



TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI
Fakulta přírodovědně-humanitní
a pedagogická



Rozvoj funkcí potřebných k zvládnutí základních školních dovedností ve školní družině

Bakalářská práce

Studijní program: B7505 – Vychovatelství
Studijní obor: 7505R004 – Pedagogika volného času
Autor práce: **Cecilie Klásková**
Vedoucí práce: Mgr. Eva Břečková-Chalupová, Ph.D.



ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Cecilie Klásková**
Osobní číslo: **P13000330**
Studijní program: **B7505 Vychovatelství**
Studijní obor: **Pedagogika volného času**
Název tématu: **Rozvoj funkcí potřebných k zvládnutí základních školních dovedností ve školní družině**
Zadávací katedra: **Katedra pedagogiky a psychologie**

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

Cíl:

Vytvořit a realizovat preventivní program ve školní družině pro žáky 1. třídy jako prevenci specifických poruch učení. Zhodnocení tohoto programu.

Požadavky:

Pracovat se skupinou dětí z 1. třídy ve školní družině alespoň jednou týdně, minimálně po dobu tří měsíců.

Metody:

Pozorování, evaluace, analýza dětské činnosti.

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná**

Seznam odborné literatury:

BEDNÁŘOVÁ, J., 2014. Rozvoj zrakového vnímání pro děti od 5 do 7 let: jak krtek Barbora pomohl objevit poklad. 2. vyd. Brno: Edika. ISBN 978-802-6605-546.

HÁJEK, B., PÁVKOVÁ, J., 2011. Školní družina. 3., aktualiz. vyd. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-900-2.

HOLEYŠOVSKÁ, A., 2009. Zájmová činnost ve školní družině. Vyd. 1. Praha: Portál. ISBN 978-807-3675-868.

POKORNÁ, V., 2010. Teorie a náprava vývojových poruch učení a chování. Vyd. 4. Praha: Portál. ISBN 978-807-3678-173.

ŠAUEROVÁ, M., ŠPAČKOVÁ, K., NECHLEPOVÁ, E., 2012. Speciální pedagogika v praxi: komplexní péče o děti se SPUCH. Vyd. 1. Praha: Grada. ISBN 978-802-4743-391.

Vedoucí bakalářské práce:

Mgr. Eva Břečková-Chalupová, Ph.D.

Katedra pedagogiky a psychologie

Datum zadání bakalářské práce: **4. května 2015**

Termín odevzdání bakalářské práce: **4. května 2016**



doc. RNDr. Miroslav Brzezina, CSc.
děkan

L.S.



doc. PhDr. Tomáš Kasper, Ph.D.
vedoucí katedry

V Liberci dne 22. června 2015

Prohlášení

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

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

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

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

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

Datum:

Podpis:

Poděkování

Na tomto místě bych chtěla poděkovat zejména své vedoucí práce Mgr. Evě Břečkové-Chalupové, Ph.D. Děkuji Lucii Svárovské za možnost realizace mého programu v jejím oddělení na ZŠ Liberec, 5. května. Také bych ráda poděkovala celé své rodině za podporu a pomoc.

Anotace

Cílem mé práce bylo vytvořit a realizovat program pro školní družinu s dětmi, které navštěvují první třídu základní školy. Program má za cíl fungovat jako prevence při specifických poruchách učení. Oblastí, na které se při prevenci můžeme zaměřit, je mnoho. Ve své práci jsem se nejvíce soustředila na rozvoj paměti, pozornosti a soustředění, cvičení však byla současně zaměřená i na zrakovou percepci, sluchovou percepci a motorické funkce. Součástí programu jsou různé hry a činnosti, které jsem vybrala na základě odborné literatury či sama vytvořila a které by měly dětem nejlépe pomoci rozvíjet jejich schopnosti právě v oblastech potřebných k zvládnutí základních školních dovedností. Za zvolené metody byly vybrány pozorování, evaluace a analýza dětské činnosti. Pro posouzení a zhodnocení jsem vybrala několik cvičení, která jsem dětem zadala na začátku a na konci programu. Výsledkem mé práce je preventivní program s popsánymi cvičeními, která se během mé praxe v družině osvědčila, a na druhé straně popis her, u kterých se ukázalo, že nebyly vhodné.

Klíčová slova

specifické poruchy učení, prevence specifických poruch učení, preventivní program, školní družina, dítě v první třídě, rozvoj paměti, rozvoj koncentrace, rozvoj pozornosti, rozvoj zrakového vnímání, rozvoj sluchového vnímání

Annotation

The aim of bachelor thesis was created and realized the program for a school club with children, who were in first class in a primary school. The program aims to function as a prevention of specific learning disabilities. There are many parts, where we can focus on prevention. In my bachelor thesis I focused on developing memory, attention and concentration, but the exercises were also focused on visual perception, hearing perception and motor functions. Part of the program is the various games and activities, which I chose on the basis of professional literature or created by myself to help children in best develop their skills. I used method as observation, evaluation and analysis of children's activities. For the assessment and evaluation I chose several exercises that I gave to children at the beginning and at the end of the program. The result of my bachelor thesis is preventive program with described exercises that have proven to be good during my practice in the school club and also some games that have proved to be inappropriate.

Key words

specific learning disabilities, prevention of specific learning disabilities, prevention program, school club, child in first class, development of memory, development of concentration, attention development, development of visual perception, development of hearing perception

Obsah

Úvod.....	6
TEORETICKÁ ČÁST	7
1 Specifické poruchy učení	7
1.1 Příčiny specifických poruch učení	7
1.2 Deficit dílčích funkcí.....	8
1.3 Prevence specifických poruch učení	8
1.4 Prevence percepčně-kognitivních funkcí	9
2. Charakteristika dítěte v první třídě.....	11
2.1 Školní zralost.....	11
2.2 Kognitivní vývoj	11
2.3 Tělesný a motorický vývoj.....	12
2.4 Emocionální vývoj	12
2.5 Sociální vývoj.....	13
2.6 Charakteristika osobnosti	13
3. Prostředí a volný čas	13
3.1 Školní družina	13
3.2 Pedagogika volného času	15
3.3 Tvorba a realizace programu ve školní družině	16
PRAKTICKÁ ČÁST.....	19
Úvod do praktické části.....	19
4. Vlastní preventivní program	19
4.1 Charakteristika školy.....	19
4.2 Charakteristika školní družiny	19
4.3 Cíle programu.....	21
5 Baterie her v průběhu programu	22
5.1 První den programu.....	22
5.2 Druhý den programu	23
5.3 Třetí den programu.....	24

5.4 Čtvrtý den programu	26
5.5 Pátý den programu	27
5.6 Šestý den programu.....	29
5.7 Sedmý den programu	30
5.8 Osmý den programu.....	32
5.9 Devátý den programu.....	33
5.10 Desátý den programu	34
6 Soubor individuálních cvičení na rozvoj paměti, pozornosti a soustředění.....	36
6.1 Kimova hra.....	36
6.2 Tři víčka a polystyrenový žeton	39
6.3 Zavři oči a sed' v klidu	40
6.4 Najdi 5 rozdílů.....	42
7 Celkové zhodnocení realizovaného programu	44
8 Závěr	45
Seznam použitých zdrojů	46
Seznam literatury	46
Seznam elektronických zdrojů	47
Přílohy.....	48

Seznam tabulek

Tabulka 1 – Výsledky činností dětí, Kimova hra, na začátku programu

Tabulka 2 – Výsledky činností dětí, Kimova hra, na konci programu

Tabulka 3 – Výsledky činností dětí, Tři víčka a polystyrenový žeton, začátek i konec programu

Tabulka 4 – Výsledky činností dětí, Zavři oči a sed' v klidu, začátek i konec programu

Tabulka 5 – Výsledky činností dětí, Najdi 5 rozdílů, začátek i konec programu

Úvod

Během svého studia jsem viděla v rámci praxí mnoho různých programů fungujících v družinách základních škol. Práce vychovatelek je náročná. Z mého pohledu děti s poruchami učení či poruchou chování přibývá, děti tráví ve družinách čím dál více času, často škola a družina tvoří jediné prostředí, kde se děti rozvíjí, rodiče na ně doma nemají čas. Myslím si, že dnes mají právě vychovatelky jeden z největších podílů na rozvoji dítěte, a proto mi přišlo vhodné zamyslet se nad preventivním programem, který by dětem pomohl předcházet v deficitu jejich funkcí potřebných ve škole a v budoucím životě. Prostor družiny je však stále jen náhradní prostředí, proto v těchto preventivních programech nesmíme zapomínat na to, že hlavním edukačním prostředkem je školní vyučování a cílem družiny je tedy děti již nepřetěžovat, a pokud je chceme edukovat, důležité je děti zabavit. Ještě více tak pro družinu platí slovní spojení od Jana Ámose Komenského „Škola hrou“.

Cílem mé práce bylo vytvořit preventivní program pro děti prvních tříd, které tráví svá odpoledne ve školní družině. Zaměřila jsem se na rozvoj funkcí potřebných k zvládnutí základních školních dovedností. Mezi ně patří například paměť, pozornost, soustředění, motorika a další. Pokusila jsem se sestavit baterii her, které by bylo vhodné používat k rozvoji dětí. V jednotlivých dnech měl program jasnou strukturu, první jsem zařadila kratší hru motivační, která měla děti rozehrát, po ní následovala hlavní hra. Všechny tyto hry byly propojené indiánskou tematikou.

V první části své práce popisuji specifické poruchy učení, jejich příčiny a prevenci, věnuji se popisu deficitu dílčích funkcí a prevenci percepčně-kognitivních funkcí. Pokračuji charakteristikou dítěte v první třídě a jeho vývojem. Následuje popis družiny, pedagogiky volného času a tvorby programu ve školní družině.

V druhé části popisují jednotlivé hry a cvičení, která jsou hlavně zaměřena na rozvoj paměti, pozornosti a koncentrace a také sluchového a zrakového vnímání. U jednotlivých her nechybí reflexe, tedy úvaha nad vhodností zvolených her a zapojením dětí do jednotlivých her. Ke konci praktické části porovnávám a vyhodnocuji výsledky dětí z individuálně plněného souboru cvičení na rozvoj daných oblastí na začátku a konci programu. Práci uzavírá seznam použité literatury a přiložené materiály.

TEORETICKÁ ČÁST

1 Specifické poruchy učení

Definice pro specifické poruchy učení nalezneme v odborné literatuře mnoho. Ze začátku definice poruch učení zahrnovaly pouze dyslexii, později přibýly poruchy psaní a v posledních dvaceti letech se do definic začaly zahrnovat i obtíže v matematice. První práce o poruchách učení psali lékaři, až později se vedle medicínského hlediska začalo objevovat i psychologické a speciálně-pedagogické hledisko (Pokorná 2001, s. 68). Dosavadní bádání ohledně definice shrnuje Pokorná (2001, s. 73) takto: *„Je zcela nezvratné, že existuje fenomén specifických poruch učení, který někdy výrazně nepříznivě ovlivňuje vzdělávací i osobnostní rozvoj dětí, takže má vliv i na jejich celoživotní orientaci a adaptaci ve společnosti. Má rozličnou etiologii mimo intelektového charakteru, která však negativně ovlivňuje i rozvoj kognitivních a intelektových funkcí jedince.“* Další české autorky už jsou specifičtější, Jucovičová a Žáčková (2008, s. 9) definují specifické vývojové poruchy učení jako *„neschopnost naučit se číst, psát a počítat pomocí běžných výukových metod za průměrné inteligence a přiměřené sociokulturní příležitosti“*. V Pedagogickém slovníku od Průchy, Walterové a Mareše (2008, s. 224–225) definují specifické vývojové poruchy učení jako *„heterogenní skupinu poruch, které se projevují obtížemi při nabývání a užívání dovedností jako je mluvení, porozumění mluvené řeči, čtení, psaní, matematické usuzování nebo počítání, dále poruchy soustředění aj. Některé typy poruch vznikají na podkladě lehké mozkové dysfunkce.“*

1.1 Příčiny specifických poruch učení

Příčin specifických poruch učení je velké množství. Na začátku se autoři při výčtu příčin zaměřovali především na specifické chyby, kterých se děti dopouštějí, později přibyla další hlediska (Pokorná 2001, s. 75). Katalog příčin sestavil německý autor Angermaier (1972, s. 85). Seznam příčin dělí na: **funkční nedostatky a deficity schopností** (nižší inteligence, nižší verbální inteligence, řečové obtíže, artikulační obtíže, menší schopnost abstrakce, nedostatečná schopnost logického myšlení, jednostranné intelektuální nadání, snížená schopnost vizuální diferenciacie, narušená vizuo-motorická koordinace, nedostatečná zraková diferenciacie, snížená schopnost postřehování, špatná paměť), **poruchy koncentrace a menší odolnost vůči námaze** (nedostatečná schopnost napnout své síly, lenost, odklon pozornosti, nedostatečná schopnost koncentrace, nervozita, neklid, úzkostnost, nesamostatnost, kolísající pracovní rytmus, zabíhavá pozornost, hektický pracovní styl, dítě pracuje bez rozmyslu, nestálá pohotovost k učení, dítě ztratilo naději na úspěch, ztráta odvahy, nepříznivá motivace k učení), **nedostatečné vnější podmínky** (mimoškolní faktory – zátěž a zanedbanost způsobená neuspořádanými poměry v rodině, ztráta odvahy způsobená stálými výtkami rodičů, chybějící domácí pomoc a péče při přípravě do školy; školní faktory – role outsidera mezi spolužáky, častější změna školy a absence

ve škole, učitel předem očekává snížený výkon, metodické chyby a nedostatečné osobní nasazení učitele), **konstituční nedostatky** (poruchy zraku nebo sluchu, zdravotní potíže a na nich závislá zvýšená únavnost a jiné poruchy, tělesný a růstem podmíněný neklid a impulzivita, postižení mozku neznámého původu, opožděný tělesný vývoj) (in. Pokorná 2001, s. 76–77). Obecněji můžeme příčiny poruch učení dělit na příčiny dispoziční (konstituční), kam spadají například genetické vlivy s odchylkami ve funkci CNS nebo lehká mozková postižení. Další příčinou je nepříznivý vliv rodinného prostředí, kdy má vliv na poruchy učení druh výchovy, celkové klima a naladění rodiny, přání rodičů a celkový přístup a vztah ke škole dítěte. Mimo rodinu specifické poruchy učení ovlivňuje i školní prostředí, konkrétně vzdělávací metody jednotlivých vyučujících a dalších pedagogických pracovníků a také jednotlivé programy a předpisy, podle kterých škola dítě vzdělává (Pokorná 2001, s. 79–92). Dalším autorem, zabývajícím se příčinami, je Zelinková (2009, s. 21,26,32), která rozdělila příčiny do tří rovin: biologicko-medicínská rovina, kognitivní rovina a behaviorální rovina.

1.2 Deficit dílčích funkcí

Jucovičová a Žáčková (2008, s. 10-12) uvádí přehled poruch funkcí, které jsou podkladem pro vznik specifických poruch učení a které jsou důležité pro to, aby se dítě naučilo číst, psát a počítat. Na těchto poruchách se spolupodílí percepční funkce (smyslové vnímání), kognitivní funkce (poznávací) a motorická funkce (pohybová). Autorky uvádí tento přehled jednotlivých funkcí, které ovlivňují zvládnutí základních školních i mimoškolních dovedností: **funkce související se zrakovým vnímáním** – schopnost orientace v prostoru, schopnost pravolevé orientace, schopnost levo-pravého pohybu očí, schopnost zrakového rozlišování, schopnost zrakové analýzy a syntézy; **funkce související se sluchovým vnímáním** – schopnost sluchové orientace, schopnost sluchového rozlišování, schopnost sluchové analýzy a syntézy, sluchová paměť; **schopnost koncentrace pozornosti: paměť** – proces zapamatování, uchování i vybavení z paměti; **myšlení** – schopnost logického myšlení, schopnost abstraktního myšlení; **řeč** – schopnost artikulace a artikulační obratnost, slovní zásoba a její adekvátní využívání, komunikační schopnosti; **předmatické a matematické představy** – předčíselné a číselné představy, chápání číselných řad, orientace v čase, vnímání struktury čísla, schopnost provádění matematických operací; **motorické funkce** – hrubá a jemná motorika, senzomotorické funkce, motorická koordinace. Aby ke vzniku specifických poruch nedocházelo, je důležité těmto poruchám funkcí předcházet.

1.3 Prevence specifických poruch učení

Průcha, Walterová a Mareš prevenci definují jako „*soubor opatření zaměřených na předcházení nežádoucím jevům*“ (2008, s. 178). Prevenci můžeme dělit na primární, sekundární a terciární. Do primární prevence spadají kroky, které pomáhají podporovat psychické zdraví jedince. S těmito kroky by se nejlépe mělo začít již v období předškolního věku. Je důležité se zaměřit

na oblasti, které napomáhají rozvíjet u dítěte čtení, psaní a praktické činnosti. Do sekundární prevence spadají kroky zaměřené na konkrétní poruchu. Snažíme se o to, aby nedocházelo k prohlubování příčin, které způsobily poruchu učení. Současně se jedná o prevenci i reedukaci, snažíme se stimulovat zaostávající oblasti. Důležitým krokem je pomáhat dětem zvládat motorické a další podpůrné funkce. Do terciární prevence spadají metody a postupy, které se snaží zabránit dalšímu prohlubování vady, snaží se eliminovat její dopady do různých oblastí jedince - např. do oblasti emocionální, sociální aj. (Bartoňová 2004, s. 67–69).

1.4 Prevence percepčně-kognitivních funkcí

Percepce je proces, kterým jsou přiváděny informace z okolí prostřednictvím smyslových orgánů a dostředivých nervových drah do centrální nervové soustavy, kde jsou informace zpracovány. Na zpracování informací se současně podílí paměť, asociační činnost a porovnávání s předchozí zkušeností. Odpovědi jsou následně převáděny prostřednictvím odstředivých nervových drah k výkonným orgánům, které provedou vhodnou reakci a přizpůsobí se okolí (Jucovičová a Žáčková 2008, s. 33).

1.4.1 Prevence a nácvik zrakového vnímání

Jak uvádí Jucovičová a Žáčková (2008, s. 34) „*při porušeném nebo nerozvinutém zrakovém vnímání dítě vnímá zkresleně například tvary, písmena, číslice, hůře například rozlišuje podobné tvary a drobné rozdíly – nevnímá jemné rozdíly mezi obrázky, neumí doplnit chybějící prvek na obrázku, nedokáže určit, čím jsou si obrázky podobné. Typické jsou záměny tvarově podobných písmen nebo číslic*“. Mohou se také současně objevovat problémy v oblasti pravolevé orientace, orientace v prostoru, dítě hůře odhaduje vzdálenosti a směr, obtíže dítě může mít i se správnými očními pohyby, porušená je zraková paměť. Při prevenci postupujeme od vnímání konkrétních předmětů k jejich znázornění. Poté následuje vnímání abstraktních tvarů a symbolů až ke složitějším schémátům.

Školní úspěšnost také silně ovlivňuje **nácvik prostoru** (který můžeme rozdělit na makroprostor - například místnost, budova, okolí; a mikroprostor – například obrázek). Při prevenci a nácviku vycházíme z toho, že si dítě nejdříve musí procvičit rovinu vertikální (cvičíme pojmy nahoře a dole) a následně rovinu předozadní (cvičíme pojmy vpředu a vzadu). V poslední fázi se orientujeme v rovině horizontální (cvičíme pojmy vpravo a vlevo). Do cvičení je také možné zahrnout další pojmy, například nad-pod-vedle, před-za-uprostřed-mezi, první-poslední-následující-předposlední. K orientaci v prostoru slouží pojmy na dodržování směru pohybu a určování vzdálenosti blíž-dál-šikmo-rovně. Dalším důležitým krokem je **nácvik pravolevé orientace**, jelikož si pravolevou orientaci děti často i v pozdějším věku pletou. Nácvik je dobré začít na vlastním těle, kdy dítě vedeme k uvědomění si pravé a levé ruky. Následuje vnímání dalších částí těla umístěných na levé a pravé straně (zábavnou formou na procvičení je například

hra Twister). Pokud dítě celkově zvládá na svém těle rozlišení pravé a levé, přecházíme k určování předmětů (pomocí obrázků, textů, zrcadlovým kreslením a dalšími cvičeními). Poslední fází je určování pravé a levé strany na druhé osobě, tzv. křížové pravidlo. Školní úspěšnost také ovlivňuje **nácvik zrakové diferenciaci**. Jde především o rozlišování barev (začíná se od základních barev, spektrum postupně rozšiřujeme, nakonec rozeznáváme sytost a jas), velikostí (ze začátku pomáhá pracovat s názorným materiálem, procvičovat pojmy dlouhý-krátký, delší-kratší, nejdelší-nejkratší) a tvaru (opět je vhodné použít názorný materiál), rozlišování figury a pozadí (rozlišení podstatného od ostatního, rozlišení několika navzájem se překrývajících prvků) a rozlišování podobných a stranově obrácených tvarů (je to důležitý předpoklad pro diskriminaci písmen). Dále je důležitý **nácvik zrakové analýzy a syntézy**, díky které je dítě schopné slovo skládat a rozkládat na písmena. Při nácviku používáme názorné příklady skládání předmětů rozdělených na více částí. A **nácvik zrakové paměti**, kdy s dítětem procvičujeme schopnost vnímat znak a jeho udržení po určitou dobu v paměti (k procvičení dobře slouží hra pexeso či kimova hra) (Jucovičová a Žáčková 2008, s. 34–55).

