které navštěvují děti od 1. – 5. ročníku a do jedné základní školy do oddělení 1. ročníku a oddělení 3. ročníku. Celkem se zúčastnilo ankety 109 dětí, 47 dívek a 62 chlapců.

Vyhodnocení ankety

Anketa pro děti mladšího školního věku - vyhodnocení						
	Ano	Ne	Nevím	Někdy	Chlapci	Dívky
Otázka č. 1	graf č. 2				62	47
Otázka č. 2	95	0		14		
Otázka č. 3	104	5				
Otázka č. 4	je vyhodnocena a znázorněna v grafu č. 3					
Otázka č. 5	je vyhodnocena a znázorněna v grafu č. 4					
Otázka č. 6	45	30	34	5	graf č.	
Otázka č. 7	87	9	13	5	graf č.	
Otázka č. 8	92	17		5	graf č.	
Otázka č. 9	78	10	21	5	graf č.	
Otázka č. 10	103	6				
Otázka č. 11	103	6				
Otázka č. 12	105	4				

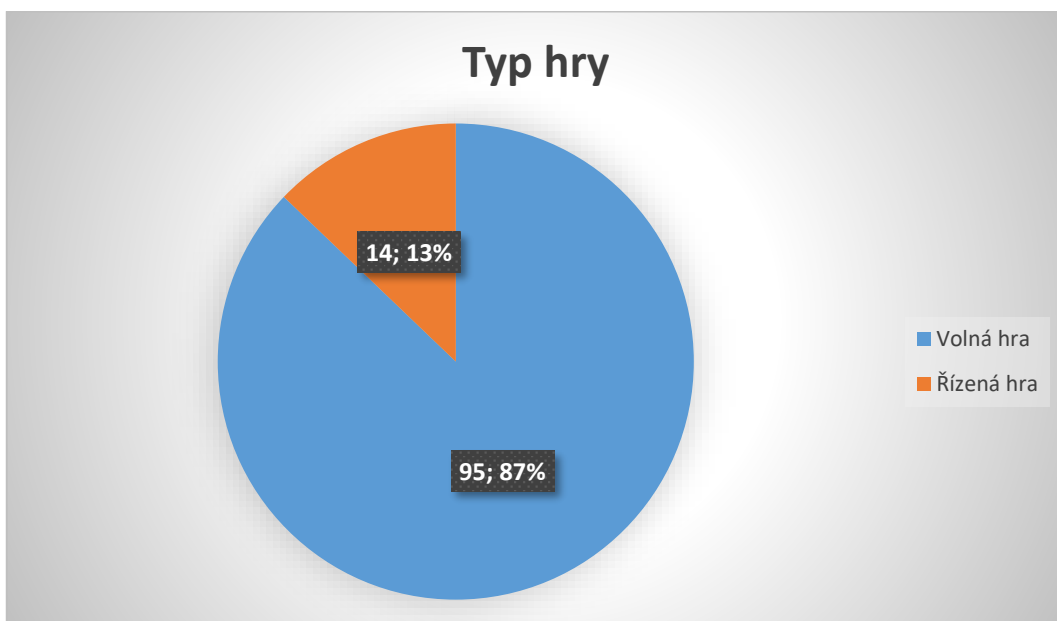
Tabulka 3 Vyhodnocení ankety

Grafy:



Graf 1 Anketa otázka č. 1

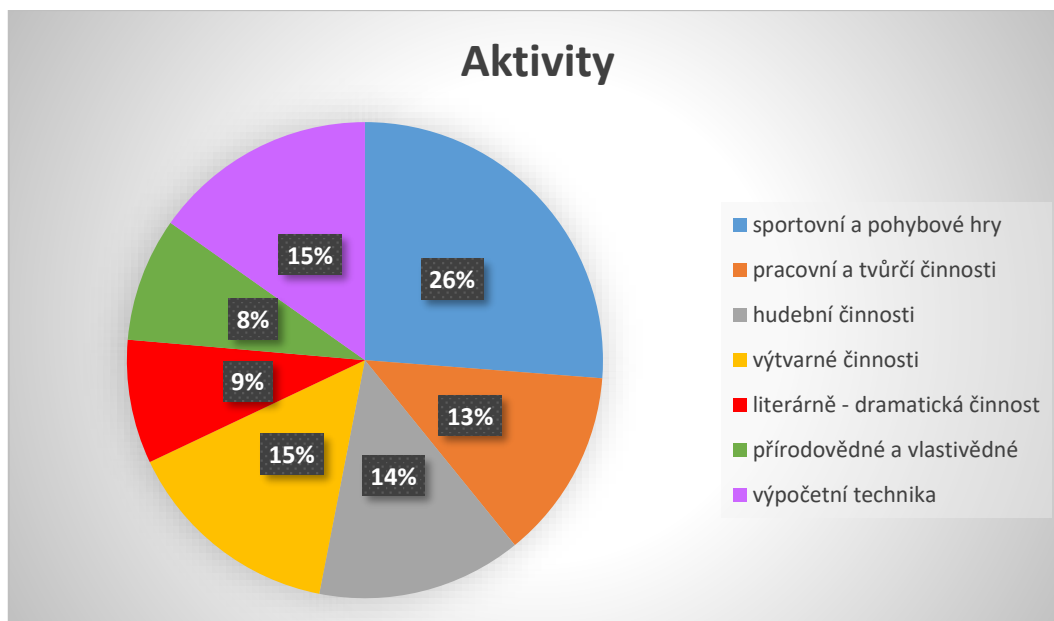
Z celkového počtu 109 dětí bylo 47 dívek a 62 chlapců.



Graf 2 Anketa otázka č. 4

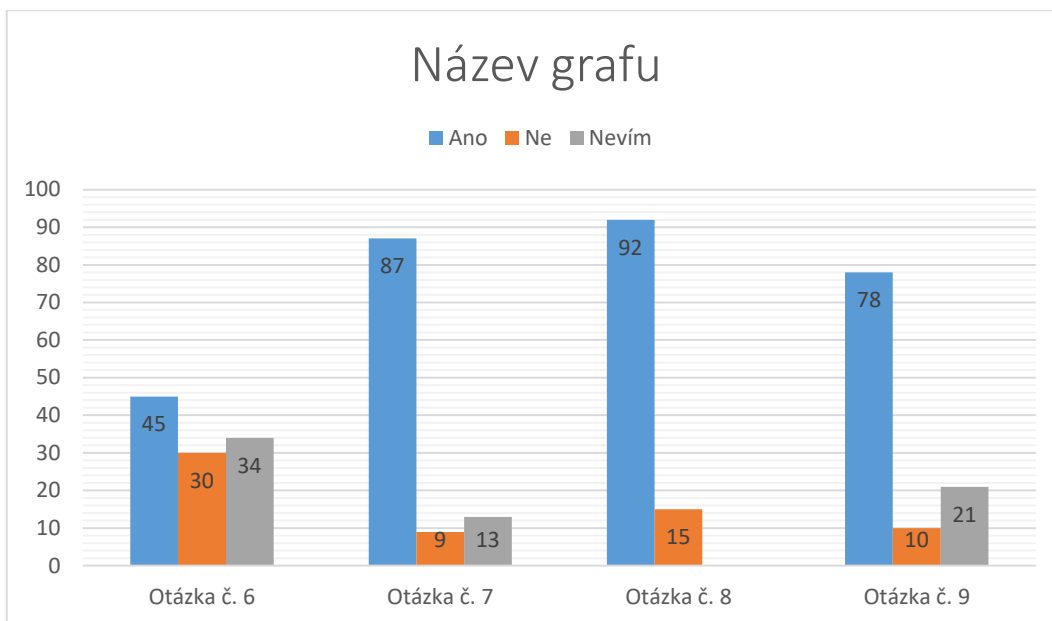
Na otázku, která hra je oblíbenější, odpověděly děti v této četnosti:

95 dětí zvolilo hru volnou, 14 dětí hru řízenou.

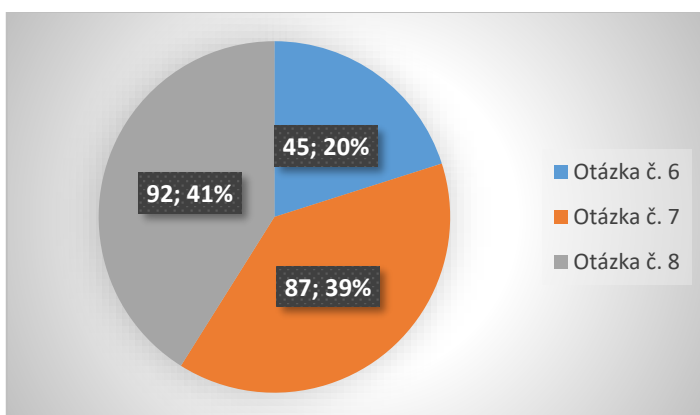


Graf 3 Anketa otázka č. 5

Z uvedených odpovědí vyplývá, že nejoblíbenější aktivity dětí jsou sportovní a pohybové hry s počtem odpovědí (26%). Se shodným počtem odpovědí (15%) se na druhém místě umístily výpočetní technika a výtvarné činnosti. Jako třetí v oblíbenosti jsou se (14 %) pracovní a tvůrčí činnosti. Nejméně děti upřednostňují aktivity literárně – dramatické s (9%) a přírodovědné - vlastivědné s (8%).



Graf 4 Anketa otázka č. 6,7,8,9



Graf 5 Anketa otázka č. 6,7,8 v %

Na otázku: Jsi schopný si hrát, pracovat s někým, kdo Ti není úplně sympatický nebo spolu nemáte žádné společné zájmy?, odpovědělo 45 dětí ano, 30 dětí ne a 34 neví.

Na otázku: Jsi schopný pomoci a podpořit svého méně zdatného spolužáka/ spolužačku při hře, různých aktivitách?, odpovědělo 87 dětí ano, 9 dětí ne a 13 dětí neví.

Na otázku: Pomáháš mladším, slabším dětem ve školní družině?, odpovědělo 92 ano a 15 dětí ne.

Z odpovědí ankety je většina dětí ve školní družině schopná kamarádit se a spolupracovat s méně oblíbenými spolužáky a jsou schopni jim v různých činnostech poskytnout podporu.

4.5 Zásobník her

Jako nedílná součást podpory práce vychovatele/vychovatelky. Každému žákovi vyhovuje jiný styl práce, jednotlivci se do různých aktivit zapojují více či méně ochotně. Při vytváření vlastního zásobníku jsem se snažila střídat aktivity různého typu, aby si dítě našlo takovou hru, která splňuje jeho představy a uspokojení. Při výběru her mi šlo o zaměření na rozvoj vztahů mezi dětmi, rozvoj a formování osobnosti žáka, rozvíjení jejich schopnosti spolupracovat, rozvoj pro-sociální, který dětem umožňuje začlenit se do různých dětských skupin, osvojit si prvky výchovy ke zdravému životnímu stylu, naučit se s vrstevníky komunikovat a posilovat komunikační dovednosti, zvyšovat sociální kompetence, vychovávat a odstraňovat nedostatky v psychické regulaci chování žáků.

Hry jsem rozdělila do osmi kapitol. Každá kapitola her v sobě nese souhrn her, které jsme s dětmi ve školní družině hrály během jednoho roku. Rozdělení her:

1. Hry na rozvoj sociálního učení, 2. Rolové hry a jiné dramatické formy, 3. Představivost a zklidnění, 4. Učení se všemi smysly, 5. Pohybové hry, 6. Soustředění a pozornost, 7. Výukové hry, 8. Herní koutek (str. 29 - 34).

A dále jsem propojila hry s preventivními programy (1. Výchova ke zdravému životnímu stylu, 2. Posilování komunikačních dovedností, 3. Zvyšování sociálních kompetencí, 4. Výchova k odstraňování nedostatků v psychické regulaci chování, 5. Schopnost najít své místo ve skupině a ve společnosti, 6. Formování životních postojů (str. 17 -19).

Zásobník her obsahuje:

Hry pro nácvik jednání při řešení problémů – tyto hry formují kognitivní schopnosti a pomáhají rozvíjet strategie při řešení problémů.

Hry pro nácvik strategií při nacvičování – při těchto hrách už žáci a žákyně znají informace potřebné pro vyřešení herního úkolu. Jsou to především výukové hry, při kterých si procvičí, upevní vědomosti a dovednosti, vnitřně se při nich diferencují a individualizují.

Hry na rozvoj sebepojetí a sociálního chování – zde rozvíjejí a podporují schopnosti pro rozpoznání, reflexi a řešení problémů jak ke vztahu k vlastní osobě, tak v oblasti mezilidských vztahů.

Tabulky ukazuje, jak se preventivní programy s jednotlivými druhy her prolínají a vzájemně doplňují. Jednotlivé hry zásobníku her jsou v příloze č. této bakalářské práce.

