

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI
PEDAGOGICKÁ FAKULTA
Katedra primární pedagogiky

Romana Polzerová

Obor: Učitelství 1. stupně základních škol

**Didaktická hra v elementárním učení
(čtení, psaní)**

Diplomová práce

Vedoucí práce: PhDr. Martina Fasnerová, PhD.

Olomouc 2011

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně a použila jen uvedené informační zdroje.

V Olomouci dne 7. dubna 2011

.....
Romana Polzerová

Poděkování

Děkuji PhDr. Martině Fasnerové, PhD. za odborné vedení práce a vstřícný postoj při konzultacích této diplomové práce.

Děkuji všem vyučujícím na základních školách za jejich pomoc při realizaci průzkumného šetření.

OBSAH

ÚVOD	7
1 TEORIE DIDAKTICKÉ HRY	8
1.1 Vymezení pojmu didaktická hra.....	8
2 DIDAKTICKÁ HRA A JEJÍ PODSTATA	10
2.1 Charakteristické znaky didaktické hry.....	10
2.2 Klasifikace didaktické hry.....	10
3 DIDAKTICKÁ HRA JAKO PROSTŘEDEK MOTIVACE VE VÝUCE	13
3.1 Motivace a její význam.....	13
3.2 Zařazení didaktické hry do systému metod výuky.....	14
3.2.1 Aktivizační výukové metody.....	14
3.3 Význam didaktické hry ve výuce čtení, psaní.....	16
4 STRUKTURA DIDAKTICKÉ HRY	18
4.1 Výběr hry.....	18
4.2 Příprava hry.....	19
4.2.1 Uvádění hry.....	20
4.2.2 Pravidla.....	20
4.3 Realizace hry.....	20
4.3.1 Motivace.....	21
4.3.2 Řízení hry.....	21
4.4 Místo a organizace.....	21
4.4.1 Vlastní průběh hry.....	22
4.5 Zakončení hry.....	23
4.5.1 Hodnocení hry.....	23
5 PEDAGOGICKÝ VÝZKUM VYUŽITÍ DIDAKTICKÉ HRY VE VÝUCE ČTENÍ, PSANÍ	24
5.1 Podstata metody dotazování.....	24
5.2 Vymezení cíle, stanovení hypotéz.....	24
5.3 Popis zkoumaného vzorku.....	24
5.4 Výsledky a zhodnocení výzkumu.....	25
5.5 Ověření hypotéz.....	41
5.6 Diskuse.....	42

6 ZÁSOBNÍK HER – KONKRÉTNÍ NÁMĚTY DIDAKTICKÝCH HER	44
6.1 Metodická příprava didaktické hry.....	44
6.2 Didaktické hry pro rozvoj smyslového vnímání.....	44
6.2.1 Hry k rozvoji zrakového vnímání.....	45
6.2.1.1 <i>Na rybáře</i>	45
6.2.1.2 <i>Ztracená písmenka</i>	46
6.2.2 Hry k rozvoji sluchového vnímání.....	47
6.2.2.1 <i>Slepý detektiv</i>	47
6.2.2.2 <i>Na pozorného čtenáře</i>	48
6.2.3 Hry k rozvoji hmatu.....	49
6.2.3.1 <i>Kouzelný měsíc</i>	49
6.2.3.2 <i>Co je to za oísmo?</i>	50
6.3 Didaktické hry intelektuální.....	51
6.3.1 Hry k rozvoji paměti.....	51
6.3.1.1 <i>Na procházce</i>	51
6.3.1.2 <i>Tajemný dopis</i>	52
6.3.2 Hry k rozvoji pohotovosti a představivosti.....	53
6.3.2.1 <i>Bystré oko</i>	53
6.3.2.2 <i>Budíček</i>	54
6.4 Hry k rozvoji řeči.....	55
6.4.1 Hry k rozvoji artikulace.....	55
6.4.1.1 <i>Na němého</i>	55
6.4.1.2 <i>Abeceda mimozemšťanů</i>	56
6.4.2 Hry k rozvoji slovní zásoby.....	57
6.4.2.1 <i>Písmenkový kruh</i>	57
6.4.2.2 <i>Mateřídouška</i>	58
6.4.3 Hry k rozvoji pozornosti.....	59
6.4.3.1 <i>Co zmizelo ze stolu?</i>	59
6.4.3.2 <i>Pořadí</i>	60
6.5 Hry k rozlišování hlásek a písmen.....	61
6.5.1 <i>Pozor, písmenko!</i>	61
6.5.2 <i>Postřeh</i>	62
6.6 Hry se slabikou.....	63
6.6.1 <i>Skládačka</i>	63

6.6.2	<i>Kamarádi</i>	64
6.7	Hry se slovy.....	65
6.7.1	<i>Kdo hledá, ten najde</i>	65
6.7.2	<i>Jmenné věžičky</i>	66
6.8	Hry na kontrolu porozumění.....	67
6.8.1	<i>Na zvířátka</i>	67
6.8.2	<i>Kdo jsi?</i>	68
7	ZÁVĚR	69
8	SEZNAM LITERATURY A PRAMENŮ	70
9	SEZNAM PŘÍLOH	73
	PŘÍLOHY	
10	ANOTACE	84

ÚVOD

„Hra jest radost. Učení při hře jest radostné učení.“

J. A. Komenský

Všechno se mění a vyvíjí. Škola, vyučovací metody a samotné vyučování nejsou výjimkou. Proces učení zvláštním způsobem ovlivňuje vývoj žáků. Jedním z cílů učitelské práce je vzbudit v žácích chuť do učení, dostat do vyučování radost. Škola se stává prostřednictvím her skutečnou „školou hrou.“ Je mnoho učitelů, kteří neradi mění své metody a formy práce, ale naštěstí je více těch, kteří něco měnit chtějí. Používáním didaktických her ve výuce se vyučovací hodiny stávají zajímavějšími, pestřejšími a pro žáky i přitažlivějšími.

Cílem mé diplomové práce je zdůraznit význam didaktické hry ve výuce čtení a psaní, vysvětlit proč je důležité zařazovat didaktickou hru do výuky na 1. stupni základních škol, poukázat na význam motivace a v neposlední řadě vytvořit vlastní zásobník her s konkrétními náměty.

Diplomovou práci jsem rozdělila na dvě části, a to část teoretickou a praktickou. V teoretické části se zmiňuji o vymezení pojmu a podstatě didaktické hry, o charakteristických znacích a různých hlediscích z pohledu klasifikace didaktických her. Velkou pozornost věnuji motivaci a aktivizačním metodám, ke kterým právě didaktická hra patří. Nezapomínám ani na význam a přehlednou strukturu didaktické hry. Součástí teoretické části je výzkumné šetření, jehož cílem bylo zjistit využití a četnost zařazení didaktických her do výuku čtení, psaní, zjistit nejčastější druhy, funkce didaktických her, metody a formy práce učitelů. Rovněž jsem se snažila zjistit dostupnost didaktického materiálu, pozitiva a negativa didaktických her ve výuce.

V praktické části jsem vytvořila zásobník didaktických her s konkrétními náměty. Pro přehlednost jsem uvedené hry seřadila do určitých kategorií. Budu ráda, když uvedené náměty budou zpestřením hodin Českého jazyka a poslouží nejednomu učiteli.

1 TEORIE DIDAKTICKÉ HRY

1.1 Vymezení pojmu didaktická hra

Hra jako taková je dobrovolná činnost jedince, má významný podíl na jeho životě a vývoji. Je typická pro dětský věk, ale provází i život dospělého. Hra přináší pocity radosti a uspokojení, má výchovný charakter a upevňuje sociální vztahy. Zařadíme-li hru do výchovně - vzdělávacího procesu, mluvíme již o didaktické hře mající svůj cíl a pravidla. Didaktickou hru je možné využívat při vysvětlování, upevňování učiva, ověřování, ale také pro motivaci žáků a spontánního učení.

V pedagogickém slovníku můžeme nalézt tuto definici: „ Didaktická hra je analogií spontánní činnosti dětí, která sleduje (pro žáky ne vždy zjevným způsobem) didaktické cíle. Může se odehrávat v učebně, tělocvičně, na hřišti, v přírodě. Má svá pravidla, vyžaduje průběžné řízení, závěrečné vyhodnocení. Je určena jednotlivcům i skupinám žáků, přičemž role pedagogického vedoucího mívá široké rozpětí od hlavního organizátora až po pozorovatele. Její předností je stimulační náboj, neboť probouzí zájem, zvyšuje angažovanost žáků na prováděných činnostech, podporuje jejich tvořivost, spontaneitu, spolupráci i soutěživost, nutí je využívat různých poznatků a dovedností, zapojovat životní zkušenosti. Některé didaktické hry se blíží modelovým situacím reálného života.“ (Průcha, J., Walterová, E., Mareš, J., 1995, str. 23)

Didaktická hra je pro dítě přirozenou činností, poskytuje mu poznatky a dovednosti formou hry, pomáhá překonávat i ty největší obtíže při výuce. Moudří učitelé kladli a kladou na motivaci a hru velký důraz, a to zejména na 1. stupni základní školy. Didaktická hra se osvědčuje jako vhodný prostředek k tomu, aby žáci učivo dobře zvládli, aby se těšili na výuku a získávali nové vědomosti a dovednosti ne úmornou drínou, ale přirozenější a příjemnější cestou. Hra používaná během výuky se liší od spontánní hry dítěte mimo školní prostředí. Není tolik svobodná, stává se cílevědomou aktivitou rozvíjející žákův postřeh, smysly a představivost. Stále si ale zachovává podobu hry, vtahuje žáky do zábavné činnosti. Vyučování se tak stává zajímavější a umožňuje učiteli poznat lépe třídní kolektiv.

„Didaktická hra umožňuje realizovat proces učení nejen verbálním a pojmovým učením, ale také senzomotorickým učením, emocionálním učením, zážitkem, sociálním učením i zkušeností, kde je úspěšnost zapamatování vyšší.“ (Masariková, 1994, s. 38).

Žáci si vědomosti získané během hry lépe pamatují, lépe se učí a déle pamatují to, co mohli vidět, slyšet, dotýkat se toho, cítit. Žáci se také učí mnoho definic, pouček a pravidel, jejichž osvojování je velmi náročné. Proto je nutné využít vhodných metod, ve kterých žák používá k vyvozování induktivní nebo deduktivní myšlení. Tento způsob vyvozování je typický právě pro didaktické hry. Didaktická hra plní konkrétní učební cíle, které pozitivně rozvíjejí vědomosti, dovednosti a návyky žáka. Hrou také utváříme kladný vztah žáků k danému tématu, vyučovacímu předmětu, učiteli, spolužákům a škole jako takové.

Důležité je uvědomit si rozdíl mezi didaktickou hrou a vyučováním. Při vyučování sledujeme konkrétní cíl, ke kterému se snažíme dojít co nejsnazší cestou. Didaktická hra také sleduje konkrétní cíl. Docházíme ale k němu cestou, kterou se snažíme lépe přizpůsobit dětskému světu, a to hrou, která je pro něj zábavná a zajímavá. Na jednu stranu je žák otevřen hru přijímat ve výuce jako něco příjemného, jako zábavný prvek ve výuce, odpočínutí od učení, při kterém sedí v lavici a musí poslouchat nebo psát. Na druhé straně žáci porovnávají tyto hry s komerčními hrami, se kterými se setkávají doma a v obchodech. Zde se jim nabízí nepřeberné množství her, při kterých mohou zažívat mnohem silnější emoce a větší dobrodružství než při hře, která je zařazena do výuky. Jde o to, naučit žáky vnímat rozdíl mezi hravými činnostmi, které prožívají opravdově se svými kamarády a v příjemném prostředí, a mezi počítačovými hrami, které poskytují neopravdové zážitky. Naučit je vážit si her, při kterých se mohou sdílet, seznamovat se s druhými a dokázat něco víc, než „zabít všechny ostatní.“ (Maňák, Švec, 2003).

Didaktická hra neslouží pouze k učení a zábavě. Hravou formou rozvíjí především poznávací funkce. Má značný vliv na kognitivní funkce žáka (zejména při řešení problémových situací), motivaci a aktivizaci, emocionalitu, socializaci (žák vnímá své přednosti i nedostatky při týmové spolupráci), komunikaci a kreativitu.

2. DIDAKTICKÁ HRA A JEJÍ PODSTATA

2.1 Charakteristické znaky didaktické hry

Didaktická hra je specifická forma poznání a získávání zkušeností, vědomostí, dovedností a návyků řídicí se vlastními pravidly. Je tvořivá, slouží jako vnitřní motivace žáka a je zaměřena na žáka, na jeho vlastní organizaci. Didaktická hra vzbuzuje zájem žáka o učení, naplňuje žáka citem pro dokonalost v činnosti, která v něm vyvolává pocit sebeuspokojení, radosti, naplněnosti a uvolnění. Hra pomáhá k socializaci žáka, při hře se vytváří sociální interakce žák - žák, žák - skupina, žák - učitel. Má různé podoby, může být organizována pro jednotlivce, skupiny, celé třídy nebo školy. Nejčastěji trvá 5 – 10 minut, může trvat i déle.

Didaktická hra musí splňovat několik kritérií, které jsou na ni kladeny. Hra musí být jednoduchá v přípravě, musí mít jednoduchá pravidla, musí v každém případě sloužit k procvičování, musí navazovat na znalosti už ovládnuté. Samotná hra musí mít krátký průběh. Hra by měla rozvíjet aktivitu, zájmy, fantazii a tvůrčí schopnosti žáka, má kladně stimulovat žákovu tvořivost. Musí mít jasný cíl, vždy musíme vědět, proč hru zařazujeme, proč ji zařazujeme v dané podobě a s danými pravidly. Hra musí být přitažlivá, žáci sami musí mít o hru zájem, musí být přiměřená věku, musí respektovat věkové a individuální zvláštnosti. Hra musí odpovídat úlohám výchovné práce a tématickým celkům daného učiva.

2.2 Klasifikace didaktické hry

Klasifikací didaktických her se zabývala celá řada pedagogů. Někteří autoři se drží nutnosti vést žáky k předem vytyčenému cíli za dodržování řádných pravidel. Jiní nazývají didaktickou hrou „všechno, co poskytuje žákům uspokojení a možnost aspoň částečné seberealizace, co jim nabízí volnější, alternativní aktivity, které jsou pro ně zajímavější, přirozenější a citově bohatší než tradiční postupy.“ (Maňák, Švec, 2003, s. 126).