1.4.2 Prevence a nácvik sluchového vnímání

Při narušeném sluchovém vnímání má dítě problémy se samotným spojením hláska-písmeno, nedokáže přiřadit odpovídající zvuk k písemnému symbolu. V písemném projevu se vyskytují typické specifické chyby, vážne osvojování a aplikace gramatických pravidel. Při nácviku využíváme nejprve nepohybující se zdroj zvuku, postupně přecházíme k pohybuujícímu se zdroji zvuku. Procvičujeme vnímání neřečových zvuků, později přecházíme na zvuky řečové. Také by zvuky měly být zprvu výrazné ve výhodných akustických podmínkách a teprve později je nahrazujeme méně zřetelnými zvuky za zhoršených akustických podmínek (Jucovičová a Žáčková 2008, s. 55–56).

Školní úspěšnost ovlivňuje **nácvik naslouchání, vnímání zvuků**, kdy se snažíme o rozvíjení sluchové citlivosti. Dále **nácvik sluchové orientace**, kdy si děti procvičují lokalizování objektu. **Nácvik sluchového rozlišování (diferenciaci)**, během kterého začínáme s neřečovými zvuky (například stříháním, trháním, mačkáním, tleskáním, cinkotem mincí, tekoucí vodou a dalšími), pokračujeme různými hudebními nástroji a postupně přecházíme k řečovým zvukům. Nejtěžší oblastí je rozlišování měkkých a tvrdých slabik, rozlišování krátkých a dlouhých samohlásek, rozlišování znělých a neznělých hlásek. Nesmíme také zapomínat na odlišení podstatných zvuků od nepodstatných. **Nácvik vnímání a reprodukce rytmu**, kdy je pro začátek vhodnější zvolit nápodobu výrazně rytmické hudby (například vyjádření tleskáním, dupáním, následně i graficky) a později vybíráme hudbu méně výraznou. **Nácvik sluchové analýzy a syntézy**, kde se nejprve zaměřujeme na rozkládání a skládání vět, později rozkládání slov, slabik a hlásek. **Nácvik sluchové paměti** začíná procvičováním neřečových zvuků, později můžeme procvičovat říkadly,

básničkami, písničkami, poslechem příběhu a odpovídáním na otázky k danému příběhu (Jucovičová a Žáčková 2008, s. 56–67).

1.4.3 Prevence a nácvik paměti a koncentrace pozornosti

Jak už bylo výše napsáno k osvojení čtení, psaní a počítání jsou zapotřebí i kognitivní funkce, jako je paměť a koncentrace pozornosti, zejména zraková, sluchová a krátkodobá paměť. Podle Jitky Suché (2012, s. 13) jsou paměť a pozornost funkce, které nelze od sebe zcela oddělit. Důvodem je fakt, že k uchování informace v paměti potřebujeme dostatečnou pozornost, kterou informaci věnujeme. To, na co se lépe soustředíme, si pak lépe vtiskneme do paměti. Tedy k zapamatování si informací osvojených ve výše popsaných cvičeních na rozvoj zrakového a sluchového vnímání je důležité rozvíjet paměť a koncentraci pozornosti, tedy soustředění a pozornost, a tím i předcházet jejich poruchám nebo nedostatku. K rozvoji paměti, soustředění a pozornosti slouží různé hry a cvičení, např. zapamatování barevných tvarů, co se na člověku změnilo, pexeso, nervíky, klávesnice, signál atd. S hrami postupujeme obdobně jako u výše popsaných nácviků, vždy začínáme jednoduššími hrami s menší náročností na dítě, postupně se propracováváme ke složitějším hrám, u kterých dítě vydrží s pozorností déle a je schopné zaznamenat a zapamatovat si více informací.

2. Charakteristika dítěte v první třídě

Nástup do školy je důležitým sociálním mezníkem pro dítě. Dítě po dosažení požadovaného věku získává novou roli, kdy se stává školákem. Fáze, kdy k přejímání rolí sloužili převážně rodiče, končí, v novém důležitém postavení se objevuje role vyučujícího, s kterým se dítě identifikuje a přejímá jeho názory a postoje (Vágnerová 2000, s. 134).

2.1 Školní zralost

Bednářova a Šmardová (2010, s. 2) vymezují školní zralost jako „*dosažení takového stupně vývoje v oblasti fyzické, mentální, emocionálně-sociální, aby se dítě bylo schopno bez obtíží účastnit výchovně-vzdělávacího procesu; nebo alespoň bez větších obtíží, nejlépe s radostí a dychtivostí*“. Goleman (1997, in. Bednářova a Šmardová 2010, s. 2) uvádí sedm nejdůležitějších aspektů ovlivňujících schopnost učit se. Patří sem sebevědomí dítěte, zvědavost, schopnost jednat s určitým cílem, sebeovládání, schopnost pracovat s ostatními, schopnost komunikovat a schopnost spolupracovat.

2.2 Kognitivní vývoj

V období raného školního věku, který se vztahuje na první třídu, začínají děti uvažovat jiným způsobem než dřív. Díky tomuto uvažování a změnám, které přináší, jsou děti schopné zvládnout nároky učiva. Piaget tento způsob myšlení označil jako fázi konkrétních logických představ. Tato fáze je typická respektováním základních zákonů logiky a respektováním konkrétní reality. Myšlení v této fázi operuje se skutečností, dítě dokáže operovat s představami

a symboly, které mají jednoznačný a konkrétní obsah. Změny v dětském uvažování lze shrnout do několika bodů: decentrace (dítě se dokáže odpoutat od nejnápadnějších a atraktivních bodů a dokáže posuzovat skutečnost podle dalších hledisek), konverze (dítě dokáže chápat trvalost určitého objektu či množiny objektů, i když se jejich vzhled mění, uvědomuje si, že změna zjevných znaků neznamena změnu podstaty), reverzibilita (dítě si uvědomuje vratnost, tedy reverzibilitu proměn, chápe, že změna není definitivní a neměnná). Vedle kognitivního vývoje u dětí dochází i k metakognici, rozvíjí se schopnost uvažovat o vlastním poznávání a myšlení. Nicméně této schopnosti se děti musí učit, na začátku 1. třídy ještě děti přesně nedokáží odhadnout své schopnosti, znalosti a kompetence (Vágnerová 2000, s. 149–159).

U dětí se zlepšuje pozornost, i když je dítě stále do velké míry roztěkané a nechá se snadno rozptýlit. Délka záměrného soustředění je kratší. Paměť dětí je konkrétní, názorná, snadno si pamatují konkrétní údaje. Děti mají tendence k mechanickému zapamatování, s rozvojem myšlení a řeči se však více uplatňuje paměť logická. Rozvíjí se zraková paměť v souvislosti s výukou čtení a psaní. V tomto věku již nemá tak výsadní postavení fantazie, je chudší a více kontrolována myšlením, dítě také dokáže odlišit fantazijní představy od skutečnosti (Hájek, Hofbauer a Pávková 2011, s. 87).

2.3 Tělesný a motorický vývoj

Dochází k protažení postavy, končetin. Výška se úměrně zvyšuje s hmotností. Znatelně se zlepšuje jemná a hrubá motorika. Cílené pohyby se stávají přesnějšími a důraznějšími, dítě si je jimi jistější. Dítě si více uvědomuje své tělo, orientuje se lépe v prostoru. Zlepšuje se senzomotorická koordinace ruka – oko i celková motorická koordinace celého těla (Čačka 2000, s. 99). Dítě má velkou potřebu pohybu, v souvislosti se zdokonalováním činnosti smyslových orgánů, svalstva a s vývojem kostry se zlepšuje pohybová koordinace, zejména drobného svalstva ruky, vytvářejí se předpoklady pro organizovanou tělovýchovu. Do osmého roku však dítěti stále nejde primárně o výkon, má spíše primární potřebu pohybu (Hájek, Hofbauer a Pávková 2011, s. 86).

U dítěte dochází ke zlepšování motorických schopností. Výrazně se zlepšuje grafomotorika, dítě je schopné špetkového úchopu a správného postavení ruky, což ovlivňuje uvolněnost a plynulost pohybu po podložce při kreslení a psaní. Obsahové provedení kresby je přiměřené věku, kresby jsou celkově bohatší, dochází ke zlepšení způsobu vedení čar (Bednářová a Šmardová 2010, s. 3).

2.4 Emocionální vývoj

U dítěte převažují kladné city. Ze záporných citů je nejčastější a nejvýraznější strach, jehož příčinou mohou být reálné obavy i nereálné situace. City jsou spíše povrchní a nestálé, dochází však k jejich rozvoji a celkové emocionální ladění a ovládání citových projevů se

zlepšuje. Gestikulace a mimika jsou přiměřenější. Děti se ještě neumí plně vcítit do pocitů ostatních lidí, občas se proto mohou jevit jako bezcitné, např. si neuvědomují důsledky žalování či posmívání (Hájek, Hofbauer a Pávková 2011, s. 88).

2.5 Sociální vývoj

Dítě navozuje nové, četnější a kvalitnější společenské vztahy. Tvoří si nové vztahy k dospělým (vychovatelům a učitelům), kteří jsou pro dítě silnou autoritou a jejichž názory dítě přijímá často bez výhrad. Povoluje vazba mezi dítětem a rodičem, zaujímá k rodičům realističtější a méně intimní vztah, začíná si uvědomovat odlišnost v roli otce a matky. Vliv rodiny je však stále nenahraditelný a to zejména při vytváření citových vazeb a v oblasti partnerství, manželství a rodičovství. Ve škole vznikají první přátelství, děti snadno navazují kontakt, vytváří herní skupiny, které se často mění. Odlišují se chlapecké a dívčí skupinky (Hájek a Pávková 2007, s. 28–29).

2.6 Charakteristika osobnosti

Při posuzování osobnosti je nutno brát ohled na to, že vlastnosti dítěte se teprve vyvíjejí a nelze je ještě chápat jako trvalou neměnnou charakteristiku dítěte. Dítě je výrazně extrovertně laděno, jeho zájmy jsou nestálé a povrchní. Nejčastějším motivem jednání dítěte jsou jeho zájmy a potřeby. Nejvýznamnější činností je učení, které uspokojuje dětskou zvědavost, typickou pro toto období. Učení probíhá spontánně i záměrně při vyučování. Práce v tomto věkovém období má spíše podobu sebeobsluhy, pomoc kamarádům, práce pro dětský kolektiv, pomoc v domácnosti. Všechny tyto činnosti pomáhají k formování kladných morálních vlastností dítěte a rozvíjení jeho osobnosti (Hájek a Pávková 2007, s. 29–30).

3. Prostředí a volný čas

Jak jsme uvedli v kapitole 2. Charakteristika dítěte v první třídě, nástup do školy je velkým krokem pro dítě. V životě dítěte dochází k mnoha změnám a dítě se jim musí naučit přizpůsobit. Důležitou rolí mimo čas strávený ve škole hraje i program vybraný rodiči po ukončení vyučování. Některé děti nemají naprosto nijak strukturovaný čas po konci vyučování a je na nich samotných, jaké aktivity zvolí. Některé děti dochází na různé kroužky (umělecké, sportovní a další). V naší práci se však zaměřujeme na děti, které svůj čas po hlavním vyučovacím čase tráví ve školní družině.

3.1 Školní družina

Školní družina je definována Průchou, Walterovou a Marešem (2008, s. 239) jako školské zařízení pro výchovu mimo vyučování pro žáky prvního stupně základní školy. Jiná definice podle Hájka (2007, s. 7) uvádí, že *„školní družiny jsou zařízením, kde se děti mladšího školního věku seznamují s možnou škálou zájmových aktivit, s jejich obsahem a formami. Nabídkou různých činností aktivují děti, prohlubují jejich školní znalosti, zájmovými činnostmi rozvíjí*

jejich osobnost a zdokonalují jejich kompetence. Školní družiny mají své poslání také v rovině sociální“. Základní formou činnosti ve školních družinách je hra, která přináší kladné emoce a zážitky a má velký význam právě na začátku školní docházky. Rysy hry se v první třídě mění, stává se realistickou, méně fantastickou, děti se při hře učí spolupráci a pravidlům (Hájek, Hofbauer a Pávková 2011, s. 147). Činnosti školní družiny se dělí na několik druhů: **činnosti pravidelné**, tím myslíme každodenní pedagogickou práci s žáky přihlášenými k pravidelné docházce, **činnosti příležitostné**, tím myslíme aktivity nad rámec oddělení určené například pro rodiče a širší veřejnost (slavnosti, sportovní dny, besídky aj.), **činnosti spontánní**, kam patří například neorganizované hry v ranní družině před samotnou výukou nebo volná činnost žáků při pobytu na hřišti a **odpočinkové činnosti**, které mají za cíl odstranit únavu (Hájek, Hofbauer a Pávková 2011, s. 144–145). Pospíšilová a Komínková (2015, s. 41–61) uvádí toto rozdělení činností ve školní družině: činnosti odpočinkové a rekreační, činnosti sebeobslužné a veřejně prospěšné, příprava na vyučování, činnosti zájmové, příležitostné činnosti a pravidelné činnosti.

Hájek a Pávková (2007, s. 12–14) částečně formulovali klíčové kompetence žáků v programech základního vzdělávání a dětí v předškolním vzdělávání, na které školní družina navazuje a které dále rozvíjí, patří sem:

- kompetence k učení - cílem je dosažení toho, aby se žák učil s chutí, započatou práci zvládl dokončit, dokázal si vybrat a využíval pro efektivní učení vhodné způsoby, uměl kriticky zhodnotit své výkony, neučí se již pouze spontánně, ale také na vědomé úrovni, klade si otázky a sám na ně hledá odpovědi, všímá si souvislostí mezi jevy, získává nové poznatky, které dokáže dát do souvislostí, zkušenosti uplatňuje v praktických situacích a dalším učení
- kompetence k řešení problémů - žák pochopí problém, přemýšlí o nesrovnalostech, umí promyslet a plánovat řešení problému, dokáže přijít na více možných řešení problému, rozlišuje správné a špatné řešení
- komunikativní kompetence - žák ovládá řeč i mimoslovní komunikaci, vyjadřuje vhodně své myšlenky, dokáže bez problému komunikovat se svými vrstevníky, dokáže vyjadřovat své pocity, dokáže naslouchat ostatním
- sociální interpersonální kompetence - žák samostatně rozhoduje o svých činnostech, nese za ně následky, rozpozná vhodné a nevhodné chování, dokáže spolupracovat ve skupině
- občanské kompetence - žák si uvědomuje svá práva a povinnosti, práva druhých, vnímá nespravedlnost, uvědomuje si agresivitu a šikanu

- kompetence k trávení volného času - žák si uvědomuje, že má mnoho možností, mezi kterými může volit, jak bude trávit svůj čas, a že některé jsou více smysluplné než jiné, umí si zvolit takové zájmy, které korespondují s jeho dispozicemi, umí říct „ne“ nevhodným nabídkám.

Dosažením klíčových kompetencí ve družině, rozvojem žáků a jejich výchovou se zabývá společenskovědní obor pedagogika volného času.

3.2 Pedagogika volného času

Pedagogika volného času je jeden z oborů pedagogiky, který se zabývá výchovou ve volném čase. Výchovu zde chápeme jako záměrné, cílevědomé, dlouhodobé působení vychovávajícího na vychovávaného v pozitivním smyslu. Termín volný čas vymezuje dobu, která zahrnuje odpočinek, rekreaci, zábavu, zájmové činnosti, dobrovolné vzdělávání, dobrovolnou veřejně prospěšnou činnost a časové ztráty s těmito činnostmi související (v protikladu k oblastem povinností, kam zahrnujeme zaměstnání, péči o domácnost a rodinné příslušníky, činnosti nezbytné k zajištění biologických funkcí a časové ztráty související s plněním povinností) (Hájek, Hofbauer a Pávková 2011, s. 65–66).

Výchova mimo vyučování je vymezována několika znaky. Probíhá mimo vyučování ve volném čase mimo bezprostřední vliv rodiny a je institucionálně zajištěna (Hájek, Hofbauer a Pávková 2011, s. 67). Výchova ve volném čase má své specifické funkce, kam patří funkce výchovně-vzdělávací, zdravotní, sociální a preventivní.

3.2.1 Výchovně-vzdělávací funkce

V současné chvíli je funkce výchovně-vzdělávací považována za prioritní. V současnosti se jednotlivé instituce na této funkci podílejí podle legislativně vymezeného poslání a specifických možností. Spočívá v záměrném a cílevědomém formování osobnosti a dosahování reálných cílů pomocí promyšleně volených pedagogických prostředků. Umožňuje kultivovat potřeby, rozšiřovat a prohlubovat zájmy, objevovat, rozvíjet specifické schopnosti i utvářet žádoucí rysy osobnosti. Žáky lze motivovat k získávání nových vědomostí a dovedností. Úspěchy ve volnočasových aktivitách mohou přinést pocit uspokojení, příležitost k seberealizaci a kladnému sebehodnocení (Hájek, Hofbauer a Pávková 2011, s. 70).

3.2.2 Zdravotní funkce

Veškeré působení ve volném čase by mělo podporovat zdravý tělesný, duševní i sociální vývoj. Toho můžeme dosáhnout například pravidelným režimem, který odpovídá lidským biorytmům a vyhovuje individuálním zvláštnostem člověka. Dále motivací jedince k pohybu a aktivitám, které by se v nejlepším případě staly součástí jeho běžného režimu, ale i vedením ke zdravému

stravování, pěstováním a upevňováním hygienických návyků a dodržováním zásad bezpečnosti práce (Hájek, Hofbauer a Pávková 2011, s. 70–71).

3.2.3 Sociální funkce

Nejčastěji se sociální funkce chápe jako péče o děti, zajištění jejich bezpečnosti v době, kdy skončilo vyučování a jejich rodiče jsou v zaměstnání. Tuto funkci plní nejčastěji právě školní družina. Sociální funkci však můžeme chápat i jako možnost navazovat nové sociální vztahy s lidmi, se kterými nás spojují podobné zájmy, názory či postoje. Sociální funkci výchovy ve volném čase můžeme také chápat jako příležitost k vyrovnání podmínek v oblasti materiální i psychologické. Lze tak do určité míry pomoci dětem z méně podnětného prostředí (Hájek, Hofbauer a Pávková 2011, s. 72).

3.2.4 Preventivní funkce

Preventivní funkce se v poslední době dostává více a více do popředí. Mimo vyučování je čím dál více kladen důraz na prevenci všemožných jevů, kam patří například závislosti na návykových látkách, agresivita, netolerance nebo poruchy učení. Tento postup je velice efektivní, je výhodnější problémům předcházet než je řešit. Tento postup je také levnější, protože náklady na převýchovu výrazně převyšují náklady prevence a výsledky nemusí být vždy zaručené (Hájek, Hofbauer a Pávková 2011, s. 72).

3.3 Tvorba a realizace programu ve školní družině

Jak už bylo výše zmíněno, program ve školní družině je tvořen různými druhy činností. Skrze tyto činnosti se rozvíjí klíčové kompetence žáků a zároveň se naplňují výchovně-vzdělávací funkce, kterými se zabývá pedagogika volného času. Právě ta klade požadavky při tvorbě a realizaci vzdělávacího programu, mezi které patří:

- Požadavek **pedagogického ovlivňování volného času** - Vychovatelka vymýšlí a realizuje nejrůznější činnosti a také děti k daným činnostem patřičně motivuje. Snaží se přitom vyhnout stereotypnosti aktivit a nabídnout dětem různé spektrum zajímavých činností. K tomu jí může pomoci nápaditá motivace, překvapivé a přitažlivé navození situací, změna prostředí, zajímavé pomůcky atd.
- Požadavek **dobrovolnosti** - Veškeré činnosti by měly být vhodně a přiměřeně zvoleny k věku dětí a k jejich aktuálnímu stavu; děti by se měly do činností zapojovat dobrovolně. Dobrovolná účast dětí při činnostech je určena jejich zájmem a motivací, nikoliv jen pokynem. Všechny děti by měly být v určených činnostech přiměřeně úspěšné.
- Požadavek **zajímavosti a zájmovosti** - Jednotlivé aktivity by měly být pro děti dostatečně atraktivní. Vychovatelka by měla volit jiné postupy a náměty než ty, které znají děti ze školy nebo dokonce z mateřské školy. Činnosti musí být co nejpestřejší,

i přesto že se určité pravidelnosti, která je dána hlavně týdenní skladbou zaměstnání, nevyhneme.