Přehled preventivních programů zahrnutých do her						
	1. Výchova ke zdravému životnímu stylu	2. Posilování komunikačních dovedností	3. Zvyšování sociálních kompetencí	4. Výchova k odstraňování nedostatků v psychické regulaci chování	5. Schopnost najít své místo ve skupině a ve společnosti	6. Formování životních postojů
1. Hry na rozvoj sociálního učení	ano	ano	ano	ano	ano	ano
2. Rolové hry a jiné dramatické formy	ne	ano	ano	ano	ano	ano
3. Představitost a zklidnění	ano	ano	ano	ano	ne	ne
4. Učení se všemi smysly	ano	ne	ne	ano	ano	ne
5. Pohybové hry	ano	ano	ano	ano	ano	ano
6. Soustředění a pozornost	ne	ano	ano	ano	ano	ano
7. Výukové hry	ano	ano	ano	ano	ano	ano
8. Herní koutek	ne	ano	ano	ano	ano	ano

Tabulka 4 Přehled preventivních programů zahrnutých do her

4.6 Posouzení výběru vhodných her ve školní družině a zhodnocení jejich přínosu a využití pro podporu vzájemné spolupráce mezi zdravými dětmi a dětmi se speciálními vzdělávacími potřebami.

Pro splnění výzkumného cíle jsem si vybrala dvě dívky a tři chlapce, jména byla pro potřeby bakalářské práce změněna.

Eliška je 6 letá žákyně prvního ročníku ZŠ, má problémy v oblasti chování, zrakové postižení (tupoizrakost), obezita.

Veronika je 7 letá žákyně druhého ročníku ZŠ, patří do skupiny sociálně znevýhodněných, má potíže i v oblasti chování a učení.

Tomáš je 8 letý žák třetího ročníku ZŠ. U něho je prokázáno oslabení specifických funkcí ve zrakovém i ve sluchovém vnímání, má problémy s prostorovou orientací.

Jirka je 9 letý žák ZŠ, diagnostikována specifická porucha psaní - dysgrafie a oslabení v oblasti vizuomotoriky a prostorové orientace.

Tadeáš je 9 letý žák ZŠ, jeto žák hyperaktivní s poruchou pozornosti (ADHD) a má i potíže v oblasti chování.

Výběr dětí byl ovlivněn pravidelným docházením do školní družiny v období jednoho roku, v němž byly realizovány konkrétní činnosti (hry ze zásobníku).

V práci se snažím posoudit výběr vhodných her ve školní družině a zhodnotit jejich přínos a využití pro podporu vzájemné spolupráce mezi zdravými dětmi a dětmi se speciálními vzdělávacími potřebami.

Eliška

Je jedináček. Eliška je vychovávána v úplné rodině, rodiče se jí plně věnují. Eliška má potíže s váhou, nosí brýle a má problémy v oblasti chování. Často má problémy se spolužáky, v kolektivu není moc oblíbená, učivo zvládá bez problémů.

- Hry na rozvoj sociálního učení

Eliška je dítě, které se nestydí. To ji umožňovalo se aktivně zapojit do všech her tohoto typu, (seznamovací hry, hry podporující sebedůvěru). Tyto hry hraje více jedinců najednou. Eliška je komunikativní, projevuje zájem o hry, snaží se aktivně spolupracovat, navazovat kontakty s ostatními dětmi. Je dominantní a občas se u ní objevuje netaktnost a nesnášenlivost. Přesto se do her zapojovala, ale bylo zapotřebí vstupů a koordinace her ze strany paní vychovatelky.

- Rolové hry a jiné dramatické formy

Eliška nemá problém se prosadit, a do her se zapojuje ochotně. Dokáže se projevit, ale nerada se přizpůsobuje. Pracuje nejen sama za sebe, ale dokáže pracovat ve dvojici i v malé skupině dětí. Preferuje aktivity, ve kterých může projevit svůj názor a zaujmout hlavní pozici.

- Představitost a zklidnění

Tyto aktivity ji vyhovují méně, vyžadují soustředěné naslouchání a přemýšlení, ale má dobrou paměť, dokáže dobře kombinovat, přetvářet a zpracovávat dojmy a informace. V těchto hrách dobře spolupracovala s dětmi a vzájemně se doplňovaly.

- Učení se všemi smysly

Eliška nosí brýle, přesto se snaží i přes drobné komplikace účastnit všech smyslových her. Obzvláště ji pak baví hra s ochutnáváním různých pochutin. Opět se zde projevuje její impulzivnost, je nutné ji stále usměrňovat a vysvětlovat její nepřiměřené chování, ale ve výsledku se zklidní a přijímá kritičnost, jak ze strany spolužáků, tak ze strany paní vychovatelky a hry jsou pro ni přínosné a rozvíjející.

- Pohybové hry

Eliška má k pohybu vztah kladný. Při hrách jí nechybí spontaneita, odhodlanost, ani výrazná pohybová aktiva. Později přichází únava a klesá výkon. Přesto se Eliška snaží podle svých možností a je u ní vidět pokrok, zlepšuje se v pohybových činnostech, schopnostech i dovednostech. Také respektuje pravidla pohybových her

a snaží se vycházet a spolupracovat se spolužáky a snaží se o začlenění do kolektivu.

- Soustředění a pozornost

Při těchto hrách Eliška je schopná odstranit rušivé okolní podněty a soustředit svoji pozornost na hru. Pro ni je velkým kladem, její vrozená zvědavost a touha po činnosti. Soustředí se dobře a na základě podnětů se dobře soustředí a spontánně reaguje, snaží se a zlepšuje se její obratnost, ale u obratnosti ji stále zpomaluje její nadváha. Při paměťových hrách se zapojuje snadno, projevuje zájem o nové informace a navazuje na již získané informace. Vychází s kolektivem, spolupracuje a pomáhá svým stejně starým spolužákům s řešením úkolů.

- Výukové hry

Při hrách se snaží paní vychovatelka o vhodnou motivaci a navazuje na učivo probírané ve výuce. Eliška dobře komunikuje, má dobrou a jejímu věku přiměřenou slovní zásobu. Při hrách se u ní uvolňuje fantazie a kreativnost. Snaží se dodržování herních mechanismů, pravidla chápe lehce, často pracuje se svými vrstevníky.

- Herní koutek

Tyto hry jsme ve školní družině motivovali formou soutěže nebo turnaje. Pro děti je tento přístup atraktivní a probouzí se v nich touha zvítězit. Všichni musí dodržovat přesně stanovená srozumitelná pravidla a umět se domluvit a spolupracovat se soupeři. U Elišky jsou tyto hry důležité také z hlediska její oční vady, kdy si může rozvíjet svoji zručnost podporující koordinaci oko-ruka, dále trpělivost a vytrvalost. Bylo vidět, že typ těchto her ji uspokojoval, obzvláště při vítězství, ale umí přijmout i prohru. Jen má občas potíže spolupracovat se staršími dětmi, chybí jí tolerance, pokud jí není někdo příjemný. Ale i s touto vlastností se snažila pracovat a zlepšovat ji.

- Volná hra

Eliška si umí hrát, je schopná hru vymyslet a hlavně řídit. Zapojuje fantazii a kreativitu. Při této aktivitě je potřeba ji i usměrnit a stanovit jí bezpečná pravidla, s vrstevníky vychází dobře, se staršími dětmi má někdy problémy.

Veronika

Veronika má čtyři sourozence (dva bratry, dvě sestry). Je to velmi uzavřená dívka, málo komunikuje se spolužáky, ale i s učiteli, má problémy s výslovností některých hlásek, proto je jí často špatně rozumět, co říká. Veronika je ze sociálně slabého nepodnětného prostředí, kde není předpoklad domácí pomoci ve zvládnutí učiva ZŠ. Kromě potíží v učení, má potíže i v oblasti chování.

- Hry na rozvoj sociálního učení

Veronika je dítě, které se stydí. To ji neumožňuje se aktivně zapojovat do všech her a aktivit tohoto typu, (seznamovací hry, hry podporující sebe důvěru). Tyto hry hraje více jedinců najednou. Veronika je málo komunikativní, o hry projevuje zájem s obavami, snaží se zapojit a spolupracovat, ale navazovat kontakty s ostatními dětmi je pro ni těžké. Objevuje se u ní převaha záporných citů – zesměšnění, stud. Proto se u ní objevuje netolerantnost a nesnášenlivost se spolužáky. Přesto se do her zapojovala, ale bylo zapotřebí vstupů a koordinace her ze strany paní vychovatelky. Po domluvě a hledání pro ni možných řešení se her účastnila, pracovala s dětmi mladšího věku než ona sama, ti ji lépe přijímaly a lépe ji začleňovaly do kolektivu.

- Rolové hry a jiné dramatické formy

Veronika má problém se prosadit, a do her se zapojuje s obavami nebo vůbec. Pracuje raději s dětmi mladšími než je ona sama, ale dokáže pracovat ve dvojici i v malé skupině dětí. Tyto aktivity nepreferuje, raději přihlíží a zapojuje se zřídka.

- Představivost a zklidnění

Tyto aktivity ji vyhovují méně, vyžadují soustředěné naslouchání a přemýšlení, její paměť není tak dobrá, myslím si, že to souvisí s jejím domácím nepodnětným prostředím, nedokáže dobře kombinovat, přetvářet a zpracovávat dojmy a informace. Nemá správné a pevné základy poznatků, takže získává základní poznatky, ze kterých by mohla později těžit. Děti se jí snažily pomáhat, ale nezdar ji od her odrazoval.

- Učení se všemi smysly

Veronika nosí brýle, přesto se snaží i přes drobné komplikace účastnit všech smyslových her. Opět se v těchto hrách objevují obavy, nedůvěra (hlavně při zavázání očí). Je zapotřebí ji jednotlivé hry více vysvětlovat a zabezpečit ji

dostatečnou zkušenost, ve výsledku se zklidní, ale ne vždy je schopna přijmout hru, není schopna se zbavit obav a strachu, má zábrany.

- Pohybové hry

Pohyb pro Veroniku není příjemný. Často klopýtá a její obratnost a zručnost je ve výkonu slabá. Při hrách jí chybí spontaneita, odhodlanost a výrazná pohybová aktiva. Rychle přichází únava a klesá výkon. Přesto se Veronika snaží podle svých možností a je u ní vidět pokrok, zlepšuje se v pohybových činnostech, schopnostech i dovednostech. Také se během roku naučila více respektovat pravidla pohybových her a snaží se více vycházet a spolupracovat se spolužáky.

- Soustředění a pozornost

Při těchto hrách Veronika není schopná odstranit rušivé okolní podněty a soustředit svoji pozornost na hru. Její vrozená zvědavost a touha po činnosti není tak silná, spíše je potlačena. Soustředí se méně a na základě podnětů je soustředěnost lepší. Snaží se reagovat a zlepšovat svoji obratnost. Při paměťových hrách se zapojuje málo, zájem o nové informace se je slabý a jen někdy navazuje na již získané informace, při těchto hrách se jí pracovalo lépe ve dvojici nebo menší skupině dětí.

- Výukové hry

Při hrách se snaží paní vychovatelka o vhodnou motivaci a navazuje na učivo probírané ve výuce. Veronika komunikuje málo, má špatnou výslovnost a jejímu věku slabou slovní zásobu. Při hrách se málo objevuje fantazie a kreativnost, spíše pracuje na základě příkladu a názornosti.. Snaží se o dodržování herních mechanismů, pravidla chápe s obtížemi, je zapotřebí s ní pracovat i individuálně.

- Herní koutek

Tyto hry jsme ve školní družině motivovali formou soutěže nebo turnaje. Pro děti je tento přístup atraktivní a probouzí se v nich touha zvítězit. Všichni musí dodržovat přesně stanovená srozumitelná pravidla a umět se domluvit a spolupracovat se soupeři. U Veroniky jsou tyto hry důležité také z hlediska její oční vady, kdy si může rozvíjet svoji zručnost podporující koordinaci oko-ruka, dále trpělivost a vytrvalost. Bylo vidět, že typ těchto her ji uspokojoval, obzvláště při vítězství, ale zase jsou zde obavy ze zesměšnění a Veronika má malé sebevědomí. Má potíže spolupracovat, ale i jí chybí tolerance ke kolektivu, ve kterém tráví svůj volný čas. I u Veroniky jsme na těchto vlastnostech pracovali,

snažili jsme se je rozvíjet a snažili jsme se o změnu jejího přístupu k dětem, přístup se zlepšil, ale stále raději spolupracovala s dětmi mladšími než ona sama.

- Volná hra

Veronika si neumí hrát, ani nemá snahu hru vymyslet. Spíše hraje hry, se kterými už má nějaké zkušenosti, nebo napodobuje hry svých spolužaček a přidává se ke kamarádce. Pokud si hraje sama, často hry střídá.

Tomáš

Tomáš má čtyři sourozence, jeho tatínek žije odděleně od rodiny, ale Tomáše si pravidelně bere na víkend k sobě domů. Má potíže s učením. Speciálně pedagogické vyšetření prokázalo oslabení specifických funkcí ve zrakovém i ve sluchovém vnímání, má problémy s prostorovou orientací. V kolektivu je oblíbený, vtipný a kamarádský.

- Hry na rozvoj sociálního učení

Tomáš je oblíbený chlapec, který má rád humor. To mu umožňovalo se aktivně zapojit do všech her tohoto typu, (seznamovací hry, hry podporující sebe důvěru). Tyto hry hraje více jedinců najednou. Tomáš je komunikativní, projevuje zájem o hry, snaží se aktivně spolupracovat, navazovat kontakty s ostatními dětmi a vnáší do her svoje nápady. Má problémy se zrakovým a sluchovým vnímáním, toto oslabení při jeho výkladu her často přináší úsměvné situace nebo nepochopení. Do her se ochotně zapojoval, ale bylo zapotřebí více vysvětlovat nebo opakovat pravidla, aby všechny informace správně pochopil. Děti ho mají rádi a rádi s ním spolupracují.