Ráda bych se zmínila o některých autorech, kteří třídí didaktickou hru z různých hledisek. Dobrou orientaci v rozsáhlé nabídce didaktických her nabízí K. Santlerová, která vychází z potřeb čtení a psaní, respektuje jednotlivé oblasti, které jsou při výuce čtení a psaní rozvíjeny. Didaktické hry třídí na hry k rozvoji smyslového vnímání (k rozvoji zraku, sluchu, hmatu), hry intelektuální (hry k rozvoji paměti, pohotovosti a představivosti), hry k rozvoji řeči (hry

zaměřené k rozvoji artikulace, slovní zásoby, pozornosti), hry se slabikou, hry se slovy a hry na kontrolu porozumění. (Santlerová, 1993) Tento způsob třídění didaktických her jsem použila v praktické části diplomové práce.

Podrobnější přehled hledisek pro klasifikaci didaktických her navrhuje M. Jankovcová, která třídí didaktické hry podle doby trvání (krátkodobé, dlouhodobé hry), místa konání (hry ve třídě, klubovně, přírodě, na hřišti), podle převládající činnosti (osvojené vědomosti, pohybové dovednosti) a hodnocení (kvantita, kvalita, čas výkonu, hodnotitel učitel – žák). (Jankovcová, 1988)

A. Masariková třídí hry podle obsahu (matematické, jazykové, ekologické, pohybové, geografické, hudebně – taneční, literární apod.), funkce ve výchovně – vzdělávacím procesu (motivační, fixační, hodnotící, relaxační, rekreační, rehabilitační apod.), významu v osobnostním a psychosomatickém rozvoji (hry na rozvoj vnímání, pozornosti, smyslů, obrazotvornosti, fantazie, tvořivosti, motoriky apod.). Dále třídí didaktické hry zaměřené na porovnávání a výběr předmětů, tvarů a jevů podle totožnosti resp. odlišnosti (barva, tvar, rozměr apod.), na třídění a zařazování předmětů podle určitých znaků a vlastností věcí a jevů, na určování předmětů podle několika, anebo jen jednoho znaku, na cvičení úmyslné pozornosti a paměti (žák si má zapamatovat jistou sestavu předmětů, seskupení hráčů a postřehnout změnu), na orientaci v prostoru (žák hledá a zařazuje předměty podle pokynů) a na hudební hry (žák určuje zdroj zvuku, poznává píseň, rytmus apod.). (Masariková, 1994)

„Podle obsahu didaktických her můžeme označit jejich vliv na jazykový rozbor, na logicko - matematický rozvoj, na rozvoj vědeckého poznání, na rozvoj pohybu, na rozvoj esteticko - hudebních schopností a na rozvoj organizačně - řídicích schopností.“

(Hricová, Jakubíková, Tulenková, 2003, s. 10)

V praxi se využívají hry podle toho, kterou ze základních psychických funkcí didaktická hra rozvíjí. Třídí se na hry senzorické (rozvoj smyslů), hry na rozvoj paměti, komunikace, tvořivosti a myšlení. Žáci mladšího školního věku upřednostňují hry kolektivní a oblíbeny jsou u nich i hry soutěživé. Naopak hry individuální vyhovují spíše nadaným žákům. Podstatné je, aby didaktická hra byla koncipována pro všechny žáky, a to jak pro žáky nadané, výborné, průměrné, pomalé nebo slabé.

Z přehledu různých hravých aktivit je zřejmé, že jejich použitelnost v intencích edukačních cílů je rozdílná, také realizace každé hry vyžaduje specifické přístupy a podmínky. Vytvořit si představu o bohatství didaktických her je pro učitele velmi prospěšné, postupně si vytváří vlastní repertoár her, který odpovídá jeho individuálnímu vyučovacímu stylu.

3 DIDAKTICKÁ HRA JAKO PROSTŘEDEK MOTIVACE VE VÝUCE

Didaktická hra patří mezi výukové metody obsahující žádoucí prvky metod (kreativnost, fantazii, motivační náboj, soutěžení). Hru charakterizuje dobrovolnost a sebeuplatnění, aniž by byla spojována s hodnocením nebo příkazem. Hra má žáky motivovat také k týmové spolupráci. Didaktická hra tvoří přechod mezi hrou a učením. Je důležitým motivačním prostředkem.

3.1 Motivace

Motivace se vymezuje jako „souhrn vnitřních i vnějších faktorů, které:

- a) vzbuzují, aktivují, dodávají energii lidskému jednání a prožívání,
- b) zaměřují toto jednání a prožívání určitým směrem,
- c) řídí jeho průběh, způsob dosahování výsledků,
- d) ovlivňují též způsob reagování jedince na své jednání a prožívání, jeho vztahy k ostatním lidem a ke světu. “ (Průcha, Walterová, Mareš, 1995, s. 135)

Motivace také vyjadřuje souhrn všech skutečností jako je radost, zvědavost, pozitivní pocity, radostné očekávání, které podporují nebo tlumí jedince, aby něco konal nebo nekonal. Motivace musí vyhovět možnostem žáků (mentální úrovni, dosavadní dovednosti), musí být přiměřená (slovník, prostředky) a musí vycházet z předpokladů.

Motivace může mít formu počáteční, která má za úkol vzbudit aktivitu žáka a nasměrovat ho k cíli. Motivace průběžná má udržet, posilovat počáteční aktivitu a motivace výsledná, která po dosažení cíle v případě úspěchu zintenzivňuje celkovou úroveň motivace, v opačném případě dochází k nezájmu. Vnější motivace je výsledkem používání vnějších podnětů (např. odměna, trest), vnitřní je výsledkem rozvoje potřeb a zájmů jedince. Snaha dosáhnout žádoucího cíle vyznačuje motivaci pozitivní, snaha vyhnout se něčemu nepříjemnému motivaci negativní. Úkolová motivace vyvolává pocit odpovědnosti dosáhnout nějakého úkolu nebo cíle.

V učení rozlišujeme vnější a vnitřní motivaci. Vnější motivací rozumíme, kdy se žák neučí z vlastního zájmu, ale pod vlivem vnějších motivačních činitelů (např. odměna, trest). U žáka to může způsobit napětí, úzkost, menší sebevědomí. Naopak vnitřní motivace vede žáka k vykonávání určité činnosti, aniž je očekáván vnější podnět. Takto motivovaní žáci jsou tvořivější, spontánnější a pružnější.

„Výzkumy ukázaly, že žáci, u nichž převládá vnitřní motivace, vykazují vyšší školní úspěšnost, chodí do školy mnohem raději a připravují se na výuku lépe než ti žáci, u kterých převládá motivace vnější.“ (Jančář, Musilová, 2004, s. 8)

Pro didaktické hry je příznačná krátkodobá motivace. Motivace může být verbální (vyprávění), vizuální (obrázky) nebo kombinovaná (vyprávění s obrázky). U her existují dva druhy motivace. Motivace fantastická, která vychází např. z pohádky, příběhu, rozvíjí u žáka představivost, fantazii a reálná vypovídající o skutečné události nebo o běžném životě lidí.

Didaktická hra mnohdy obsahuje aplikaci učiva na reálné situace, ve hře dochází k propojení učiva, k navázání probírané látky na minulou nebo následující. Motivace by neměla chybět u žádné didaktické hry, má velký podíl na výkonu žáka. Učitel se snaží motivovat žáky k činnosti, ale někdy je bohužel svým nesprávným jednáním může i demotivovat. Umění motivace by měl každý dobrý učitel zvládnout. Pozitivní motivace žáků je důležitou, pokud ne přímo zásadní podmínkou úspěšnosti.

3.2 Zařazení didaktické hry do systému metod výuky

3.2.1 Aktivizační výukové metody

Didaktické hry řadíme do tzv. aktivizačních výukových metod. Tyto metody se vyznačují jako postupy, které vedou výuku tak, aby se výchovně - vzdělávacích cílů dosahovalo na základě vlastní učební práce žáků s důrazem na myšlení a řešení problémů. Aktivizační metody a formy výuky mají velkou výhodu v tom, že neposkytují žákovi pouze odborné informace, ale respektují i úroveň kognitivního rozvoje jednotlivých žáků, jsou vyhovující pro individuální učební styly žáků, dávají jim příležitost zčásti ovlivňovat konkrétní cíle výuky. Tyto metody počítají se zájmem žáků, umožňují využívat možností individuálního učení, kooperativního učení a spolupráce atd. (Maňák, Švec, 2003)

Je tedy nevyhnutelné hledat ve výchovně - vzdělávacím procesu efektivnější metody, které by umožňovaly vyučování žáků tvůrčím způsobem. Jejich cílem je přinášet učivo žákům přitažlivějšími formami práce a současně aby je aktivizovaly na danou výuku. Jedná se především o působení učitele na žáka, a to ve směru vyvolat u žáka aktivitu, která na základě vhodných metod způsobuje dobrovolnou činnost a zapojuje tak žáka více do procesu.

Snaha o aktivizaci žáků by měla být jedním z nejdůležitějších pedagogických záměrů. Při aktivizaci žáků respektujeme podmínky a okolnosti, na kterých aktivita závisí (např. motivace, individuální předpoklady, prostředí apod.). Aktivace následná aktivitě je základem pro činnost žáka. Je nutné si uvědomit, že vyvolaná aktivita se projeví v různých činnostech. Je nutné aktivitu správně nasměrovat, aby vedla k tvůrčím činnostem. Pouhá aktivita sama o sobě nemůže zajistit efektivní učení, velmi záleží na snaze žáka učit se. Učitel se tedy musí zaměřit nejen na buzení aktivity, ale musí také vytvářet kladný postoj žáka k učebním činnostem. Nepodaří-li se učiteli stimulovat touhu žáka učit se, sebevětší aktivita může být jen aktivitou formální, výchovně neúčinnou.

Důležitým motivačním činitelem je učivo ve výuce. Učivo by mělo být pro žáky zajímavé, smysluplné, srozumitelné a užitečné. Žáci by měli aktivně získávat nové poznatky, měli by být tvořiví a schopní pracovat samostatně. Je nutné přetrvávající tradici encyklopedického pojetí výuky překonat a soustředit pozornost na učivo, které odráží současný život, a je tak pro žáka velice blízké. Žák nově získané poznatky lépe váže na své zkušenosti a na řešení přiměřených problémových situací.

K tvořivé a samostatné práci žáků lze využít rozmanitých organizačních forem, výukových metod a didaktických prostředků. Vhodná metoda či organizační postup znamenají úspěšný obrat při řešení problémů. Aktivizujícím momentem ve výuce se může stát změna navyklého způsobu práce, která vyvolá u žáků pozornost a zvědavý zájem. Zejména u mladších žáků je nutné využívat pestrých výukových jednotek. Tito žáci při déle trvajících monotónních činnostech ztrácejí soustředěnost a zájem, neboť se brzy dostavuje únava. Je podstatné, aby všechny výukové metody, které přispívají k aktivizaci žáků, byly ze strany učitele dobře zvládnuty. Žáci se do činnosti osobně angažují, prožívají a aktivně ji spoluvytvářejí.

Pozice učitele a žáka se podstatně mění. Dochází k živé interakci mezi učitelem a žákem, učitel se pro žáka stává partnerem i spoluaktérem. K aktivní spoluúčasti se již dávno používaly didaktické prostředky. Velký přínos byl očekáván od tzv. moderních technických prostředků (televize, video, rádio, DVD přehrávač, PC apod.). Ukázalo se, že tyto prostředky působí aktivizačně hlavně momentem novosti, avšak problém aktivizace žáka zůstává nevyřešený, protože záleží zejména na podnětech pro žakovu účast na řešení problémů. Dnešní výukové programy na PC jsou koncipovány tak, aby vtáhly žáka do výukové komunikace. Moderní

technika neodsunuje tradiční pomůcky do pozadí, protože u některých situacích jsou stále nenahraditelné a funkční. Záleží na vynalézavosti, na stanoveném cíli, zájmu, představivosti apod.

Učitel může zintenzivnit aktivní účast žáků ve výuce přitažlivou formulací cíle výuky, vytvořením dělné atmosféry, navozováním na zkušenosti žáků, pochvalou, soutěživostí apod. Zdrojem zvýšené aktivity se mohou stát i mezipředmětové vztahy, které nabízejí nové přístupy k učivu, které bývá již tradičně uspořádáno v izolované soustavě, spíše z vědeckého než praktického hlediska. Velkým impulsem k aktivizaci žáků je problémová výuka, řešení problémů v podobě výukových projektů. Žáci v projektové výuce své učení neformálně spojují se světem mimo školu, někdy překračují učební modelové konstrukce a seznamují se s reálným životem.

Z uvedených příkladů tak vyplývá, že aktivita podmiňuje jakoukoliv činnost žáků, projevuje se vždy v určitých konkrétních výstupech, které nabývají podoby různých učebních výkonů, forem práce, na vyšší úrovni jako samostatná práce nebo tvořivá činnost. Aktivní zapojení žáků do učení tedy znamená aktivně předat poznatky a vtáhnout tak žáky do hodiny. Vyžaduje to učitelovu přípravu, který si musí uvědomit seznam otázek souvisejících s tématem výuky.

3.3 Význam didaktické hry ve výuce čtení, psaní

Didaktická hra je důležitou složkou vyučovacího procesu na prvním stupni základních škol, je jedním z hlavních výchovných prostředků, pomáhá při usměrňování charakteru, při pěstování dovedností, při rozvíjení logického myšlení a vede ke zdravému soutěžení. Začleňování didaktických her do výuky musí počítat se skutečností, že hra v životě dnešních žáků plní také specifické cíle, zejména ve větší míře než dříve kompenzuje chudost sociálních podnětů a citových vztahů. Hra a vše, co s ní souvisí, je poznamenána komerčními zájmy, neboť dnešní hravý svět dětí a žáků je manipulován výrobcí hraček, hrám sloužících zařízení (např. Pokémoni, počítačové hry, videohry apod.). Moderní hry se zejména vyznačují orientací na konkurenční boj a soutěživost, procesy učení v nich často nemají příliš místa. Úloha učitele je proto při práci s didaktickými hrami náročná a zodpovědná. Kromě nebezpečí tzv. didaktizace her, což by přispívalo současné tendenci hry zcela instrumentalizovat a potlačit jejich původní podstatu a smysl, by učitel měl usilovat o přirozenější sepletí hry a učení. (Manák, Švec, 2003)

„Dítě vkládá do hry celou svou osobnost a často zapomíná, že je to jen „jako“. Zejména v počáteční výuce čtení a psaní má didaktická hra nezastupitelné místo. Bez ní by bylo čtení a psaní pro žáky daleko obtížnější.“ (Houška, 1993, s. 110 - 111)

Jen málo učitelů odmítá zařadit didaktickou hru do výuky. Někteří se odvolávají na velké množství učiva, jiní mají názor, že ve škole si žák nemá hrát, ale pracovat. Hra je ale pro žáka velmi náročnou prací, napodobuje praktické činnosti, experimentuje, prochází modelovými situacemi, které mu ulehčí orientaci při řešení konkrétních úkolů.