- Požadavek **aktivity** – Aktivity jsou voleny tak, aby v nich mohly být všechny děti přiměřeně úspěšné a mohly se v nich uplatnit. Každé z dětí se může podílet na vytváření týdenních plánů, na přípravě činnosti, realizaci a hodnocení všeho, co společně vytváří.
- Požadavek **citlivosti a citovosti** - Všechny aktivity by měly dětem přinášet kladné emoce, a to nejen ze samotné aktivity a následné pochvaly, ale také z nalezení nových obzorů nebo překonání překážek.
- Požadavek **prostoru k seberealizaci** - Nejdůležitějším výsledkem činností by měla být radost žáka, který nachází a objevuje sám sebe, hlavně pokud je pozitivně hodnocen, a vytváření žádoucích sociálních kontaktů pomocí aktivit konaných v oddělení (Hájek 2007, s. 31).

Dalším důležitým aspektem při tvorbě programu pro školní družinu je správný postup. Ten je potřebný pro dosažení daných výchovných cílů, které pak děti mají umět využít i v praktickém životě. Podle Hájka (2007, s. 29–30) bychom měly postupovat podle takto sepsaných bodů:

- *„Ujasníme si cíle činností i způsoby, jakými chceme cílů dosáhnout.*
- *Cíle a programy vybíráme s ohledem na složení skupiny.*
- *Nabízíme širokou paletu aktivit, které mohou podněcovat prožitky a získávat zkušenosti; vytváříme i prostor pro určitý stupeň nejistoty z výsledku hry a navozujeme pocit dobrodružství.*
- *Snažíme se propojit pohybové aktivity s činnostmi vyžadujícími rozhodování a přemýšlení.*
- *Zajistíme vyvážené šance na úspěch pro všechny zúčastněné.*
- *Do programu zařazujeme i ekologickou tematiku.*
- *Zprostředkováváme rovněž aktivity, které naznačí možný přenos poznatků do života.*
- *Volíme výrazně motivující metodické postupy vedoucí k reflexi.*
- *Zajistíme všestrannou bezpečnost účastníků – tělesnou, emoční, sociální.*
- *Poskytneme kvalifikované a poučené vedení.*
- *I po skončení hry využíváme zážitky jako motivaci pro případné další činnosti.“*

Při tvorbě a realizaci programu bychom neměli zapomínat na různá rizika, která ohrožují kvalitu výchovného působení ve školní družině. Raději bychom se měli snažit s některými z nich počítat a pracovat. Mezi hlavní rizika Hájek (2007, s. 37–38) zařadil tato:

- *„Nedostatek časové dotace na jednotlivé činnosti způsobený nevhodným režimem školní družiny.*

- *Nerespektování specifika práce školní družiny - hraní si na školu, přejímání vyučovacích postupů, popřípadě školních námětů činností, opakování aktivit mateřské školy, nedostatek herních prvků, předávání hotových poznatků.*
- *Omezování spontánních činností, přeorganizovanost, spěch, nervozita, časté nedokončené činnosti, absence závěrečného zhodnocení aktivity.*
- *Stereotypnost činností, malá námětová pestrost, časté opakování činností.*
- *Využívání nevhodných prostor a nevhodného zařízení – školní družina pracuje ve školní třídě s frontálním uspořádáním lavic, nábytek neodpovídá věku žáků, vybavení pomůckami je nedostačující.*
- *Malý respekt k rozdílným v tělesných a smyslových dispozicích žáků při jednotlivých činnostech, omezování samostatnosti žáků.*
- *Nedostatečné nebo žádné motivování žáků k činnosti (motivace je nahrazována pokynem), málo příležitostí k participaci žáků na plánování práce i hodnocení výsledků, nedostatek vlastní aktivity žáků.*
- *Nepříliš vlídné sociální prostředí, málo podnětů k vytváření a vyjadřování kladných citů, nevšímavost k nevhodné komunikaci.*
- *Rezignace vychovatelek na výchovné působení a jejich smířlivost (často v souladu s koncepcí vedení školy či zřizovatele) s pouhou sociální funkcí družiny.“*

Některé z výše zmíněných informací jsem využila při tvorbě a realizaci svého vlastního preventivního programu, který je popsán v další části mé práce.

PRAKTICKÁ ČÁST

Úvod do praktické části

V praktické části své bakalářské práce se zabývám vytvořením a realizací preventivního programu ve školní družině pro žáky 1. třídy jako prevenci specifických poruch učení. Tato tvorba a realizace programu je hlavním cílem mé bakalářské práce. V programu se hlavně zaměřuji na rozvoj dětí v oblasti paměti a koncentrace pozornosti, k tomu jsem vhodně vybírala a vytvářela hry, které děti nejen v těchto oblastech rozvíjely (mimo jiné jde o hry zaměřené i na zrakové či sluchové vnímání). K hodnocení a posouzení funkčnosti jednotlivých her jsem využila pozorování a analýzu činnosti dětí při jednotlivých hrách. Dále zde uvádím porovnání výsledků individuálně plněných cvičení na začátku a na konci programu. V závěru nechybí celková evaluace tohoto programu.

4. Vlastní preventivní program

Program jsem realizovala ve školní družině na ZŠ Liberec, ulice 5. května v oddělení Bc. Lucie Svárovské v rámci mé povinné praxe. Do družiny jsem proto začala docházet na začátku října 2015. S dětmi jsem se měsíc seznamovala a teprve později jsem začala s realizací svého programu.

4.1 Charakteristika školy

Základní škola je rozdělena do dvou budov - budova prvního stupně ZŠ a budova druhého stupně ZŠ. Základní škola poskytuje základní vzdělání zhruba 460 žákům. Součástí školy je školní družina, školní jídelna, školní knihovna a Montessori třídy s Montessori vzděláním. Škola se orientuje na všestranný rozvoj žáka jako jedinečné osobnosti tak, aby byl co nejlépe připraven pro další život a dokázal se po ukončení povinné školní docházky dobře orientovat v nových životních situacích. Škola se hlavně zaměřuje na rozvoj jazykových kompetencí žáků, rozvoj ICT kompetencí žáků, práce s informačními technologiemi a rozvoj sociálních kompetencí žáků (ZŠ Liberec, ul. 5. května 2016).

4.2 Charakteristika školní družiny

Školní družina je rozdělena do 6 oddělení, každé oddělení má maximální kapacitu 30 dětí. Každé oddělení má k dispozici pracovnu vybavenou pro účely zájmově relaxačních činností. Školní družina je v provozu od 6 do 17 hodin pro žáky prvního stupně.

Školní družina slouží k výchově, vzdělávání a relaxaci dětí po vyučování. Zájmové vzdělávání ve školní družině si klade za cíl obohatit denní program žáka a nabídnout mu dostatek námětů ke smysluplnému využití volného času. Těchto cílů dosahuje formou pravidelné výchovné, vzdělávací a zájmové činnosti; příležitostnými akcemi a nabídkou spontánních aktivit (ZŠ Liberec, ul. 5. května 2016).

Veškeré hry a aktivity probíhaly v pracovně daného oddělení školní družiny a v přiléhajících prostorech chodby.

4.2.1 Charakteristika oddělení školní družiny

Oddělení se nachází ve druhém patře ZŠ Liberec, ul. 5. května, na budově prvního stupně. Oddělení je umístěno v perfektně vybavené herně pro zájmové, výchovné a vzdělávací činnosti. Celoroční téma oddělení bylo nazváno Plavba a poznávání jednotlivých ostrovů, kam zařadili například ostrov emocí či přátelství. Každé dítě mělo svůj lodní průkaz, do kterého si lepilo ocenění za slušné chování během celého týdne nebo za splnění a odevzdání dobrovolného úkolu.

Režim oddělení byl každý den stejný. V 11.40 se vyzvedly děti u tříd a odešlo se s nimi do herny. V 11.50 se v kruhu na koberci udělala docházka a vyhodnotilo se chování jednotlivých dětí v průběhu celého týdne. Ve 12.00 se odešlo na oběd. V 12.45 až 13.00 byl příchod z oběda a čtení pohádky na zklidnění. Do 14.30 byla řízená dobrovolná činnost vychovatelkou nebo volný výběr činností dětmi. Ve 14.30 se konal úklid hraček a odchod do školního klubu.

4.2.2 Charakteristika skupiny a stručná charakteristika dětí¹

Oddělení navštěvovalo 29 dětí. Děti byly namíchány ze dvou tříd - z 1.A bylo 16 dětí a z 2.B bylo 13 dětí. Děti byly ve věku 6 až 8 let.

1. Antonín – Pochází z Ukrajiny, má problémy s výslovností, chodí pravidelně na doučování. Je přátelský, komunikativní.
2. Anička – Působí na mě zamlkle, stydlivě, sama se do hry nezapojí, ale když je ke hře pozvána, ráda se připojí. Nosí silné brýle, když promluví, mluví velice potichu.
3. Bohuslav – Je zbrklý, chvíli neposedí, dlouho nevydrží u jedné činnosti. Upovídaný. Za celou dobu nebyl schopný si nakreslit na svůj lodní průkaz obrázek, proto ho neměl, a když se hodnotilo chování, nikdy nedostal samolepku za slušné chování.
4. Daniela – Ráda sleduje hry, dění okolo ní, ale sama se her moc neúčastní. Často prosí, abychom jí zopakovali pokyny. Nepamatuje si nebo nedává pozor, a tak neví, co se po ní chce. Chodí dříve domů, hry proto nedohrává.
5. Emílie – Mluví hodně nahlas. Do všech her se ráda zapojí, ale jako první nedohraje hru nebo ji hra přestane bavit. Děti dost často fyzicky napadá, proto je někdy v kolektivu odmítána. Je hodně veliká, silná a působí na mě trochu nemotorně.
6. Esterka – Do všech her se zapojí, i když ji hra nebaví, dohraje ji do konce. Je veselá a komunikativní.
7. Františka – Jedna z dvojčat, má sestru Gabrielu. Často neposlouchá a musí se jí všechno říkat dvakrát. Do her se ráda zapojuje, ale rychle ji přestanou bavit.

¹ Kvůli ochraně citlivých údajů jsem všem dětem změnila jména.

8. Gabriela – Na rozdíl od své sestry Františky, hry ráda spíše pozoruje, ale nezapojuje se.
9. Hanička – Je upovídaná, ale do her se zapojuje podle toho, jaké další děti hru hrají.
10. Irenka – Je tichá, do všech činností se zapojuje, ale není na ní poznat, zda jí hra baví nebo ne.
11. Janička – Ta se neustále něčemu směje a ze všeho je nadšená. Do všech her se zapojuje. Nemá problém pochopit i složitější hry.
12. Karolína – Je mezi děvčaty takový generál. Má problémy s jídlem, když už něco sní, je to jenom příloha. Do her se moc nezapojuje, vymýšlí si vlastní.
13. Lenka – Je energická, usměvavá. Do všeho jde s chutí.
14. Lukáš – Má velké problémy s výslovností, není mu skoro rozumět. Chodí na doučování. Když se hraje nová hra, nechápe pravidla, ale nikdy se nezeptá, když něčemu nerozumí. Často neví, co by mohl dělat, a tak jen kouká a pozoruje děti.
15. Radek – Je hodně upovídaný. Když se vysvětlují pravidla hry, nechápe je nebo si je nepamatuje. Je hodně zvědavý a neustále se na něco ptá.
16. Václav – Je nejmenší ze třídy. Je zároveň nejoblíbenější ve třídě. Rád se k někomu přitulí a nechá se hladit, je takový „plyšák“. Chodí dříve domů, hry proto nedohrává.

4.3 Cíle programu

Hlavním cílem je vytvoření a realizace preventivního programu ve školní družině pro žáky z 1. tříd jako prevence specifických poruch učení. Konkrétně jsem se zaměřila na rozvoj dílčích funkcí, které jsou potřebné k zvládnutí základních školních dovedností, tedy na rozvoj paměti, pozornosti, soustředění, zrakového vnímání a sluchového vnímání.

4.3.1 Časový plán

Původní časový plán byl program realizovat jedenkrát týdně 60 minut po dobu tří měsíců. Z důvodu prázdnin a projektových dnů ve škole se projekt protáhl na dobu 5 měsíců.

4.3.2 Téma programu

Celý program je zasazen do indiánské tematiky, která má děti vtáhnout a motivovat do tematických her a aktivit. Jako hlavní motivace slouží postava indiána Modrého oblaka, kterému děti pomáhají plnit úkoly mocných duchů obřích ptáků Trú, Mrá, Kró, Dré. Za splnění aktivity získávají pírka příslušné barvy (Trú má modrá pírka, Mrá má žlutá pírka, Kró má červená pírka a Dré má zelená pírka) do kouzelné náčelnické čelenky Modrého oblaka. Postupné plnění úkolů nám udává strukturu aktivit. Úkoly od ptáka Trú jsou vždy cvičení, která jsem s dětmi prováděla individuálně na začátku a konci programu. Po úvodních úkolech od Trú následovaly tři úkoly od Mrá, dále tři úkoly od Kró, následně tři úkoly od Dré a nakonec jsme se opět dostali k závěrečným úkolům Trú.

4.3.3 Harmonogram programu

Obecně se dá harmonogram rozdělit na tyto části:

- Povídání v kruhu – děti sedí v kruhu na koberci a opakuji si věci z minulého týdne, cílem je rozvoj paměti, zklidnění a připravení na následující program, časová dotace je zhruba 10 minut
- Motivační část
- Hlavní část
- Vyhodnocení získaných pírek

5 Baterie her v průběhu programu

5.1 První den programu

5.1.1 Motivační část: Divadelní pohádka O kouzelné náčelnické čelence

Cíle: rozvoj soustředění a pozornosti, uvedení a motivace dětí do programu

Pomůcky: kulisy (čtvrťka A2 s obrázkem indiánské vesnice, kulisa hořícího a uhašeného ohně, obří hnízdo ze šátku), loutky (papírové na špejli): náčelník Modrý oblak bez čelenky a náčelník Modrý oblak s kouzelnou čelenkou, loutky obřích mocných ptáků Mrá, Kró, Dré, Trú (plyšáci angry birds)

Čas: 10 minut

Počet dětí: 27 z první a druhé třídy

Popis aktivity: Dětem jsem zahrála pohádku o Kouzelné náčelnické čelence (celá pohádka je uvedena v příloze č. 1), která byla o tom, jak budoucí náčelník jedné indiánské vesnice jménem Modrý oblak rozzlobil mocné duchy obřích ptáků Trú, Mrá, Kró a Dré, kteří mu za trest zničili kouzelnou náčelnickou čelenku. Naštěstí nejhodnější ze všech obřích ptáků Trú se mu rozhodl pomoci získat zpět kouzelná pírká do náčelnické čelenky, díky plnění jednotlivých úkolů mohl získat určitý počet pírek zpět. Problém ovšem byl v tom, že úkolů je hodně a jsou těžké a sám by na ně nestačil. Proto jsem děti ke konci pohádky vyzvala, zda by mu pomohly.

Reflexe: Dětem trvalo dlouho, než se usadily. Byly natěšené, protože viděly plyšáky angry birds. Během hraní seděly v klidu, tiše a sledovaly děj, mě samotnou jejich tichá reakce překvapila. Dokonce se nenechaly vyrušit ani dvěma návštěvnicemi ze třetí třídy, které hned začaly sledovat divadlo. Veliká úleva se dostavila na konci, kdy jsem se děti ptala, zda pomohou Modrému oblaku, a všechny místo trapné pauzy zakřičely: „Ano.“ Dětem i paní vychovatelce se to moc líbilo. Po skončení představení si děti půjčily loutky a plyšáky a hrály si s nimi. Já jsem v průběhu představení byla roztržitá, neměla jsem divadlo moc nacvičené, proto jsem často dělala dramatické pauzy. Zapomínala jsem jména ptáků, ale toho si snad nikdo nevšiml. Ze začátku jsem se cítila pod velkým tlakem, ale ten postupně během hraní zmizel i s trémou. Pro příště bych si měla pohádku lépe nacvičit a naučit se pořádně jména obřích ptáků.

5.2 Druhý den programu

5.2.1 Motivační část: Relaxace se zavřenýma očima

Cíle: rozvoj koncentrace, pozornosti, sluchového vnímání a fantazie, motivovat děti do následující činnosti

Pomůcky: papír s promluvou obřího ptáka Mrá

Čas: 15 minut

Počet dětí: 25 dětí, z toho 14 dětí z první třídy

Popis aktivit: Děti si lehnou na molitany nebo koberec, zavřou oči a pusy, postupně uvolňují celé tělo a pomalu dýchají. Když jsou všechny děti v klidu, začnu jim popisovat žlutého ptáka Mrá a děti si ho představují ve své hlavě. Mrá má žlutá pírka po celém těle a na hlavě má velký zobák a nad ním má oči, nad očima má velké huňaté hnědé obočí a na vrcholku hlavy má pár černých pírek. Dětem pak čtu promluvu obřího ptáka Mrá. Potom se děti vzbudí, protáhnou a zívnu a já se jich ptám, co jim Mrá povídal a kudy letěl.

Reflexe: Dětem dlouho trvalo, než se zklidnily, každý se snažil najít co nejpohodlnější místočko. Některé děti se ze začátku smály a povídaly nahlas, ale v průběhu relaxace se všechny děti dokázaly ztišit a poslouchat důležité sdělení od Mrá. Po probuzení mi děti odpověděly na všechny moje otázky a byly velice zvědavé, protože se neustále vyptávaly na další hru. Tato aktivita splnila všechna moje očekávání ohledně zklidnění, soustředění a motivování dětí. Také byla jednoduchá a žádné dítě nemělo problém pochopit jednotlivé pokyny.

5.2.2 Hlavní část: Močály²

Cíle: rozvoj pozornosti, soustředění, orientace v prostoru, zrakové diferenciaci

Pomůcky: 60 kartiček 15 cm na 20 cm s obrázky jednoduchých předmětů v páru, na jedné kartičce v páru je vždy číslo (očíslování od 1 do 30, viz obrázky č. 4, 5, 6), kusy čtvrtek znázorňující bažiny (4 propadliště), stopky (mobil) na měření času, propiska, papír, šátky nebo lano na vymezení území bažiny

Čas: 30 minut

Počet dětí: 22, z toho 13 dětí z první třídy

Popis aktivity: Úvodní slovo ke hře (uvedeno v příloze č. 2). Každé dítě dostane jednu kartičku z páru, na kterou se koukne po odstartování hry. Úkolem dětí je posbírat věci z bažiny, v bažině však může být jen jedno dítě, jinak by se propadly do bažiny. Děti postupně běhají a sbírají věci

² Hra je inspirována hrou Klávesnice (Neuman 2000, s. 204).

podle pořadí (od nejnižšího k nejvyššímu číslu). Všechny kartičky se snaží sebrat co nejrychleji, protože se věci v bažině propadají, a tak nemají moc času, který jim stopujeme.

Další varianty hry:

1. Sebrat postupně všechny věci.
2. Sebrat všechny věci a navíc věci, které přibyly (vedoucí přidá další kartičky). Hra je obtížnější a není snadné najít svoji kartičku.
3. Věci v bažině se zamíchaly a přidala se do bažiny bahenní propadliště, kterých se nesmí nikdo dotknout, jinak věc ztrácí.
4. Dětem se kartičky odeberou, zamíchají a znovu rozdají + předchozí varianty.
5. Všechny věci děti musí sebrat za minutu a půl, za každé 4 sebrané věci získávají jedno pírkó.

Reflexe: Děti prošly všemi variantami a podařilo se jim získat 17 věcí během páté varianty. První variantu splnily za 1 minutu a 16 sekund, druhou variantu za 2 minuty a 22 sekund (Radek začal zmatkovat a nedokázal rychle najít svoji kartičku), třetí variantu za 1 minutu 44 sekund, čtvrtou variantu za 1 minutu 21 sekund a pátou za 1 minutu 28 sekund. Na dětech bylo vidět, že už je to po třetí variantě nebaví, a tak se některé odpojily a šly si hrát s něčím jiným. Myslím si, že to bylo hlavně tím, že mi dlouho trvalo připravit herní plochu po jednotlivých kolech. Také mě na to po skončení aktivity vychovatelka Lucka upozornila. V průběhu hry se ukázalo, že dvě děti neví, co mají dělat, avšak ostatní děti jim rády poradily a pomohly. Bohuslav a Emílie nedávaly pozor a vždy, když byly na řadě, musely je ostatní děti upozornit. Beru si z toho ponaučení do budoucna, že příště postačí třeba 3 varianty nebo možnost většího zisku pírek anebo zapojit děti při míchání kartiček, mají pak pocit důležitosti a víc je to baví.

Vyhodnocení získaných pírek a lepení pírek na kouzelnou náčelnickou čelenku - Děti získaly celkem 4 pírká z 5.

5.3 Třetí den programu

5.3.1 Motivační část: Tichá pošta

Cíle: rozvoj paměti, sluchového vnímání (sluchová syntéza a analýza), motivovat děti do následující činnosti

Pomůcky: papír s příběhem, rozděleným do krátkých vět (příloha č. 3)

Čas: 15 min

Počet dětí: 18 dětí, z toho 13 dětí z první třídy

Popis aktivit: Děti sedí v kruhu na koberci a postupně si navzájem šeptají osmnáct krátkých vět, které tvoří sdělení (viz příloha č. 3) od mocného obřího ptáka Mrá.