- Rolové hry a jiné dramatické formy

Tomáš nemá problém se prosadit, ale do her se zapojuje málo. Je trochu stydlivý a při těchto hrách je spíše v pozadí a přizpůsobuje se ostatním nebo vzniklé situaci. Dokáže pracovat ve dvojici i v malé skupině dětí.

- Představivost a zklidnění

Tyto aktivity mu vyhovují méně, vyžadují soustředěné naslouchání a přemýšlení, ale paměť je mechanická, dokáže kombinovat, přetvářet a zpracovávat dojmy a informace, potřebuje více času. V těchto aktivitách preferuje pracovat ve dvojicích nebo ve skupině. Pak se dokáže lépe zorientovat. Kolektivní práce je pro něho přínosem.

- Učení se všemi smysly

Tomáš má oslabené zrakové a sluchové vnímání, dále pak i prostorovou orientaci. Přes tyto obtíže se snaží s úkoly, co nejlépe vyrovnat a i přes drobné komplikace se rád účastnil smyslových her. Je veselý a jeho pozitivní a optimistický přístup k řešení úkolů je zdrojem dobré nálady ve školní družině. Děti mu pomáhají, on pomáhá jim a rádi s ním jsou ve dvojici nebo ve skupině.

- Pohybové hry

Pohyb pro Tomáše je přirozená aktivita. Při hrách mu nechybí spontaneita, odhodlanost a kooperace se svými vrstevníky. Pohybové činnosti, schopnosti i dovednosti jsou na dobré úrovni. Také respektuje pravidla pohybových her a snaží se vycházet a spolupracovat se svými spolužáky. Tyto hry vyžadují zvýšenou pozornost (objasnění pravidel), proto má Tomáš často potíže s pochopením pravidel a dělá aktivity jinak. Většinou se pravidla musela zopakovat, aby lépe porozuměl.

- Soustředění a pozornost

Při těchto hrách Tomáš těžko odstraňuje rušivé okolní podněty a hůře soustředí svoji pozornost na hru. Velkým kladem je i u Tomáše vrozená zvědavost. Lépe se soustředí na základě podnětů a ve spolupráci s kamarádem. Snaží se, zlepšuje si svoji obratnost, ale chybí mu trpělivost a vytrvalost. Při neúspěchu to vzdává, má výhodu, vždycky se najdou kamarádi, kteří ochotně přijdou a pomůžou mu hru nebo činnost dokončit. Při paměťových hrách se zapojuje snadno, projevuje zájem o nové informace a navazuje na již získané informace. Výborně vychází a spolupracuje s kolektivem.

- Výukové hry

Při hrách se snaží paní vychovatelka o vhodnou motivaci a navazuje na učivo probírané ve výuce. Tomáš dobře komunikuje, má dobrou a jeho věku přiměřenou slovní zásobu. Při hrách se přirozeně rozvíjí jeho fantazie a kreativnost. Snaží se o dodržování herních mechanismů, pravidla chápe, ale je potřeba mu je říci třeba dvakrát. Pracuje radši ve dvojicích nebo skupině.

- Herní koutek

Tyto hry jsme ve školní družině motivovali formou soutěže nebo turnaje. Pro děti je tento přístup atraktivní a probouzí se v nich touha zvítězit. Všichni musí dodržovat přesně stanovená srozumitelná pravidla a umět se domluvit a spolupracovat se soupeři. U Tomáše tyto hry nejsou v oblibě, špatně se v nich orientuje. Bylo vidět, že typ těchto her Tomáše neuspokojoval, špatně zvládal průběh hry a většina těchto her a ho nebavila. Ale i s touto situací se snažil pracovat, ale zlepšení se neobjevilo a tentokrát nepomohla ani pomoc kamarádů.

- Volná hra

Tomáše baví spolupracovat s kamarády a stavět stavby z konstruktivních stavebnic. Je schopný hru vymyslet a řídit. Zapojuje při nich svoji fantazii a kreativitu. S dětmi se domluví a pomáhá jim, i když více oni pomáhají jemu.

Jirka

Jirka má tři sourozence a žije v neúplné rodině s otcem, matku nenavštěvuje. Je v péči pedagogicko-psychologické poradny, protože mu byla diagnostikována specifická porucha psaní- dysgrafie a oslabení v oblasti vizuomotoriky a prostorové orientace. Je to milý, usměvavý chlapec, kontakty navazuje bez problémů a v kolektivu je oblíbený.

- Hry na rozvoj sociálního učení

Jirka navazuje kontakt bez problémů, nestydí se, je společenský a kamarádský. Tyto vlastnosti mu umožňovaly se aktivně zapojit do všech her tohoto typu, (seznamovací hry, hry podporující sebe důvěru). Tyto hry hraje více jedinců najednou. Jirka je komunikativní a spontánní, projevuje zájem o hry, aktivně spolupracoval a navazoval kontakty s ostatními dětmi.

- Rolové hry a jiné dramatické formy

Jirka nemá problém se projevit a do her se zapojit, ale tento typ her nebyl jeho oblíbený. Dokázal se zapojit a přizpůsobit.

- Představivost a zklidnění

Hry vyžadují soustředěné naslouchání a přemýšlení. Jirka kombinuje, přetváří a zpracovává dojmy a informace pomaleji. Tempo je vzhledem k jeho obtížím pomalejší, přesto se snažil vymyslet řešení nebo dokončit zadaný úkol. Má problémy s plošnou představivostí. Lépe se mu pracuje ve dvojici, skupině, kde potom lépe může využít své poznatky a vědomosti.

- Učení se všemi smysly

Smyslové hry Jirku baví. Některé reakce jsou pomalejší, jiné úkoly plní s obavami, je povzbuzován spolužáky a paní vychovatelkou. Tyto aktivity plní raději ve dvojici nebo ve skupině.

- Pohybové hry

Pohyb pro Jirku je příjemná aktivita. Při hrách mu nechybí spontaneita, odhodlanost a kooperace se svými vrstevníky. Pohybové činnosti, schopnosti i dovednosti jsou na dobré úrovni. Také respektuje pravidla pohybových her a snaží se vycházet a spolupracovat se svými spolužáky a motivovat je. Tyto hry vyžadují zvýšenou pozornost, pro objasnění pravidel, proto má Jirka občas potíže s pochopením pravidel, tento problém řeší zajímavým způsobem, pokud se nezeptá

znovu na pravidla paní vychovatelky, tak se chvíli dívá a pozoruje, po utřídění myšlenek se přidává do hry. Často ho děti sami vyhledávají a chtějí s ním být ve skupině, i on ochotně pomáhá kamarádům a mladším spolužákům. Pomoc je zde vzájemná.

- Soustředění a pozornost

Při těchto hrách i Jirka těžko odstraňuje rušivé okolní podněty a hůře soustředí svoji pozornost na hru. Lépe se soustředí na základě podnětů a ve spolupráci s kamarádem. Snaží se, zlepšuje si svoji obratnost, ale vynakládá značné úsilí na dokončení aktivity. Při neúspěchu to nevzdává a vždycky se najdou kamarádi, kteří mu ochotně přijdou pomoci nebo poradit. Při paměťových hrách se zapojuje snadno, projevuje zájem o nové informace a snaží se navázat na již získané informace. Výborně vychází s kolektivem.

- Výukové hry

Při hrách se snaží paní vychovatelka o vhodnou motivaci a navazuje na učivo probírané ve výuce. Jirka dobře komunikuje, slovní zásoba je menší. Při hrách se u něho rozvíjí fantazie a kreativnost. Snaží se o dodržování herních mechanismů, pravidla chápe hůře, někdy je potřeba mu je zopakovat.

- Herní koutek

Tyto hry jsme ve školní družině motivovali formou soutěže nebo turnaje. Pro děti je tento přístup atraktivní a probouzí se v nich touha zvítězit. Všichni musí dodržovat přesně stanovená srozumitelná pravidla a umět se domluvit a spolupracovat se soupeři. Bylo vidět, že typ těchto her ho nijak neuspokojoval, ale umí přijmout prohru. Komunikace a spolupráce mezi ním a dětmi byla výborná.

- Volná hra

Jirka si umí hrát, je schopný hru vymyslet i řídit. Zapojuje fantazii a kreativitu. Umí děti motivovat ke hře vzbudit zájem o hru. Je bez konfliktní a vyhledávaný mezi kamarády.

Tadeáš

Tadeáš je jedináček a žije v úplné rodině (otec si ho adoptoval a dal mu své jméno). Tadeáš je žák hyperaktivní s poruchou pozornosti (ADHD) a má potíže s učením i v oblasti chování. V kolektivu je méně oblíbený.

- Hry na rozvoj sociálního učení

Tadeáš se aktivně zapojit do všech her tohoto typu, (seznamovací hry, hry podporující sebe důvěru). Tyto hry hraje více jedinců najednou. Je komunikativní, projevuje zájem o hry, snaží se aktivně spolupracovat, navazovat kontakty s ostatními dětmi, ale nepracuje podle instrukcí. Je dominantní a občas se u něho objevují vlastnosti jako netaktnost a nesnášenlivost. Přesto se do her zapojil, ale bylo zapotřebí vstupů a koordinace her ze strany paní vychovatelky. Mezi dětmi není oblíbený, právě pro tyto své projevy v chování ke spolužákům.

- Rolové hry a jiné dramatické formy

Tadeáš nemá problém se prosadit, dokáže se projevit, ale nerad se přizpůsobuje. Pracuje sám za sebe, ale dokáže pracovat i ve dvojici nebo v malé skupině dětí. Preferuje aktivity, ve kterých může projevit svůj názor. Skupina to akceptuje.

- Představitost a zklidnění

Tyto aktivity mu vyhovují méně, vyžadují soustředěné naslouchání a přemýšlení, občas vypadá, že neposlouchá. Dokáže kombinovat, přetvářet a zpracovávat dojmy a informace, ale má obtíže v koncentraci pozornosti na úkoly i na hry, děti s ním vychází obtížně, při těchto hrách je ruší svým nevhodným chováním.

- Učení se všemi smysly

Tadeáš se snaží i přes drobné komplikace účastnit všech smyslových her. Hry ho zaujmou, ale nemá výdrž hru dokončit, vykřikuje a ruší ostatní děti. Projevuje se jeho impulzivnost, je nutné Tadeáše napomínat, usměrňovat a vysvětlovat, jak je jeho nepřiměřené chování pro ostatní hráče nepříjemné. Po domluvě se zklidní, ale jen na chvíli. Kritiku nepřijímá. Není schopen provádět klidnější činnosti, děti s ním nechtějí být ve skupině.

- Pohybové hry

Pohyb je pro Tadeáše kompenzací za klidové hry. Je odhodlaný, má výraznou potřebu pohybu a svalové aktivity. Později přichází únava a klesá výkon. Má obtíže

stát chvíli v řadě. Je nutné aktivity střídat, aby ho udržely v činnosti. Tadeáš se snaží podle svých možností a je vidět i malý pokrok, zlepšuje se v pohybových činnostech, schopnostech, dovednostech. Také se snaží respektovat pravidla pohybových her a snaží se vycházet a spolupracovat se spolužáky, ale ne vždy s úspěchem a pochopením. Občas, když se cítí nepochopený nebo neúspěšný, má sklón k agresivitě.

- Soustředění a pozornost

Při těchto hrách je pro Tadeáše velmi těžké odstranit rušivé okolní podněty a soustředit svoji pozornost na hru. Někdy se příliš věnuje detailům hry a někdy dělá chyby z nedbalosti. Paměťové hry ho nebaví. Často se nechá rozptýlit cizími podněty, které s hrou nesouvisí. Vykřikuje a ruší ostatní děti, proto se stále mezi nimi objevují neshody.

- Výukové hry

Při hrách se snaží paní vychovatelka o vhodnou motivaci a navazuje na učivo probírané ve výuce. Tadeáš dobře komunikuje, má dobrou a jeho věku přiměřenou slovní zásobu. Pravidla chápe, ale nesnaží se je dodržovat. Vykřikuje odpovědi, aniž by si vyslechl do konce otázku. Kazí zábavu ostatním.

- Herní koutek

Tyto hry jsme ve školní družině motivovali formou soutěže nebo turnaje. Pro děti je tento přístup atraktivní a probouzí se v nich touha zvítězit. Všichni musí dodržovat přesně stanovená srozumitelná pravidla a umět se domluvit a spolupracovat se soupeři. Tadeáš má potíže spolupracovat, chybí mu tolerance a sebeovládání. Tyto hry nejsou jeho silnou stránkou, nebaví ho a kazí hru svým chováním ostatním, proto není u dětí oblíbený.

- Volná hra

Tadeáš je schopný hru vymyslet, organizovat i řídit, ale hra trvá jen chvíli. Při této aktivitě je potřeba Tadeáše stále usměrňovat a stanovit mu bezpečná a přesná pravidla hry. Chce být středem pozornosti. Děti se snaží s ním pracovat, někteří mu i pomáhají, ale ne vždycky se to podaří.