Zařazení didaktické hry do výuky má převážně pozitivní charakter. Didaktická hra vede žáka k dodržování pravidel, učí ho morálním zásadám, motivuje, navozuje pozitivní vztah (ke škole, k učiteli, k žákům, k učivu), umožňuje provádět učení zábavnou formou, aktivizuje žáka, podporuje žákovu tvořivost, učí samostatnosti, vede žáka k respektování autority vedoucího a ostatních spolužáků, rozvíjí myšlení žáka, ovlivňuje emocionální a psychickou složku osobnosti žáka. Hra posiluje žákovo zdravé sebevědomí, podílí se při rozvoji sociálních vztahů, učí žáka přijímat role ve skupině, pozitivně ovlivňuje komunikaci žáka, umožňuje žákovi experimentovat s vlastním chováním, otvírá prostor pro tvůrčí činnost. Didaktická hra učí žáka propojovat teorii s praxí, učí žáka hodnotit vlastní výkony i výkony druhých, umožňuje učiteli lépe poznat žáka.

Hra také snižuje rozdíly mezi prospěchově slabými a lepšími žáky, eliminuje stres. Vhodně zvolené hry poslouží nácviku daných jevů lépe než pouhé memorování, protože mohou vytvořit autentičtější komunikační situace. Prostřednictvím hry se žáci seznamují i se sociokulturními aspekty země daného jazyka. Při jazykové hře se žák soustředí více na pravidla hry a gramatické jevy vnímá jen „okrajově,“ nechápe tuto činnost jako učení. Didaktická hra má zásadní terapeutický význam, především u žáků s dyslexií, dysgrafií, dysortografií jako reedukační a rehabilitační faktor.

Didaktická hra může mít i negativní charakter, a to tehdy, když je didaktická hra pro žáky příliš komplikovaná, když nedosáhneme vytčeného cíle, používáme příliš negativního hodnocení, zařazujeme hry příliš často. Žáci usilují o výhru a těžko snášejí porážku, vyžadují odměnu za vítězství a může se projevit i nekázeň při hře.

Didaktická hra musí vždy tvořit součást jakéhokoli vzdělávacího kurikula a je nutné ji

doplňovat a kombinovat s ostatními didaktickými metodami. Hra učiteli nevyřeší všechny učební a výchovné obtíže, nemůže jej nahradit, pouze mu pomáhá, když ji vhodně používá.

4 STRUKTURA DIDAKTICKÉ HRY

Pokud se rozhodneme zařadit didaktickou hru do výuky, je nezbytné zabývat se všemi důležitými kroky, které povedou k účelnému a úspěšnému využití didaktické hry ve výuce. Vyučující musí projít a promyslet výběr hry, přípravu, realizaci, organizaci a hodnocení hry, které je u hry velmi důležité a přínosné.

J. Neuman se zmiňuje o pěti etapách, které lze považovat jako nástin struktury didaktické hry v souvislosti s popisem obsahu činnosti vedoucího hry.

1. etapa - určení cíle a zaměření hry, odpověď na otázku, proč je volena právě tato hra,
2. etapa - plánování, jakými prostředky dojde ke splnění zvolené cíle hry, dotváření či úprava pravidel hry,
3. etapa přípravná - činnosti před zahájením hry (kontrola místa, pomůcek, popř. domlouvání se s ostatními učiteli, příprava alternativ),
4. etapa vedení hry - vytváření vhodného prostředí pro učení, průběh hry a rozhodování o případných úpravách jejího průběhu,
5. etapa zakončovací - provádění hodnocení a reflexe, shrnutí toho, co jsme se naučili, zopakování, zápis do sešitu, obrázků, domácí úkol. (Neuman, 2000)

V pedagogické praxi se běžně setkáváme se základní strukturou didaktické hry, kde na prvním místě stojí výběr hry, poté příprava (pomůcky, uvedení hry, pravidla), následuje realizace (vedoucí, řízení, organizace, vlastní průběh hry) a zakončení (hodnocení).

4.1 Výběr hry

Ke hrám nás inspirují Školní vzdělávací programy, zájem žáků, učivo, možnosti a podmínky, nabídky her z různých publikací. Je zřejmé, že přiměřené požadavky na hru v první či páté třídě se budou lišit. Stejnou didaktickou hru můžeme realizovat ve všech třídách, musíme však upravit a obměnit pravidla, organizaci nebo námět. Nezbytnou podmínkou úspěchu je správná volba didaktické hry. Dbáme na to, aby byl výběr plánovitý a abychom brali na vědomí zřetel pedagogické, psychologické a zdravotní. Konkrétní hru vybíráme podle stanoveného cíle, vyučovacího a výchovného, věku žáků a jejich počtu, jazykových schopností a dovedností žáků, podle času, který hře můžeme věnovat, i podle prostředí, kde bude hra probíhat.

Při volbě hry se řídíme především věkem a jazykovou vyspělostí žáků, jestli hra vyhovuje metodickým požadavkům, je - li systematickým článkem vyučovacího postupu v hodině, poskytuje - li možnost procvičit tu složku jazykového vyučování, kterou učitel zařadil do plánu hodiny. V souvislosti s výběrem didaktické hry je třeba si položit následující otázky: Jak často hrát nové hry? Jak a kdy hry opakovat? Kdy hrát stejnou hru a proč? Může být nová hra obměnou staré? Co danou hrou sledujeme? Kolik času máme na její realizaci? Jak hru zahájíme a zakončíme? Jak hru zhodnotíme?

Je třeba upozornit, že i nejlépe vybraná didaktická hra, která není předem dobře připravená, promyšlená a hlavně, kterou vedoucí nebo učitel nepřipravuje rád, nemá naději na úspěch a naopak, i když je hra připravená pečlivě a s láskou, ale nepřijde žákům vhod, nebývá úspěšná.

4.2 Příprava hry

Didaktická hra bývá na přípravu ze strany učitele velmi náročná. Při sestavování hry musí učitel zvažovat obsah, uistění v hodině a metodice, ke které patří stanovení cíle, příprava pomůcek a materiálů, doba trvání, organizace a vyhodnocení.

Prvním krokem je vytyčení kognitivních, sociálních a emocionálních cílů. Těmto cílům jsou podřízeny úkoly hry, kterými si žáci při jejich plnění osvojují a upevňují vědomosti, dovednosti a návyky. Je nutné provést diagnózu připravenosti žáků, zda mají potřebné vědomosti, zkušenosti a zda je náročnost hry přiměřená. Pravidla musí být jasná a srozumitelná jak vedoucímu hry, tak všem hráčům.

Dalším důležitým krokem přípravy je vymezení role vedoucího hry, a to jak hra bude řízena a hodnocena. Rovněž zajistíme vhodné místo pro realizaci hry (např. místo před tabulí, na koberci, venku apod.). Příprava pomůcek a materiálů může probíhat za pomoci samotných žáků. Možnost žáků podílet se na výrobě nebo obstarání pomůcek poskytne žákům vlastní důležitosti a žáci si tak utváří silnější citový vztah k dané hře. Časový limit s ohledem na konkrétní možnosti hry a časové možnosti účastníků určí vyučující. Spolu se žáky může vyučující promýšlet další možné varianty, obměny hry a pravidel.

Při řazzení didaktické hry do výuky dbáme na to, aby se jí zúčastnili všichni žáci. Hra, která hned na samotném začátku vyřazuje více hráčů, je velmi nevhodná. Během vyučování

nezařazujeme hry, které vyžadují přílišnou aktivitu žáků. Tyto hry žáci silně prožívají, mohou vznikat ostré spory mezi žáky, skupinami. (Maňák, Švec, 2003)

4.2.1 Uvádění hry

Uvádění didaktické hry patří mezi přípravné části hry, protože ještě neprobíhá vlastní herní činnost. Představení hry je velmi důležitá fáze, může rozhodnout o úspěchu hry i o vlivu na žáky. Při uvádění hry do výuky je nezbytné seznámit žáky s obsahem hry, pravidly, rozdělit žáky do družstev, označit družstva a uvést způsoby hodnocení dané hry. Dále určíme místo ke shromáždění před zahájením hry a místo, případně činnost, kterou budou provádět ti, co jsou hotovi. Rozdáme potřebné pomůcky pro hru (pokud máme více družstev, předem si označíme, které pomůcky jsou pro které družstvo). Upozorníme žáky na to, jak je možné komunikovat s vedoucím v průběhu hry (nejvýhodnější se jeví zvednutí ruky). Všechno zopakujeme, shrneme a dáme prostor pro otázky a upřesnění. Vhodně kladenou otázkou (Kdo tomu nerozumí?) předejdeme hádkám a bezradnosti během hry. (Neuman, 2000)

4.2.2 Pravidla

Pravidla jsou další nezbytnou součástí didaktické hry, jelikož organizují hravou činnost tak, aby se skutečně zaměřovala na plnění daného úkolu. Žák dostává přesné instrukce, jak si má ve hře počínat, co se může a nesmí dělat. Každá hra probíhá v určitém čase a vymezeném prostoru, děj hry probíhá v souladu s organizací a popisem hry podle předem dohodnutých podmínek. Ty jsou stanoveny jasnými pravidly. Pravidla mají určitou pedagogickou, didaktickou a metodologickou funkci. Tím, že pravidla přesně organizují činnost žáka, zvyšují přitažlivost hry. Právě porušení pravidel zbavuje hru zajímavosti a radostného napětí. Pravidla jsou spravedlivá ke každému stejně. Pravidla hry by měla být jednoduchá, stručná, jasná, přesná, neboť jsou opěrným bodem pro myšlení a jednání žáků. Musí být přiměřená a měnitelná podle vyspělosti žáků, podmínek, záměrů hry i potřeb učitele, vedoucího hry. Pravidly ale nejsme svázáni. Konkrétní hru můžeme přizpůsobit a upravit ke svým potřebám. Pravidla obměňujeme, používáme nové varianty. Změnu pravidel můžeme provést i v průběhu hry, pokud se hra pro žáky jeví jako nezajímavá, nepřiměřená nebo zdlouhavá. V takovémto případě hru ukončíme, anulujeme výsledky a začneme hrát znovu.

4.3 Realizace hry

Realizace didaktické hry má pro žáka největší význam. Učitel využívá hru pro její didaktický cíl, žák ji hraje pro zajímavou činnost. Vhodná je hra, při které žák ani neví, že plní nějaký konkrétní úkol, záměr. Žák musí cítit, že si hraje, ne že se učí. Hravý prvkem tak musí navenek dominovat nad vlastním úkolem. (Petty, 1996)

4.3.1 Motivace

Motivace je aktivní zaměření činnosti na dosažení cíle či uspokojení potřeby. Pro hry je příznačná krátkodobá motivace. Může být verbální, vizuální nebo kombinovaná. Motivace má velký podíl na výkonu žáka, a proto by neměla chybět u žádné hry. Doba, kdy učitel či vedoucí hry motivuje hráče, by neměla být příliš dlouhá (asi 2 - 5 minut u krátkodobé hry). Motivace má vždy obsahovat nějaký nový prvek, být něčím jiná, než byly motivace předchozí. Jedním z běžných motivů hry je odměna, úspěch, trest a neúspěch. V každé hře je tento motiv zastoupen, proto motivaci celé hry často spojujeme s hodnocením, odměňováním v jejím průběhu i závěru.

4.3.2 Řízení hry

Řízení hry záleží na úrovni a kvalitách vyučujícího, vedoucího hry. Ten nejčastěji vystupuje v roli rozhodčího, který stanoví cíle hry a vypracuje postup k jejich dosažení, sleduje průběh hry, dodržování pravidel, popřípadě řeší případná nedorozumění. Učitel by měl být osobností se smyslem pro humor, spravedlnost a uměním dodržovat radostnou atmosféru, oplívat fantazii a představivostí, vzbuzovat důvěru, podporovat spontánnost, sledovat psychický a fyzický stav žáků, povzbuzovat a chválit žáky, usměrňovat hru správným směrem.

4.4. Místo a organizace

Didaktickou hru můžeme využít v každé fázi vyučovací hodiny. Hra může žáky motivovat, může být součástí výkladu, využijeme ji při procvičování, opakování a někdy i při prověřování znalostí žáků. Jako motivační hru volíme krátkou, zábavnou, třeba i veselou hru, která v žácích vzbudí nemalý zájem a touhu po poznání. Motivační hru většinou nehodnotíme, hraje ji celá třída dohromady nebo naopak jen jeden hráč apod. Při výkladu je vhodné používat takové hry, při kterých žáci řeší určitý problém a potom ze svého postupu mohou vyvozovat správné řešení daného úkolu. Nejčastěji využijeme didaktickou hru k procvičování a opakování učiva. V této

fázi hra přispívá k aktivizaci žáků, upevňuje probranou látku zábavnou formou. Do této části vyučovacího procesu můžeme zařadit téměř každou hru, která se vztahuje k právě probíranému učivu. Zatímco při procvičování hrají vždy všichni žáci, při prověřování znalostí hraje většinou jen jeden žák.

Pro úspěch každé hry ve vyučování je důležitá její správná, předem promyšlená organizace. Na příkladu uvádím několik způsobů organizace hry při vyučování podle D. Polívkové (Polívková, 1963):

- a) hry, při kterých hodnotíme správnost odpovědi - hry jsou klidnější, za správnou odpověď získává hráč bod pro své družstvo, učitel vyvolává žáky nebo se žáci vyvolávají navzájem (většinou ale dlouho váhají nebo se střídají stejní žáci),
- b) závodivé hry, při kterých bojujeme o co nejrychlejší odpověď - tyto hry se hodí pro menší kolektivy, buď třídu rozdělíme na menší skupiny, které závodí proti sobě nebo zvolíme zástupce z každé skupiny (zástupci by měli mít stejné schopnosti),
- c) písemné hry - je-li nutné při hře kontrolovat písemný projev celé třídy, je vhodné hrát takové hry, které mohou nahradit písemnou zkoušku, další obměnou je tzv. štafeta (list papíru koluje po lavicích a každý žák na něj připisuje) nebo jednotliví zástupci družstev píšou na tabuli.

Složení jednotlivých družstev je jedním z faktorů, které rozhodují o úspěšnosti každé hry. Vždy musíme dbát na to, aby složení družstev bylo vyrovnané. Neustálá vítězství jednoho družstva nad druhým se stávají nemotivující, a to jak pro poražené, tak pro vítěze. Možností, jak skupiny utvořit, je mnoho. Může to být rozpočítání, losování, zvolení kapitánů, kteří si vybírají jednotlivce do svých družstev apod.

Nesmíme zapomenout nachystat všechny pomůcky, zajistit potřebná označení. Je vhodné, zvláště pokud je hra složitější vytvořit podrobnou písemnou přípravu se seznamem pomůcek i výběrem pomocníků.