Reflexe: Dva prvňáci odešli v průběhu hry domů a zbylí druháci se odpojili a šli si hrát s něčím jiným. Pro děti tak bylo těžké se nenechat vyrušit. Při této hře jsem zjistila, že děti neumějí šeptat. Protože mluvily nahlas, věty se už nemusely dále šeptat, neboť už to všechny ostatní děti slyšely. Když dokázaly zašeptat, musely si jednotlivé informace třeba třikrát zopakovat. Špatně jsem odhadla počet vět, tedy jednotlivých kol hry, na děti jich bylo moc a po sedmém sdělení je hra už nebavila, proto jsem jim zbytek přečetla. Příště by bylo dobré zvolit méně kol a místo vět užít třeba jen pár slov, protože některé děti naschvál komolily věty proto, aby byla legrace. Ze sedmi sdělení si pamatovaly pouze tři a ještě k tomu zkomoleně.

5.3.2 Hlavní část: Vysvobození prokletých indiánů³

Cíle: rozvoj hmatové paměti, soustředění, senzomotoriky, spolupráce ve skupině

Pomůcky: 8 látkových pytlíků, 16 věcí, které jdou poznat po hmatu (sluchátka, tenisák, bonbón, brýle, lízátko, klíč, tužka, kolíček, lžička, hvězdička, pětikoruna, knoflík, šiška, nůžky, šroubovák, kostka), barevné žetony na rozlosování skupin (barevná kolečka ze čtvrtek v pytlíku), barevné fixy dle barev skupin, stopky (mobil), 8 papírů A6 s obrázkem váčku a 16 věcí (viz obrázek č. 7), jednotlivé papíry jsou očíslované 1 až 8 a tvoří tak jednu sadu (celkem 8 sad)

Čas: 30 minut

Počet dětí: 13 dětí z první třídy

Popis aktivit: Nejdříve vytvoříme skupiny pomocí losování barevných žetonů z pytlíku. Pak dětem vysvětlíme, že osvobodit indiána můžou pouze tak, že poznají, jaké věci jsou v jeho pytlíku. Každá skupina má stanoviště ve třídě a tam má svoji sadu papírů, do kterých zakresluje, jaké věci se v tom určitém pytlíku nacházejí. Z každé skupiny jde na chodbu jeden člověk a ostatní čekají na stanovišti. Každý ze skupiny musí být aspoň jednou na chodbě. Po odstartování běhají jednotlivci ze skupin na chodbu, kde si vyberou váček, podle hmatu poznají, co v něm je (dvě věci), běží nazpátek poznanou věc zakroužkovat do sady papírů a na chodbu vybíhá další člen skupiny. Když má skupina hotovo, oznámí, že už skončila. Úkol se vyhodnotí teprve, když skončí všichni. Je dobré posbírat pytlíčky a společně si kontrolovat papíry.

Reflexe: Této hře se zpočátku moc dětí nechtělo účastnit. Na začátku byly tři skupiny po třech, nakonec skupin bylo 5 a celkem se zúčastnilo 13 dětí. Ke konci se chtěly přidat další děti, ale už to bohužel nešlo. Těmto dětem jsem dovolila poznávat, co je ve váčcích, ale nesměly to nikomu ze soutěžících prozradit. Děti byly velice šikovné, trvalo jim to 8 až 15 minut. Děti měly problém s poznáváním pětikoruny, ale když jsem jim poradila, ať se soustředí na prostředek

³ Hra je inspirována hrou Poznej předměty hmatem (Sindelar 1996, s. 55)

mince, poznaly ji hned. Hra byla natolik poutavá, že i vychovatelka Lucka si prohmatala jednotlivé pytlíky.

Vyhodnocení získaných pírek a lepení pírek na kouzelnou náčelnickou čelenku - Děti získaly 32 z možných 40 pírek. Vyhodnocení trvalo zhruba 5 minut.

5.4 Čtvrtý den programu

5.4.1 Motivační část: Předčítání příběhu s pohybovými prvky⁴

Cíle: rozvoj sluchového vnímání a rozlišování, senzomotoriky, pohybové paměti, pohybové koordinace, pozornosti, soustředění

Pomůcky: papír s příběhem a popsány pohybovými úkony

Čas: 15 min

Počet dětí: 17 dětí, z toho 13 dětí z první třídy

Popis aktivit: S dětmi předem nacvičím pohybové úkony pro zvolená jména indiánů (8 indiánů). Potom dětem čtu příběh, ve kterém jsou obsažena jména indiánů. Kdykoliv je přečteno nějaké jméno indiána, děti ho pohybově předvedou. Příběh a pohybově ztvárněná jména indiánů naleznete v příloze č.4.

Reflexe: S dětmi jsem jednotlivé pohybové ztvárnění každého jména cvičila zhruba 10 minut před čtením příběhu. Myslela jsem si, že děti to budou zvládat, ale ukázalo se, že jednotlivé pohyby zapoměly nebo pomíchaly dohromady. Proto jsme si pohyby ještě jednou zopakovali a při druhém čtení jsem dětem jednotlivé pohyby naznačovala. Dětem to šlo s mou pomocí lépe a ke konci příběhu jsem jim už pomáhat nemusela. Příště bych mohla zvolit méně jmen a více zjednodušit pohyby.

5.4.2 Hlavní část: Lovení ryb⁵

Cíle: rozvoj pozornosti, soustředění, vizuomotorické koordinace, zrakového vnímání

Pomůcky: velká plastová miska o průměru cca 30 cm, rybičky z kolíčků na provázku 20 kusů, velká kostka (10x10x10 cm), papírky s obrázky ryb

Čas: 30 min

Počet dětí: 17 dětí, z toho 13 dětí z první třídy

⁴ Hra je inspirovaná cvičením Pohybová paměť (Suchá 2012, s. 34).

⁵ Hra je inspirována hrou Nervíky (Ráček 2013, s. 31)

Popis aktivit: Každé dítě dostalo rybu na provázku. V ruce držely konec provázku a sledovaly kostku. Vždy, když padlo předem domluvené číslo, snažily se rychle rybu ulovit (zatáhnout za provázek) před tím, než zmizela pod hladinou vody (byla přikryta miskou). Všechny ryby byly dány vždy doprostřed na jedno místo tak, aby se provázky nekřížily. Když byla ryba správně ulovena, dostal dotyčný papírek s rybou a rybu na provázku vrátil zpět, aby mohl ve hře pokračovat. Když byla ryba špatně ulovena nebo se rybou cuklo dřív, nemohlo dítě, které udělalo chybu, jedno kolo hrát.

Reflexe: Hra dětí velice bavila, v průběhu hry se přidaly další 4 děti. Velkým problémem bylo, že na kostku neviděly úplně všechny děti (i přesto, že kostka byla dostatečně veliká, děti si navzájem omylem zacláněly). Další velké riziko nastalo, když děti škubaly rybkami tak rychle, že rybky vylétly a praštily děti do obličeje. Proto jsem dětem nařídila, aby si stouply, tím pádem se vytvořilo i více místa, a děti viděly mnohem lépe na kostku a měly lepší přehled o ostatních rybkách. Často se stávalo, že se provázky ryb zamotaly do sebe, hra se tak musela často přerušit a museli jsme rozmotávat rybky od sebe. Dětem to nevadilo, naopak soutěžily mezi sebou, kdo dřív rozmotá svou rybku. Dvě holčičky (Anička a Gabriela) nedávaly pozor, a i když mohly rybky ulovit, nechaly je volně ležet, ve finále jich proto moc nenachytaly. Naopak Bohuslav, Lenka a Hanička škubali provázky skoro na každé číslo, a tak často jedno kolo nehráli. Nejvíce ryb se podařilo ulovit Václavovi, ten jich ulovil 16, nejméně jich ulovila Gabriela, chytla pouze 3 ryby. Hra u dětí rozvíjela také trpělivost, protože někdy trvalo i 15 hodů kostkou než padlo domluvené číslo.

Vyhodnocení získaných pírek a lepení pírek na kouzelnou náčelnickou čelenku - Děti získaly maximum - 10 pírek, celkem nalovily 113 ryb, za 10 ryb získaly 1 píčko.

5.5 Pátý den programu

5.5.1 Motivační část: Skládání puzzle⁶

Cíle: rozvoj zrakové diferenciacce, senzomotoriky, soustředění, spolupráce

Pomůcky: puzzle (obrázek obřího ptáka Kró s příběhem na zadní straně puzzlí, viz obrázek č. 8), 2 podložky

Čas: 5 minut

Počet dětí: 20 dětí, z toho 14 dětí z první třídy

Popis aktivit: Děti sestavovaly puzzle na podložku, skládaly obrázek ptáka Kró, a tak zároveň složily příběh na zadní straně puzzlí. Když byly puzzle složeny, přiložila se druhá podložka na vrch a puzzle se otočily, sejmula se první podložka a přečetl se příběh s úkolem.

⁶ Hra je inspirována hrou Vlastnoručně vyrobené puzzle (Pausewangová 1993, s. 40)

Reflexe: Děti s touto aktivitou neměly žádný problém, bez problému spolupracovaly, puzzle skládaly od okrajů k prostředku, a proto měly puzzle rychle složené. V průběhu skládání odešli domů dva prvňáci. Problém nastal při otáčení puzzlí, kdy mi vypadla z ruky podložka, a puzzle se rozpadly, proto děti puzzle stavěly znovu, a byly pobaveny mojí nešikovností.

5.5.2 Hlavní část: Skládání totemů⁷

Cíle: rozvoj zrakové paměti, zrakové analýzy a syntézy, pozornosti, hbitosti, spolupráce v týmu

Pomůcky: očíslované kartičky, na kterých jsou totémy složeny z jednoduchých geometrických tvarů (4 kartičky, viz obrázek č.9), barevné papírky ve tvaru čtverců, obdélníků, trojúhelníků a malých trojúhelníků, půlkruhů, papíry A5, lepidla, popřípadě pastelky

Čas: 45 minut

Počet dětí: 16 dětí, z toho 12 dětí z první třídy

Popis aktivit: Úvodní slovo ke hře (uvedeno v příloze č. 5). Vytvoříme skupiny po 3 až 4 dětech. Na chodbě jsou umístěny kartičky s totémy. Postupně z každého týmu běží jeden člověk na chodbu a snaží se zapamatovat, z čeho je daný totem složený. Poté běží zpátky do třídy a na papír nadepíše číslo totemu a skládá ho z papírků, které lepí na papír A5. Když má tým splněno, stopnu čas. Je důležité, aby se jednotliví členové střídali v běhání. Vždy, když se někdo ze skupiny vrátí, vyběhne další. Důležité je si ohlídat, aby děti nechodily s papíry na chodbu a tam si to neobkreslovaly. Za každý dobře postavený totem získala každá skupina jedno pířko.

Reflexe: Děti se mi v průběhu hry ve skupinkách prohazovaly, já jsem si toho však všimla později, protože jsem dělala dozor na chodbě. Příště jim musím zdůraznit, že se nesmí prohazovat. Hra trvala velice dlouho, a proto někteří hru na chvíli vzdali, ale pak se zase vrátili do hry. Já osobně si myslím, že jsem totémy udělala moc těžké, ale vychovatelka Lucka mi řekla, že si myslí, že to bylo přiměřené. Ke konci jsem pomohla poslední skupině, protože její členové vypadali bezradně. Dokonce jsem jim totémy přemístila z chodby do třídy. Nejrychlejší skupině trvalo cvičení 32 minut a nejpomalejší s mojí pomocí 56 minut. Příště musím zjednodušit totémy a také dětem oznámit, ať se chodí průběžně napít, protože některé byly na konci hry hodně uřícené.

Vyhodnocení získaných pířek a lepení pířek na kouzelnou náčelnickou čelenku - Děti získaly 4 z možných 16 pířek.

⁷ Hra je inspirována hrou Zapamatování barevných tvarů (Suchá 2012, s. 25).

5.6 Šestý den programu

5.6.1 Motivační část: Hledání schovaných dopisů

Cíle: rozvoj zrakového vnímání, rozlišování barev, orientace v prostoru, pozornosti

Pomůcky: 10 červených dopisů s příběhem

Čas: 15 minut

Počet dětí: 18 dětí, z toho 10 dětí z první třídy

Popis aktivit: Děti hledaly po třídě dopisy, na kterých byl napsaný příběh s úkolem od Kró. Dopisy byly schovány na červených věcech, místech. Sestavení dopisů a přečtení příběhu. (viz příloha č.6)

Reflexe: Děti se do hledání dopisů vrhly velice pečlivě, hledaly úplně všude i na místech, která nebyla červená, proto jsem jim připomněla, ať hledají tam, kde je červená barva. Děti našly devět dopisů, ale nedokázaly najít dopis na červené skřínce daný v rohu, proto bylo dobré, že jsem si předem napsala, kam jsem dopisy schovala, a společně jsme pak prohledali jednotlivá místa, až jsme našli ten poslední dopis. Hra dětí velice bavila, protože mohly prozkoumat různá zákoutí herny. Příště bych měla udělat více dopisů, aby některé děti, které nenašly žádný dopis, měly větší šanci nějaký najít.

5.6.2 Hlavní část: Stavění vesnice po vichřici⁸

Cíle: rozvoj pozornosti, soustředění, zrakové paměti

Pomůcky: obrázek vesnice (viz obrázek č. 10), ale jenom krajiny, jednotlivé věci z vesnice (4 týpí, lapač snů, totem, kánoe, sekera, buben, oheň, rohožka)

Čas: 30 minut

Počet dětí: 18 dětí, z toho 10 dětí z první třídy

Popis aktivit: Dětem vysvětlíme, že nastalo období silných vichrů, které řadí přes noc a při kterém fouká tak silný vítr, že se věci přemisťují. Proto musejí vesničané dávat každé ráno vesnici znovu do původního stavu a znovu vesnici musejí postavit. Když říkám, že indiáni jdou spát, všechny děti usínají (lehnou si na koberec a zavřou oči). Pak říkám, jak silný ten vítr je a mezitím měním obrázky ve vesnici. Ráno se indiáni probouzejí a děti postupně zjišťují, co se změnilo. Důležitým pravidlem je, že se děti hlásí a já je postupně vyvolávám. Období vichrů trvá 10 nocí a za každé znovupostavení vesnice získají jedno pířko, celkem mohou získat 10 pířek.

⁸ Hra je inspirována hrou Co se změnilo (Zapletal 1996, s. 87–88).

Reflexe: Děti to poměrně bavilo, odcházet začaly až kolem páté noci. Také všechno uhádly, nacytat se nechaly pouze, když se nezměnilo nic. Myslím si, že jsem hru hrála zbytečně rychle, s aktivitou jsem byla hotová za 20 minut. Příště bych mohla hru doplnit napínavým povídáním o tom, co se děje ve vesnici, když děti spí. Možná by děti hra více bavila. Také si myslím, že to bylo pro děti jednoduché, trochu jsem je podcenila. Příště bych mohla udělat více věcí, které by se daly změnit.

Vyhodnocení získaných pírek a lepení pírek na kouzelnou náčelnickou čelenku - Děti získaly 10 pírek z 10.

5.7 Sedmý den programu

5.7.1 Motivační část: Hledání Kró v místnosti⁹

Cíle: rozvoj zrakové diferenciacce, sluchového vnímání, orientace v prostoru, pozornosti

Pomůcky: červený plyšák angry birds Kró, dlouhý pruh papíru s příběhem připevněný na jazyku plyšáka (viz příloha č. 7)

Čas: 15 minut

Počet dětí: celkem 19 dětí, z toho 12 dětí z první třídy

Popis aktivit: Děti šly na chvíli za dveře, mezitím se ve třídě schoval pták Kró, který byl skrytý tak, aby byla vidět některá jeho část, anebo byl vidět jen z určitého úhlu bez toho, aby se musely věci kolem něj odstraňovat. Děti ho pak ve třídě hledaly, ze začátku bez pokynů „přihořívá a samá voda“. Když někdo Króa uviděl, nikomu nic neřikal, šel si sednout a v tichosti dál sledoval hru. Když to dětem dlouho trvalo, začala jsem jim pomocí pokynů radit.

Reflexe: Děti hra bavila, proto jsme hru osmkrát opakovaly. Děti byly šikovné a ptáka pokaždé našly úplně všechny. Někdy zbyly třeba tři děti, které dlouho hledaly, ale pomocí pokynů ho nakonec našly. Protože dětí bylo hodně, hledaly ptáka po skupinkách, proto se stávalo, že si na koberec sedlo třeba 5 dětí najednou. Také děti často projevovaly radost z nalezení plyšáka např. radostným vypísknutím a ostatní děti se hnedka seběhly k danému místu a plyšáka objevily jen pomocí reakce dítěte, které ho našlo. Po posledním hledání děti rozbaly mocnému duchu ptáka jazyk, což je velice bavilo, protože každé dítě pomáhalo s natažením třímetrového pruhu papíru. Byl na něm napsán příběh s úkolem, co je čeká, který jsem jim přečetla.

⁹ Hra je inspirována hrou Hledaná (Zapletal 1996, s. 67)

5.7.2 Hlavní část: Získávání kapek vody¹⁰

Cíle: rozvoj pozornosti, soustředění, koordinace ruky a oka, senzomotoriky, týmové spolupráce

Pomůcky: kapky vody (vystřížené z modrého papíru), 2 kostky (jedna obyčejná a druhá přelepená: na dvou stranách kapka vody, na zbylých čtyřech sluníčko), papír, tužka, hodinky (mobil, stopnout 10 minut), žetony a pytlík na losování týmů, obrázky, na nichž hledají kapky vody

Čas: 30 minut

Počet dětí: 12 dětí z první třídy

Popis aktivit: Rozdělení dětí do týmů (4 týmy po 3), pomocí losování žetonů. Dva týmy hrají se mnou hru, zbylé dva týmy hledají kapky na obrázku, pak si ten obrázek mohou vybarvit. Členové týmů se posadí do řady, poslední a prostřední má ruce na ramenou nebo na bocích člena týmu sedícího před ním. Poslední v řadě u obou týmů sledují, co padne na kostce, kterou se hází v jejich blízkosti. Když padne kapka, posílají signál (zmáčknutí ramena), prostřední ho pošle dál a první se snaží co nejrychleji vzít ptáka Kró (plyšáka zvedne nad hlavu). Ten tým, který je rychlejší, získává kapku. Pokud tým pošle signál a žádná kapka na kostce nepadla, vrací zpět jednu ze získaných kapek. Členové týmu, kteří nesedí vzadu, koukají dopředu. Při této hře se nemluví, jen se posílá signál. Pokud tým získá kapku, poslední zezadu přejde dopředu, uprostřed přejde dozadu a z prvního je prostřední. Ztížení: Když padne kapka, hází se druhou kostkou. Podle toho, jaké padlo číslo, tolikrát musí stisknout ramena. Ten vepředu nebere ptáka Kró, ale hledá kartičku se správným číslem, každý tým má svoji sadu kartiček od 1 do 6. Za každých pět kapek získají děti jedno pířko. Po 15 minutách se týmy vymění. Ti, co hledali kapky na obrázku, jdou hrát a ti, co hráli, jdou hledat kapky.

Reflexe: Děti tuto hru zvládly velice dobře, dokonce i ztížení. Sice mi dlouho trvalo, než jsem jim hru vysvětlila, ale nikam jsme nespěchali, tak to nevadilo. Poprvé jsem viděla mezi jednotlivými týmy rivalitu, škorpily se a hádaly, který byl rychlejší a že druhý tým má ptáka blíž na dosah. Nakonec se vše vyřešilo a nikdo nebyl ve výhodě. Trochu mě zamrazilo, když se jedna holčička rozplakala poté, co neposlala signál, a ostatní v týmu jí vynadali. Nakonec se uklidnila, když jsme jí vysvětlili, že je to jen hra a že jde o to získat co nejvíce kapek za všechny čtyři týmy. Celkem děti získaly 37 kapek.

Vyhodnocení získaných pířek a lepení pířek na kouzelnou náčelnickou čelenku - Děti získaly 7 pířek z možných 10.

¹⁰ Hra je inspirována hrou Električka (Ráček 2013, s. 32).

5.8 Osmý den programu

5.8.1 Motivační část: Přiřadit tvary pařátů ke správným stopám¹¹

Cíle: rozvoj zrakové diferenciaci, senzomotoriky, pozornosti, soustředění

Pomůcky: jednotlivé tvary pařátů ze zeleného papíru s příběhem na zadní straně (24 kusů), dlouhý pruh papíru se stopami pařátů (jedna stopa, jeden pařát, viz obrázek č. 11 a 12)

Čas: 10 minut

Počet dětí: 13 dětí z první třídy

Popis aktivit: Děti přiřazovaly jednotlivé tvary pařátů ke správným tvarům stop. Když byly pařáty přiřazeny, otočily se a zezadu na nich byl příběh s úkolem od mocného ducha ptáka Dré. Přečtení příběhu (viz příloha č. 8).