4.7 Vyhodnocení výzkumného šetření

Hlavním cílem výzkumného šetření bylo představení konkrétní činnosti školní družiny – hry, jako edukačního prostředku osobnostního rozvoje dětí mladšího školního věku ve školní družině a její propojení s preventivními výchovnými programy. Dále představit hry realizované ve školní družině a posoudit výběr vhodných her a především zhodnotit jejich přínos a využití pro podporu vzájemné spolupráce mezi dětmi zdravými a dětmi se speciálními vzdělávacími potřebami.

Informace, které byly získány technikou pozorování, rozhovorů a anketou, byly sestaveny do pěti kapitol.

Dílčí cíle jsou zaměřeny na hodnocení vhodného výběru her, přínosu a vzájemné podpory pro spolupráci mezi dětmi zdravými a dětmi se speciálními vzdělávacími potřebami.

Níže uvádím vyhodnocení každého pozorování pro každé sledované dítě.

Eliška

Hodnocení:

Z tabulky můžeme usuzovat, že Eliška svoji osobnost rozvíjí, ale má potíže v oblasti sociální a to ve vztazích se svými spolužáky, hlavně se staršími spolužáky, protože má problémy respektovat autoritu. Nerada se přizpůsobuje a vybírá si své spolužáky, není zatím zralá na spolupráci s každým spolužákem. U Elišky je potřeba rozvíjet její sebeovládání, učit ji přijímat spolužáka takového jaký je a tolerovat ho a podporovat v ní dobré a příjemné emoce. Přesto si myslím, že Eliška byla podporována svými spolužáky a její osobnost se tak začala rozvíjet.

Přehled vlastností získaných při plnění aktivit a her								
Eliška								
	Hry 1	Hry 2	Hry 3	Hry 4	Hry 5	Hry 6	Hry 7	Hry 8
Zapojení se do aktivity	ano	ano	ano	ano	ano	ano	ano	ano
Sebekontrola žáka a schopnost někomu pomoci	ne	ano	ne	ano	ano	ne	ano	ne
Osvojení si nových poznatků	ano	ano	ano	ano	ano	ano	ano	ano
Rozvoj tvořivých dispozic	ano	ano	ano	ano	ano	ano	ano	ano
Schopnost spolupráce a komunikace se spolužáky	ano	ano	ano	ano	ano	ano	ano	ano
Podpora důvěry ve společná rozhodnutí skupiny	ano	ano	ano	ano	ano	ano	ano	ano
Zlepšení psychické odolnosti	ano	ano	ano	ano	ano	ano	ano	ano
Celkem - ano	6	7	6	7	7	6	7	6

Tabulka 5 Přehled vlastností získaných při plnění aktivit a her Eliška

Veronika

Hodnocení:

Podle tabulky můžeme usuzovat, že Veronika svoji osobnost rozvíjí, ale pomaleji. Hlavně v oblasti sociální a to ve vztazích se svými spolužáky, nedůvěřuje jim, nerada se jim přizpůsobuje a má velmi málo spolužáků, kteří jí ochotně pomáhají a jsou ochotni ji podporovat. Domnívám se, že příčinou je malá adaptace na kolektiv, nechodila do mateřské školy a doma neměla moc možností se sblížit s jinými dětmi. Proto je její přizpůsobování na kolektiv pomalé a kolísavé. U Veroniky je potřeba rozvíjet její sebedůvěru a sebevědomí, učit ji přijímat své spolužáky a spolupracovat s nimi, podporovat v ní dobré, příjemné emoce a pomoci jí zažít úspěch. Spolupráce dětí s Veronikou mají svá úskalí a ne vždy je aktivita, činnost zábavná a pro všechny zúčastněné příjemná. Přesto ke změnám v rozvoji její osobnosti docházeno.

Přehled vlastností získaných při plnění aktivit a her								
Veronika								
	Hry 1	Hry 2	Hry 3	Hry 4	Hry 5	Hry 6	Hry 7	Hry 8
Zapojení se do aktivity	málo	málo	málo	ano	ano	ano	ano	ano
Sebekontrola žáka a schopnost někomu pomoci	ne	ne	ne	ano	ano	ne	ne	ano
Osvojení si nových poznatků	ano	ano	ano	ano	ano	ano	ano	ano
Rozvoj tvořivých dispozic	ano	ano	ano	ano	ano	ano	ano	ano
Schopnost spolupráce a komunikace se spolužáky	málo	málo	málo	ano	ano	ne	ne	ano
Podpora důvěry ve společná rozhodnutí skupiny	ne	ano	ano	ne	ano	ano	ano	ano
Zlepšení psychické odolnosti	ano	ano	ano	ano	ano	ano	ano	ano
Celkem - ano	3	4	4	6	6	5	5	7

Tabulka 6 Přehled vlastností získaných při plnění aktivit a her Veronika

Tomáš - hodnocení

Podle tabulky můžeme usuzovat, že i Tomášova osobnost se rozvíjí, je snaživý, ale potřebuje pomoc při tvořivých aktivitách, ochotně mu pomáhají jeho kamarádi a kamarádky. Paní vychovatelka mu slovní instrukce několikrát opakuje, tak aby byl Tomáš schopen si úkol promyslet a správně jej vyřešit sám nebo s pomocí a dostává na to dostatek času. Tomáš je v kolektivu oblíbený. Je u něho potřeba trénovat trpělivost vytrvalost a důsledně ho vést k dokončení úkolu. Podpora vzájemné spolupráce mezi Tomášem a spolužáky byla na vysoké úrovni.

Přehled vlastností získaných při plnění aktivit a her								
Tomáš								
	Hry 1	Hry 2	Hry 3	Hry 4	Hry 5	Hry 6	Hry 7	Hry 8
Zapojení se do aktivity	ano	ne	ano	ano	ano	ano	ano	ne
Sebekontrola žáka a schopnost někomu pomoci	ano	ano	ano	ano	ano	ano	ano	ano
Osvojení si nových poznatků	ano	ano	ano	ano	ano	ano	ano	ano
Rozvoj tvořivých dispozic	ano	ne	ano	ano	ano	ano	ano	ne
Schopnost spolupráce a komunikace se spolužáky	ano	ano	ano	ano	ano	ano	ano	ano
Podpora důvěry ve společná rozhodnutí skupiny	ano	ano	ano	ano	ano	ano	ano	ano
Zlepšení psychické odolnosti	ano	ano	ano	ano	ano	ano	ano	ano
celkem - ano	7	5	7	7	7	7	7	5

Tabulka 7 Přehled vlastností získaných při plnění aktivit a her Tomáš

Jirka

Hodnocení:

Tabulka nám ukazuje, že osobnost, schopnosti, vlastnosti Jirky se vyvíjejí. Své problémy v učení zvládá dobře a daří se mu je dobře kompenzovat ve svém volném čase při plnění různých činností a aktivit. Je oblíbený v kolektivu a má radost z dosažených úspěchů. Se skupinou spolupracuje výborně, navazuje lehce přátelství a umí pomoci mladším i starším kamarádům. Mohu tak zhodnotit, že podpora vzájemné spolupráce byla také na vysoké úrovni.

Přehled vlastností získaných při plnění aktivit a her								
Jirka								
	Hry 1	Hry 2	Hry 3	Hry 4	Hry 5	Hry 6	Hry 7	Hry 8
Zapojení se do aktivity	ano	ne	ano	ano	ano	ano	ano	ne
Sebekontrola žáka a schopnost někomu pomoci	ano	ano	ano	ano	ano	ano	ano	ano
Osvojení si nových poznatků	ano	ano	ano	ano	ano	ano	ano	ano
Rozvoj tvořivých dispozic	ano	ne	ne	ne	ano	ne	ano	ne
Schopnost spolupráce a komunikace se spolužáky	ano	ano	ano	ano	ano	ano	ano	ano
Podpora důvěry ve společná rozhodnutí skupiny	ano	ano	ano	ano	ano	ano	ano	ano
Zlepšení psychické odolnosti	ano	ano	ano	ano	ano	ano	ano	ano
celkem - ano	7	5	6	6	7	6	7	5

Tabulka 7 Přehled vlastností získaných při plnění aktivit a her Tomáš

Tadeáš

Hodnocení:

Tadeášovy hodnoty v tabulce ukazují, že se jeho osobnost vyvíjí nerovnoměrně, jen v některých oblastech a jen některé vlastnosti. Je to jen v těch oblastech, které ho baví a má k nim kladný vztah. V jiných činnostech a aktivitách se nevyvíjí a hry mu v rozvoji osobnosti nepomáhají ani nerozvíjí. Také spolupráce s dětmi není vždy dobrá a vážne. Ani on není ochotný pomáhat jiným a spolupracovat s nimi.

U Tadeáše ke spolupráci ze strany spolužáků docházelo, někdy i vzájemné, ale spíše chování a postoje Tadeáše spolužáky odrazovaly.

Přehled vlastností získaných při plnění aktivit a her								
Tadeáš								
	Hry 1	Hry 2	Hry 3	Hry 4	Hry 5	Hry 6	Hry 7	Hry 8
Zapojení se do aktivity	ano	ne	ne	ne	ano	ne	ano	ne
Sebekontrola žáka a schopnost někomu pomoci	ne	ne	ne	ne	ano	ne	ano	ne
Osvojení si nových poznatků	ano	ne	ne	ano	ano	ne	ano	ne
Rozvoj tvořivých dispozic	ano	ne	ne	ne	ano	ne	ano	ne
Schopnost spolupráce a komunikace se spolužáky	ano	ne	ne	ano	ano	ne	ano	ano
Podpora důvěry ve společná rozhodnutí skupiny	ano	ne	ne	ne	ano	ne	ano	ne
Zlepšení psychické odolnosti	ano	ne	ne	ne	ano	ne	ano	ano
celkem - ano	6	0	0	2	7	0	7	2

Tabulka 9 Přehled vlastností získaných při plnění aktivit a her Tadeáš

Celkové vyhodnocení za všechny sledované děti

Během jednoho roku jsme s dětmi jedné školní družiny hrály hry a posuzovala jsem vhodnost her pro jejich rozvoj osobnosti, jejich přínos pro ně, vliv preventivních programů zakomponovaných do her a využití her pro podporu vzájemné spolupráce mezi dětmi zdravými a dětmi se speciálními vzdělávacími potřebami. Některé hry byly velmi motivující, rozvíjející a spontánně vedoucí ke spolupráci dětí a podpoře spolupráce při hrách. Některé hry byly nemotivující a nijak nepomohly k rozvoji dětí ani ke spolupráci. Nezáleží pouze na výběru hry, ale rozhoduje také nálada dětí, motivace, aktivita únava, nadšení a spousta dalších aspektů.

Shrnutí

Hlavním výzkumným cílem mé bakalářské práce bylo zjistit, zda hra jako edukační prostředek může ovlivnit osobnostní rozvoj dětí mladšího školního věku ve školní družině. V praktické části je popsáno pozorování pěti dětí se specifickými potřebami a realizace her s nimi a ostatními žáky ve školní družině.

Při shrnutí práce za období jednoho roku jsem dospěla k názoru, že různé typy her mohou děti rozvíjet, obohacovat a formovat jejich osobnost a vzájemnou spolupráci. Při hře se přirozeně dostávají do situací, které jsou nuceny řešit, a tím se učí zvládat různé situace, které je připravují na běžné role života. Hry jim přináší nové informace, poznatky a kamarádství. Zlepšují svoji obratnost, pohyblivost, kreativitu, rozvíjejí fantazii. Dále se učí spolupracovat, sbližují se, uzavírají spojení, kamarádství, získávají, tak cenné životní informace. Ocítají se v různých sociálních rolích, které se učí zvládat a řešit. Zjišťují, že těžké životní situace se dají rozumně řešit. Hry dávají možnost aktivně trávit čas, ukazují možnosti zájmů, ze kterých se v pozdější době můžou stát koníčky. Jsou tedy základem pro další aktivity dětí podle jejich zájmu. Hry pomáhají v předcházení patologických jevů. Rozvíjí pohybové činnosti a aktivity, které děti učí zdravému životnímu stylu. Zlepšuje se komunikace a to mezi dětmi, ale i v jednání s dospělými. Pomáhají v psychice dítěte a formují se zásadní životní postoje dětí.

Při hraní her záleží také na dalších faktorech, jako je rodina a rodinné zázemí, klima školy, školní družiny, psychika a zdravotní stav dítě, jeho pocity, emoce, intelekt a temperament. Prostředí, ve kterém dítě žije. Jeho povaha, zájmy a řada dalších. Důležitá je také motivace a správné načasování her.

Když se ohlédnu za rokem, který jsme společně takto strávili, tak si myslím, že se nám společně podařilo se vzájemně obohacovat, spolupracovat, pomáhat si a vytvářet si zdravé klima školní družiny. Je pravda, že ne všechny hry děti bavily, ale každý měl možnost si najít a užít tu svoji. A i když se zdálo, že někoho něco nebaví, nudí nebo mu to nejde, tak s pomocí kamarádů se to dá zvládnout snadněji a lépe.

„Hra je jedním ze svorníků, které spojují jednotlivá vývojová období lidského života v jeden celek“.