4.4.1 Vlastní průběh hry

Tato fáze má pro žáka největší význam, probíhá v ní vlastní hravá činnost nebo činnost soutěživá. Učitel využívá hru pro její didaktický úkol a žák ji hraje hlavně pro zajímavou činnost. Právě hravá činnost dělá hru hrou. Bez hravé činnosti by didaktický úkol ztratil pro žáka svůj půvab a nepodporoval by jeho aktivitu. Hravou činností se dosahuje didaktického cíle, řeší

se zadaný úkol. Aby byla daná hra pro žáka zajímavá a přitažlivá, musí v ní být přesně a jasně vymezeno, co má žák dělat. Nejvhodnější je ta hra, při které žák ani nepozoruje, že plní určitý úkol, záměr. Žák by měl cítit, že si hraje, ne že se učí.

J. Neuman stanovil pravidlo 5 P, díky kterému si budeme vědět rady při uvádění hry a jejím vedením: „POPIŠ, PŘEDVED, PTEJ SE, PROVÁDĚJ, PŘIZPŮSOBUJ. “

(Neuman, 2000, s. 36)

4.5 Zakončení hry

V samotném závěru hry je důležité zopakovat, shrnout, co jsme se naučili, jaké nové souvislosti jsme pochopili. Nedílnou součástí je hodnocení hry.

4.5.1 Hodnocení hry

Hodnocení aktivit žáků ve hře i zhodnocení hry žáky uspokojuje a motivuje k další hře. Je nezbytné, aby byla didaktická hra ukončena vyhlášením výsledků, zhodnocením jednotlivých žáků, družstev nebo celé třídy. Ukončení je kontrolou, jak žáci zachovali pravidla a jak splnili zadaný úkol. Hodnocení rozeznáváme průběžné, které se tvoří po dobu celé hry a hodnocení celkové, kterým každá hra také končí. Je nutné, aby byl žákův výkon hodnocen co nejpozitivněji. Nadměrné negativní hodnocení je nesprávné, bere žákům chut do další činnosti, protože poukazuje na jejich chyby, nedostatky a nechválí dostatečně jejich snahu a úspěšnost.

Nejsem zastáncem didaktickou hru známkovat. Například při opakování učiva někteří žáci látce sice rozumí, ale nemusí zvládnout některou z činností, kterou provádí během hry. Větší přitažlivost pro žáky má hodnocení, které spojuje části hry v jeden celek, má úzkou spojitost s motivací, dává hře svou specifikou (např. hraje se o něco konkrétního, o korálky, papírky, razítka - není třeba, aby vedoucí hry stále připočítával a odečítal body, žáci vracejí a dostávají předměty, hodnocení je viditelné, každý žák je může sledovat, hra se může změnit v napínavou a přitažlivou hru). Vždy je však nutné, aby způsob a kritéria hodnocení znali všichni žáci před zahájením každé hry a aby hry byly voleny tak, aby v nich našli uspokojení z činností žáci výborní i průměrní.

5 PEDAGOGICKÝ VÝZKUM VYUŽITÍ DIDAKTICKÉ HRY VE VÝUCE ČTENÍ, PSANÍ

5.1 Podstata metody dotazování

Dotazníková metoda patří mezi nejméně frekventované metody zjišťování údajů. Frekventovanost je často zdánlivě dána lehkou konstrukcí dotazníku. Je to způsob písemného kladení otázek a získávání písemných údajů. Dotazník je určen pro hromadné získávání údajů, získávání údajů o velkém počtu odpovídajících. Dotazník se tedy považuje za ekonomický výzkumný nástroj. (Gavora, 2000). Dotazník viz příloha č. 1.

5.2 Vymezení cíle, stanovení hypotéz

Hlavním cílem dotazníkového šetření (dotazník viz příloha č. 1) bylo zjistit četnost využití didaktické hry ve výuce čtení, psaní na 1. stupni základní školy, jak často a v jaké fázi vyučovací hodiny ji učitelé zařazují, které metody a formy práce preferují a kde čerpají náměty k didaktickým hrám.

Stanovila jsem si čtyři následné hypotézy:

- Z1 Předpokládám, že většina respondentů využívá didaktickou hru ve výuce čtení, psaní.
- Z2 Předpokládám, že respondenti zařazují didaktickou hru nejčastěji do motivační a fixační fáze vyučovací hodiny.
- Z3 Předpokládám, že většina respondentů si vytváří svůj didaktický materiál.
- Z4 Předpokládám, že převažují pozitiva při využití didaktické hry ve výuce.

5.3 Popis zkoumaného vzorku

Dotazníkového šetření se zúčastnilo celkem 46 respondentů (učitelů), z toho 40 žen a 6 mužů, z celé České republiky. Většina respondentů učila na městské základní škole úplně (1. – 9. ročník) a jejich průměrná pedagogická praxe byla 15 let. Výsledky byly statisticky zpracovány a pro lepší přehlednost byla data zanesena do tabulek a grafů.

5.4 Výsledky a zhodnocení výzkumu

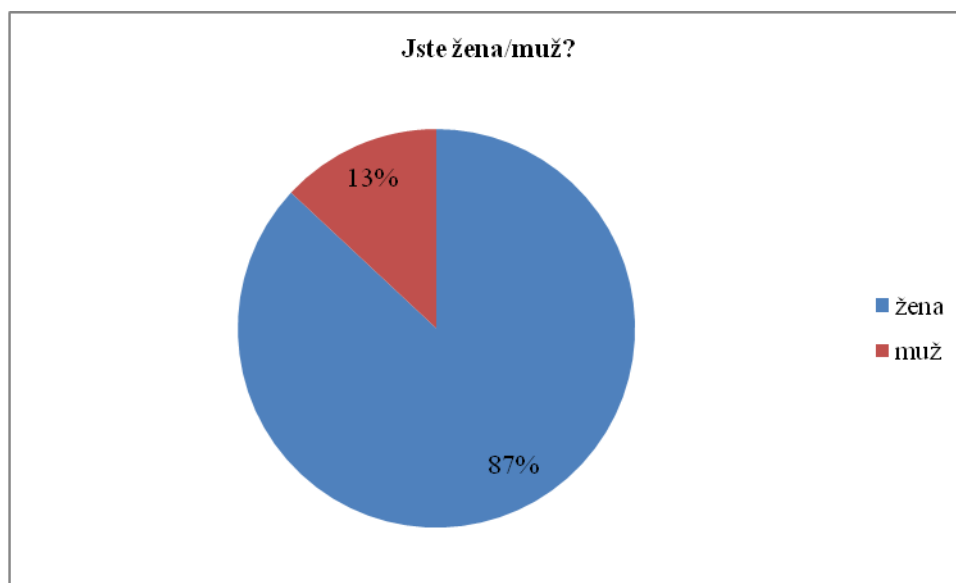
DEMOGRAFICKÉ ÚDAJE

Otázka č. 1: Jste : žena / muž?

Tabulka demografické údaje 1

Možnosti	Absolutní četnost	Percentuální hodnocení
žena	40	87%
muž	6	13%

Graf demografické údaje 1

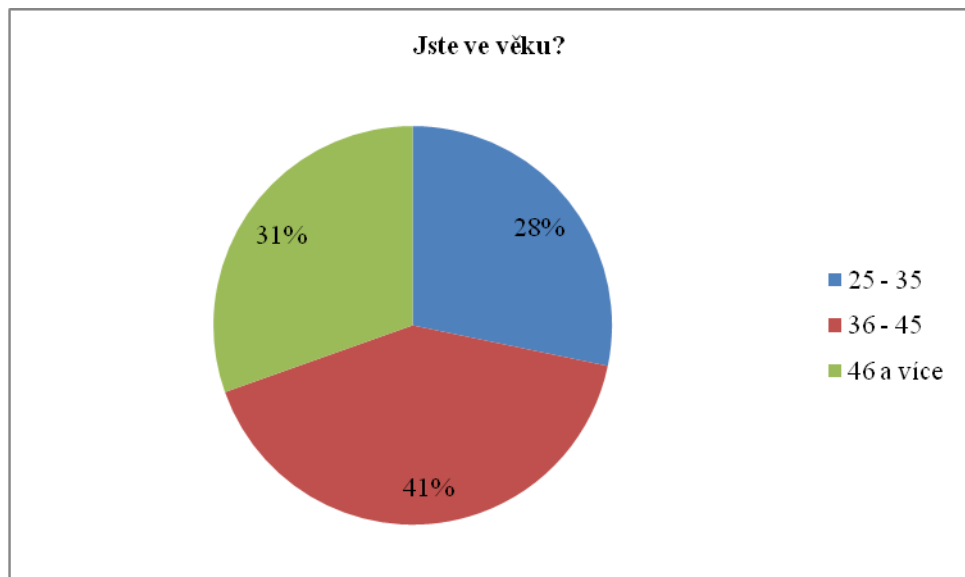


Otázka č. 2: Jste ve věku?

Tabulka demografické údaje 2

Možnosti	Absolutní četnost	Percentuální hodnocení
25 - 35	13	28%
36 - 45	19	41%
46 - více	14	31%

Graf demografické údaje 2

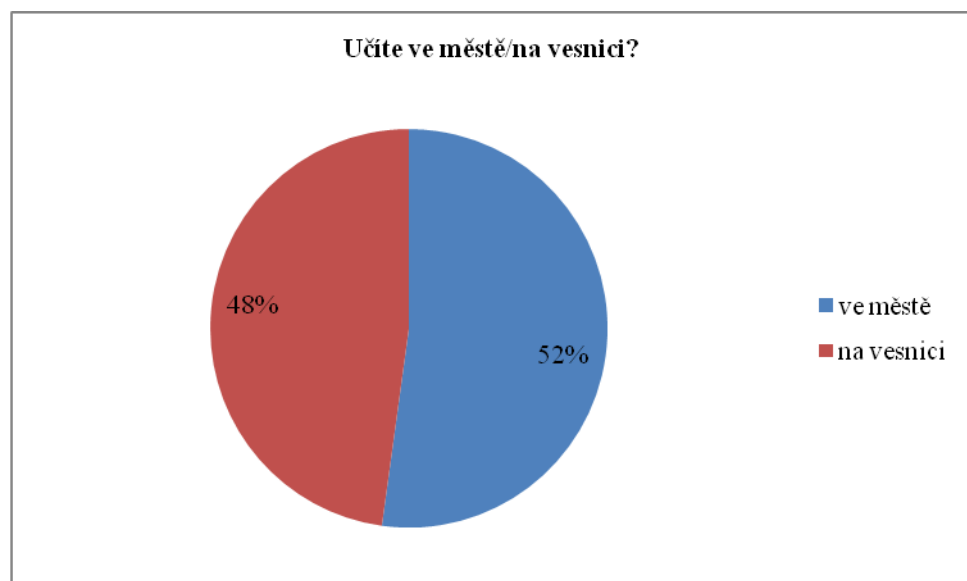


Otázka č. 3: Učíte ve městě / na vesnici?

Tabulka demografické údaje 3

Možnosti	Absolutní četnost	Percentuální hodnocení
ve městě	24	52%
na vesnici	22	48%

Graf demografické údaje 3

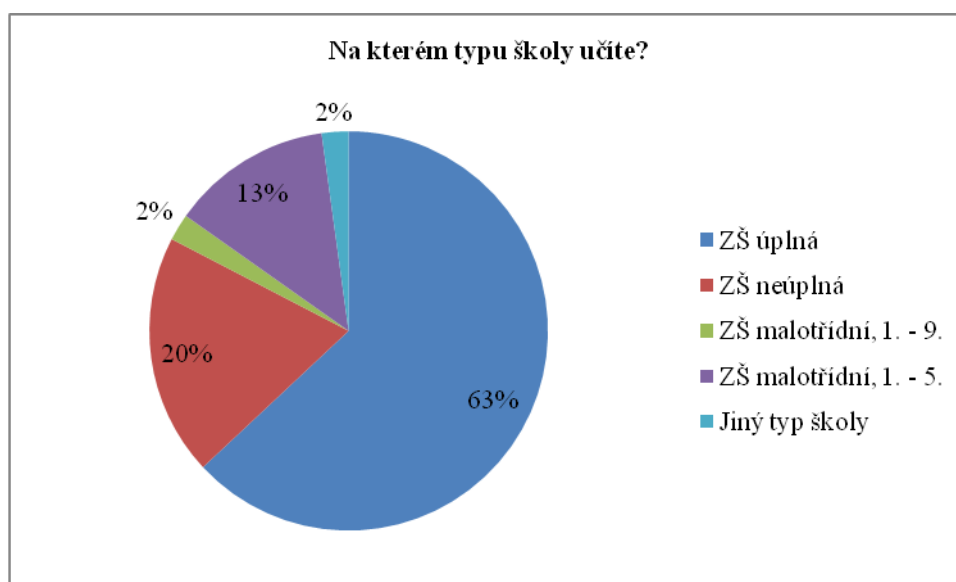


Otázka č. 4: Na kterém typu školy učíte?

Tabulka demografické údaje 4

Možnosti	Absolutní četnost	Percentuální hodnocení
Základní škola úplná (1. – 9. ročník)	29	63%
Základní škola neúplná (1. – 5. ročník)	9	20%
Základní škola malotřídní (1. – 9. ročník)	1	2%
Základní škola malotřídní (1. – 5. ročník)	6	13%
Jiný typ školy: malotřídní (1.- 4. ročník)	1	2%

Graf demografické údaje 4



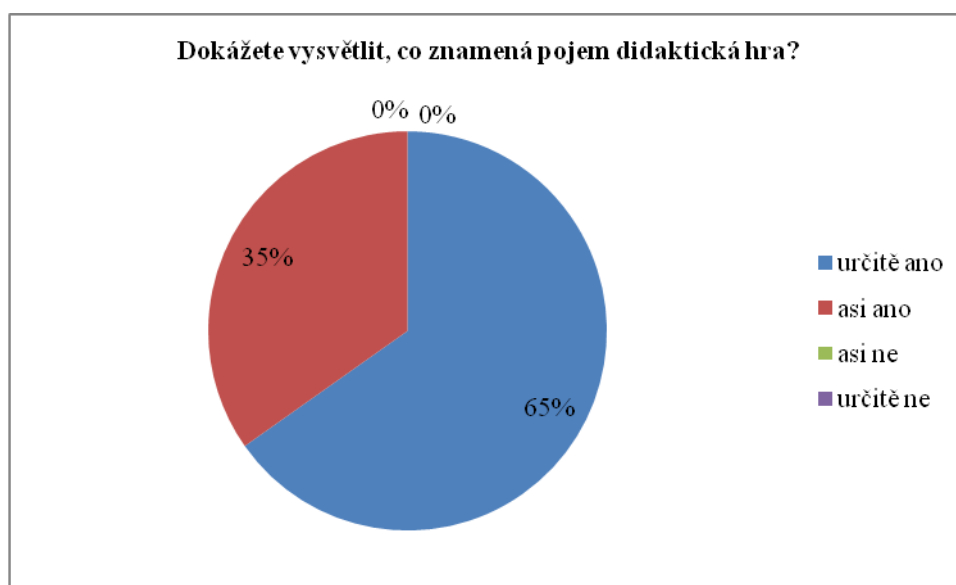
DOTAZNÍK

Otázka č. 1: Dokážete vysvětlit, co znamená pojem didaktická hra?