Reflexe: Dětem se tvary pařátů líbily, protože vypadaly strašidelně. Všechny děti se do úkolu zapojily, pařátů bylo dostatečné množství, a tak skoro každý měl dva pařáty, ke kterým hledal správnou stopu. Tvary byly docela složité a velice podobné, děti si s tím však velice dobře poradily. Když nedokázaly hned najít stopu, zkoušely pařát do každé volné stopy. V průběhu hry odešly 3 děti domů.

5.8.2 Hlavní část: Zapisování cest do map¹²

Cíle: rozvoj orientace v prostoru, pozornosti, paměti, pochopení principu hry lodě (když chce zaznamenat bod, potřebují dvě souřadnice)

Pomůcky: kartičky se souřadnicemi, psací potřeby, papíry s mapami (viz obrázek č. 13)

Čas: 40 minut

Počet dětí: 10 dětí z první třídy

Popis aktivit: Děti běhají na chodbě, kde jsou různě rozmístěny a schovány kartičky se souřadnicemi, ty pak vyhledávají v tabulce (na okraji map) a zapisují jednotlivé body do mapy, z jednotlivých bodů se stane cesta. Zapisování souřadnic je podobné jako při hře lodě na čtverečkovaném papíře. Místo čísel a písmen volíme obrázky, např. místo A5 děti mají souřadnice (srdíčko, smajlík).

Reflexe: Pro 4 děti byla tato hra náročná, protože nechápaly, jak mají zapisovat souřadnice do mapy, proto jsem hru těmto dětem vysvětlila individuálně. I tak hru některé z nich

¹¹ Hra je inspirována cvičením na zrakové rozlišování (Bednářová 2014, s. 39).

¹² Hra je inspirována hrou Lodě (Angiolino 2000, s. 31)

nepochopily, proto jsem jim dovolila, že se mohou k někomu přidat a běhat ve dvojicích. Jinak si myslím, že se dětem líbilo, že mohly být na chodbě a že si při této hře mohly zaběhat. Na pár dětech bylo vidět, že se špatně orientují na chodbě, nechodí až dozadu, nekoukají se dolů těsně nad zem a třeba třikrát přiběhnou ke stejnému lístečku se souřadnicí. Příště bych měla dát dětem méně souřadnic a menší mapy, a také bych hru měla lépe na začátku vysvětlit, aby všechny děti pochopily, jak se souřadnice zapisují do map.

Vyhodnocení získaných pírek a lepení pírek na kouzelnou náčelnickou čelenku - Děti získaly 5 pírek z 12. Za jednu správně vyplněnou mapu získaly jedno pírkó.

5.9 Devátý den programu

5.9.1 Motivační část: Jaké pařáty nemají dvojici

Cíle: rozvoj zrakové diference, senzomotoriky, pozornosti, soustředění

Pomůcky: jednotlivé tvary pařátů ze zeleného papíru z minulého týdne (24 kusů) plus nové tvary pařátů, které nemají svou stopu (4 kusy), dlouhý pruh papíru se stopami pařátů (jedna stopa, jeden pařát)

Čas: 10 minut

Počet dětí: 12 dětí z první třídy

Popis aktivit: Děti přiřazovaly tvary pařátů k jednotlivým stopám, a tak se snažily najít pařáty, které nemají svou stopu, svoji dvojici. Na pařátech beze stop byl napsaný příběh, děti měly pomocí velkých písmen a teček sestavit příběh, ze kterého se dozvěděly další úkol od obřího ptáka Dré. Přechtení příběhu.

Reflexe: Přiřazení jednotlivých pařátů ke stopám dětem trvalo kratší dobu než minulý týden, ale o to déle jim trvalo sestavit se zbylých pařátů příběh. Dokonce se u toho trochu hlasitě pohádaly, proto jsem jim napověděla, aby hledaly velká písmena, která bývají na začátku vět, a tečky, které bývají na konci vět. Poté se jim povedlo krátký příběh sestavit ve správném pořadí.

5.9.2 Hlavní část: Záchrana předmětů před zemětřesením¹³

Cíle: rozvoj pravolevé orientace, zrakového vnímání, pozornosti, soustředění

Pomůcky: dva molitany, sada kartiček s obrázky (viz hra Močály) připevněných oboustrannou lepicí páskou (rozmístění viz příloha č.11, obrázek č. 14), látkový pytlíček, papírky s nadepsanými pokyny (pokyny viz příloha č. 9)

Čas: 25 minut

¹³ Hra je inspirována hrou Twister (Vecheta 2009, s. 46–47).

Počet dětí: 12 dětí z první třídy

Popis aktivit: Děti se rozdělí do dvou týmů. Každý tým si určí pořadí, ve kterém budou jednotliví členové soutěžit. Z každého týmu soutěží jen jeden člověk. Každý tým má svůj molitan s nalepenými kartičkami věcí. Zatřese se látkovým pytlíčkem a vylosuje se papírek s pokynem, na kterém je napsáno, jaká věc se má zachránit. Věc se zachraňuje tak, že se kartičky dotýkáme určenou končetinou, ale nesmíme se dotýkat jiných kartiček. Na splnění pokynu mají 5 sekund (počítáme jedna, dva, tři, čtyři, pět, konec) od chvíle, co se dočte pokyn na papírku. Kdo je z týmu rychlejší, připisuje si bod. Pokud to nikdo nestihne v časovém limitu, nikdo bod nedostane.

Reflexe: Děti pochopily pravidla hry hned. Problém jim dělalo postupně se střídat a udržovat dané pořadí v týmech. Každé dítě chtělo stále soutěžit, proto jsem jim pořadí hlídala sama. Dětem dělalo nejvíce problém umístění levé nohy. Když bylo více instrukcí na jednom papírku, navzájem si radily a připomínaly si jednotlivé pokyny, proto při hře hodně křičely. Často docházelo k remízám, a tak jsem dávala body oběma týmům. Tým jedna získal 21 bodů a tým dva 18 bodů, celkem získaly 39 bodů. Děti zdlouhavě hledaly kartičku hrnku a hodinek, rychle nacházely kartičky s třešněmi a jablkem. Pouze pětkrát oběma týmům vypršel čas, a tak nikdo bod nedostal. Po skončení při vylosování všech papírků děti ve hře pokračovaly a jednotlivé pokyny si samy vymýšlely.

Vyhodnocení získaných pírek a lepení pírek na kouzelnou náčelnickou čelenku - Děti za každých 5 bodů získaly 1 píčko, celkem získaly 7 pírek.

5.10 Desátý den programu

5.10.1 Motivační část: Odkrývání očíslovaných pařátů

Cíle: rozvoj zrakového vnímání, orientace v prostoru, pozornosti, počítání

Pomůcky: pařáty z minulých týdnů (28 kusů) plus 6 nových pařátů, všechny pařáty očíslovat, papír s napsanými otázkami

Čas: 15 minut

Počet dětí: 11 dětí z první třídy

Popis aktivit: Úvodní slovo viz příloha č. 10. Dětem se pokládaly otázky a děti hledaly odpovědi na otázky v herně (6 otázek). Odpovědí na otázku bylo vždy nějaké číslo. Pařát s daným číslem našly děti mezi ostatními očíslovanými pařáty a daly ho na stranu. Celkem daly na stranu 6 pařátů, ty pak seřadily od nejmenšího čísla po největší. Zezadu byl příběh s úkolem od ptáka Dré. Přečtení příběhu s úkolem nahlas.

Otázky pro děti:

Kolik je v místnosti tabulí? (2)

Kolik je v místnosti červených stolů? (5)

Kolik je v místnosti žlutých židlí? (11)

Kolik je v místnosti zelených molitanů? (3)

Kolik oken je na domečku pro panenky? (10)

Kolik stolů je dohromady v místnosti? (13)

Reflexe: Nejvíce jsem se u této aktivity obávala toho, že se počet jednotlivých kusů nábytku od minulého týdne změnil a čísla nebudou sedět. Naštěstí se nic nezměnilo a vše odpovídalo. Děti měly problémy se shodnout u čísel kolem deseti a výš. Často zapomněly na jednu žlutou židli v rohu nebo zapomněly mezi stoly započítat i stůl paní vychovatelky. Děti se nahlas s odpověďmi překřikovaly, proto jsem se jich ptala, otázkami typu: „Kdo si myslí, že jsou ve třídě 2 tabule, ať zvedne ruku?“ Tomu, kdo nezvedl ruku, jsem dala za úkol spočítat daný kus nábytku znovu, až došel ke stejnému číslu jako všichni ostatní.

5.10.2 Hlavní část: Recept na ovocný salát¹⁴

Cíle: rozvoj pozornosti zrakové paměti, naučit se a zopakovat si jednotlivé ovoce

Pomůcky: sada kartiček (kartičky vytvořené v podobě domina, na jedné půlce jedno ovoce, na druhé půlce jiné ovoce, každé ovoce bylo na dvou kartičkách, obrázek č. 3 a 15), papíry se seznamem ovoce, psací potřeby

Čas: 30 minut

Počet dětí: 9 dětí z první třídy

Popis aktivit: Děti sestavují recept na ovocný salát. K tomu aby zjistily, v jakém pořadí se má ovoce do salátu dávat, musí proběhnout dráhou, kde jsou rozmístěné kartičky s ovocným dominem. Začíná se u kartičky START a určeného ovoce, které se dává do salátu jako první. Potom hledají kartičku se stejným ovocem, na této kartičce objeví další ovoce a to pak opět hledají, až postupně zjistí pořadí jednotlivých druhů ovoce ze seznamu až ke kartičce s cílem. Pro větší zapálení do hry se dětem dráha stopuje.

Reflexe: Dětem jsem dlouho vysvětlovala pravidla hry, a jak při hře postupovat. Anička a Radek to nedokázali stále pochopit, tak jsem s nimi ze začátku chodila, u třetího druhu ovoce to konečně pochopili. Děti i přesto, že jsem jim to stopovala, se u kartiček zdržovaly, protože se jim líbily, jak byly barevné. Dětem dělalo největší problém najít ovoce v seznamu, protože v seznamech bylo ovoce černobílé a nevypadalo tedy stejně jako vybarvené ovoce na kartičkách. Děti byly do dráhy posílány postupně s minutovým odstupem, ale to bylo zcela zbytečné,

¹⁴ Hra je inspirována hrou Slepá ulička (Zapletal 1996, s. 424-425).

protože na sebe čekaly a radily si. Dětem dělala problém schovaná kartička ve výklenku, proto jsem jim radila, kam se mají podívat. Nejrychlejší čas měla Janička, 18 minut a 24 sekund, nejpomalejší čas měla Anička 29 minut a 45 sekund. Čtyři děti měly čas okolo 26 minut. Za 1 správně vyplněný seznam získaly 1 pířko. Jediný Lukáš měl špatně vyplněný seznam.

Vyhodnocení získaných pířek a lepení pířek na kouzelnou náčelnickou čelenku - Děti získaly 8 z celkových 9 pířek.

6 Soubor individuálních cvičení na rozvoj paměti, pozornosti a soustředění

Tato cvičení slouží k posouzení a zhodnocení, jak na tom děti byly na začátku a na konci programu. Cvičení jsem prováděla s každým dítětem zvlášť. Projít všemi cvičeními trvalo jednomu dítěti v průměru 8 minut. K zaznamenávání informací jsem si vytvořila záznamový arch, kde jsem zapisovala průběžné výsledky jednotlivých cvičení. Cvičení jsem z důvodu nedostatku prostoru a klidu v herně prováděla na chodbě.

Jednotlivá cvičení:

1. Kimova hra
2. Tři víčka a polystyrenový žeton
3. Zavři oči a sed' v klidu
4. Najdi 5 rozdílů

6.1 Kimova hra

6.1.1 Popis Kimovy hry

Cíl: rozvoj paměti, pozornosti, soustředění a zrakového vnímání

Pomůcky: 10 věcí na zapamatování (nůžky, brýle, koruna, kolíček, kapesníky, hřeben, kostka, karty, zelená fixa, bublifuk), neprůhledný šátek na přikrytí věcí, ták (na něm bylo rozmístěno 10 věcí), záznamový arch, psací potřeby, stopky (mobil)

Postup: Dětem jsem předem vysvětlila, že mají přesně 1 minutu na to, aby si zapamatovaly 10 věcí, které jsou zakryté šátkem. Kdyby nevěděly, jak se některému předmětu říká nebo co to je za předmět, stačí na něj ukázat a já jim napovím. Po uplynutí jedné minuty jsem věci zakryla šátkem. Děti následně měly 1 minutu na to, vyjmenovat předměty, které si pamatují.

6.1.2 Posouzení, zhodnocení a reflexe výsledků dětí u Kimovy hry

Tabulka 1 – Výsledky činností dětí, Kimova hra, na začátku programu

Na začátku programu												
Jméno	10 věcí na zapamatování										Celkem	
	nůžky	brýle	koruna	kolíček	kapesníky	hřeben	kostka	karaty	fix	bublifuk	Věděly	Nevěděly
Antonín	A	A	A	A	A	N	N	A	N	A	7	3
Anička	A	N	N	N	A	A	N	A	N	A	5	5
Bohuslav	A	A	A	N	N	A	N	N	A	A	6	4
Daniela	A	N	A	A	N	A	A	N	A	A	7	3
Emílie	A	A	A	N	A	A	A	A	A	A	9	1
Esterka	A	A	A	N	N	N	A	N	A	A	6	4
Františka	N	A	N	N	A	A	N	A	A	A	6	4
Gabriela	A	N	A	A	A	N	N	N	A	A	6	4
Hanička	A	N	A	N	A	N	N	N	A	A	5	5
Irenka	N	A	N	A	A	N	A	N	N	N	4	6
Janička	A	A	A	N	A	N	N	A	A	A	7	3
Karolína	A	N	A	A	A	N	N	A	N	A	6	4
Lenka	A	A	N	A	N	N	A	A	A	N	6	4
Lukáš	A	N	N	N	A	A	N	N	A	N	4	6
Radek	A	A	N	A	N	A	N	A	A	N	6	4
Václav	A	N	A	N	A	A	A	N	A	A	7	3
Celkem vědělo	14	9	10	7	11	8	6	8	12	12		
Celkem nevědělo	2	7	6	9	5	8	10	8	4	4		

Nejllepší z dětí byla Emílie, ta dokázala vyjmenovat 9 věcí z deseti. Čtyři děti dokázaly vyjmenovat 7 věcí, sedm dětí dokázalo vyjmenovat 6 věcí, dvě děti dokázaly vyjmenovat 5 věcí, dvě děti vyjmenovaly pouze 4 věci (Irenka a Lukáš). Když cvičení dělal Lukáš, byl na chodbě klid, ale když cvičení dělala Irenka, byl na chodbě hluk, zvonilo a nahlas se tam bavily dvě paní vychovatelky. Nejlépe si děti pamatovaly nůžky, jenom dvě děti si nedokázaly na nůžky vzpomenout. Dále si dobře pamatovaly bublifuk a fix, na ně si vzpomnělo 12 dětí. Nejhůře si děti pamatovaly kostku, na tu si vzpomnělo pouze 6 dětí z 16. I když je kostka malá, neznamená to, že si na ni kvůli tomu nevzpomněly, protože koruna je také malá, ale na ni si vzpomnělo celkem 10 dětí. Sama za sebe musím říci, že jsem čekala horší výsledek. Myslela jsem, že více jak polovina dětí si bude pamatovat jen polovinu věcí, proto jsem mile překvapená.

Tabulka 2 – Výsledky činností dětí, Kimova hra, na konci programu

Na konci programu												
Jméno	10 věcí na zapamatování										Celkem	
	nůžky	brýle	koruna	kolíček	kapesníky	hřebeny	kostka	karty	fix	bublifuk	Věděly	Nevěděly
Antonín	A	A	A	N	A	A	N	N	A	A	7	3
Anička	A	N	A	A	A	A	A	A	N	A	8	2
Bohuslav	A	N	A	A	N	N	N	N	N	A	4	6
Daniela	A	A	A	A	A	A	A	N	N	A	8	2
Emílie	A	A	A	N	A	A	A	A	A	A	9	1
Esterka	A	A	A	N	A	N	N	A	A	A	7	3
Františka	A	N	A	N	N	A	N	A	A	A	6	4
Gabriela	A	A	A	N	A	N	A	A	A	A	8	2
Hanička	A	A	A	N	A	N	A	A	A	A	8	2
Irenka	N	A	N	A	A	N	N	A	A	N	5	5
Janička	A	A	A	A	N	A	N	A	N	A	7	3
Karolína	A	A	A	A	A	A	N	A	A	A	9	1
Lenka	A	A	N	A	A	A	A	N	N	A	7	3
Lukáš	A	A	A	A	N	N	A	A	A	N	7	3
Radek	A	A	A	N	A	N	N	A	A	A	7	3
Václav	N	A	N	A	A	A	N	N	A	A	6	4
Celkem vědělo	14	13	13	9	12	9	7	11	11	14		
Celkem nevědělo	2	3	3	7	4	7	9	5	5	2		

Nejlepší z dětí byly Emílie a Karolína. Mohu předpokládat, že u Emílie to nebyla náhoda a má velice dobrou paměť. Čtyři děti dokázaly vyjmenovat 8 věcí, což na začátku programu žádné z nich nedokázalo a dá se tedy předpokládat zlepšení paměti u těchto dětí. Šest dětí dokázalo vyjmenovat sedm věcí, dvě děti dokázaly vyjmenovat 6 věcí. Jedno dítě, konkrétně Irenka, dokázala vyjmenovat 5 věcí, sice u ní došlo k menšímu zlepšení, ale tím, že si polepšila pouze o jednu věc, je chybná moje původní teorie, že by ji na začátku ovlivňoval hluk, protože když dělala cvičení na konci programu, byl na chodbě klid a ticho. Nejhorší byl Bohuslav, který vyjmenoval pouze 4 věci a pohoršil si z předchozího plnění cvičení o dvě věci. Myslím si, že to bylo tím, že ho to napodruhé nebavilo, protože si hrál s kostkou místo toho, aby se snažil předměty zapamatovat. Děti si zase nejlépe vybavily nůžky a přibyl k nim bublifuk, na oba předměty si vzpomnělo 14 dětí. V zapamatování se děti polepšily u brýlí, koruny a karet, na ně si vzpomnělo o tři děti více. Nejhůře se opět pamatovala kostka, která si polepšila o jedno dítě. Děti často volily taktiku opakování a šeptání si předmětů pro sebe, naklánění se těsně nad věcmi a ukazování prsty. Jsem velice ráda, že u deseti dětí došlo ke zlepšení, i když u některých pouze k nepatrnému. Obávala jsem se toho, že děti zůstanou na stejných číslech jako na začátku,

nicméně tuto obavu naplnily jen 4 děti. Proto jsem ráda, že po všech hrách na rozvoj paměti v mém programu došlo u dětí k drobnému zlepšení.