Zdeněk Matějček

Seznam použité literatury a zdrojů

- ČÁP, Jan. *Psychologie výchovy a vyučování*. 1. vyd. Praha: Univerzita Karlova, 1993. 415 s. ISBN 80-7066-534-3
- ČÁP JAN, *Psychologie výchovy a vyučování*. Praha 1997, vydala Univerzita Karlova, vydavatelství Karolinum, ISBN 80- 7066- 534-3
- Dvořáková Hana, Grada, Praha2002 ISBN: 978-80-247-3733-1
- HÁJEK Bedřich, PÁVKOVÁ Jiřina a kolektiv, *Školní družina – 2. aktualizované vydání*, Portál, 2006 – 160s., ISBN 978-80-7367-268-3
- HÁJEK B., HOFBAUER B., PÁVKOVÁ J.: *Pedagogické ovlivňování volného času*, Portál, s.r.o., Praha 2008, ISBN 978-80-7367-473-1
- HANNS PETILLON, *1000 her pro školy, kroužky a volný čas*, Albatros media a.s. 2013, ISBN978-80-266-0095-4
- P. Hartl – H. Hartlová, *Psychologický slovník*. Praha: Portál 2000 – 774 s. ISBN 80-7178-303-X
- HOFBAUER, Břetislav. *Děti, mládež a volný čas*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2004. 173 s. ISBN 80-7178-927-5
- KOHOUTEK, R. *Psychologie duševního vývoje*. Brno: ICV MZLU, 2008
- KOLLÁRIKOVÁ Zuzana, PUPALA Branislav, *Předškolní a primární pedagogika*, (eds.), vyd. 1., Praha: Portál, 2001, 455 s. ISBN 80-7178-585-7 (studie)
- KOŤÁTKOVÁ, Soňa, Angelika MÜLLER a Světlana DELAČ. *Hry v mateřské škole v teorii a praxi: význam hry, role pedagoga, cíl hry, soubor her*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2005, 184 s., ISBN 80-247-0852-3.
- LANGMEIER, Josef, MATĚJČEK, Zdeněk. *Psychická deprivace v dětství*, 1974, ISBN: 0804974
- LINHART, J., PETRUSEK, M., VODÁKOVÁ, A., MAŘÍKOVÁ, H., 1996. *Velký sociologický slovník*. Praha: Karolinum. ISBN 80-7184-310-5.
- LISÁ, Elena, *Hry k rozvoji sociálních kompetencí žáků 1. stupně ZŠ*, Praha 2010, Portál, ISBN 978-80-7367-746-6
- LUDÍKOVÁ Libuše, RENOTIÉROVÁ Marie, *Speciální pedagogika* Univerzita Palackého – 2004, ISBN: 80-244-0873-2
- MATĚJČEK Zdeněk, *Co, kdy a jak ve výchově dětí*, Praha: Portál 2002, 144 s, ISBN: 80-7178-494-X

- MILLAROVÁ, Susanna. Psychologie hry. Přel. Jarmila Milnerová. Praha: Panorama, 1978. 360 s. překlad z: The Psychology of Play. Edice Pyramida
- MONATOVÁ, L. (1972). Základní výchovné funkce dětské hry,. *Sborník prací Filozofické fakulty brněnské univerzity. I, Řada pedagogicko-psychologická* (roč. 21, č. I7, pp. 261 - 268). Brno, Czech Republic: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta.
- OPRAVILOVÁ Eva, Předškolní pedagogika I. Smysl a proměny dětství, 2. opr. vyd., Technická univerzita v Liberci, 2002, 40 s. ISBN 80-7083-656-3, (učebnice VŠ)
- PÁVKOVÁ Jiřina a kol.: Pedagogika volného času, Portál, s.r.o., Praha 2002, ISBN 80- 7178-711-6
- PAVLOVSKÁ, M., ed.: *Cesta současné školy ke škole tvořivé*. Brno: MSD, 2002. ISBN80-86633-02
- PRŮCHA, Jan; WALTEROVÁ, Eliška; MAREŠ, Jiří. *Pedagogický slovník*. Praha: Portál, 2003. 322 s. ISBN 80-7178-772-8.
- PTÁČEK, R. *Poruchy chování v dětském věku*. Praha: Vzdělávací institut ochrany dětí, 2006.
- Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání (s přílohou upravující vzdělávání žáků s lehkým mentálním postižením) Praha: VÚP, 2005. 126 s. ISBN 80-87000-02-1
- ŠIMANOVSKÝ Zdeněk, Hry pro zvládnání agresivity a neklidu, Portál, Praha 2002, ISBN 80- 7178-689-6
- ŠIMANOVSKÝ Zdeněk, MERTIN Václav, Hry pomáhají s problémy, Portál, Praha 8, ISBN 80-85282-93-3
- ŠVAŘÍČEK Roman, ŠEĐOVÁ Klára, Portál, 2007, ISBN 978-80-7367-313-0
- VÁGNEROVÁ, M. Vývojová psychologie: Dětství, dospělost, stáří. Praha: Portál, 2000, s. 39 – 297, ISBN 80-7178-308-0.
- VÁGNEROVÁ, m., HADJ – MOUSSOVÁ Z., ŠTECH S., *Psychologie handicapu*., Praha: 2004, vydala Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum, ISBN 80- 7184-929-4

VÁGNEROVÁ, Marie a Vladimíra GEBHARTOVÁ. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. Vyd. 2., rozš., přeprac. Tišnov: Karolinum, 2012, 531 s. Kurikulum předškolní výchovy. ISBN 978-802-4621-531.

VÁGNEROVÁ, M. (2005). *Vývojová psychologie*. Praha: Karolinum.

VÁGNEROVÁ, M. *Psychologie školního dítěte*. Praha: Univerzita Karlova, 1997. 88 s. ISBN 80-7184-487-X.

VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie: Dětství, dospělost, stáří*. Praha: Portál, 2000, s. 39 - 297. ISBN 80-7178-308-0

VALENTA Milan a kol.: *Přehled speciální pedagogiky*, Portál -2014, ISBN978-80-262-0602-6, EAN 978802620602

VIEHOFFOVÁ Hanne , REUYSOVÁ Eva *Jak s dětmi trávit volný čas*, Portál, 1996, Praha 8, ISBN 80-7178-412-5

ZAPLETAL, Miloš, *Velká encyklopedie her 1: Hry v přírodě*, Olympia, 1987, 1. vydání originálu: 1986, s. 630, ISBN 27-003-87.

ZELINKOVÁ Olga, *Poruchy učení*, Praha, Portál 1994, ISBN 80-7178-317-X

ZELINKOVÁ Olga, *Pedagogická diagnostika a individuální vzdělávací program*, Portál, Praha 2001, ISBN 80- 7178-544-X

Internetové zdroje

odbor pro mládež, Praha 2002, https://portal.mpsv.cz/sz..._akni_plan/narodni_akni_plan_2002

Školský zákon 561/2004 Sb. *Zákon o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání* (školský zákon), <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2004-561>

Volný čas a prevence u dětí, 2002, Vydalo Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy

Vyhláška č. 74/2005 Sb. *Vyhláška o zájmovém vzdělávání*,

<https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2005-74>

Vyhláška č. 27/2016 Sb., *o vzdělávání žáků se speciálními vzdělávacími potřebami a žáků nadaných*, <http://www.msmt.cz/dokumenty-3/vyhlaska-c-27-2016-sb-o-vzdelavani-zaku-se-specialnimi>

Přílohy

Příloha 1

Tabulka týdenní skladby zaměstnání ve školní družině

Týdenní skladba zaměstnání					
Den	6.30 -7.30	11.25 -12.15	12.15 - 13.00	13.00 -14.15	14.15 -15.30
Pondělí	Klidové činnosti, poslech, četba, společenské hry, práce u stolečků.	Relaxační cvičení, kroužek flétny.	Oběd.	Zájmová činnost, kroužek hry na flétnu.	Zájmová a rekreační činnost, pobyt venku, odchody domů.
Úterý	Klidové činnosti, poslech, četba, společenské hry, práce u stolečků.	Didaktické hry, rekreační činnost, četba na pokračování.	Oběd.	Vycházka, zájmová činnost.	Zájmová a rekreační činnost, pobyt venku, odchody domů.
Středa	Klidové činnosti, poslech, četba, společenské hry, práce u stolečků.	Dopravní výchova, relaxační cvičení, tvořivá činnost.	Oběd.	Sportovní a pohybové hry.	Zájmová a rekreační činnost, pobyt venku, odchody domů.
Čtvrtek	Klidové činnosti, poslech, četba, společenské hry, práce u stolečků.	Rekreační činnost, didaktické hry, kroužek informatiky.	Oběd.	Kreativní kroužek.	Zájmová a rekreační činnost, pobyt venku, odchody domů.
Pátek	Klidové činnosti, poslech, četba, společenské hry, práce u stolečků.	Rekreační činnost, dramatizace, hry ve ŠD.	Oběd.	Výtvarná a tvořivá činnost, zájmová činnost zaměřená na přírodu.	Zájmová a rekreační činnost, pobyt venku, odchody domů.

Tabulka 2 Týdenní skladba zaměstnání ve školní družině

Příloha 2

Anketa pro děti mladšího školního věku navštěvující během ZŠ školní družinu.

- 1) Jsi chlapec nebo děvče?.....
- 2) Chodíš (chodil jsi) do školní družiny?
ano ne někdy
- 3) Chodíš (chodil jsi) do školní družiny rád?
ano ne
- 4) Ve školní družině máš raději volnou hru (hra podle své volby) nebo upřednostňuješ řízenou hru (hra podle návrhu paní vychovatelky)?
volná hra řízená hra
- 5) Zakroužkuj (3), kterým aktivitám dáváš ve školní družině přednost.
 - a) sportovní a pohybové činnosti
 - b) pracovní a tvůrčí činnosti
 - c) hudební činnosti
 - d) výtvarné činnosti
 - e) literárně- dramatická činnost
 - f) přírodovědné a vlastivědné zájmové činnosti
 - g) výpočetní technika
- 6) Jsi schopný si hrát, pracovat s někým, kdo Ti není úplně sympatický nebo spolu nemáte žádné společné zájmy?
no ne nevím
- 7) Jsi schopný pomoci a podpořit svého méně zdatného spolužáka/ spolužačku při hře, různých aktivitách?
ano ne nevím
- 8) Pomáháš mladším, slabším dětem ve školní družině?
ano ne
- 9) Pomáhají Ti a rozvíjejí tvoji osobnost činnosti ve školní družině?
ano ne nevím
- 10) Řeší s Vámi paní vychovatelka problémy, které ve školní družině vzniknou? ano ne
- 11) Chodíte se školní družinou na procházky, na hřiště?
ano ne
- 12) Jsi spokojen s vybavením Vaší školní družiny? ano ne

Příloha č. 3

Zásobník her

Kapitola 1 - Hry na rozvoj sociálního učení

- **Seznamovací hry**

- 1) **Pavučina**

Materiál

klubíčko vlny

Popis hry

Skupina stojí v kruhu. Jedno dítě drží pevně konec klubíčka a říká: „Moje jméno je...“, hodí klubíčko jinému dítěti a ptá se: „Jak se jmenuješ?“ Dítě chytí klubíčko, řekne své jméno, chytí se vlákna, hodí klubíčko dál a ptá se jiného dítěte na jeho jméno. Na konci hry vznikne pavučina. Hra se může rozšířit tak, že dítě klubíčko hodí zpátky a přitom říká jméno toho, komu klubíčko hází. Při tom se vlna namotává.

- 2) **Na jména**

Materiál

míč

Popis hry

Skupina se postaví do kruhu. Jedno dítě stojí uprostřed s míčem, hodí míč jinému dítěti v kruhu a řekne: „Jmenuji se...a jak se jmenuješ ty?“ Kdo chytí míč, řekne „Ty se jmenuješ...“, jde do středu kruhu, hodí míč dalšímu dítěti a samo se představí: „Jmenuji se...a jak se jmenuješ ty?“ Tak hra pokračuje dál.

- 3) **Jmenovaná**

Popis hry

Děti sedí v kruhu, jedno stojí uprostřed a dostane míč. Míč hodí jednomu dítěti, které musí říct jména svých sousedů. Když je neví, jde do kruhu. Jakmile dítě uprostřed vyhodí míč do vzduchu, musí si všichni vyměnit místa. Kdo zbude, jde doprostřed.

- 4) **Vydávám se na cestu a беру s sebou...**

Popis hry

Děti sedí v kruhu. Jedno dítě začne a říká: „Vydávám se na cestu a беру s sebou...“ Řekne jméno souseda napravo. Pokračuje soused po levé ruce začínajícího dítěte a říká: „Vydávám se na cestu a беру s sebou...“ A řekne zase jméno svého souseda

napravo. Takto hra pokračuje dál po směru hodinových ručiček, dokud se nevystřídají všechny děti.

Varianta

Dítě řekne: „Vydávám se na cestu a беру s sebou...“ a vyjmenuje všechna dosud vyslovená jména.

- **Hry na hádání osob**

5) Pepíčku, pípni!

Materiál

šátek na zavázání očí

Popis hry

Děti sedí na židlích v kruhu. Jedno dítě stojí se zavázanýma očima uvnitř kruhu. Dítě se posadí na klín jiného dítěte a řekne: „Pepíčku, pípni!“ Jakmile dítě změněným hlasem pípne, musí dítě se zavázanýma očima hádat, na čím klíně sedí. Když uhodne správně, děti se vymění, jinak si dítě se zavázanýma očima musí sednout na klín někomu jinému.