Tabulka dotazník, otázka č. 1

Možnosti	Absolutní četnost	Percentuální hodnocení
určitě ano	30	65%
asi ano	16	35%
asi ne	0	0%
určitě ne	0	0%

Graf dotazník, otázka č. 1



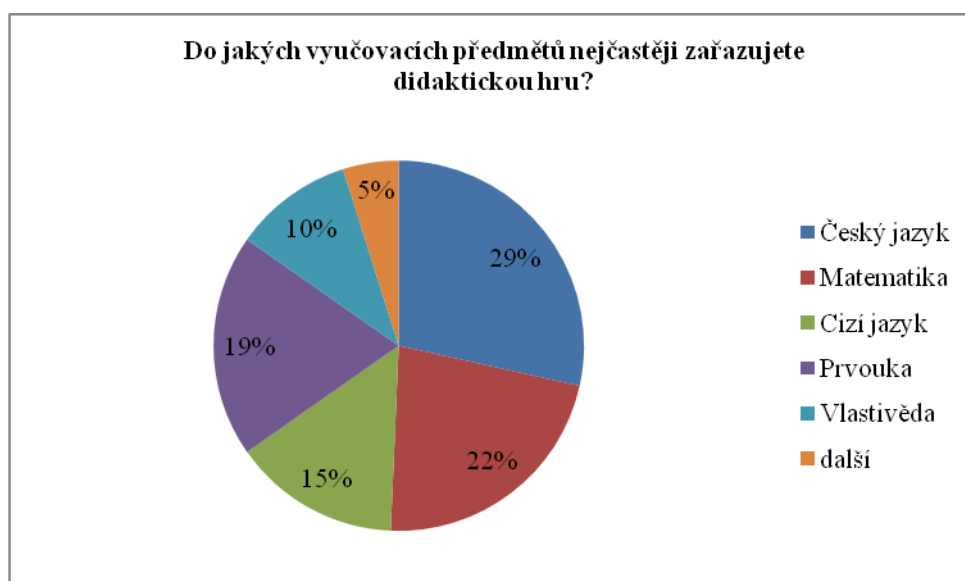
Zhodnocení otázky č. 1: Všichni dotazovaní by dokázali vysvětlit pojem didaktická hra, určitě ano 65%, asi ano 35%. Odpověď ano se tedy vyskytla ve 100% odpovědí.

Otázka č. 2: Do jakých vyučovacích předmětů nejčastěji zařazujete didaktickou hru?

Tabulka dotazník, otázka č. 2

Možnosti	Absolutní četnost	Percentuální hodnocení
Český jazyk a literatura	41	29%
Matematika	32	22%
Cizí jazyk	21	15%
Prvouka	28	19%
Vlastivěda	15	10%
další	7	5%

Graf dotazník, otázka č. 2



Zhodnocení otázky č. 2: Didaktickou hru zařazují učitelé do všech vyučovacích předmětů, nejčastěji do předmětu Český jazyk a literatura (29%), Matematika (22%) a Prvouka (19%).

Otázka č. 3: Zařazujete didaktickou hru do výuky čtení, psaní?

Tabulka dotazník, otázka č. 3

Možnosti	Absolutní četnost	Percentuální hodnocení
ano	46	100%
ne	0	0%

Graf dotazník, otázka č. 3



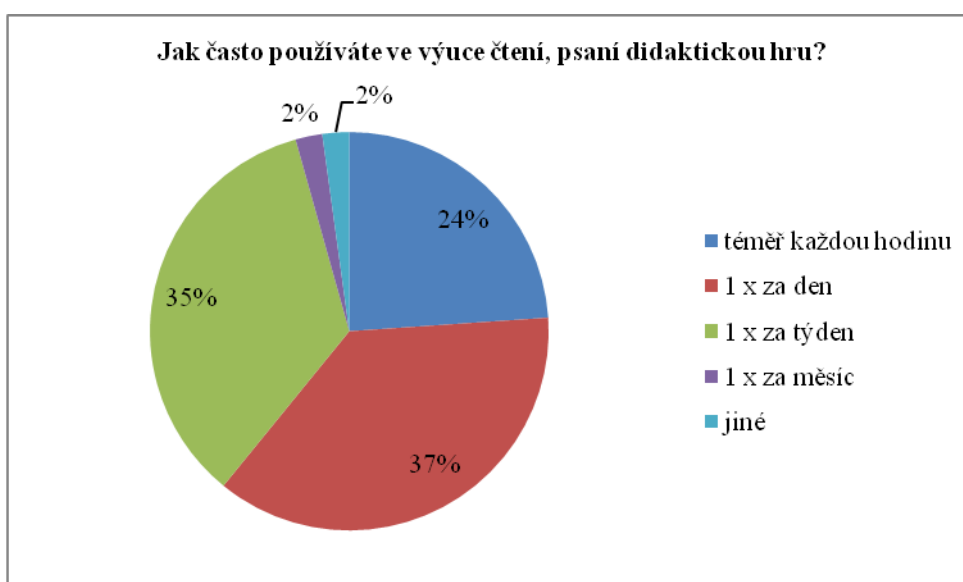
Zhodnocení otázky č. 3: Všichni dotazovaní učitelé zařazují didaktickou hru do své výuky, možnost ano tvoří 100% odpovědí.

Otázka č. 4: Jak často používáte ve výuce čtení, psaní didaktickou hru?

Tabulka dotazník, otázka č. 4

Možnosti	Absolutní četnost	Percentuální hodnocení
téměř každou hodinu	11	24%
1 x za den	17	37%
1 x za týden	16	35%
1 x za měsíc	1	2%
jiné	1	2%

Graf dotazník, otázka č. 4



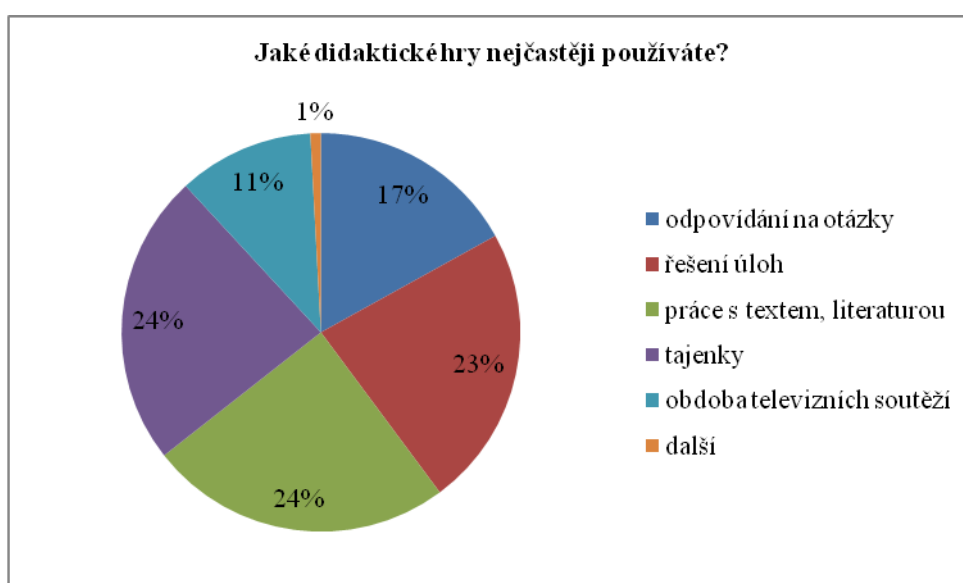
Zhodnocení otázky č. 4: Většina učitelů používá didaktickou hru ve výuce jednou denně. Tuto variantu zvolilo 37% dotazovaných, na druhém místě byla zvolena varianta jednou týdně s 35% a možnost použít didaktickou hru jednou měsíčně zvolili 2% učitelů.

Otázka č. 5: Jaké didaktické hry nejčastěji používáte?

Tabulka dotazník, otázka č. 5

Možnosti	Absolutní četnost	Percentuální hodnocení
odpovídání na otázky	20	17%
řešení úloh	27	23%
práce s textem, literaturou	29	24%
tajenky	28	24%
obdoba televizních soutěží	13	11%
další	1	1%

Graf dotazník, otázka č. 5



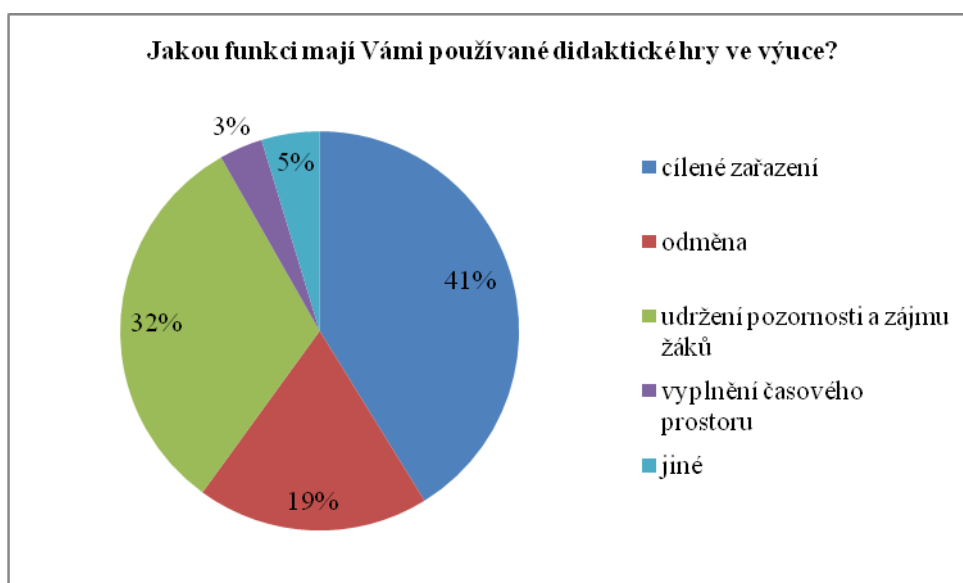
Zhodnocení otázky č. 5: Z uvedených odpovědí vyplývá, že nejčastěji používané druhy didaktických her jsou práce s textem, literaturou (24%) a tajenky (24%). Velmi často učitelé používají i řešení úloh, které zvolilo 23% dotazovaných, odpovídání na otázky (17%) a obdoba televizních her (11%).

Otázka č. 6: Jakou funkci mají Vámi používané didaktické hry ve výuce?

Tabulka dotazník, otázka č. 6

Možnosti	Absolutní četnost	Percentuální hodnocení
cílené zařazení	35	41%
odměna	16	19%
udržení pozornosti a zájmu žáků	27	32%
vyplnění časového prostoru	3	3%
jiné	4	5%

Graf dotazník, otázka č. 6



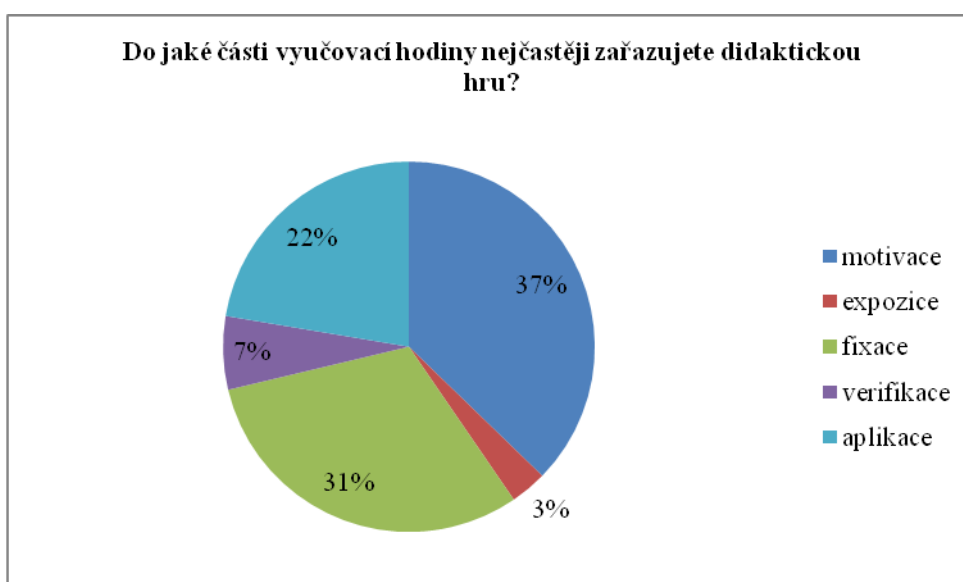
Zhodnocení otázky č. 6: Nejdůležitější funkcí zařazení didaktických her do výuky bylo cílené zařazení, které mělo 41% odpovědí, na druhém místě učitelé zvolili variantu udržení pozornosti a zájmu žáků (32%) a jako třetí vybrali funkci odměny s 19% odpovědí.

Otázka č. 7: Do jaké části vyučovací hodiny nejčastěji zařazujete didaktickou hru?

Tabulka dotazník, otázka č. 7

Možnosti	Absolutní četnost	Percentuální hodnocení
motivace	35	37%
expozice	3	3%
fixace	29	31%
verifikace (diagnostika)	6	7%
aplikace	21	22%

Graf dotazník, otázka č. 7



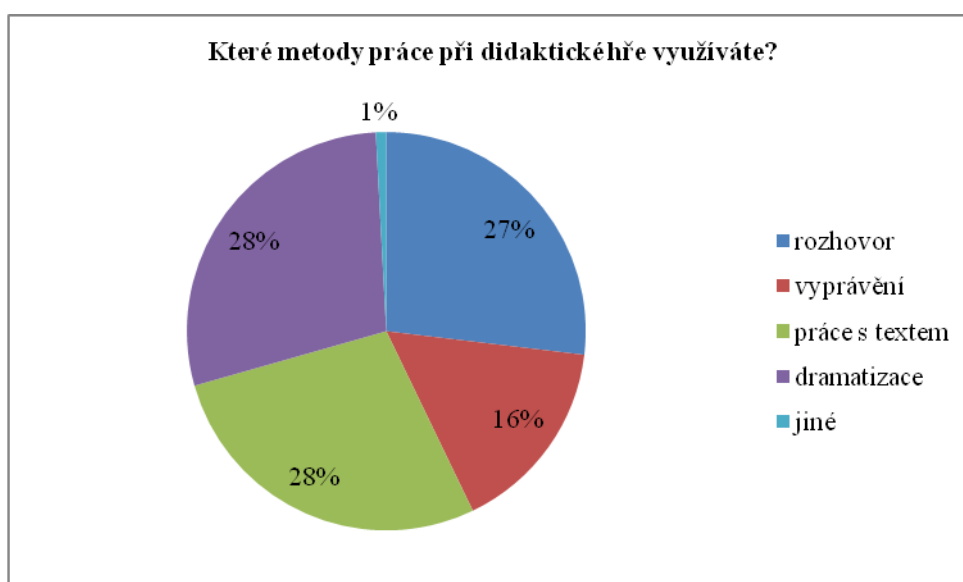
Zhodnocení otázky č. 7: Didaktické hry zařazují učitelé nejčastěji do motivační (37%) a fixační (31%) části vyučovací hodiny, na posledním místě byla zvolena část expoziční, a to s 3%.