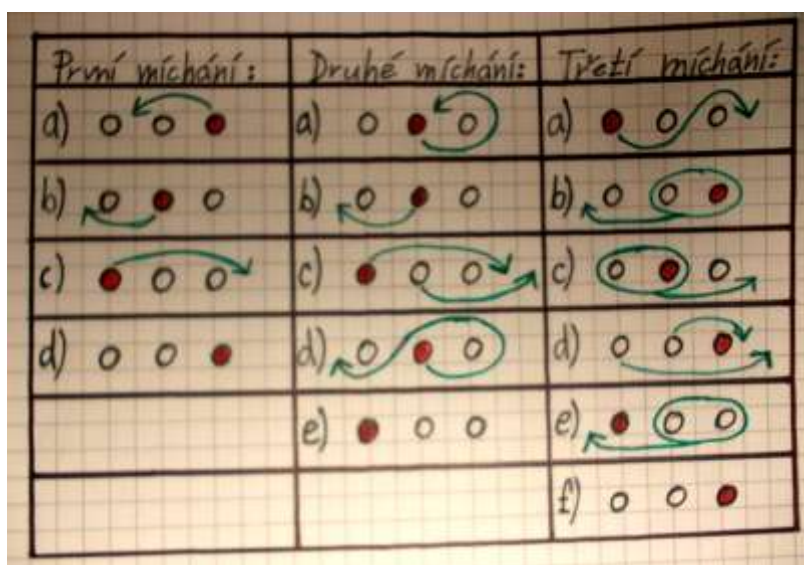
6.2 Tři víčka a polystyrenový žeton

6.2.1 Popis hry Tři víčka a polystyrenový žeton

Cíl: rozvoj pozornosti, soustředění, zrakového vnímání a paměti

Pomůcky: 3 stejná víčka, polystyrenový žeton o průměru 3 cm, záznamový arch, psací potřeby

Postup: Dětem jsem předem vysvětlila, že pod jedno víčko skryji žeton a budu míchat všemi víčky. Oni mi poté řeknou a ukážou, kde je žeton ukrytý. Celkem byla tři míchání:



Obrázek č. 1 – Postup jednotlivých míchání

6.2.2 Posouzení, zhodnocení a reflexe výsledků dětí u hry Tři víčka a polystyrenový žeton

Tabulka 3 – Výsledky činností dětí, Tři víčka a polystyrenový žeton, začátek i konec programu

Na začátku programu						Na konci programu					
Jméno	Míchání			Celkem		Jméno	Míchání			Celkem	
	1.	2.	3.	Uho dly	Neu hodly		1.	2.	3.	Uho dly	Neu hodly
Antonín	A	A	A	3	0	Antonín	A	A	A	3	0
Anička	N	A	N	1	2	Anička	A	A	N	2	1
Bohuslav	A	A	A	3	0	Bohuslav	A	A	A	3	0
Daniela	N	A	N	1	2	Daniela	A	N	N	1	2
Emílie	A	A	A	3	0	Emílie	A	A	N	2	1
Esterka	A	A	A	3	0	Esterka	A	A	A	3	0
Františka	A	A	A	3	0	Františka	A	N	A	2	1
Gabriela	A	A	A	3	0	Gabriela	A	A	N	2	1
Hanička	A	A	A	3	0	Hanička	A	A	N	2	1
Irenka	A	A	A	3	0	Irenka	A	A	A	3	0
Janička	N	A	N	1	2	Janička	A	A	A	3	0
Karolína	A	A	A	3	0	Karolína	A	A	N	2	1
Lenka	A	A	A	3	0	Lenka	A	A	A	3	0
Lukáš	A	N	N	1	2	Lukáš	A	A	N	2	1
Radek	A	N	N	1	2	Radek	A	A	N	2	1
Václav	A	A	A	3	0	Václav	A	N	N	1	2
Celkem vědělo	1	1	1			Celkem vědělo	1	1	7		
	3	4	1				6	3			
Celkem nevědělo	3	2	5			Celkem nevědělo	0	3	9		

Z tohoto cvičení mám velice smíšené pocity. Když jsem s dětmi na začátku programu dělala toto cvičení, šlo v řadě za sebou 7 dětí, které s tím nemělo žádný problém a mně samotné připadalo, že je toto cvičení velice jednoduché. Celkově 11 dětí z 16 to zvládlo bez problému. 5 dětí dvakrát neuhodlo, ale to se stalo podle mě proto, že míchání jsem prováděla na tvrdé vratké podložce a mně samotné míchání nešlo. Také si myslím, že jsem při druhém provedení těchto cvičení míchala kalíšky jinak, protože pouze 6 dětí s promícháním nemělo žádný problém. Předpokládám, že jsem míchala rychleji, než u prvního míchání. Z toho vyplývá, že cvičení jsem nejvíce ovlivňovala já sama a je tedy obtížné z tohoto cvičení vyvodit nějaké závěry. Nicméně děti, které zvládly najít žetony při mém první i druhém míchání, nehledě na rychlost, mají opravdu dobrou pozornost (takto zvládly najít žetony 4 děti).

6.3 Zavři oči a sed' v klidu

6.3.1 Popis hry Zavři oči a sed' v klidu

Cíl: rozvoj soustředění, koncentrace na jednu činnost

Pomůcky: záznamový arch, psací potřeby

Postup: Dětem jsem vysvětlila, že musí sedět v klidu se zavřenýma očima po dobu 1 minuty. Oči smí otevřít jen na pokyn: „Stop, můžeš otevřít oči.“ V průběhu cvičení jsem děti v daných časových intervalech vyrušovala.

Vyrušování:

- v 15 sekundách jsem na ně foukla
- v 30 sekundách jsem kýchl
- v 45 sekundách jsem se dotkla jejich ramene

6.3.2 Posouzení, zhodnocení a reflexe výsledků dětí u hry Zavři oči a sed' v klidu

Tabulka 4 – Výsledky činností dětí, Zavři oči a sed' v klidu, začátek i konec programu

Na začátku programu						Na konci programu					
Jméno	Vyrušování			Celkem		Jméno	Vyrušování			Celkem	
	a	b	c	Zavřený	Otevřený		a	b	c	Zavřený	Otevřený
Antonín	A	N	A	2	1	Antonín	A	A	A	3	0
Anička	A	N	A	2	1	Anička	A	A	A	3	0
Bohuslav	A	N	A	2	1	Bohuslav	A	A	A	3	0
Daniela	A	N	A	2	1	Daniela	A	N	A	2	1
Emílie	A	N	N	1	2	Emílie	A	N	A	2	1
Esterka	A	N	A	1	2	Esterka	A	A	A	3	0
Františka	A	A	A	3	0	Františka	A	A	A	3	0
Gabriela	A	N	A	2	0	Gabriela	A	A	A	3	0
Hanička	A	A	A	3	0	Hanička	A	A	A	3	0
Irenka	A	N	A	2	1	Irenka	A	A	A	3	0
Janička	A	N	A	2	1	Janička	A	N	N	1	2
Karolína	A	A	A	3	0	Karolína	A	A	A	3	0
Lenka	A	N	A	2	1	Lenka	A	A	A	3	0
Lukáš	A	N	N	1	2	Lukáš	A	N	A	2	1
Radek	A	N	A	2	1	Radek	A	A	A	3	0
Václav	A	N	N	1	2	Václav	A	N	A	2	1
Celkem zavřený oči	1	3	1			Celkem zavřený oči	1	1	1		
	6		3				6	1	5		
Celkem otevřený o.	0	1	3			Celkem otevřený o.	0	5	1		
		3									

Z tohoto cvičení je patrné, že fouknutí na děti nemělo žádný vliv, protože na začátku i na konci programu žádné z dětí neotevřelo oči. Tedy fouknutí nerozptýlilo děti dostatečně, aby přestaly být soustředěny na svou činnost. Nepatrně větší problém dělal ze začátku dětem dotek na rameno, 3 děti při doteku otevřely oči, na konci programu došlo ke zlepšení a pouze jedno dítě otevřelo oči. Domnívala jsem se, že když má někdo zavřené oči, dotek je natolik nepříjemný pocit, že dotyčného donutí, aby alespoň mrknul. Možná se však v tomto cvičení projevilo, že mě

děti znaly déle než měsíc a zřejmě se v mé společnosti cítily bezpečně, proto nechaly oči zavřené. Kýchnutí bylo pro děti nejvíce rušivým podnětem, na začátku programu otevřelo oči 13 dětí, na konci programu pouze 5. V obou případech to bylo nejvíce ze všech tří rušivých podnětů. Předpokládám, že to bylo tím, že kýchnutí bylo velice hlasité a zároveň mohly děti při kýchnutí cítit pohyb od podlahy. Velice mě těší, že u 13 dětí došlo k zlepšení, a jen ve dvou případech k nepatrnému zhoršení. Proto snad mohu usuzovat, že v průběhu programu jsem skrze hry na rozvoj soustředění pomohla 13 dětem zlepšit koncentraci, i když dobře vím, že to mohlo být způsobeno i dalšími faktory např. tělesným růstem, vývojem CNS, paní učitelkou apod.

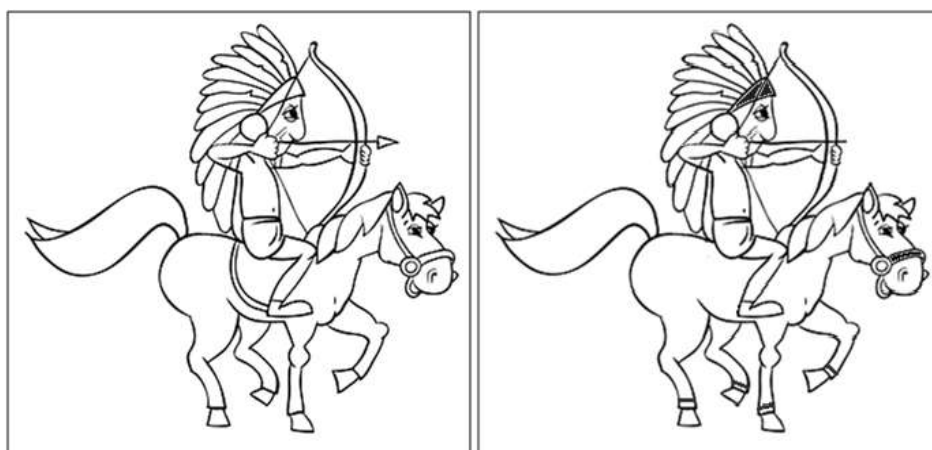
6.4 Najdi 5 rozdílů

6.4.1 Popis hry Najdi 5 rozdílů

Cíl: rozvoj pozornosti a soustředění, rozvoj zrakového vnímání a motoriky

Pomůcky: obrázek s 5 rozdíly, psací potřeby (barevné fixy), záznamový arch

Postup: Děti měly 1 minutu na to, aby našly a zakroužkovaly na obrázku 5 rozdílů.



Obrázek č. 2 – Najdi 5 rozdílů

6.4.2 Posouzení, zhodnocení a reflexe výsledků dětí u hry Najdi pět rozdílů

Tabulka 5 – Výsledky činností dětí, Najdi 5 rozdílů, začátek i konec programu

Jméno	Na začátku programu							Na konci programu						
	Pět rozdílů (čelo, šíp, sedlo, uzda, nohy)					Celkem našly:		Pět rozdílů (čelo, šíp, sedlo, uzda, nohy)					Celkem našly:	
	Č	Š	S	U	N	Ano	Ne	Č	Š	S	U	N	Ano	Ne
Antonín	N	N	A	N	A	2	3	A	A	A	N	A	4	1
Anička	A	N	A	A	N	3	2	A	A	N	N	A	3	2
Bohuslav	A	A	N	N	N	2	3	A	A	A	N	N	3	2
Daniela	N	A	A	N	A	3	2	A	A	A	N	A	4	1
Emílie	N	A	A	N	N	2	3	N	A	A	N	A	3	2
Esterka	A	A	A	A	A	5	0	A	A	A	A	A	5	0
Františka	A	A	A	N	A	4	1	A	A	A	A	A	5	0
Gabriela	N	A	A	N	N	2	3	A	A	A	N	N	4	2
Hanička	A	N	A	N	A	3	2	A	A	A	N	A	4	1
Irenka	A	A	N	N	A	3	2	A	A	A	A	A	5	0
Janička	A	N	A	N	A	3	2	A	A	A	N	A	4	1
Karolína	A	A	A	A	A	5	0	A	A	A	A	A	5	0
Lenka	A	N	A	N	A	3	2	A	A	A	N	A	4	1
Lukáš	N	A	A	N	N	2	3	N	A	A	N	A	3	2
Radek	A	N	A	N	A	3	2	A	A	A	N	A	4	1
Václav	A	A	N	A	N	3	2	A	A	N	A	A	4	1
Celkem dětí našlo	11	10	13	4	10			14	16	14	5	14		
Celkem dětí nenašlo	5	6	3	12	6			2	0	2	11	2		

Nejlepší byly 3 děti, Esterka, Františka a Karolína, které našly na konci i na začátku programu 4 nebo 5 rozdílů. Velký rozdíl je znát mezi výsledky na začátku a na konci programu, ale jinak se výsledky dětí mezi sebou nelišily. Na začátku programu poznalo 13 dětí 2 nebo 3 rozdílů, výjimku tvořily výše zmiňované děti. Na konci programu poznalo 12 dětí 4 nebo 5 rozdílů. Z toho je patrné, že u hodně dětí (13 dětí) došlo ke zlepšení výsledků na konci programu. U tří dětí byly výsledky stejné. U tohoto cvičení u žádného z dětí nedošlo ke zhoršení. Doufám, že na tom mají alespoň částečný vliv moje hry. Co se týče jednotlivých rozdílů, nejméně si děti všimaly rozdílů na uzdě koně na nozdrách, na začátku programu si tohoto rozdílů všimly jen 4 děti, na konci programu si ho všimlo pouze 5 dětí. Na začátku programu si děti nejlépe všimaly rozdílů u sedla (13 dětí), ale na konci programu došlo ke změně a děti (všechny) si jednoznačně nejlépe všimly rozdílů u šípu. Toto cvičení jsem nejméně ovlivnila svojí přítomností. Děti samy zaškrtovaly rozdílů, má účast zde byla nejmenší. Z toho usuzuji, že informace zde získané jsou ze všech cvičení nejdůvěryhodnější. U Kimovy hry jsem odškrtovala věci ze seznamu a je možné, že jsem některé odpovědi přeslechla. U víček mohlo dojít ke změně během míchání a u hry se zavřenými očima jsem jednotlivé podněty prováděla také já.

Vyhodnocení získaných pírek a lepení pírek na kouzelnou náčelnickou čelenku - Děti získaly dohromady za cvičení na začátku a konci programu celkem 32 pírek.

7 Celkové zhodnocení realizovaného programu

Po ukončení programu si ověřuji některé jeho rezervy. Mezi nedostatky, za které si mohu sama, bych zařadila: nedostatečnou přípravu některých her, zejména těch složitějších, kdy jsem si předem málo ujasnila pravidla her a díky tomu jsem je nedokázala správně a jednoduše podat dětem, například u hry Zapisování cest do map nebo Recept na ovocný salát; také jsem několikrát přecenila schopnosti dětí, například u hry Skládání totemů nebo Předčítání příběhu s pohybovými prvky; také se mi několikrát stalo, že jsem děti naopak podcenila, to se mi stalo například při hře Stavění vesnice po vichřici; z hlediska bezpečnosti jsem podcenila hru Lovění ryb, kdy mohlo dojít k zranění.

Naopak mezi nedostatky, za které jsem z mého pohledu nemohla, bych zařadila: odchody dětí domů v průběhu hry; unavenost dětí z vyučování; náladu dětí, když neměly chuť hrát hry; nedostatečný klid a ticho. Toto oddělení bylo i pro žáky z druhé třídy, kteří se však do programu moc nezapojovali, ale narušovali hry svým hlasovým projevem nebo svou přítomností (např. prozrazovali, kde jsou kartičky, které měly ostatní děti najít).

Mezi přednosti bych jistě zařadila: provázanost jednotlivých her s indiánskou tematikou, která děti velice dobře motivovala; vlastnoručně vyrobené pomůcky k jednotlivým hrám, které tak mohly zajistit tematičnost celého programu; vhodně zvolené hry, které u dětí rozvíjely potřebné oblasti stanovené tímto programem; rozmanitost her, od relaxačních k pohybovým, od skupinových k individuálním, od soutěživých ke spolupracujícím.

Jak už bylo výše zmíněno, tento program má své chyby i přednosti. Jsem vděčná hlavně za všechny zkušenosti, které mi toto působení v praxi poskytlo, například: když zapomenete text během divadelního představení, ne všichni to berou jako trapnou chvíli, ale spíš jako dramatickou pauzu; klasické jednoduché hry děti baví úplně stejně a někdy i více než složité a promyšlené hry.

8 Závěr

Cílem mé bakalářské práce bylo vytvořit preventivní program pro děti prvních tříd, které tráví čas po výuce ve školní družině. V teoretické části jsem se za pomoci odborné literatury zaměřila na specifické poruchy učení, charakteristiku dítěte v první třídě a družinu a volný čas, který dítě ve družině tráví. Nekladla jsem si za cíl sepsat vyčerpávající přehled jednotlivých teorií, ale snažila jsem se čtenářům přiblížit tematiku a můj náhled na témata, která se objevují v části praktické.

V praktické části jsem vytvořila program, který preventivně může působit na dětské funkce potřebné ke zvládnutí základních školních dovedností. Zvolenými hrami jsem se snažila rozvíjet a upevňovat dětskou paměť, pozornost, soustředění, motoriku, zrakové vnímání a další. Při jednotlivých hrách jsem se snažila brát ohled na množství dětí, jejich věk, dispozice, časové možnosti. Ne vždy jsem však dokázala vše předem odhadnout a myslím, že to ani není možné. Jsem ráda, že jsem díky programu zjistila, že i když si zvládne člověk vše do posledního detailu připravit, vždy se mohou objevit nečekané komplikace, ať už odchod většího počtu dětí, nefunkčnosti pomůcky či další. Jsem také ráda za tu zkušenost, kdy jsem zjistila, že když v programu zapomeneme na některé důležité věci, či je předem správně neodhadneme (například délku hry, zda hra děti zaujme, zda bude dostatek pomůcek pro všechny, aby se všechny děti zvládly vystřídat), děti si často hru užijí i s těmito mnou vnímanými nedostatky a nic si z toho negativně neodnáší.

Doufám, že tato práce bude inspirací pro některé studenty či vychovatelky, a pokud by se chtěli celým programem či jednotlivými hrami inspirovat, uvedla jsem u každé hry reflexi, ve které jsem se snažila zaznamenat, zda ve hře došlo z mého pohledu k nějakým nedostatkům a jak na hru reagovaly děti.

Seznam použitých zdrojů

Seznam literatury

- ANGIOLINO, A., 2000. *Hry s čtverečkovaným papírem a tužkou*. Praha: Portál. Nápady - hry - tvořivost. ISBN 80-7178-392-7.
- BARTOŇOVÁ, M., 2004. *Kapitoly ze specifických poruch učení I: vymezení současné problematiky*. Brno: Masarykova univerzita. ISBN 80-210-3613-3.
- BEDNÁŘOVÁ, J., 2014. *Rozvoj zrakového vnímání pro děti od 5 do 7 let: Jak krtek Barbora pomohl objevit poklad*. 2. vyd. Brno: Edika. Dětská naučná edice (Edika). ISBN 978-80-266-0554-6.
- BEDNÁŘOVÁ, J., ŠMARDOVÁ, V., 2010. *Školní zralost: Co by mělo umět dítě před vstupem do školy*. Brno: Computer Press. Moderní metodika pro rodiče a učitele. ISBN 978-80-251-2569-4.
- ČAČKA, O., 2000. *Psychologie duševního vývoje dětí a dospívajících s faktory optimalizace*. Brno: Doplněk. ISBN 80-7239-060-0.
- HÁJEK, B., a kol. 2007. *Jak vytvořit vzdělávací program pro školní družiny*. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-233-1.
- HÁJEK, B., HOFBAUER, B., PÁVKOVÁ, J., 2011. *Pedagogické ovlivňování volného času: Trendy pedagogiky volného času*. Vyd. 2., aktualiz. [i.e. 3. vyd.]. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0030-7.
- HÁJEK, B., PÁVKOVÁ, J. a kol. 2007. *Školní družina*. 2. Aktual. Vyd. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-268-3.
- JUCOVIČOVÁ, D., ŽÁČKOVÁ, H., 2008. *Reedukace specifických poruch učení u dětí*. Praha: Portál. Speciální pedagogika (Portál). ISBN 978-80-7367-474-8.
- NEUMAN, J., 2000. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě: [od 9 do 99 let]*. Vyd. 3. Praha: Portál. ISBN 80-7178-405-2.
- PAUSEWANG, E., 1993. *130 didaktických her pro skupiny dětí od 3 do 8 let*. Praha: Portál. ISBN 80-85282-49-6.
- POKORNÁ, V., 2001. *Teorie a náprava vývojových poruch učení a chování*. Vyd. 3., rozš. a opr. Praha: Portál. ISBN 80-7178-570-9.

- POSPÍŠILOVÁ, H., KOMÍNKOVÁ, L. 2015. *Svět školní družiny: etnografická studie*. V Olomouci: Univerzita Palackého. ISBN 978-80-244-4789-6.
- PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J., 2008. *Pedagogický slovník*. 4., aktualiz. vyd. [i.e. Vyd. 5.]. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-416-8.
- RÁČEK, P., 2013. *Nové hry do klubovny*. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0146-5.
- SINDELAR, B., 1996. *Předcházíme poruchám učení: Soubor cvičení pro děti v předškolním roce a v první třídě*. Praha: Portál. ISBN 80-85282-70-4.
- SUCHÁ, J., 2012. *Skupinové hry pro cvičení paměti v každém věku*. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0059-8.
- VÁGNEROVÁ, M., 2000. *Vývojová psychologie: Dětství, dospělost, stáří*. Praha: Portál. ISBN 80-7178-308-0.
- VECHETA, V., 2009. *Indoor aktivity: 50 her a aktivit pro trénink, školení i zábavu*. Brno: Computer Press. Edice aktivit a her. ISBN 978-80-251-2561-8.
- ZAPLETAL, M., 1996. *Velká encyklopedie her*. 2. vyd., 1. vyd. v nakl. Leprez. Praha: Leprez. ISBN 80-901826-9-0.
- ZELINKOVÁ, O., 2009. *Poruchy učení: dyslexie, dysgrafie, dysortografie, dyskalkulie, dyspraxie, ADHD*. 11. vyd. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-514-1.