6) Výměna míst

Popis hry

Děti sedí v kruhu, dobrovolník stojí se zavázanýma očima uprostřed. Nyní zvolá jména dvou spoluhráčů (nebo zvolí paní vychovatelka), kteří si musí co nejtíšeji vyměnit místa, aniž by se od prostředního nechali chytit. Má-li dítě se zavázanýma očima štěstí a dotkne se jednoho z vyvolaných, zavážou se oči jemu a ten pak vyzývá ostatní k výměně míst.

7) Kdo chybí?

Popis hry

Děti zavřou oči nebo si je zakryjí rukama. Vedoucí hry se opatrně dotkne ramene jednoho dítěte, tohle dítě pak smí otevřít oči a po špičkách potichu opustí místnost. Když je venku, můžou ostatní oči zase otevřít. Musí se rozhlédnout a zjistit, kdo chybí.

8) Slepá myš

Popis hry

Děti utvoří kruh a chytanou se za ruce. Jedno dítě stojí se zavřenýma očima uprostřed – slepá myš. Na povel se děti v kruhu začnou v tomto tvaru pohybovat okolo slepé myši a na další povel se zastaví. Slepá myš přistoupí k jednomu dítěti a pokouší se

podle hmatu uhodnout, o koho se jedná. Když uspěje, stane se druhé dítě slepou myší.

- **Spolupráce a důvěra**
- **Hry pro rozvoj komunikace**

1) **Hádání** (ovoce, zvíře, osoba)

Popis hry

Jeden hráč opustí místnost. Ostatní si vymyslí určitý druh ovoce. Hráče zavoláme zpátky a ten pomocí šikvých otázek zjišťuje, o jaké ovoce se jedná. Na otázky se odpovídá jen „ano“ nebo „ne“.

2) **Jsem známý**

Materiál

kartičky s osobami, obrázky zvířat, malířská páska

Popis hry

Každému hráči se na záda přilepí jméno osobnosti (obrázek zvířete). Pomocí otázek, na které dostává jen odpovědi „ano“ nebo „ne“, má dítě uhodnout, jaké má jméno na zádech. Při tom všichni hráči čile pobíhají po místnosti. Kdo odhalil svoji identitu, jde k vedoucímu hry a nechá si přidělit novou identitu, případně pomůže druhým s hádáním.

3) **Ztracení pohádkoví hrdinové**

Popis hry

Třidu rozdělíme na dvě skupiny, hledáme dvojice hrdinů z pohádek, dětských příběhů, které děti dobře znají. Kdo ví, přihlásí se – odpovídá vždy první nebo když se splete, odpovídá další. Za každou správnou odpověď dostávají žetony. Žetony se sečtou v družstvu dohromady, vyhrává družstvo s větším počtem žetonů.

- **Kontaktní hry**

1) **Atomy**

Popis hry

Všichni hráči zmateně pobíhají sem a tam. Vedoucí hry zvolá (nebo ukáže na kartičce) číslo, např. „3 atomy“. Hráči se musí chytit za ruce a utvořit skupinu. Kdo zbude, je vyřazen. Hra končí, jakmile zbydou jen dva hráči.

2) **Slepá bába**

Materiál

šátek

3) **Popis hry**

Hráči se rozmístí po vymezené ploše. Jednomu se zavážou oči. Musí se pokusit chytit jednoho ze spoluhráčů. Když se mu to podaří, snaží se po hmatu (obličej, vlasy, tělo) identifikovat chyceného. Když ví, kdo to je, stává se poznané dítě „slepou bábou“. Jinak musí znovu chytat a hádat původní „slepá bába“.

4) Tužka mezi prsty

Popis hry

Skupina se rozdělí do dvojic. Každá dvojice dostane jednu tužku. Tužku dvojice drží mezi svými pravými – nebo levými – ukazováčky. Přitom se všechny páry pohybují nejprve volně po místnosti. Nesmí spolu mluvit a samozřejmě nesmí nechat tužky spadnout na zem. Po určité době začne vedoucí hry dávat pokyny pro pohyb: jít dopředu, zvednout paže, běžet, jít do dřepu atd.

Jak dlouho potrvá, než první tužka spadne? Jak dlouho vydrží skupina jako celek pohybovat se s tužkou bez pádu? Kdo převzal vedení, kdo se nechal vést? Cvičení lze provádět i s nafukovacími balónky, které dvojice drží hlavami – čelo na čelo.

5) Vlášky

Materiál

šátek

Popis hry

Vytvoříme dvojice první – mašinka si zaváže oči šátkem, druhý se stává strojvedoucím, který zadává mašince slovní povely nebo pohyby rukou doprava, doleva. Vlášky se tak podle pokynů svých strojvedoucích pohybují po herně a nesmí se srazit. Kdo se srazí, vypadává ze hry. Vítězí vlášky, které se pohybují bezpečně, bez srážky.

• Sociální citovost

1) Předávaná

Materiál

libovolný předmět

Všechny děti sedí nebo stojí v kruhu. První hráč si na hřbet ruky položí libovolný předmět, např. gumu. Tento předmět má být nyní co nejrychleji transportován od jednoho dítěte k druhému, aniž by spadl. Předmět se může vždy dotknout jen hřbetu ruky dětí. Stopuje se čas, který děti potřebují, aby předmět oběhl kolem dokola. V následujících klech se hráči snaží čas zlepšit.

Varianta

Mince putuje od prstu k prstu, aniž by spadla na zem.

Předává se komín plechovek.

2) S kloboukem na hlavě

Materiál

klobouk

Popis hry

Všichni účastníci se pohybují po místnosti. Kdo má na hlavě klobouk, určuje pohybové činnosti (určitý způsob chůze, grimasy), které ostatní napodobují. Klobouk se předává.

3) Kolo pochval

Popis hry

Děti vytvoří kruh. Dokola si podávají „chválicí balónek“. Dítě, které tento balónek drží, je chváleno, tzn., že ostatní mu říkají, co dobře umí a co se jim na něm líbí.

• **Hry pro rozvoj spolupráce**

1) **Kdo se ke mně hodí?**

Materiál

geometrické tvary

Popis hry

Vedoucí hry skupině rozdá geometrické tvary. Nyní si musí hráči podle pokynů vedoucího hry najít dvojici. Během hledání může pro orientaci hrát hudba. Když hudba utichne, musí být dvojice u sebe.

Příklady

Možná zadání jsou:

- Najdi někoho se stejným tvarem.
- Najdi někoho se stejnou barvou.
- Najdi někoho se stejným tvarem a barvou.
- Najdi všechny se stejným tvarem.
- Najdi všechny se stejnou barvou.
- Hledám – najdu?,

2) **Zvířecí rodina.**

Materiál

Různé předměty, které je vhodné vložit do obálek, aby nebylo hned vidět, kdo jaký předmět má, lístky se jmény zvířat

Popis hry

Každý si vytáhne (nebo dostane) obálku s předmětem a hledá spoluhráče s jiným vhodným předmětem do dvojice. Např. tužka a papír, zápalka a svíčka, nůž a vidlička, jehla a nit, látačí přize a děravá ponožka. Když se hráči najdou, mohou si ke svým předmětům připravit malou pantomimu a předvést ji skupině. Možné je taky bavit se na dané téma nebo se intenzivněji seznamovat.

Varianta

Je možné použít i přísloví nebo lístky se jmény zvířat. Každý si vytáhne část přísloví a musí najít hráče, který k němu má druhou část, zvířata se hledají podle zvuků, které vydávají.

3) Malovací štafeta

Materiál

papír a dostatek barevných fixů, pastelek

Popis hry

Ve skupinách 5 -10 hráčů každý obdrží papír velikosti A4. Všichni členové skupiny začnou malovat na svůj papír a po chvíli jej posunou po směru hodinových ručiček svému sousedovi. Ten pokračuje v malování započatého obrázku a opět po chvíli jej předá dál. Opakuje se to tak dlouho, dokud každý nedostane svůj obrázek zpět. Na konci skupina vymýšlí pro všechny obrázky originální názvy.

Varianta

Před začátkem hry se hráči dohodnou, co budou malovat na kus balicího papíru (zvíře, člověka, předmět). Jeden hráč začne a nakreslí hlavu zvířete. Ostatní se nesmí dívat. Pak papír tam, kde je hlava, přehne, a podá jej sousedovi. Jsou vidět jen malé čárky, které např. udávají, kde je krk, aby mohl na něj navázat další hráč.

4) Společně do Jeruzaléma

Materiál

židle, hudba

Popis hry

Ze židlí se vytvoří kruh (sedátky ven z kruhu), židlí je o jednu méně než je hráčů. Když spustí hudba, hráči se pohybují kolem kruhu, když hudba utichne, každý se snaží získat židli. Na koho židle nezbyde, ten si sedne někomu na klín. V každém dalším kole se sníží počet židlí o jednu a počet hráčů sedících na klíně stoupá. Na konci zůstane jen jedna židle a skupina se musí zařídit tak, aby se na ni všichni vešli (lepší hrát v menších skupinkách).

- **Hry pro rozvoj důvěry**

- 1) **Had důvěry**

Popis hry

Skupina se postaví do zástupu, chytne se za ramena nebo za ruce a vytvoří hada. Všichni kromě prvního dítěte (hlava hada zavřou oči). „Hlava“ vede hada po místnosti, obchází vymyšlené nebo skutečné překážky, překračuje předměty nebo pod nimi podlézá, jde ve dřepu nebo po špičkách. Při hře se nemluví. Dorozumívání probíhá jen přes dotek.

Varianta

Hra je vhodná i jako partnerské cvičení, přičemž „vodič“ musí svého nevidomého partnera provádět opatrně.

- 2) **Slepá řada**

Popis hry

Jednomu hráči se zavážou oči. Nyní se musí seřadit ostatní děti ze skupiny podle velikosti a najít své vlastní místo v řadě.

- 3) **Navigátor**

Popis hry

Hráči utvoří dvojice. Jeden zavře oči (šátek) a druhý ho voláním naviguje napříč místností. Aby to nebylo tak jednoduché, může ho navigovat skrz obruč, mezi švihadly nebo jinými překážkami. Navigátor musí dávat svému partnerovi takové pokyny, aby se nedotkl žádné překážky.

- 4) **Co máme společného**

Popis hry

Hráči se rozdělí do družstev. Čím početnější jsou družstva, tím se hra stává těžší. Je dobré je rozdělít do družstev například podle nějakého kritéria, třeba kdo má na sobě modrou barvu, aby byla družstva složena z lidí, kteří si třeba tak úzce neznají. Každá skupinka má papír a tužku. Cílem hry je najít za určitý časový úsek (obvykle 10-15 minut) co nejvíc údajů, co mají členové skupiny společného.

Například: Všichni máme rádi špagety, všichni máme psa, všichni máme ve jméně písmenko j, všechny naše maminky potřebují v práci počítač, všichni naši sourozenci hrají na nějaký hudební nástroj. Následně je dobré si sepsaná fakta navzájem předčíst, případně je trochu rozebrat. A samozřejmě, kdo má víc údajů vyhrál.

Varianta

Je hra, kde mají skupinky vymyslet společně tři věci, které by si vzali na pustý ostrov a před ostatními je obhájit

- **Klasické „sociální výukové hry“**

1) Kompot

Materiál

židle

Popis hry

Vytvoří se kruh ze židlí a hráči se rozdělí do skupin po 3-4 osobách. Každé skupině je přidělen jeden druh ovoce (jablko, hruška, třešně, švestka). Jeden hráč nemá židli, stojí v kruhu a vyvolává různé druhy ovoce. Spoluhráči, kteří patří k těmto druhům ovoce, si musí co nejrychleji vyměnit místa. Hráč uprostřed kruhu se při tom pokouší získat židli. Když se to podaří, vyvolává ten, na koho židle nezbyla. Když hráč uprostřed zavolá „kompot“, vymění si místa všichni hráči.

2) Mrkaná

Popis hry

Skupina se postaví do dvojitého kruhu, vždy dvě děti stojí za sebou. Všechny obličeje směřují do kruhu. Zadní děti mají ruce za zády. Jedno dítě nebo dvě děti zůstanou samy, bez zadního hráče. Tyto „volné“ děti mrkají na jedno dítě z první řady (sedí ve dřepu nebo klečí). Když dítě upozoruje, že na něj někdo mrká, přesune se rychle k „volnému dítěti“ a postaví se za něj. Dítě bez partnera se stává „volným“ a mrkáním se pokouší najít nového partnera.

3) Medvědi

Popis hry

Vedoucí říká různé povely: voda, oheň, blesk, medvědi. Při povelu voda děti musí vyskočit na vyvýšené místo (lavičku nebo žebřinu), na slovo oheň se musí dotýkat rukama zdi a nohama stát na zemi, na slovo blesk si musí lehnout na zem a na slovo medvědi si musí najít kamaráda a vzít ho na záda. Kdo splní povel poslední, vypadává. Vyhrává ten, kdo je poslední.

4) Sedím, myslím miluji

Popis hry

Židli je o jednu více než hráčů. Ten kdo sedí po pravé straně od volného místa, si přisedne a řekne „Sedím“, další si přisedne a řekne „Myslím“ a třetí si opět přisedne a řekne „Miluji“, načež řekne jméno přítomné osoby opačného pohlaví.