Otázka č. 8: Které metody práce při didaktické hře využíváte?

Tabulka dotazník, otázka č. 8

Možnosti	Absolutní četnost	Percentuální hodnocení
rozhovor	32	27%
vyprávění	19	16%
práce s textem	33	28%
dramatizace	34	28%
jiné	1	1%

Graf dotazník, otázka č. 8



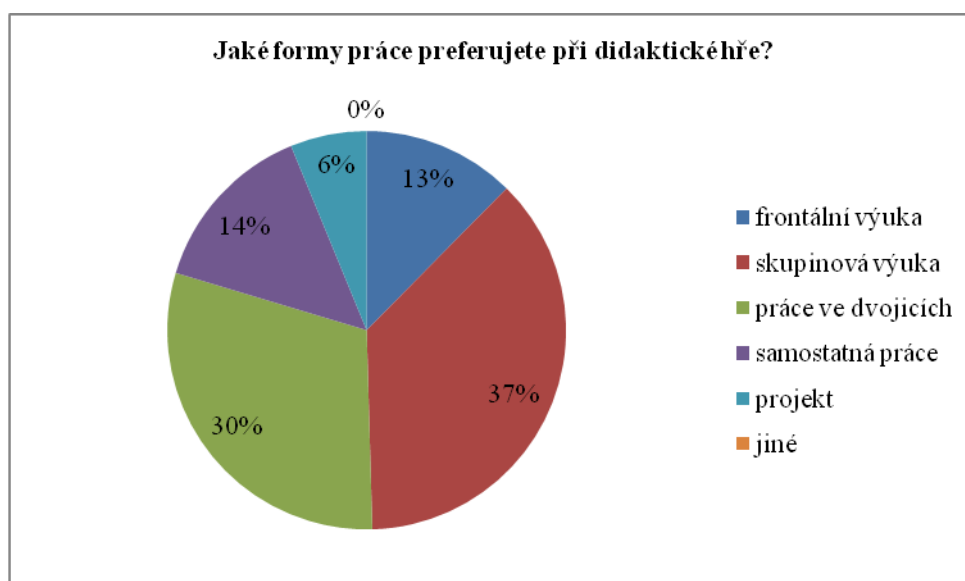
Zhodnocení otázky č. 8: Dotazovaní využívají všechny uvedené metody, nejčastěji však metodu práce s textem (28%), dramatizaci (28%) a metodu rozhovoru (27%). Za zmínku stojí i metoda vyprávění s 16 %.

Otázka č. 9: Jaké formy práce preferujete při didaktické hře?

Tabulka dotazník, otázka č. 9

Možnosti	Absolutní četnost	Percentuální hodnocení
frontální výuka	14	13%
skupinová výuka	42	37%
práce ve dvojicích	34	30%
samostatná práce	16	14%
projekt	7	6%
jiné	0	0%

Graf dotazník, otázka č. 9



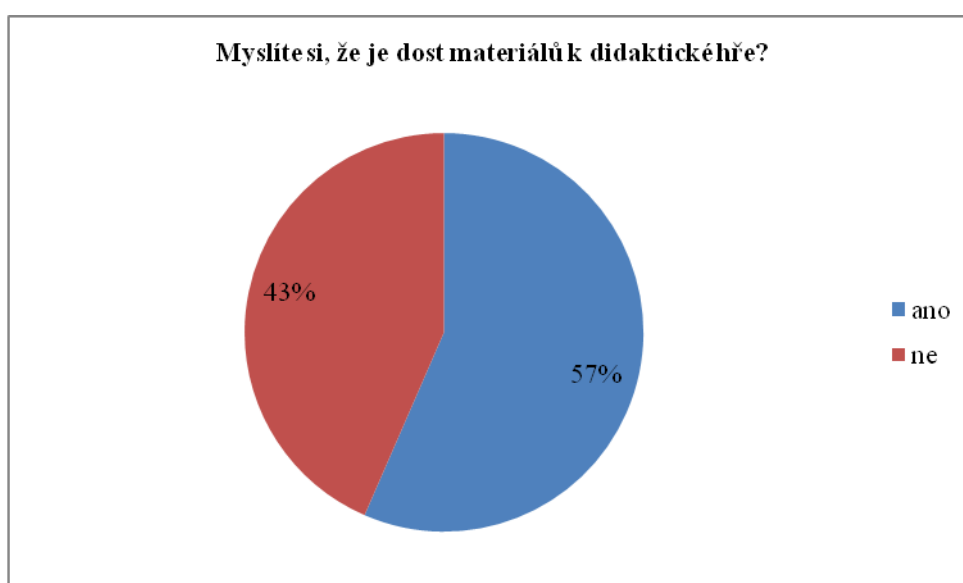
Zhodnocení otázky č. 9: Respondenti preferují jako formu práce nejvíce skupinovou výuku (37%), následuje práce ve dvojicích (30%), samostatná práce (14%), frontální výuka (13%) a na poslední místě projektová práce s 6%.

Otázka č. 10: Myslíte si, že je dost materiálů k didaktické hře?

Tabulka dotazník, otázka č. 10

Možnosti	Absolutní četnost	Percentuální hodnocení
ano	26	57%
ne	20	43%

Graf dotazník, otázka č. 10



Zhodnocení otázky č. 10: 57% dotazovaných si myslí, že je dostatek materiálů k didaktické hře, 43% odpovědělo záporně.

Otázka č. 11: Vytváříte si svůj vlastní didaktický materiál?

Tabulka dotazník, otázka č. 11

Možnosti	Absolutní četnost	Percentuální hodnocení
ano	43	93%
ne	3	7%

Graf dotazník, otázka č. 11



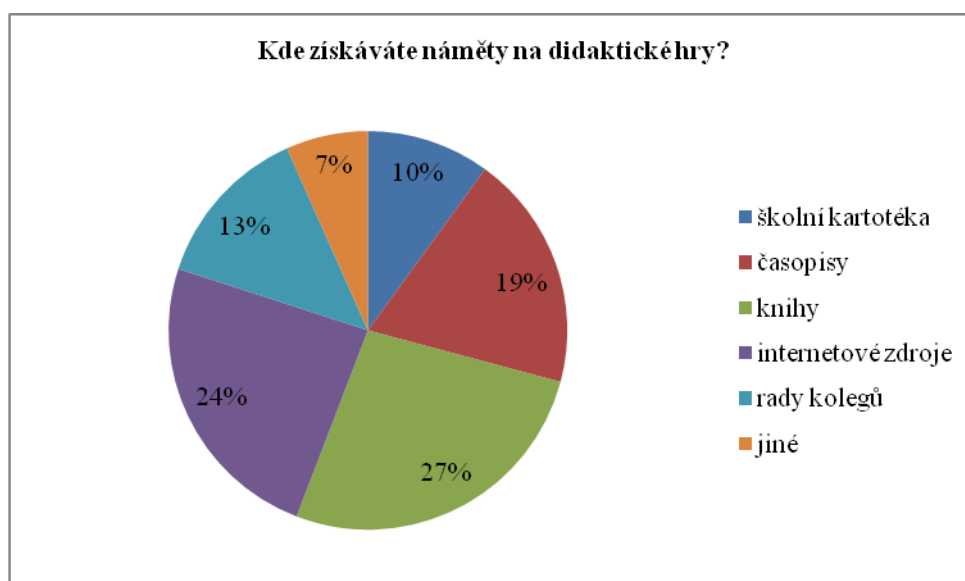
Zhodnocení otázky č. 11: Většina respondentů (93%) si vytváří svůj didaktický materiál, pouhá 7% ne.

Otázka č. 12: Kde získáváte náměty na didaktické hry?

Tabulka dotazník, otázka č. 12

Možnosti	Absolutní četnost	Percentuální hodnocení
školní kartotéka	12	10%
časopisy	23	19%
knihy	32	27%
internetové zdroje	29	24%
rady kolegů	16	13%
jiné	8	7%

Graf dotazník, otázka č. 12



Zhodnocení otázky č. 12: Na otázku, kde získávají učitelé náměty na didaktické hry, odpovědělo z knih 27% dotazovaných, z internetových zdrojů 24%, z časopisů 19%, z rad kolegů 13%, ze školní kartotéky 10% a 7% zvolilo možnost jinou, kde uvedli, že si materiál vytváří sami.

Otázka č. 13: Jaká vidíte pozitiva a negativa při využívání didaktické hry ve výuce?

Zhodnocení otázky č. 13: Tato otázka byla otevřená. Učitelům jsem nechala prostor pro jejich vyjádření, jaká vidí pozitiva či negativa při využití didaktické hry ve výuce. Ráda bych zmínila nejčastější odpovědi.

Mezi pozitiva učitelé řadili didaktickou hru jako zajímavou metodu, nástroj motivace, při jejím využití dochází ke zvýšení zájmu žáků, procvičování a upevňování učiva zábavnou a zajímavou formou, zpestření výuky, rozvíjí se kooperace a komunikace, stmeluje se kolektiv, projevuje se aktivita a zapojují se všichni žáci, rozvíjí se tvořivost a samostatnost žáků, dostavuje se úspěch i méně zdatným nebo aktivním žákům, podporuje se zdravé soutěžení, objevuje se uvolnění a radost, udržení pozornosti žáků, rozvíjí se důvěra mezi žáky a učitelem, vzniká přirozené spojení učiva s praxí, žáky učení baví a pro učitele je to dobrá forma kontroly.

Učitelé nenašli mnoho negativ. Někteří vůbec žádná, jiní vidí negativa při použití didaktické hry v její časové náročnosti na přípravu učitele, obtížnou organizaci při větším počtu žáků, nedostatku času ve vyučování, nekázní a ruchu ve třídě.

Velká většina učitelů se shodla na tom, že pokud je hra dobře promyšlená a do vyučování se nezařazuje tak často, má didaktická hra pozitivní význam a negativní žádný nemá.

5.5 Ověření hypotéz

Prováděné šetření bylo zaměřené na využití didaktické hry ve výuce čtení, psaní.

Z1 Předpokládám, že většina respondentů využívá didaktickou hru ve výuce čtení, psaní. Tato hypotéza byla potvrzena na základě otázky č. 3. Všichni respondenti, tj. 100%, odpověděli, že využívají didaktickou hru ve výuce čtení, psaní.

Z2 Předpokládám, že respondenti zařazují didaktickou hru nejčastěji do motivační a fixační fáze vyučovací hodiny.

I tato hypotéza byla potvrzena. Respondenti uvedli motivační fázi na prvním místě s 37% a na druhém fázi fixační s 31%. Malé procento respondentů zařazuje didaktickou hru do fáze verifikační a expoziční.

Z3 Předpokládám, že většina respondentů si vytváří svůj didaktický materiál.

Odpovědi na otázku č. 11 nám hypotézu potvrdily. Respondenti si v 93% vytváří vlastní didaktický materiál. Je to dobrá zpráva, že i přes náročnou práci jsou učitelé tvořiví a snaží se vnést do vyučování zábavu, která bude prospěšná nejen pro žáky, ale i pro ně samotné.

Z4 Předpokládám, že převažují pozitiva při využití didaktické hry ve výuce.

Na tuto hypotézu nám odpověděla otázka č. 12. Učitelé psali své poznatky z praxe, jaká vidí pozitiva a negativa při využití didaktické hry ve výuce. Převažovala pozitiva, tudíž i poslední hypotéza byla potvrzena. A jsem za to velmi ráda. I já vidím smysl zařazování didaktické hry do výuky i přes její náročnou přípravu kladenou na učitele, na časovou tíseň v hodině a trochu ruchu ve třídě. Hru by měl ale používat jen ten, kdo si je jist, že třídu zvládne i tehdy, když se kázeň vlivem hry poněkud uvolní. Nesmíme mít pocit, že bychom nedovedli obratem přimět žáky k vážné práci. I hry vyžadují kázeň a žáci se jí podrobují rádi, protože vědí, že si tím zaručují hladký a radostný průběh hry.

5.6 Diskuse

Hra by měla být ve škole, zejména pro mladší žáky, základní metodou. Podaří-li se nám učení zakomponovat do hry, docílíme tak nejvyšší kvality. A o to nám, učitelům, jde především. Z dotazníkového šetření vyplývá, že učitelé považují didaktickou hru za vhodnou metodu ve vyučování na 1. stupni základních škol, věnují jí značnou pozornost, s jejím využíváním nejen ve výuce čtení a psaní mají velké a bohaté zkušenosti.

Na základě šetření bylo také zjištěno, že učitelé používají didaktickou hru ve výuce čtení a psaní velmi často, nejčastěji ve formě práce s textem, literaturou, formou tajenky nebo odpovídáním na otázky. Oblíbenou formou jsou i obdoby televizních her a soutěží. Dále byl zjištěn fakt, že učitelé zařazují hru cíleně, pro udržení pozornosti a zájmu žáků, ale také jako odměnu. Malé procento učitelů zařazuje hru jako vyplnění časového prostoru. Zajímavé bylo zjištění, že didaktická hra se nejčastěji používá ve fázi motivační, fixační, aplikační a velmi málo ve fázi verifikační a expoziční. Také jsme zjistili, že metoda práce s textem, dramatizace, metoda rozhovoru a vyprávění jsou učiteli hojně využívány. Jako formu práce učitelé preferují skupinovou výuku, práci ve dvojicích, naopak málo používaná je projektová metoda, což je pochopitelné z časové náročnosti. Je potěšující, že učitelé uvedli dostatek materiálů k didaktickým hrám, většina z nich si vytváří svůj materiál, někteří čerpají náměty a nápady

z knih, internetových zdrojů, časopisů i z rad svých kolegů. Na poslední otázku jsem nechala dotazovaným prostor, aby zapřemýšleli a napsali, jaká vidí pozitiva a negativa při využití didaktické hry ve výuce. Byla jsem překvapena a potěšena zároveň, kolik pozitivních ohlasů bylo na tuto otázku. Tato skutečnost je jedním z důvodů, proč jsem se rozhodla vytvořit svoji kartotéku lety nasbíraných her, která bude možná podnětem a inspirací k tvůrčí činnosti nejen pro začínající učitele, ale i pro učitele s dlouholetou praxí.