Seznam elektronických zdrojů

- ZÁKLADNÍ ŠKOLA LIBEREC, UL. 5. KVĚTNA, 2016. Charakteristika školy. In: *Charakteristika školy* [online].[vid. 10. 1. 2016]. Dostupné z: http://zs5kveten.darkhelm.eu/sites/default/files/2-charakteristika_skoly.pdf
- ZÁKLADNÍ ŠKOLA LIBEREC, UL. 5. KVĚTNA, 2016. Školní družina. In: *Školní družina* [online].[vid. 10. 1. 2016]. Dostupné z: <http://zs5kveten.darkhelm.eu/dru%C5%BEina>

Přílohy

Seznam příloh

- Příloha č. 1 - Povídání k příběhům v motivačních částích
- Příloha č. 2 - Úkol Močály
- Příloha č. 3 - Úkol Vysvobození prokletých indiánů
- Příloha č. 4 - Úkol Lovení ryb
- Příloha č. 5 - Úkol Skládání totemů
- Příloha č. 6 - Úkol Stavění vesnice po vichřici
- Příloha č. 7 - Úkol Ziskávání kapek vody
- Příloha č. 8 - Úkol Zapisování cest do map
- Příloha č. 9 - Úkol Záchrana předmětů před zemětřesením
- Příloha č. 10 - Úkol Recept na ovocný salát
- Příloha č. 11 - Pokyny ke hře Záchrana předmětu před zemětřesením

Seznam tabulek

- Tabulka 1 – Výsledky činností dětí, Kimova hra, na začátku programu
- Tabulka 2 – Výsledky činností dětí, Kimova hra, na konci programu
- Tabulka 3 – Výsledky činností dětí, Tři víčka a polystyrenový žeton, začátek i konec programu
- Tabulka 4 – Výsledky činností dětí, Zavři oči a sed' v klidu, začátek i konec programu
- Tabulka 5 – Výsledky činností dětí, Najdi 5 rozdílů, začátek i konec programu

Seznam fotografií

- Obrázek č. 1 – Postup jednotlivých míchání
- Obrázek č. 2 – Najdi 5 rozdílů
- Obrázek č. 3 – Seznam ovoce ke hře Recept na ovocný salát
- Obrázek č. 4 – Kartyčky ke hře Močály 1
- Obrázek č. 5 – Kartyčky ke hře Močály 2
- Obrázek č. 6 - Kartyčky ke hře Močály 3
- Obrázek č. 7 – Obsah věcí v pytlících ke hře Vysvobození prokletých indiánů
- Obrázek č. 8 – Puzzle ke hře Skládání puzzle
- Obrázek č. 9 – Totemy ke hře Skládání totemů
- Obrázek č. 10 – Pomůcky ke hře Stavění vesnice po vichřici
- Obrázek č. 11 – Pařáty ke hře Přiřadit tvary pařátů ke správným stopám 1
- Obrázek č. 12 – Pařáty ke hře Přiřadit tvary pařátů ke správným stopám 2
- Obrázek č. 13 – Mapy ke hře zapisování cest do map
- Obrázek č. 14 – Kartyčky ke hře Záchrana předmětů před zemětřesením
- Obrázek č. 15 – Kartyčky ke hře Recept na ovocný salát

Příloha č. 1 – Povídání k příběhům v motivačních částích

ÚVODNÍ POHÁDKA O KOUZELNÉ NÁČELNICKÉ ČELENCE

Za velikými mohutnými kopci a divokými říčkami se nachází malá indiánská vesnice. **Postupně na všechno na obrázku ukazovat.** Tato indiánská vesnice věří v mocné duchy obřích ptáků sídlících vysoko nad vrcholky stromů ve velikém hnízdě. **Ukazovat na kulisu vesnice.** Obří ptáci jsou čtyři a každý je jinak barevný, červený se jmenuje Kró, zelený Dré, žlutý Mrá a modrý Trů. **Postupně házet plyšáky do šátku.** A protože to jsou kouzelní ptáci a chtěli se odvděčit této indiánské vesnici za její důvěru a úctu k nim, darovali jí kouzelnou náčelnickou čelenku. **Objevuje se náčelník s barevnými pírky.** Tu vytvořili ze svých pírek. Díky této kouzelné čelence měla vesnice co pít a jíst a hladomor a žízeň se jim obloukem vyhýbaly. To se stalo již dávno a tato kouzelná čelenka se dědila z otce na syna po mnoho let. **Obě papírové loutky.**

Posledním, kdo tuto čelenku zdědil, byl nový náčelník, syn minulého náčelníka, Modrý oblak. A aby se mohl stát opravdovým uznávaným náčelníkem, musel vykonat pouť do obřího hnízda. **Postupně jde po cestě nakreslenou na kulise.** Ve velkém hnízdě se poprvé setkal s obřími ptáky a ti mu dali za úkol přečkat zde noc a pohlídat oheň, tak aby do rána nezhasl. **Objevuje se kulisa hořícího ohně. Ptáci zmizí.**

Co se ale nestalo, Modrý oblak byl po dlouhé cestě do hnízda tak unavený, že i přes veškerou snahu neustále usínal. A to přitom vyzkoušel různé techniky proti usnutí, např. neustále se štípal do ruky, držel si víčka, aby se nezavírala, pil černý čaj, ale nic nezabralo a Modrý oblak usnul. **Modrý oblak leží a chrápe.**

Objeví se ptáci. Když ráno přiletěli obří ptáci zpět a viděli, jak oheň nehoří a Modrý oblak spí, Kró, Dré a Mrá se natolik rozzlobili, že všechna pírka z jeho kouzelné čelenky vytrhali. V tu ránu přestala mít čelenka kouzelnou moc, a ptáci se rozletěli na všechny strany i s pírky té čelenky. **3 ptáci mizí a vymění se loutka náčelníka.** Jediný, kdo tam zbyl, byl modrý obří pták Trů, který měl s novým náčelníkem pochopení, a řekl mu: „Nemohu dopustit, aby se tvoje vesnice ocitla v tak velkém neštěstí, a tak ti pomohu najít pírka zpátky a udobřit si zbylé ptačí duchy. Ale nebude to jednoduché a sám to nezvládneš, budeš si muset sehnat nějaké pomocníky.“ A Trů odletěl hledat pírka. **Mizí modrý pták.**

Po chvílce smutného sezení začal Modrý oblak naříkat: „A kde mám ty pomocníky sehnat, když se vrátím do vesnice, tak mě s hanbou vyženou zase zpět (**chvilce zamyšlení**). Ale teď mě napadlo: Nepomůžete mi, vy děti, najít pírka a přidělat je zpátky na mou čelenku?“ **Promlouvání k dětem a čekání na jejich reakci.**

Tato pohádka slouží jako úvod do následujících aktivit.

Příloha č. 2 - Úkol Močály

„Modrý oblaku i vy všichni jeho pomocníci, musím vám sdělit, že jsem stále velice rozzlobený, poté co jsem letěl přes sedm jezer, devatero hor a pět pouští a pak se vrátil zkratkou domů, poblíž skal obřího hnízda, potkal jsem obřího ptáka Trů a ten mě přesvědčil, abych tobě Modrý oblaku dal ještě jednu šanci. Musíš splnit tento úkol: Za temným lesem je smrdutý močál v něm je spousta věcí, za každé 4 věci z něho vylovené získáš jedno pírkó zpět do své náčelnické čelenky, ale varuji tě, dej si pozor, věci se potápějí rychle a v močálech se může pohybovat jen jeden člověk. Tím končím „Haho“.

Příloha č. 3 – Úkol Vysvobození prokletých indiánů

Pomocí Tiché pošty posílám zprávu:

- Modrý oblaku
- mám pro tebe další úkol.
- Když jsem letěl na cestách,
- potkal jsem 8 prokletých indiánů.
- Jmenovali se:
- Pádící zajíc
- Ospalý den
- Kulhavý vlk
- Tichý žbluňk
- Smutný déšť
- Toulavý medvěd
- Divoký bzuk
- Velký nos
- Vysvobodíš je tak,
- že uhodneš
- co mají ve svých váčcích.
- Za každého osvobozeného indiána
- získáš jedno pírkó.

Příloha č. 4 - Úkol Lovení ryb

Poté co byli Pádící zajíc, Ospalý den, Kulhavý vlk, Tichý žbluňk, Smutný déšť, Toulavý medvěd, Divoký bzuk a Velký nos vysvobozeni ze zakletí, rozhodli se, že se vrátí do své indiánské vesnice. To, ale nebylo vůbec jednoduché vzpomenout si, kde ta jejich vesnice leží. Proto se velení ujal nejprve Toulavý medvěd, ten znal všechny stezky v lese. Když ale vyšly z lesa, Toulavý medvěd nevěděl kudy dál. Po chvíli čekání ucítil Velký nos vítr, vanoucí od jejich vesnice: „Hm, to budou zase placky, co tam vaří“, řekl Velký nos a tak se vydali po větru. Když došli až ke skalám, Velký nos už necítil, kam mají jít, proto poslali Tichého žbluňka a Divokého bzuka na vrcholky skal, aby se koukli, zda už není jejich vesnice v dohledu. Divoký

bzuk a Tichý žbluňk byli hbití a dobří lezci, proto byli na vrcholku hnedka, odtamtud' viděli mraky, mraky a zase jenom mraky. Až po chvíli se rozjasnilo a oni viděli daleko do krajiny, ale všechno bylo tak malé, že nic nerozeznali, proto poslal Tichý žbluňk Divokého bzuka dolů pro Smutného deště, který měl ze všech nejlepší zrak. Divoký bzuk byl dole coby dup, ale nahoru to oběma trvalo delší dobu, protože Smutný dešť byl nešikovný a Divoký bzuk mu musel hodně pomáhat. Nakonec se oba dostali nahoru. Smutný dešť zahlédl a rozpoznal jejich vesnici hnedka. Všichni 3 slezli dolů a celou skupinu vedl Smutný dešť. Protože šli dlouho, skoro celý den, začali být všichni unavený. Kulhavého vlka rozbolela noha a Ospalý den spal za chůze, opřený o ramena Velkého nosa. Když konečně dorazili do vesnice, všichni vesničané je přátelsky přivítali, ale když se chtěli po dlouhé cestě najíst, byly k jídlu jen ty suché placky, které cítil při cestě Velký nos. Indiáni se tomu divili, hlavně proto, že v řece viděli velké množství ryb. Vesničané jim pověděli, že zatímco byli pryč, se v řece usídlil zlý duch a ten málokdy nechá rybáře chytit rybu. To se nikomu z navrátilích indiánů nelíbilo, a tak zvolili Pádícího zajíce, který byl nejrychlejší běžec, aby sehnal pomoc. Pádící zajíc se vydal ihned na cestu a na ní potkal žlutého obřího ptáka Mrá a ten mu přislíbil pomoc.

- Pádící zajíc – ruce na hlavu udělat z nich uši, zuby vycenit, naznačit běh
- Ospalý den – zívnout a lehnout
- Kulhavý vlk – „aúúúúúú“ vytí na měsíc, kulhat na nohu
- Tichý žbluňk – prst přes pusu, spadnout do dřepu
- Smutný dešť – udělat smutný obličej a prsty na ruku třepotat a naznačit tak dešť
- Toulavý medvěd – zmateně se rozhlížet a bručet „brum brum brum“
- Divoký bzuk – bzučet a máchat rukama, jakože ji od sebe odháníme ryhle pryč
- Velký nos – dělat, že něco čicháme a dunět nahlas nosem

Příloha č. 5 – Úkol Skládání totemů

Modrý oblaku, pomocí této zprávy promlouvám k tobě, já mocný obří pták Kró, ten s červenými pírkami. Potom, co jsem celý rozzloben odletěl s obřího hnízda, létal jsem vysoko v oblacích. Po pár dnech mě ale našel Trů a přesvědčil mě o tom, že ti mám dát ještě jednu šanci. Tak tedy mým prvním úkolem pro tebe je, dojít na Tichý palouček, kde jsou rozbořené a rozpadlé čtyři totemy. Když je postavíš do původního stavu, dám ti za ně 8 pírek. Obrázky, jak vypadaly totemy, když ještě stály v plné kráse, nalezneš na Černých skalách, které jsou hluboko v údolí. Přeji ti hodně štěstí i tvým pomocníkům. Haho.

Příloha č. 6 - Úkol Stavění vesnice po vichřici

Modrý oblaku mám pro tebe další úkol. Za Malými skalami jsem objevil vesnici nazývanou Svištící vítr a místní vesničané mě poprosili, zda bych k nim mohl poslat pár pomocníků, kteří by jim pomohli v období velkých nočních vichřic. Toto období je nebezpečné, protože během něho fouká silný vítr měnící se někdy ve vichřici. Tyto vichry foukají jen v noci. A když se

vesničané ráno probudí musejí znovu vše stavět a dávat vesnici zpět do původního stavu. Pokud jim pomůžeš s obnovováním zbořené vesnice, dostaneš za každé toto obnovení vesnice jedno pířko. A nezapomeň, musíš tam přespávat s vesničany, abys věděl, jak vesnice vypadala před zbouráním.

Příloha č. 7 - Úkol Získávání kapek vody

Modrý oblaku, ve vesnici Ostrá sekera nastalo období sucha. To se projevuje tím, že v okolí této vesnice vyschly všechny studny, studánky a potoky, ale občas se stane, že zaprší, a na chvíli je trochu vody. Tvým úkolem je pomoci vesničanům vytvořit zásoby vody. Musíš být trpělivý a vyčkávat až zaprší. Pak co nejrychleji dostat kapky vody k vesničanům a vytvořit z nich zásoby vody pro celou vesnici. Pokud to zvládneš, získáš nazpět pár kouzelných pířek.

Příloha č. 8 - Úkol Zapisování cest do map

Modrý oblaku od Mrá a Kró jsem slyšel, že ty i tvý pomocníci jste zvládli všechny jejich úkoly. Proto doufám, že zvládneš i ty mé. Když jsem se byl podívat za mým indiánským kamarádem, nazývaným Oko Slunce, který zaznamenává cesty do map, posteskl si mi, že před měsícem, zasáhla jeho vesnici povodeň a ta způsobila, že všechny cesty z jeho map byly vymazány. Ale není vše ztracené. On své cesty zaznamenával pomocí souřadnic, a tyto souřadnice měl napsané na lístečkách, nicméně povodeň všechny lístečky smetla. Pokud mu pomůžeš najít všechny lístečky se souřadnicemi a zaznamenat znovu jeho cesty do map, vrátím ti zpět tvá pířka.

Příloha č. 9 – Úkol Záchrana předmětů před zemětřesením

Modrý oblaku, tvým dalším úkolem je zachránit a neztratit věci při zemětřeseních. Věci, které máš zachránit, ti poví předpověď Malého šamana a nezapomeň, na záchranu máš jen chvíli.

Příloha č. 10 – Úkol Recept na ovocný salát

Modrý oblaku mým posledním úkolem pro tebe je, pomoc sestavit recept na ovocný salát od indiánského kuchaře jménem Zuřící Kotlík. Musíš zjistit správné pořadí ovoce, které patří do salátu. Přeju hodně zdaru, Haho.

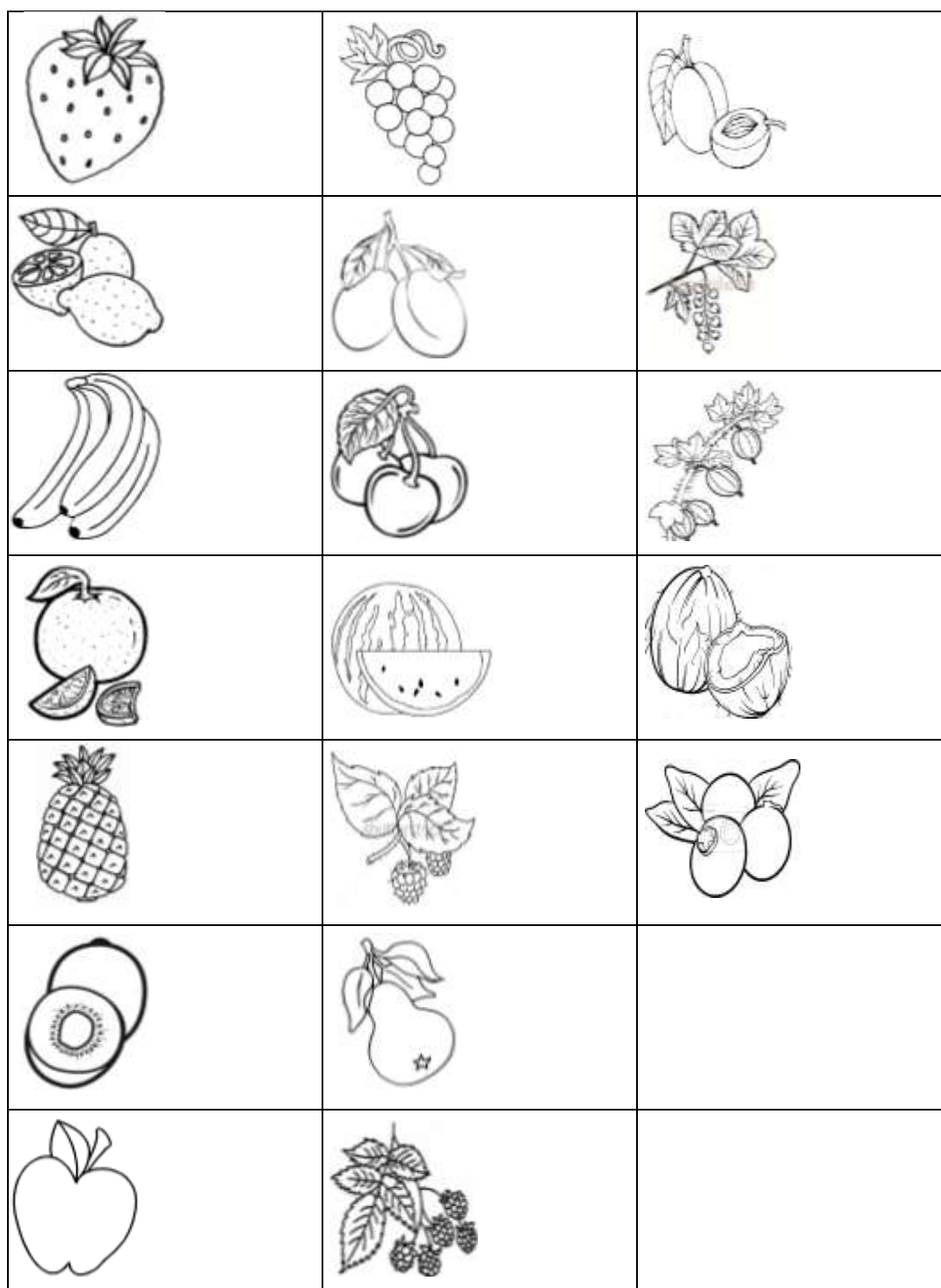
Kolik je v místnosti tabulí?	2
Kolik je v místnosti červených stolů?	5
Kolik je v místnosti žlutých židlí?	11
Kolik je v místnosti zelených molitanů na spaní?	3
Kolik oken je na domečku pro panenky?	10
Kolik je v místnosti celkem stolů?	13

Příloha č. 11 – Pokyny ke hře Záchrana předmětu před zemětřesením

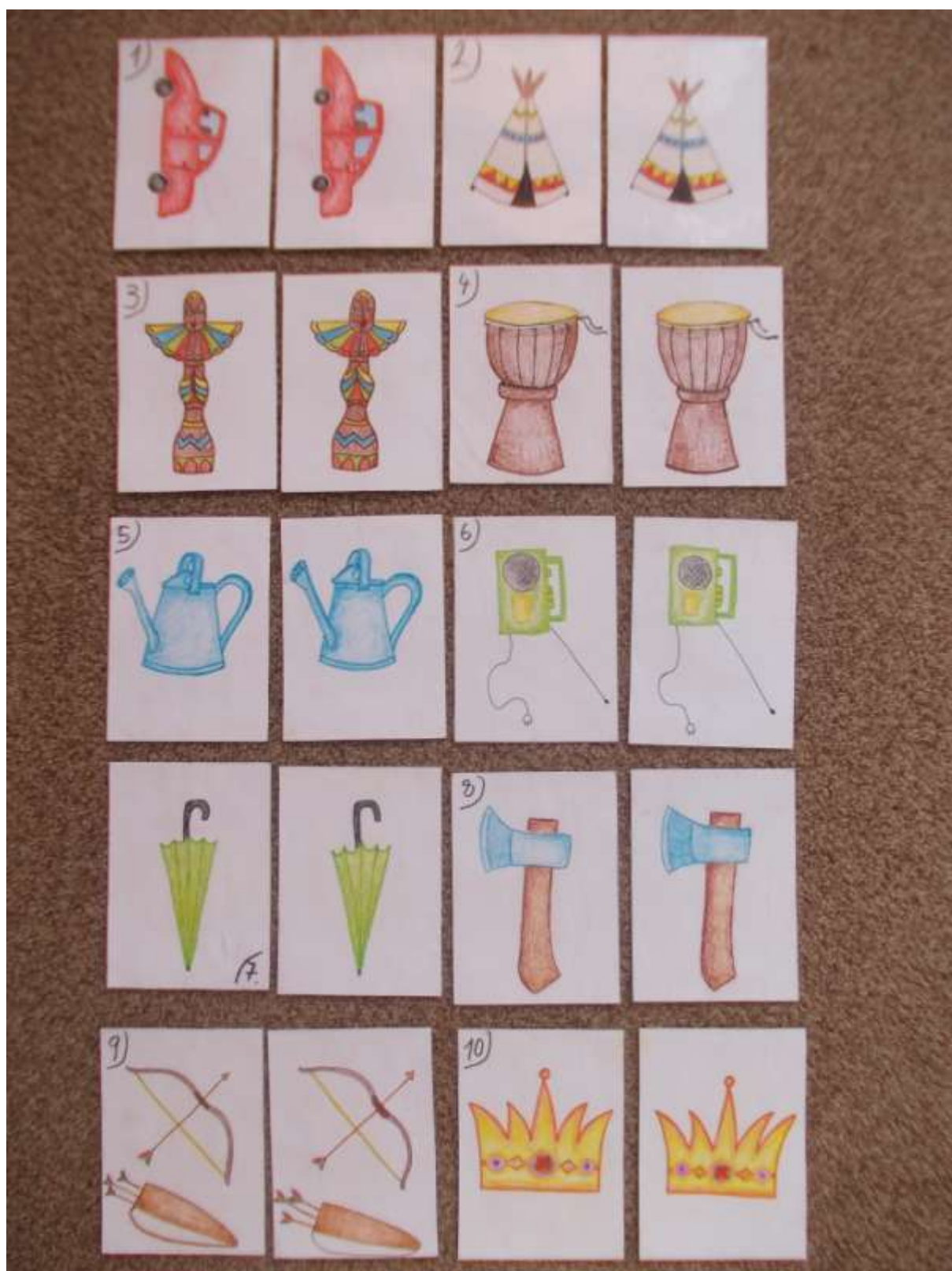
Pokyny na lístečkách při hře Záchrana předmětů před zemětřesením