Ta se zvedne, přisedne si k tomu, kdo ji zavolal. Tím se uvolní nové místo, takže hra může pokračovat.

Kapitola 2 - Rolové hry a jiné dramatické herní formy

- **Řízená rolové hra**

- 1) **Lahvičky**

Materiál

lahve na pití, aktovky

Popis hry

Dětem se ztrácí lahvičky na pití, do školy přichází policie a hledá viníka. Spolu s dětmi řeší vzniklou situaci a vymýšlí možná řešení, jak vzniklou situaci vyřešit.

- 2) **U lékaře**

Materiál

obvazový materiál, dlahy

Popis hry

Děti vytvoří 3- 4 skupinky, které se rozdělí na pacienty, lékaře a sestřičky. Snaží si vymyslet, co se jim stalo, lékař se sestrou ošetřují pacienta. Role si děti vymění. Každé dítě si vyzkouší roli pacienta, lékaře a sestřičky.

- 3) **Pantomima**

Materiál

lísteček se jmény zvířaty, domácími spotřebiči, povolání, činnosti

Popis hry

Dítě dostane lísteček a na něm je napsané zvíře, jeho úkolem je zvíře pantomimicky předvést ostatním. Kdo uhodne, jde si pro lísteček a předvádí on.

- 4) **Tichá pošta**

Popis hry

Vsedě v kruhu nebo v řadě, jeden druhému pošeptá „tajné“ slovo. Poslední příjemce této „tiché pošty“ řekne slovo nahlas. Pak může poslat novou „tichou poštu“. Hra je těžší, když se místo jednoho slova posílá celá věta. Tato hra nepotřebuje žádnou přípravu, je rychlá a všem známá. Je proto vhodná jako občasně rychlé „zklidnění“ a „upoutání pozornosti“.

5) Teta Běta z Nového světa

Popis hry

Děti sedí na židlích nebo na zemi v kruhu. Jedno dítě zvolá: „Přijela teta Běta z Nového světa.“ Všechny děti se sborově ptají: „Co nám přivezla?“ Dítě odpoví například: „Hadrového panáčka.“ Všichni vyskočí a napodobují hadrového panáčka. Pak se zase posadí a další dítě na řadě říká: „A co ještě přivezla?“ Dítě například odpoví: „Lízátko.“ Všichni zase vyskočí a napodobí nejdříve hadrového panáčka, pak lízání lízátka. Stejným způsobem se přidává předmět za předmětem, než někdo udělá chybu. Pak všechny děti zvolají: „Teta Běta z Nového světa přivezla příliš, proto se mýlíš!“ Přitom všichni běhají křížem krážem, pak si sednou na svá místa a začíná nové kolo.

Varianta

Ze hry se stane hádanková hra, když se dárek nevysloví, nýbrž se ukáže pantomimicky. Další na řadě je ten, kdo uhádne, o co se jedná. Opakování předchozích předmětů se může vynechat, hádání je zajímavé samo o sobě.

• Příběhy s pohybem

1) Cesta lodí po amazonce, cesta autobusem

Popis hry

Děti sedí za sebou ve čtyřech řadách. Představí si, že sedí ve člunu a plují po Amazonce. Vedoucí hry je kormidelník. Dává pokyny, na které všichni reagují patřičnými pohyby.

Příklady

- vlna zleva,
- všichni vyklonit napravo,
- vlna zprava,
- všichni vyklonit nalevo,
- vlna shora,
- všichni dolů a předklonit,
- muž přes palubu,
- vytáhnout muže z vody.

- **Scénické hry**

- 1) **Pohádky jinak**

Popis hry

Děti se rozdělí do dvou skupin. Každá skupina se dohodne na známé pohádce, např. Sněhurka, Červená Karkulka nebo Perníková chaloupka. Nyní se všichni ve skupině společně pokusí pohádku nově převyprávět. Ze Sněhurky se stane emancipovaná žena, která se nechce starat o trpaslíky a domácnost. Jeníček a Mařenka zavřou ježibabu do klece a učí ji dravému životnímu stylu. Pak si děti rozdělí role a děti pohádku krátce nacvičí. Po předem pevně stanovené době na nácvik se skupinky zase sejdou v jedné místnosti a pohádky se předvedou ostatním.

- 2) **Popletené pohádky**

Popis hry

Děti se rozdělí do dvou skupin. Každá skupina se dohodne na známé pohádce, např. Sněhurka, Červená Karkulka nebo Perníková chaloupka. Nyní se všichni ve skupině společně pokusí pohádku nově převyprávět, ale pohádku popletou a vymýšlí si hlouposti. Červená Karkulka je zelená, jde na školní besídku, nese salám atd. Druhá skupina dětí má za úkol je opravovat podle skutečné pohádky. Po dovyprávění pohádky si skupiny dětí role otočí.

- **Hraní divadla**

Popis hry

O veliké řepě provedení dramatizace pohádky. Po přečtení pohádky si podle obrázků převyprávíme pohádku a po té si rozdělíme role a pohádku si s dětmi zahrajeme.

- **Loutkohry**

Hry s maňásky

Kapitola 3 – Představivost a zklidnění

- 1) **Tajné zvíře**

Popis hry

Skupina dětí sedí v kruhu a zavře oči. Nyní vedoucí hry pozve všechny na cestu do dalekých zemí. Ukázka z jedné cesty: Cesta letadlem do pralesa. Tam narazíme na jedno zvíře. Je zelené, mokré, protože žije ve vodě. Má veliké a ostré zuby. Po souši leze a má rád maso atd.

Jedná se o krokodýla. Na konci každé myšlenkové cesty děti dostanou kartičku a tužku, aby si zvíře namaloval. Nakreslená zvířata si pak hráči navzájem představují. Následně se ukáže obrázek zvířete a oznámí jeho jméno.

2) Velký déšť

Popis hry

Vychovatelka řekne název hry a začne s následujícími pohyby, které děti okamžitě napodobují:

- tření prstů,
- tření dlaní,
- luskání prsty,
- pleskání na stehna,
- bubnování na židli,
- dupání nohama.

Pak se všechny pohyby opakují v opačném pořadí, až je na konci úplné ticho.

Varianta

Po fázi ticha děti vyprávějí, co malá dešťová kapka všechno zažila.

3) Delfín

Popis hry

Představ si, že už jsi dlouho plaval ve vodě. Unavil ses... Jeden delfín zpozoroval, že jsi vyčerpaný. Nabídne ti, aby ses na něm svezl. Přijmeš jeho pomoc. Kam tě delfín zanesení?... Co všechno vidíš?... (hra nabízí odpočinek a povzbuzení). Pro vyhodnocení jsou vhodné otázky:

- Jak se mi hra líbila?
- Kam jsem se delfínem nechal/nechala zanést?

Kapitola 4 – Učení se všemi smysly

1) Tajemný pytlík – hmatová hra

Materiál

sáček s různými předměty, šátek

Popis hry

V sáčku se nacházejí různé předměty. Postupně každé dítě smí sáhnout do sáčku a jeden předmět si vytáhne. Hádá, co je to za předmět a z čeho je vyroben.

2) Slepí stavitelé – hmatová hra

Popis hry

Skupiny třech až čtyř dětí sedí se zavřenýma očima kolem stolu, na kterém leží modelína. Společně se pak pokoušejí vymodelovat nějaký předmět (dům, ovoce, zeleninu, hrníček, sněhuláka). Po zhlédnutí „díla“ a rozhovoru o spolupráci může následovat další pokus.

3) Nastraž uši - sluchová hra

Materiál

různé materiály k vytváření tónů a zvuků

Popis hry

Vedoucí hry za zástěnou vytváří pomocí předmětů různé zvuky (šustění papíru, tekoucí voda, atd.) Hráči mají dotyčné předměty poznat a pojmenovat.

4) Ptáčku, jak zpíváš? - sluchová hra

Popis hry

Děti sedí v lavicích a ruce a hlavu mají na lavici. Jeden hráč je poslán vychovatelkou za dveře a vyčkává tam na zavolání. Vychovatelka zatím z ostatních hráčů určí jednoho hráče (ptáčka), který po příchodu dítěte, které bylo za dveřmi, bude reagovat na jeho otázku: „Ptáčku jak zpíváš?“, citoslovcem: Píp. Ostatní hráči musí být v naprosté tichosti, aby bylo ptáčka slyšet. Hráč, který byl za dveřmi, musí podle hlasu rozpoznat, které dítě, bylo ptáčkem.

Varianta

Ptáčci mohou měnit hlas! Děti se musí už nějaký čas znát, aby se poznaly podle hlasu.

5) Chrastící krabičky – sluchová hra

Materiál

krabičky s různým materiálem uvnitř (rýže, písek, piliny, fazole)

Popis hry

Prázdné krabičky se naplní různými materiály. Vždy dvě krabičky mají stejný obsah. Hráči se pokoušejí třepáním a posloucháním vybrat vždy dvě stejné krabičky. Stejně znějící krabičky se postaví vedle sebe. Na konci hráči hádají, co je uvnitř krabičky.

6) Změna ve třídě – zraková hra

Popis hry

Dvě až tři děti odejdou za dveře a ve třídě se něco změní. Po příchodu dětí, které byly za dveřmi, se změnu snaží najít. Pokud ji najdou, pošeptají to paní vychovatelce, soutěží mezi sebou, kdo změnu objeví první.

Varianta

Změna na spolužácích

7) Hledáme tužku – zraková hra

Popis hry

Dvě až tři děti odejdou za dveře. Jiné dítě nebo paní vychovatelka ve třídě schová tužku (kterou si všichni před odchodem prohlédly). Po návratu do třídy děti tužku hledají. Pokud ji najdou, pošeptají to paní vychovatelce, soutěží mezi sebou, kdo změnu objeví první.

8) Najdi dvojici, stopy – zraková hra

Materiál

dvojice obrázků, stop

Popis hry

Paní vychovatelka rozmístí jednu z dvojice obrázků, stop v druhé místnosti. Děti dostávají do rukou druhý obrázek podle, kterého hledají ten schovaný v druhé místnosti. Kdo má nejvíce dvojic vyhrál.

9) Labužník – čichová a chuťová hra

Materiál

různé druhy ovoce, zeleniny, koření, šátek, různé druhy jídla

Popis hry

Jednomu hráči zavážeme oči a dáme mu ochutnat, jeho úkolem je podle čichu nebo chuti poznat, co je to.

Kapitola 5 – pohybové hry

1) Honěná

Popis hry

Jeden hráč je losem nebo rozpočítadlem určen jako honič. Na daný povel začne honit a dotekem ruky „předá babu“ a honí další.

2) Skákání přes lano

Materiál

dlouhé lano

Popis hry

Dva stojí s určitým odstupem od sebe a točí s lanem. Děti po jednom nebo po dvou a více probíhají pod točícím se lanem.

Varianta

Podle délky lana děti skáčou. Po jednom nebo více hráčů.

3) Na myslivce

Materiál

míč, stuhy

Popis hry

Skupina hráčů se rozdělí do dvou družstev, na „zajíce“ a „myslivce“. Aby se poznali, mají vzadu za gumou kalhot stuhy a barvě družstva. Myslivci mají míč a honí zajíce. Přihrávají si míč a snaží se zajíce trefit. S míčem se nesmí chodit.

Varianta

Skupina si určí tři „myslivce“, ti se rozmístí po tělocvičně a nesmí se hnout z místa. Snaží se trefit pobíhající „zajíce“. Kdo je vybitý posadí se nebo se mohou stát také myslivci.

4) Vybíjená

Materiál

míč

Popis hry

Vybíjená je vhodnou verzí pro seznámení se s hrou a k rozvoji základní herní techniky házení a chytání míče v méně dynamickém pojetí. Hra začíná losováním, po kterém musí družstvo s míčem nejprve provést třikrát úvodní přehoz soupeřova pole (nepřerušené přihrávky mezi polem a kapitánem) a teprve poté může přistoupit k vybíjení hráčů soupeře v poli. Míč je tzv. nabitý po každém úspěšně chyceném přehození soupeřova pole, vybití hráči odcházejí přes středový kříž na stranu vlastního kapitána a pomáhají mu chytat přihrávky z pole i vybíjet soupeře na jeho polovině. Míč, kterým zasáhl soupeře, obdrží pro další rozehru soupeř. Takzvané kroky nejsou povoleny. Při porušení hranice hřiště (přešlap čáry) družstvo ztrácí míč. Pokud nezbyde ve hřišti už žádný nevybitý hráč, nastupuje kapitán a má tři životy (po třetím vybití hra končí).

Varianty

Vybíjená na ruby – Dvě družstva, dva kapitáni, kapitáni uvnitř hracího pole ostatní spoluhráči stojí venku kolem hřiště soupeře. Když kapitán vybijí druhého kapitána, může si do hřiště zavolat jednoho spoluhráče, ti mohou také vybijet. Kdo je vybitý, musí hřiště opět opustit. Vyhrává družstvo, které jako první bude mít všechny hráče v poli.

Ve variantě všichni proti všem (maso) každý hraje sám za sebe. Hráči se mohou volně pohybovat po celé hrací ploše, snaží se zmocnit míče a zasáhnout s ním ostatní. Kdo je zasažen, vypadává. Když zůstane posledních několik hráčů, obvykle se zmenší hrací plocha, aby se zbývající hráči mohli snadněji vybit. Hraje se tak dlouho, dokud nezůstane poslední hráč - vítěz.