6 ZÁSObNÍK HER – KONKRÉTNÍ NÁMĚTY DIDAKTICKÝCH HER

6.1 Metodická příprava didaktické hry

Úspěch didaktické hry závisí na přípravě učitele, na kterého hra klade vysoké nároky. Učitel musí při sestavování a přípravě na vyučovací hodinu promyslet obsah didaktické hry, její místo ve struktuře hodiny, metodiku jejího provedení- tj. cíl, pomůcky a materiál, dobu trvání, organizaci žáků, seznámení žáků s pravidly, závěr a vyhodnocení. Učitel musí promyslet vědomosti, návyky i výchovné cíle, které se v průběhu hry budou formovat.

Učitel zahajuje didaktickou hru vhodným úvodem- tj. motivací. Uvede název a námět hry, určí úkoly, vysvětlí pravidla a funkci rozhodčího, objasní způsob řešení sporů, uvede čas zahájení a ukončení hry a podmínky vítězství. Učitel rozdělí žáky do rovnocenných skupin. Na daný povel začnou žáci hrát. Učitel zasahuje do hry velmi citlivě, nenásilně a taktně. Nikdy hru nevhodně nepřerušuje nebo neukončuje, nikdy žáka nezesměšňuje a neponižuje.

Do zásobníku her jsem záměrně zařadila didaktické hry, které jsou nenáročné na přípravu učitele a časový prostor ve výuce. Vždy se jedná o hry krátkodobé, které zabírají maximálně 5 - 10 minut.

6.2 Didaktické hry pro rozvoj smyslového vnímání

Cílem těchto her je rozvoj všech smyslů, které mají velký význam pro výuku čtení a psaní. Učitel tak může sledovat žáky a často jsou za jejich pomoci odhaleny skryté smyslové vady, které mohou být příčinou žákova neúspěchu.

6.2.1 Hry k rozvoji zrakového vnímání

Pro výcvik zrakového vnímání si žák musí udržovat směr pohybu očí zleva doprava, sledovat objekty ve směru shora dolů, učit se zachycovat za určitou dobu stále více objektů a naučit se stále rychleji rozlišovat jednotlivé prvky ve skupinách.

6.2.1.1 Na rybáře

Vzdělávací cíl: Rozšiřování a obohacování slovní zásoby - podstatná jména

Očekávaný výstup:

Žák rozlišuje zvukovou a grafickou podobu slova

Klíčové kompetence: kompetence k řešení problémů, sociální a personální

Věk dětí: 6 – 10 let

Výuková fáze: motivace, fixace, diagnostika

Pomůcky a materiál: kartičky se slovy, 2 švihadla

Popis hry a způsob ukončení:

Vyučující si žáky rozdělí do dvou skupin. Jednotlivé skupiny se posadí naproti sobě tak, aby mezi nimi byly rybníky ve stejné vzdálenosti. Každý rybník obsahuje stejný počet slov a stejná slova. Učitel vyvolává vždy dvě jména žáků, z každého družstva jedno, a sdělí jim slovo, které budou „lovit z rybníku.“ Na daný povel žáci vyběhají k rybníkům a kdo z nich dříve najde kartičku se zadaným slovem, vítězí a kartičku si ponechá. Vítězem je to družstvo, které uloví více slov.

Poznámky:

- Hru není dobré hrát s velkým počtem dětí. Čekání, až přijdou na řadu, by pro ně mohlo být zdoluhavé.
- Učitel musí dbát na to, aby se vystřídal všichni žáci.

Mezipředmětové vztahy: výtvarná výchova, anglický jazyk

6.2.1.2 Ztracená písmenka

Vzdělávací cíl: Aktivizace poznatků formou hry – písmena, slabiky

Očekávaný výstup:

Žák odůvodňuje význam slov

Klíčové kompetence: kompetence k učení, k řešení problémů

Věk dětí: 6 - 9 let

Výuková fáze: fixace, verifikace, aplikace

Pomůcky a materiál: tabule, kartičky s písmeny, slabiky (viz příloha č. 2)

Popis hry a způsob ukončení:

Na tabuli učitel připravil slova, ve kterých chybí jedno písmenko či slabika. Na druhé půlce tabule jsou kartičky s písmeny, slabiky. Na daný povel tři žáci jdou k tabuli a kdo z nich dříve doplní chybějící písmenko či slabiku, vyhrává. Žák poté vysvětlí smysl daného slova. Ostatní žáci kontrolují správnost řešení, a zda slovo má smysl.

Poznámky:

- Učitel musí dbát na to, aby se vystřídali všichni žáci.
- Hru můžeme využít při opakování slovních druhů

Mezipředmětové vztahy: anglický jazyk, pracovní činnosti, prvouka

6.2.2 Hry k rozvoji sluchového vnímání

Žáci se učí rozlišovat výšku zvuků, jednotlivé hlásky nebo skupiny hlásek, slabik slov, slov z vět, diferencovat zvuky podobné. Vhodnou pomůckou je Orffův instrumentář.

6.2.2.1 Slepý detektiv

Vzdělávací cíl: Rozvoj představivosti, přesnost ve vyjadřování

Očekávaný výstup:

Žák užívá vhodných spojovacích výrazů

Klíčové kompetence: kompetence pracovní, k řešení problémů

Věk dětí: 7 - 11 let

Výuková fáze: motivace, aplikace

Pomůcky a materiál: různé věci a předměty, co vydávají zvuk (např. dvě lžice, voda, stůl, dveře, rolničky apod.), každý žák má nachystaný papír a tužku

Popis hry a způsob ukončení:

Žáci si zavrou oči a budou je mít zavřené po celou dobu hry. Poslouchají sérií zvuků, které uslyší. Učitel cinká dvěma lžicemi o sebe, pustí vodu z kohoutku, bouchne do stolu, otevře a zavře dveře, zazvoní rolničkami apod. Po všech zvucích žáci otevrou oči a píšou všechny zvuky, které slyšeli. Vítězí ten hráč, který uhodl nejvíce zvuků.

Poznámky:

- Učitel musí dbát na to, aby všichni žáci měli zavřené oči.
- Úkol ztížíme žákům tím, pokud mají napsat všechny zvuky a to v přesném pořadí, jak je slyšeli.
- Jako obměnu si můžeme připravit zvuky na magnetofonové pásce (např. zpěv ptáků, ruch z ulice apod.)

Mezipředmětové vztahy: hudební výchova, prvouka, přírodověda

6.2.2.2 Na pozorného čtenáře

Vzdělávací cíl: Slovní druhy, obohacování slovní zásoby

Očekávaný výstup:

Žák určuje a rozeznává slovní druhy, využívá je v mluveném i psaném projevu

Klíčové kompetence: kompetence k učení, komunikativní, občanské

Věk dětí: 8 - 11 let

Výuková fáze: motivace, fixace, verifikace

Pomůcky a materiál: různé texty, úryvky, každý žák má nachystaný papír a tužku

Popis hry a způsob ukončení:

Učitel před čtením úryvku zdůrazní, na který slovní druh se mají žáci zaměřit. Pak žákům přečte nachystaný text. Úkolem žáků je zapamatovat si co nejvíce slov daného slovního druhu. Po přečtení žáci mají dvě minuty na to, aby napsali co nejvíce slov, která slyšeli. Vítězí ti, kteří napíší co nejvíce správných slov.

Poznámky:

- Učitel musí vybrat vhodný text a nechat hledat pouze slovní druhy, které žáci dobře znají.
- Úkol ztížíme žákům tím, pokud si mezi textem a vlastním psaním zazpíváme písničku.

Mezipředmětové vztahy: hudební výchova, výtvarná výchova, matematika

6.2.3 Hry k rozvoji hmatu

Při čtení a psaní mají tyto hry důležité místo, rozvíjí jemnou motoriku.

6.2.3.1 Kouzelný měšec

Vzdělávací cíl: Věta jednoduchá, rozšiřování slovní zásoby

Očekávaný výstup:

Žák odůvodňuje a píše správně velká písmena na začátku věty

Klíčové kompetence: kompetence pracovní, komunikativní

Věk dětí: 6 – 10 let

Výuková fáze: fixace, aplikace

Pomůcky a materiál: měšec, různé předměty, tabule, křída

Popis hry a způsob ukončení:

Učitel si s žáky sedne na koberec. Doprostřed dá měšec s předměty, které nachystal (např. louskáček na ořechy, kladívko, hračku apod.). Vždy vyvolá jednoho žáka, který dá ruku do měšce a zkusí uhodnout předmět, který drží. Po vyslovení svého názoru vytáhne ruku z měšce a přesvědčí se o správnosti či chybě. Poté vybere jednoho spolužáka, který jde k tabuli a napíše jednoduchou větu s tímto slovem. Jestliže žák uhodne předmět, má bod a jestli i vybraný spolužák napíše správně větu, obdrží každý z nich jeden bod.

Poznámky:

- Předměty, které učitel do měšce nachystá, nesmí být pro žáky nebezpečné.
- Hru je lépe hrát s menším počtem žáků.
- Dbáme na to, aby se vystřídal všichni žáci jednak u měšce, jednak u tabule.
- Mladším žákům můžeme dát za správnost kuličku, dřívko, aby si lépe body počítali.
- Starší žáci tvoří s předmětem souvětí.

Mezipředmětové vztahy: pracovní činnosti, prvouka

6.2.3.2 Co je to za písmeno?

Vzdělávací cíl: Vlastní jména, rozvoj představivosti

Očekávaný výstup:

Žák rozlišuje grafickou podobu písmen, slov

Klíčové kompetence: kompetence sociální a personální, k řešení problémů

Věk dětí: 6 – 11 let

Výuková fáze: motivace, fixace, aplikace

Pomůcky a materiál: písmena z různých materiálů (např. z polystyrenu, ze dřeva, z plastelíny, drátu apod.), šátky

Popis hry a způsob ukončení:

Žáci si utvoří dvojice a budou hrát proti sobě. Jeden žák si zaváže oči. Na povel učitele si druhý žák z dvojice vybere jakékoliv písmeno z různého materiálu a dá ho do ruky svému protihráči. Ten musí do vystřídání uhodnout, co je to za písmeno. Pokud uhodne, má bod, pokud ne, má bod jeho protihráč. Pak si role vymění a hra pokračuje. Vítězí z každé dvojice ten, který má více bodů.

Poznámky:

- Náročná bude příprava písmen. Můžeme ale dát prostor samotným žákům, kteří pro své hráče písmena modelují.
- Starší žáci mohou hádat krátká slova.

Mezipředmětové vztahy: výtvarná výchova, anglický jazyk

6.3 Didaktické hry intelektuální

Hry kladou největší nároky na rozvoj myšlení (např. hádanky, skládky, hlavolamy apod.), na odhalování vztahů podobnosti, na rozvoj pozornosti, paměti, pohotovosti a představivosti. Základem pochopení a zapamatování je manipulace.

6.3.1 Hry k rozvoji paměti

6.3.1.1 *Na procházce*

Vzdělávací cíl: Slova opačného významu – antonyma (opozita)

Očekávaný výstup:

Žák rozlišuje význam slov

Klíčové kompetence: kompetence k učení, pracovní

Věk dětí: 7 – 11 let

Výuková fáze: motivace, aplikace

Pomůcky a materiál: kartičky se slovy, papír, tužka

Popis hry a způsob ukončení:

Učitel se s žáky vydá na „ procházku. “ Po třídě jsou rozmístěny kartičky se slovy. Po nějakém čase učitel zavelí „ do lavic. “ Jakmile si žáci sednou a utvoří předem vybrané dvojice, napíší na papír co nejvíce slov z procházky. Pak spojí slova opačného významu. Po pěti minutách si slova spočítají a za každé správné slovo obdrží jeden bod, za každou dvojici slov opačných další bod. Vítězí ta dvojice, která má nejvyšší počet bodů.

Poznámky:

- Snažíme se, aby dvojice žáků byly vyrovnané.
- Jako obměna mohou být konkrétní předměty.

Mezipředmětové vztahy: prvouka, přírodověda, vlastivěda

6.3.1.2 *Tajemný dopis*

Vzdělávací cíl: Dopis, rozšiřování slovní zásoby

Očekávaný výstup:

Žák čte s porozuměním psaného textu

Klíčové kompetence: kompetence komunikativní, sociální a personální

Věk dětí: 7 – 9 let

Výuková fáze: motivace, aplikace

Pomůcky a materiál: kartičky s větami (viz příloha č. 3), papír, tužka

Popis hry a způsob ukončení:

Žáci si utvoří dvojice a stanoví si své stanoviště (lavici). Na pokyn se jeden z nich rozběhne na koberec, kde jsou očíslované kartičky s větami a snaží se je zapamatovat. Jakmile doběhne na své stanoviště, začne psát to, co si zapamatoval a vybíhá jeho spoluhráč. Hra končí, jakmile mají žáci napsané všechny věty. Vítězí ta dvojice, která má napsané všechny věty správně.

Poznámky:

- Vždy může být na koberci pouze jeden z dané dvojice.
- Hráči dvojice by se měli střídat. Jeden píše, druhý utíká a naopak.
- Po zapsání dopisu mohou žáci splnit případný úkol z dopisu.

Mezipředmětové vztahy: hudební výchova, výtvarná výchova, anglický jazyk

6.3.2 Hry k rozvoji pohotovosti a představivosti

6.3.2.1 *Bystré oko*

Vzdělávací cíl: Rozvoj slovní zásoby

Očekávaný výstup:

Žák kontroluje vlastní písemný projev

Klíčové kompetence: kompetence k učení

Věk dětí: 7 – 10 let

Výuková fáze: fixace, aplikace

Pomůcky a materiál: papír, tužka

Popis hry a způsob ukončení:

Žáci se dobře rozhlédnou kolem sebe. Na znamení učitel vysloví písmeno, a žáci mají tři minuty na to, aby na toto písmeno napsali co nejvíce slov, které začíná právě tímto písmenem. Po skončení hry si žáci ve dvojicích své papírky vymění a obodují. Za každé správné slovo, které se nachází ve třídě, obdrží jeden bod. Vítězí ten, který napsal nejvíce slov na dané písmeno.

Poznámky:

- Hru můžeme hrát i venku.
- Správná slova jsou pouze ta, která se nachází ve třídě.