- 1 ruka třešně, noha klíč
- 2 ruka jablko, ruka brýle
- 3 noha hrnek, ruka mrkev
- 4 noha konev, noha tužka
- 5 ruce paprika a buben, noha tužka
- 6 nohy tenisák a nůžky, ruka luk
- 7 ruka vidlička, nohy hodinky a jablko
- 8 noha klíč, ruce ponožky a deštník
- 9 nohy tenisák a ponožky, ruce luk a brýle
- 10 ruce hodinky a deštník, nohy mrkev a členka
- 11 pravá ruka klíč, pravá noha buben
- 12 levá ruka luk, levá noha vidlička
- 13 pravá noha brýle, pravá ruka hodinky
- 14 levá noha deštník, levá ruka tužka
- 15 ruce tenisák a ponožky, pravá noha členka
- 16 ruce konev a buben, levá noha mrkev
- 17 nohy vidlička a tužka, pravá ruka klíč
- 18 nohy hrnek a luk, levá ruka buben
- 19 nohy deštník a mrkev, pravá ruka jablko
- 20 ruce klíč a mrkev, nohy paprika a jahody
- 21 pravá ruka žlutá zelenina
- 22 nohy červené ovoce
- 23 levá noha věc která se dává na hlavu
- 24 levá ruka měří to čas
- 25 ruce oblečení a kulatá věc
- 26 pravá noha píše se s tím, levá ruka odemykají se s tím dveře
- 27 ruce červené ovoce, levá noha pomocí této věci nezmokneme
- 28 levá noha hudební nástroj
- 29 pravá ruka věc která stříhá papír, levá noha příbor, věc na kterou napichujeme
jídlo
- 30 ruce a nohy jídlo ovoce a zelenina

Obrázek č. 3 – Seznam ovoce ke hře Recept na ovocný salát



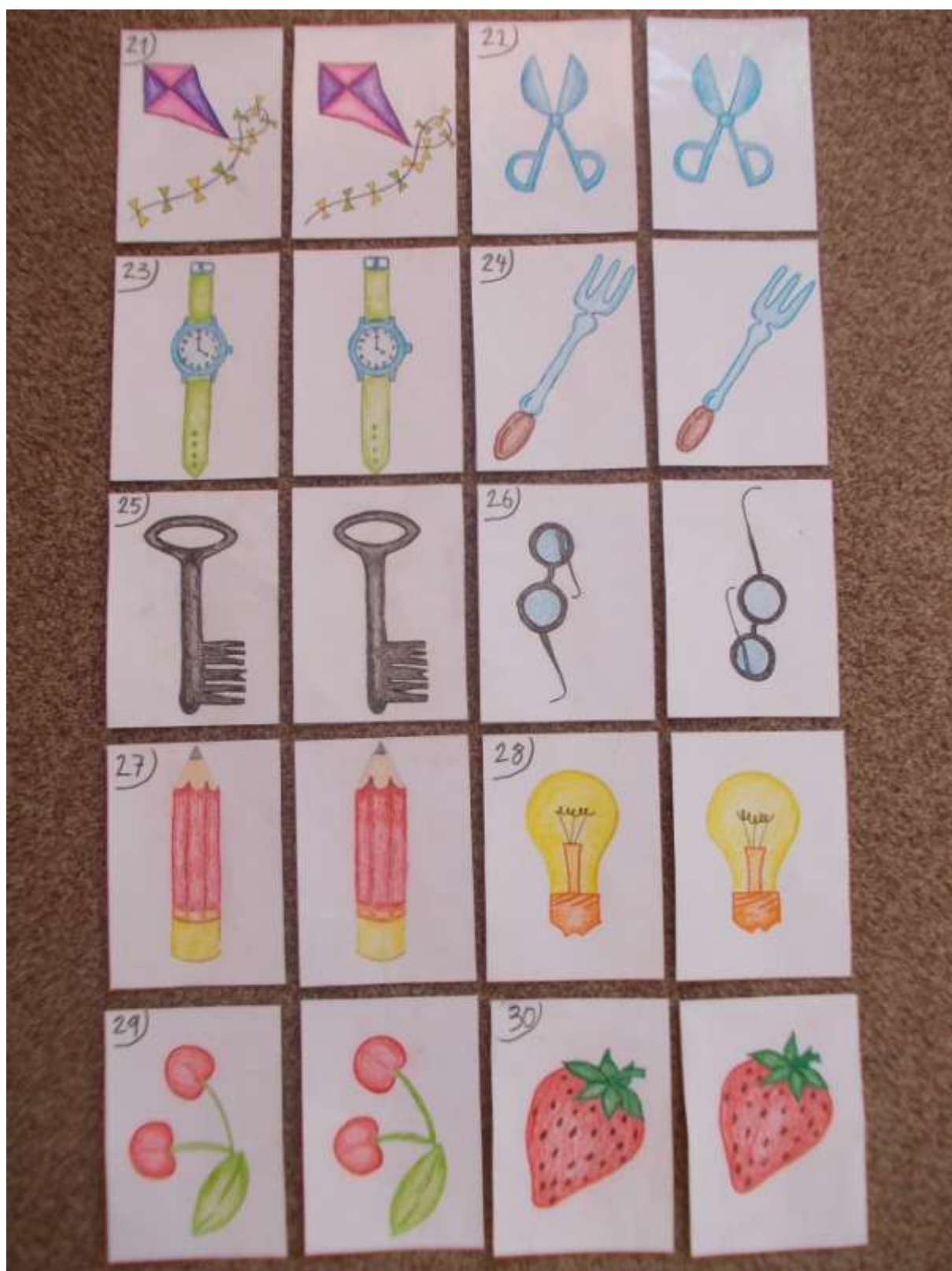
Obrázek č. 4 – Kartičky ke hře Močály 1



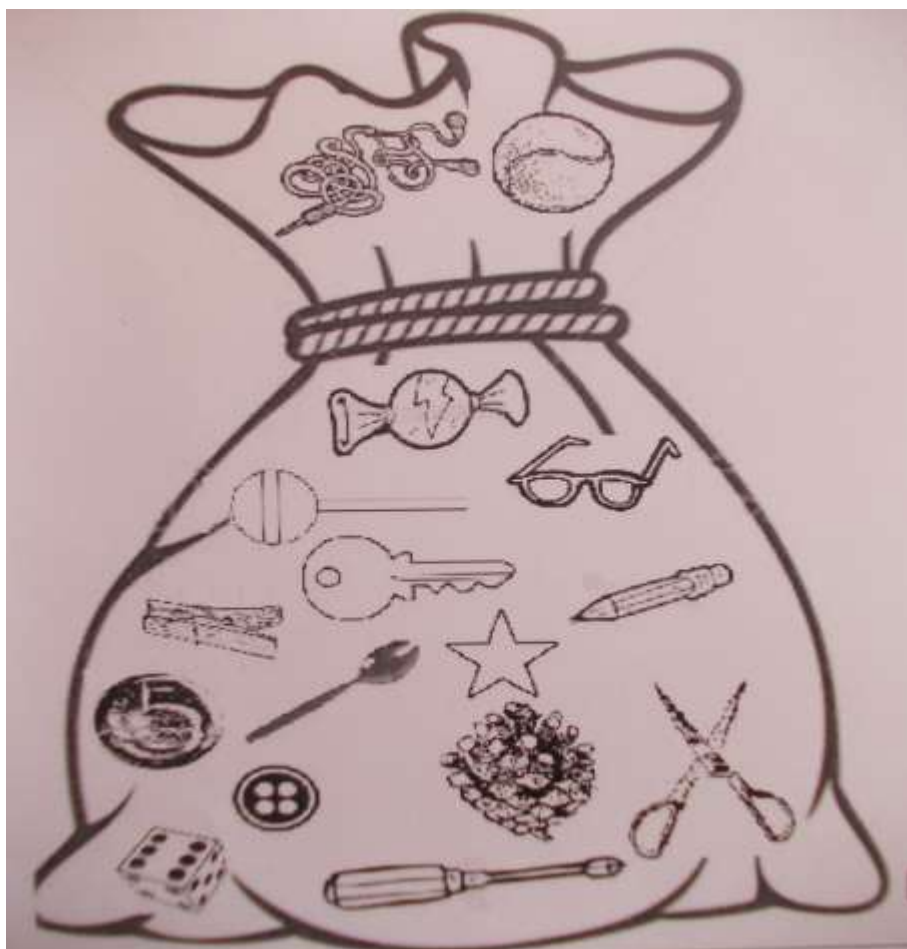
Obrázek č. 5 – Kartičky ke hře Močály 2



Obrázek č. 6 - Kartičky ke hře Močály 3



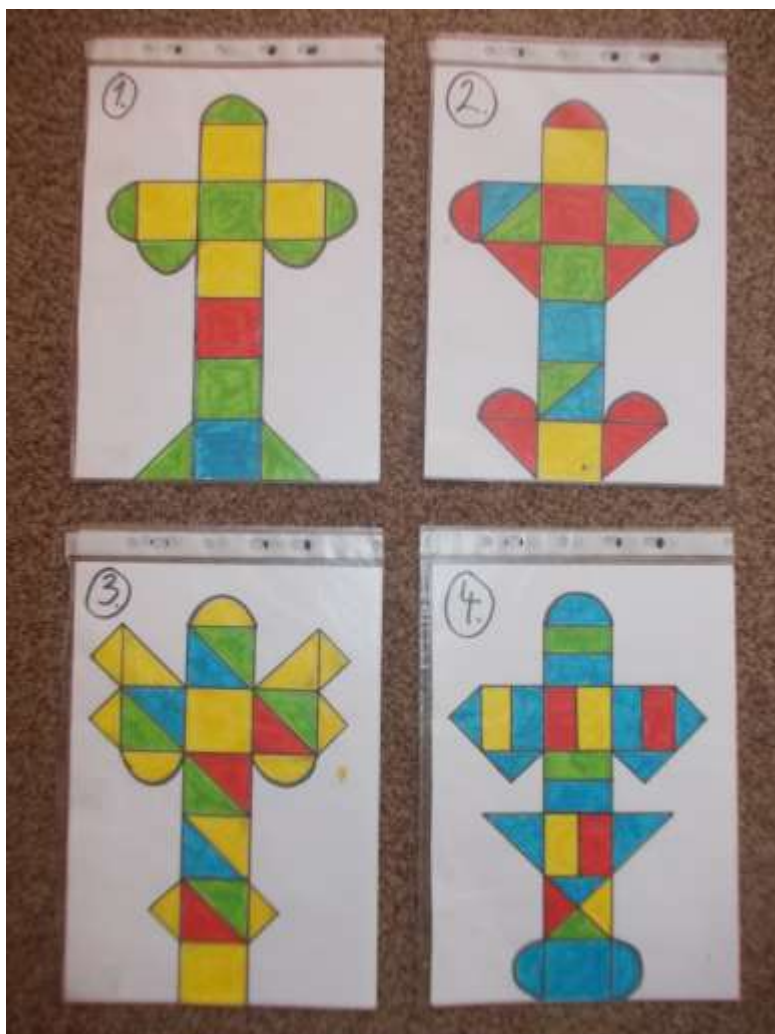
Obrázek č. 7 – Obsah věcí v pytlících ke hře Vysvobození prokletých indiánů



Obrázek č. 8 – Puzzle ke hře Skládání puzzle



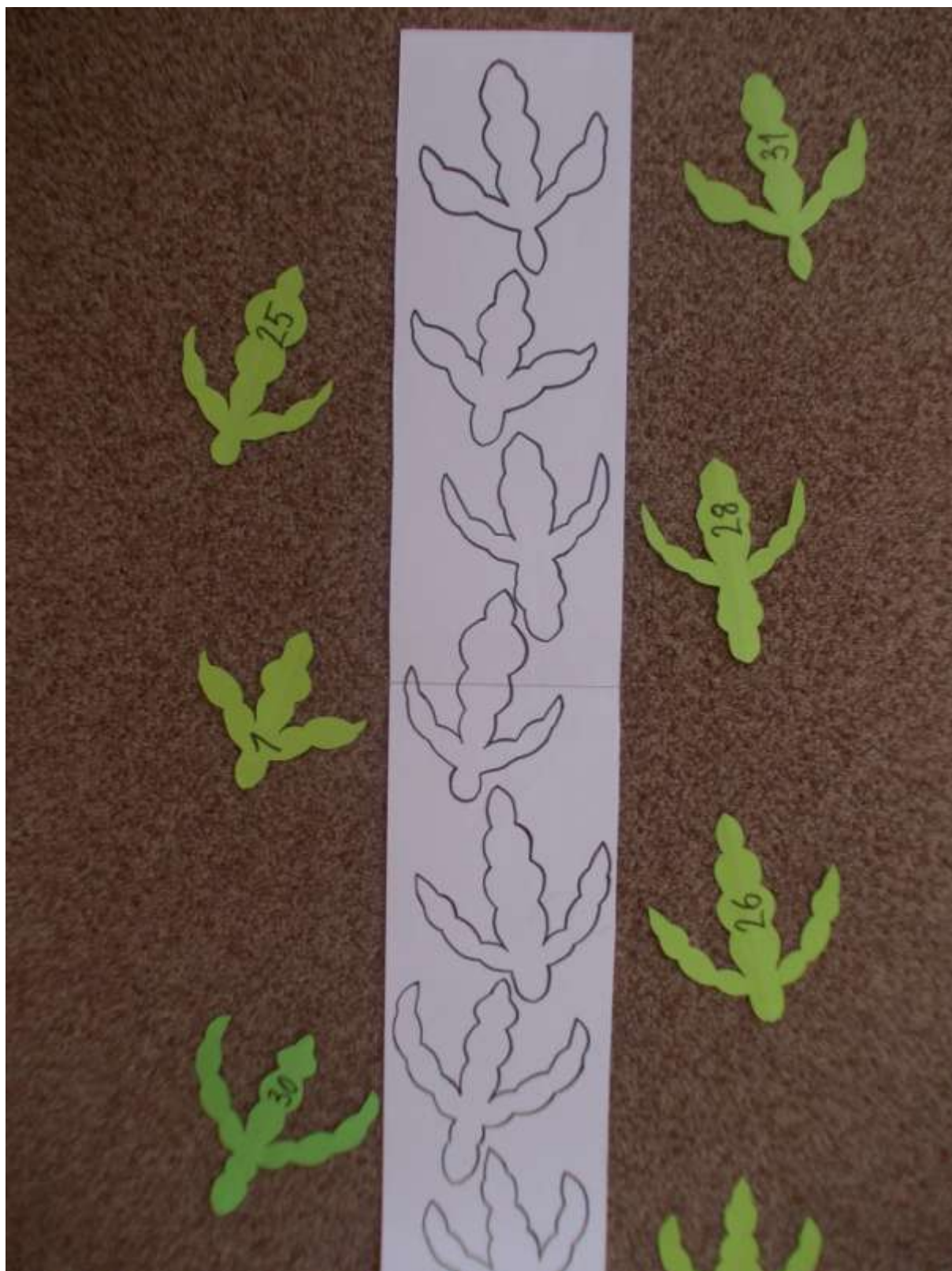
Obrázek č. 9 – Totemy ke hře Skládání totemů



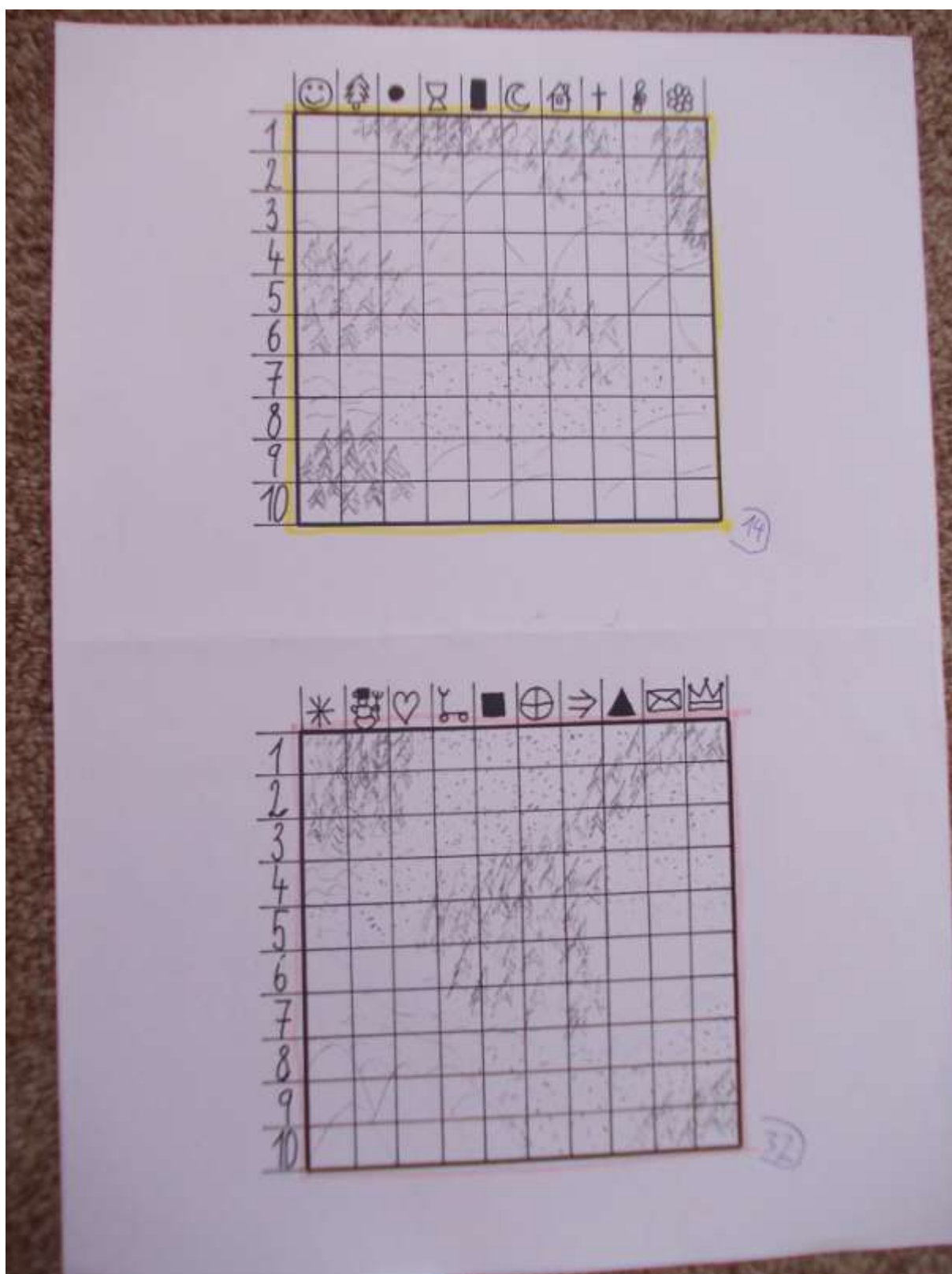
Obrázek č. 10 – Pomůcky ke hře Stavění vesnice po vichřici



Obrázek č. 12 – Pařáty ke hře Přřadit tvary pařátů ke správným stopám 2



Obrázek č. 13 – Mapy ke hře zapisování cest do map



Obrázek č. 14 – Kartičky ke hře Záchrana předmětů před zemětřesením