Vracená – hráči si pamatují, kdo je vybil, a pokud je vybit mohou se vrátit do hry.

5) Král zajíců

Materiál

tři míče

Popis hry

Skupina si určí tři „myslivce“, kteří opustí tělocvičnu. Zbytek skupiny se domluví na tom, kdo budou dva „králové zajíců“, ostatní děti jsou „zajíci“. Po návratu se myslivci snaží zasáhnout zajíce. Kdo je vybitý sedne si. Jen králové zajíců mohou vyřazené zajíce dotekem vysvobodit. Vybitý zaječí král nemůže být osvobozen. Cílem hry je vybit všechny zajíce.

6) Mravenci a pavouci

Popis hry

Děti utvoří kruh a rozkročí se (kromě 2 dětí). Jedno ze dvou dětí je „mravenec“, druhé „pavouk“. Obě běží kolem kruhu, přičemž se pavouk snaží chytit mravence. Pokud se mravenec posadí mezi nohy jednoho dítěte v kruhu, stává se toto dítě pavoukem; původní pavouk se mění na mravence a hra pokračuje dál. Pokud se podaří pavoukovi chytit mravence, určí se nová dvojice.

Kapitola 6 – soustředění a pozornost

1) Všechno lítá, co peří má

Popis hry

Děti posadí do kruhu a vyberete jednoho vypravěče. Vypravěč sedí, bubnuje si rukama do kolen a ve stejném rytmu odříkává: „Všechno lítá, co peří má...“ A na

konci věty řekne nějakou věc nebo zvíře. Takže třeba: „Všechno lítá, co peří má... lednice.“ Když zazní něco, co nelítá, mohou děti zůstat v klidu sedět. Když ale vyslovíte něco, co opravdu lítá (například datel), musí všechny děti rychle zvednout ruce nad hlavu. Kdo to neudělá, vypadává nebo dá fant.

2) **Pan Čáp ztratil čepičku**

Popis hry

Čáp (hráč) říká básničku: Čáp ztratil čepičku, jakou měla barvičku? (a pak vysloví jakoukoli barvu)! Ostatní děti (žáby) na tento povel musí v co nejkratší době najít takto barevnou věc a chytnout se jí. Kdo to nestihne (je poslední) a je čápem uloven, se stává čápem a hra se opakuje.

3) **Štafeta s pivními tácky**

Materiál

pivní tácky, prádelní kolíčky, stoly a misky (cílová sběrna pivních táček)

Popis hry

Pivní tácky leží na hranách stolu tak, že částečně přesahují hranu stolu a je možno je lehce uchopit prádelním kolíčkem. Děti utvoří dvě družstva a postaví se s rozkročenýma nohama do zástupu. Každé dítě dostane jeden kolíček, kterým musí uchopit a předat pivní tácek a předá jej mezi nohama dalšímu dítěti. Tímto způsobem si hráči předávají tácek až k poslednímu hráči v zástupu, který jej dá do cílové mísy. Vyhrává to družstvo, které jako první přenese všechny tácky do cíle.

4) **Pohybová vlna**

Popis hry

Děti sedí v kruhu. Jedno dítě udělá nějaký pohyb (např. tleskne), který se přenese celým kruhem, a to tak, že každý převezme pohyb ve chvíli, kdy přijde k jeho levému sousedovi. Děti dělají pohyb tak dlouho, dokud jim nepříjde od souseda vlevo nový pohyb. I první dítě, které pohyb vyslalo, čeká, než k němu daný pohyb dojde, aby mohlo začít další kolo s novým pohybem.

5) **Kruhová vlna**

Popis hry

Děti sedí v kruhu. Jedno dítě se postaví (na pokyn paní vychovatelky). Ve chvíli, kdy se postavil, postaví se soused po jeho levici, poté jeho soused po levici a tak dále, až stojí všechny děti. V tuto chvíli začíná opět první hráč – sedne si, ostatní děti ho v řadě za sebou následují. Vznikne vlnitý pohyb, který je možno provádět v neustále se zvyšujícím tempu.

6) Dotykový telefon

Popis hry

Děti se posadí za sebe na zem do dlouhé řady. Vedoucí hry namaluje na přední list papíru znak (čára, trojúhelník, kruh, číslo, písmenko). Poté list otočí a položí před první dítě v řadě. Ten samý znak také namaluje na záda posledního dítěte v řadě. To namaluje daný znak na záda dítěte před ním... Takto se znak předává dále, až jej obdrží první v řadě, Toto dítě namaluje znak na list papíru ležící před ním a následně se zjistí, zda telefon pracoval přesně srovnáním obou kreseb na přední a zadní straně listu papíru.

Kapitola 7 – Výukové hry

1) Hledání písmen

Materiál

velké plastové karty s písmeny

Popis hry

Na plastových kartách jsou písmena, která žáci znají. Vedoucí hry karty schová na školním dvoře nebo ve třídě. Pak se žáci musejí vydat karty hledat.

2) Živá abeceda

Materiál

karty s písmeny a obrázky

Popis hry

Žáci vytvoří skupiny a dostanou sady karet s písmeny a obrázky. Musí poskládat z písmen abecedu a přiřadit obrázky podle začínajících písmen. Vyhrává družstvo, které má nejrychleji a správně srovnáno.

3) Abecední had

Materiál

karty se slovy od A do Ž

Popis hry

Hráči utvoří dvojice nebo skupinky. Každá skupinka dostane jednu sadu karet se slovy od A do Ž. Karty se zamíchají a rozdají mezi děti. Začíná hráč se slovem na A. Hráči teď musejí karty poskládat na stůl tak, aby slova byla ve správném abecedním pořadí od A do Ž. Tak vznikne abecední had.

4) Vidím něco, co ty nevidíš

Popis hry

Děti si dávají následující hádanky: „Vidím něco, co ty nevidíš, a začíná to na písmeno B.“ Pokud to ostatní neuhodnou, může se pomoci tvarem, např.: „Vidím něco, co ty nevidíš, a je to kulaté.“ Kdo hádanku vyřeší, může pokračovat.

Varianta

Místo uvedení počátečního písmena se může ukázat karta a daným písmenem.

5) Jméno, město, zvíře, věc (rostlina, řeka)

Materiál

papír, tužka

Popis hry

Každé dítě si předepíše na papír sloupce s názvy vybraných kategorií a začne se hrát. Jeden hráč v duchu předříkává abecedu a další jej zastaví, písmeno, u kterého se tak stalo, se stává vybraným písmenem pro první kolo hry (následující kola probíhají stejným výběrem písmena). Všichni píší do svých papírů vše, co začíná třeba na písmeno M. Po té se vše opakuje. Kdo má všechny kolonky nejrychleji vyplněné, řekne nahlas „stop“ a všichni ostatní musí přestat psát a boduje se. Body se za každé kolo sečtou, vítěz je ten, kdo má nejvíce bodů.

6) Domino se slovy a obrázky

Materiál

dominové kartičky

Popis hry

Na dominových kartičkách jsou obrazově a slovně znázorněny např. druhy zeleniny. Na jedné polovině je obrázek zeleniny, na druhé polovině je slovem napsána jiná zelenina. Když je na kartičce napsáno „mrkev“, musí se k ní přiložit obrázek mrkve. Další je „rajče“, musí se přiřadit obrázek rajčete.

7) Slovní fotbal

Popis hry

Slovní fotbal nebo též slovní kopaná je ústní hra procvičující slovní zásobu. Princip hry je zcela jednoduchý. Jde o to navázat na vyřčené slovo slovem takovým, aby se shodovalo poslední písmeno, poslední 2 písmena nebo celá slabika se slovem následujícím.

8) Poslouchej a tleskej

Popis hry

Vedoucí hry předčítá příběh. Děti tlesknou vždy, když se v textu objeví předem smluvené slovo.

9) Domino

Materiál

dominové karty s příklady, čísla

Popis hry

Na dominových kartičkách jsou příklady a čísla. Na jedné polovině je příklad, na druhé polovině je číslo. Když je na kartičce napsáno číslo, musí se k němu přiložit příklad. Příklady musí být správně spočítány (sčítání, odčítání, násobení, dělení).

Kapitola 8 – Herní koutek

1) Mikádo

Materiál

41 tyčinek

Popis hry

Celý svazek tyčinek se zarovná, sevře jednou z dlaní a pak se náhle z ruky uvolní na stolní desku či jinou podložku. Tyčinky dopadnou na stůl a soupeři pak vytahují z hromádky jednu za druhou. Pokud při vytahování dojde k pohnutí kterékoliv jiné tyčinky, ve hře pokračuje soupeř. Po získání tyčinky si jí lze při uvolňování ostatních pomáhat. Hra končí po rozebrání všech tyčinek. Vyhraje ten ze soupeřů, kterému se podaří nasbírat tyčinky s největším bodovým součtem.

2) Pexeso

Materiál

karty sudého počtu, nejčastěji 64 karet, které tvoří dvojice

Popis hry

Karty se zamíchají a rozloží lícem dolů tak, aby žádný z hráčů neznal rozložení karet. Hráči postupně otáčejí dvojici karet lícem vzhůru, aby je viděli i ostatní hráči. Pokud karty patří k sobě (stejný obrázek), hráč je odebere a otáčí další dvojici (lze hrát i variantu, ve které i po nalezení shodné dvojice pokračuje další hráč v pořadí). Pokud karty k sobě nepatří, otočí je zpět lícem dolů a pokračuje další hráč v pořadí. Hraje se tak dlouho, dokud nejsou všechny karty rozebrány. Vítězem se stane hráč s největším počtem nalezených dvojic.

3) **Pexetrio**

Materiál

kartičky - trojice

Popis hry

Hledáme tři stejné kartičky, které patří k sobě, tzn., že tvoří trojici souvisejících obrázků (například jeden zvířecí druh, jedno lidské povolání, jeden stát atp.) Každá trojice má svůj společný kontrolní znak – piktogram. Ten na první pohled určuje jejich náležitost k příslušné trojici. Hraje se jako pexeso.

4) **Puzzle**

Materiál

obrázek z dílků

Popis hry

Skládáme obrázek z dílků (různý počet, obtížnost).

5) **Dáma**

Materiál

deska, kameny (bílé, černé)

Popis hry

Dáma je abstraktní strategická desková hra určená pro dva hráče. Existuje mnoho variant této hry, charakteristickými prvky je pohyb kamenů po diagonálách a snaha vyřadit přeskočením všechny protivníkovy kameny.

6) **Piškvorky**

Materiál

čtverečkovaný papír, tužka

Popis hry

Piškvorky jsou strategická hra, ve které spolu soupeří dva hráči. Nejčastěji se hraje na čtverečkovaném papíře, na kterém se hráči střídají v kreslení **křížku/kolečka**. Vyhrává hráč, který jako první vytvoří nepřerušenu řadu pěti svých značek.

7) **Lodě**

Popis hry

Hra je určena pro dva hráče, úkolem hry je potopit celou flotilu soupeře. Součástí balení jsou hrací desky, a kameny v podobě jednotlivých lodí.

8) Člověče, nezlob se

Popis hry

Všechny figurky jsou před začátkem hry umístěny ve startovním domečku, který je barevně vyznačen stejnou barvou, jakou jsou označeny 4 figurky hráče. Cílem hry je dovést své figurky jedné barvy ze startovního pole do cílového *domečku*. To lze pouze tak, že figurka musí projít postupně všemi poli na obvodu hracího plánu. Každý hráč posune při svém tahu figurku o tolik bodů, kolik padlo při jeho hodu kostkou. Skončí-li s figurkou na políčko obsazeném cizí figurkou, je tato odstraněna ze hry a vrácena zpět do startovního domečku. Na políčko obsazené figurkou stejné barvy vstoupit nelze. K nasazení figurky na startovní pole je potřeba hodit šestku. Nemá-li hráč nasazenou žádnou figurku, hází kostkou do té doby, dokud nepadne šestka, maximálně však třikrát. Pokud ani po třetím hodu nepadne šestka, pokračuje ve hře další hráč. Na začátku hry se první figurka umísťuje na startovní pole okamžitě. Vyhrává ten hráč, který první oběhne hrací plán všemi svými figurkami a umístí je do cílového domečku. Ostatní hráči po té obvykle pokračují ve hře a hrají tak o další pořadí.

9) Černý Petr

Popis hry

Hraje se zpravidla s 33 speciálními hracími kartami. Všechny jsou na reversu (vnější straně) se stejným vzorem, aby byly pro soupeře nerozeznatelné. Karet je 33, jedna z nich má na averzu (přední straně karty) nakreslený obrázek Černého Petra. Ostatních 32 tvoří 16 stejných (stejně obrázky) karetních dvojic. Komu zůstane Černý Petr, prohrál.

10) Dobble

Popis hry:

Dobble to je 50 různých symbolů na 55 kartách. Hráči zde hledají dva stejné symboly na kartách při různých verzích hry. Více variant výhry.

11) Věž

Popis hry

Věž je společenská hra, ve které šikovnost, předvídavost a pevná ruka mají rozhodující slovo. Z věže, postavené z dřevěných kostek, se postupně vytahují kostky. Obsahuje 48 ks + 2 kostky na házení pro určení barvy.