Mezipředmětové vztahy: matematika, pracovní činnosti, tělesná výchova

6.3.2.2 *Budíček*

Vzdělávací cíl: Aktivizace poznatků formou hry se slovy

Očekávaný výstup:

Žák rozlišuje zvukovou podobu slova

Klíčové kompetence: kompetence komunikativní, občanské

Věk dětí: 6 – 8 let

Výuková fáze: motivace, aplikace

Pomůcky a materiál: žádné

Popis hry a způsob ukončení:

Učitel určí písmeno, například písmeno P. Žáci si položí hlavu na lavici a předstírají, že spí. Učitel říká slova. Jakmile žáci uslyší slovo, které začíná na zvolené písmeno, zvednou hlavu - probudí se. Jestliže je to správně, započítají si bod. Jestliže se spletou, udělají dřep. Vítězí ti, kdo nasbírají bodů nejvíce.

Poznámky:

- Je lepší udělit žákům za nesprávnou odpověď nějaký úkol, než jim body odečítat. Někteří by mohli jít do mínus bodů a tím by pro ně hra ztratila význam.
- Hru ztížíme rychlostí tempa volených slov.

Mezipředmětové vztahy: tělesná výchova, anglický jazyk

6.4 Hry k rozvoji řeči

Rozvoj řeči je těsně spjat se zdokonalováním poznávacích funkcí žáků. Řeč může žák zvládnout a rozvíket, má – li pro to základní fyziologické, psychické předpoklady a sociální podmínky. Učitel musí žáky vést ke spisovnému jazyku, v řečovém projevu si musí všímat artikulace hlásek, slovní zásoby a obsahu, co žák sděluje.

6.4.1 Hry k rozvoji artikulace

Věnujeme velkou pozornost verbální, ale i neverbální komunikaci, především mimice a gestikulaci.

6.4.1.1 *Na němého*

Vzdělávací cíl: Abeceda, rozvoj představivosti

Očekávaný výstup:

Žák porovnává a třídí slova podle zobecněného významu

Klíčové kompetence: kompetence sociální a personální, k řešení problémů

Věk dětí: 6 – 10 let

Výuková fáze: motivace, fixace, aplikace

Pomůcky a materiál: žádné

Popis hry a způsob ukončení:

Učitel vyslovuje bezhlasně slova a žáci poznávají, o jaké slovo jde. Jakmile žáci hru pochopí, učitel začne bezhlasně zpívat písničku, kterou znají z hudební výchovy. Kdo písničku uhodne, vystřídá učitele. Žáci si počítají, kolikrát se vystřídali u tabule. Vítězí ten, kdo tam byl nejčastěji.

Poznámky:

- Žáci musí důkladně pozorovat učitelova mluvidla a sami musí dobře artikulovat.
- Po skončení každého kola si můžeme danou písničku krátce zazpívat.
- Další obměnou může být hraní na hudební nástroje.

Mezipředmětové vztahy: hudební výchova, výtvarná výchova

6.4.1.2 *Abeceda mimozemšťanů*

Vzdělávací cíl: Značky, symboly, znamení, neverbální komunikace

Očekávaný výstup:

Žák pracuje tvořivě, podle svých schopností

Klíčové kompetence: kompetence občanské, pracovní, komunikativní

Věk dětí: 6 – 11 let

Výuková fáze: motivace

Pomůcky a materiál: karty se slovy, prsty, klacíky apod.

Popis hry a způsob ukončení:

Učitel pomocí neverbální komunikace sdělí žákům písmeno, krátké slovo, později může i celé věty. Způsob, jaký zvolí, je jen na jeho fantazii. Může to být pomocí prstové abecedy, těla, klacíků apod. Po ukázce vystřídá učitele žák, vytáhne si kartičku se slovem a svým způsobem ho žákům sdělí. Kdo uhodne, vystřídá žáka u tabule a předvádí další slovo. Vyhrávají všichni, kteří uhodli alespoň jedno slovo.

Poznámky:

- Žáci musí zapojit svoji fantazii při neverbální komunikaci.
- Oceníme každý nový způsob dorozumívání.
- Postupujeme od sdělování písmen, slov až po celé věty.

Mezipředmětové vztahy: výtvarná výchova, hudební výchova

6.4.2 Hry k rozvoji slovní zásoby

6.4.2.1 Písmenkový kruh

Vzdělávací cíl: Slovní druhy, obohacování slovní zásoby

Očekávaný výstup:

Žák rozlišuje slovní druhy v základním tvaru, pečlivě vyslovuje

Klíčové kompetence: kompetence komunikativní, sociální a personální

Věk dětí: 6 – 11 let

Výuková fáze: motivace, fixace, verifikace

Pomůcky a materiál: žádné (popřípadě kartičky s písmeny)

Popis hry a způsob ukončení:

S žáky vytvoříme kruh na koberci. Učitel či žák zvolí písmeno (písmeno můžeme vylosovat z předem připravených kartiček). Každý žák musí říct nějaké slovo na určené písmeno. Slova se nesmí opakovat. Pokud žák řekne slovo, které již bylo řečeno, může se opravit. Pokud ho neřekne, odsouvá se z kruhu a tři kola nehraje. Vyhrávají ti žáci, kteří se účastnili všech kol.

Poznámky:

- Jestliže žák se slovem váhá, počítáme do pěti, poté vypadává.
- Nejdříve si zahrajeme zkušební kolo, kdy je jedno, jaké slovní druhy žáci říkají. Poté zvolíme obtížnější variantu, například říkáme samá jména, rostliny, věci a nakonec pro starší volíme slovní druhy.

Mezipředmětové vztahy: anglický jazyk, prvouka

6.4.2.2 *Mateřídouška*

Vzdělávací cíl: Rozšiřování slovní zásoby

Očekávaný výstup:

Žák píše správné tvary písmen, tvoří a skládá nová slova

Klíčové kompetence: kompetence k řešení problémů, k učení

Věk dětí: 8 – 11 let

Výuková fáze: fixace, aplikace

Pomůcky a materiál: papír, tužka

Popis hry a způsob ukončení:

Žáci si na papír napíší slovo MATEŘÍDOUŠKA, z kterého se snaží tvořit další slova(např. matka, kaše, med apod.). Ve dvojici si slova přečtou a vyhodnotí. Za každé nové slovo získá žák jeden bod. Ten, co jich vytvořil nejvíce, vítězí.

Poznámky:

- Žáci mohou použít pouze písmena ze slova mateřídouška.
- Musí zachovávat interpunkční znaménka, nesmí je měnit.

Mezipředmětové vztahy: vlastivěda, přírodověda

6.4.3 Hry k rozvoji pozornosti

6.4.3.1 *Co zmizelo ze stolu?*

Vzdělávací cíl: Slovo a jeho význam

Očekávaný výstup:

Žák odůvodňuje pravopis

Klíčové kompetence: kompetence k učení, sociální a personální, pracovní

Věk dětí: 7 – 10 let

Výuková fáze: motivace, aplikace

Pomůcky a materiál: 10 předmětů, šátek

Popis hry a způsob ukončení:

Na stůl si učitel připraví 10 předmětů, které zakryje šátkem. Jakmile šátek oddělá, žáci mají 1 minutu na zapamatování všech předmětů, které jsou na stole. Poté si žáci zavřou oči a učitel schová jeden předmět ze stolu. Na znamení žáci oči otevřou a hádají, který předmět zmizel ze stolu. Vítězí ti žáci, kteří uhodnou nejvíce změn.

Poznámky:

- Při větším počtu žáků je vhodné, když si daný předmět zapíše na papír a potom si zkontrolují správnost svého tvrzení.
- Jako obtížnější variantu můžeme schovat více předmětů nebo na stůl si připravíme více předmětů.

Mezipředmětové vztahy: pracovní činnosti, prvouka

6.4.3.2 Pořadí

Vzdělávací cíl: Vlastní jména

Očekávaný výstup:

Žák správně vyslovuje, označuje své spolužáky

Klíčové kompetence: kompetence sociální a personální, občanské

Věk dětí: 6 – 11 let

Výuková fáze: motivace

Pomůcky a materiál: žádné

Popis hry a způsob ukončení:

Ze třídy vyberu 7 žáků a pošlu je za dveře. Za dveřmi vytvoří žáci pořadí a nastoupí před ostatní žáky. Po chvíli odejdou zpět za dveře a prohodí si pořadí. Vráti se zpět do třídy. Úkolem ostatních žáků je určit první pořadí, jak byli žáci nastoupeni poprvé. Jestliže se jim to podaří, vyhrává celá skupina a můžeme žáky vyměnit.

Poznámky:

- Úkol řekneme žákům až po nastoupení žáků a jejich přehození pořadí.
- Hra nám ukáže pozornost žáků, jak si všímají.
- Těžší varianta pro starší žáky může být taková, že za dveře jde skupina s větším počtem žáků.

Mezipředmětové vztahy: hudební výchova, anglický jazyk

6.5 Hry k rozlišování hlásek a písmen

Učitel věnuje velkou pozornost individuálním rozdílům mezi jednotlivými žáky. Při vstupu do školy někteří žáci neznají žádné písmenko, jiní ovládají několik písmen, umějí se podepsat, dokonce jsou i takoví žáci, kteří již plynule čtou. V žádném případě nesmíme promeškat období, kdy dítě má přirozenou touhu naučit se číst. Radostné hodiny plné her, laskavé a trpělivé vedení učitele mohou významně ovlivnit vztah žáka ke čtení a psaní.

6.5.1 Pozor, písmenko!

Vzdělávací cíl: Aktivizace poznatků formou hry, rozšiřování slovní zásoby

Očekávaný výstup:

Žák správně odlišuje písmena.

Klíčové kompetence: kompetence k učení, pracovní

Věk dětí: 6 – 9 let

Výuková fáze: motivace, fixace

Pomůcky a materiál: pytlík, kartičky s písmeny

Popis hry a způsob ukončení:

Učitel stojí před žáky tak, aby ho všichni dobře viděli. Na znamení Pozor, písmeno! vytáhne učitel z pytlíčku kartičku s nějakým písmenem a ukáže do žákům. Kdo z nich dříve vymyslí slovo a řekne, získává kartičku - bod. Kdo jich má nejvíce, vítězí.

Poznámky:

- Písmeno musí dobře vidět všichni žáci.
- Žáci se nesmí překřikovat.
- Při větším počtu žáků můžeme žáky rozdělit do skupin.
- Vytváření slov můžeme třídit (např. jména, zvířata apod.)

- **Mezipředmětové vztahy:** anglický jazyk, matematika

6.5.2 *Postřeh*

Vzdělávací cíl: Aktivizace poznatků formou hry

Očekávaný výstup:

Žák správně odlišuje písmena, tvary písmen (tiskací, psací, malá a velká písmena)

Klíčové kompetence: kompetence sociální a personální, občanské

Věk dětí: 6 – 10 let

Výuková fáze: fixace, verifikace, aplikace

Pomůcky a materiál: tabulka s písmeny (viz příloha č. 4), tužka, papír

Popis hry a způsob ukončení:

Žáci utvoří dvojice. Učitel vyvěsí na tabuli tabulku s písmeny. Žáci mají přesně 1 minutu na to, aby si zapamatovali umístění jednotlivých písmen v tabulce. Pak učitel tabulku zakryje a žáci píšou písmena tak, jak si je zapamatovali. Vítězí ta dvojice, která bude mít nevíce správných umístěných písmen.

Poznámky:

- Hra je obtížná v tom, že si žáci musí zapamatovat odlišné tvary písmen.
- Starším žákům můžeme vepsat do tabulky celá slova.
- **Mezipředmětové vztahy:** anglický jazyk, výtvarná výchova

6.6 Hry se slabikou

Slabičné období bývá tím jedním z nejobtížnějších, proto se jejímu nácviku v počátečním čtení věnuje největší pozornost. O to větší pozornost musíme věnovat pestrosti a hravosti ve výuce (např. manipulace se skládací abecedou, práce na magnetické tabuli, vyhledávání kamarádů a tvoření dvojic apod.).

6.6.1 Skládačka

Vzdělávací cíl: Slova s otevřenou a zavřenou slabikou, rozšiřování slovní zásoby

Očekávaný výstup:

Žák správně spojuje písmena a slabiky

Klíčové kompetence: kompetence k učení, pracovní

Věk dětí: 6 – 9 let

Výuková fáze: motivace, aplikace

Pomůcky a materiál: kartičky se slabikami, tužka, papír

Popis hry a způsob ukončení:

Učitel přilepí nebo napíše na tabuli jednotlivé slabiky. Úkolem žáků je složit co nejvíce slov z daných slabik. Kdo jich za 3 - 5 minut vytvoří nejvíce, stává se vítězem.

Poznámky:

- Žáci smí použít pouze dané slabiky.
- Žáci nesmí měnit interpunkční znaménka.

- **Mezipředmětové vztahy:** pracovní činnosti, hudební výchova

6.6.2 Kamarádi

Vzdělávací cíl: Vlastní jména

Očekávaný výstup:

Žák správně spojuje slabiky, tvoří slova

Klíčové kompetence: kompetence k učení, sociální a personální

Věk dětí: 6 – 8 let

Výuková fáze: fixace, verifikace

Pomůcky a materiál: kartičky se slabikami (viz příloha č. 5), tužka, papír

Popis hry a způsob ukončení:

Hra je obdobná jako předchozí hra. Žáci z daných slabik tvoří vlastní jména kamarádů. Kdo jména složí nejdříve, vítězí.

Poznámky:

- Tato hra není na čas, ale na rychlost a správnost.
- Starším žákům připravíme těžší a delší slova.
- **Mezipředmětové vztahy:** vlastivěda, tělesná výchova

6.7 Hry se slovy

Na konci prvního ročníku by měl žák číst správně, plynule a s porozuměním. Čtení slov se musí zautomatizovat. Výcvik čtení probíhá současně s psaním. Pro některé žáky je toto spojení velmi náročnou činností. Při psaní prvních slov musí žák dokonale zvládnout koordinaci pohybů, vykonat optickou analýzu slova, spojit hlásky s příslušnými grafickými znaky.

6.7.1 *Kdo hledá, ten najde*

Vzdělávací cíl: Stavba slova

Očekávaný výstup:

Žák porovnává významy slov, obohacuje slovní zásobu

Klíčové kompetence: kompetence pracovní, k řešení problémů

Věk dětí: 7 – 10 let

Výuková fáze: motivace, aplikace

Pomůcky a materiál: slova na kartičkách (viz příloha č. 6), papír, tužka

Popis hry a způsob ukončení:

Učitel rozmístí kartičky po třídě. Na znamení vyběhají všichni žáci, hledají kartičky a v daných slovech hledají slova nová. Kdo najde všechny kartičky se slovy a najde v nich správně slova nová, ten se stává vítězem.

Poznámky:

- Učitel pokud možno schová kartičky ne před žáky.
- Dbá na bezpečnost.
- Pokud je větší počet žáků, rozdělíme žáky do skupin.
- **Mezipředmětové vztahy:** anglický jazyk, prvouka

6.7.2 Jmenné věžičky

Vzdělávací cíl: Abeceda

Očekávaný výstup:

Žák seřazuje slova podle abecedy

Klíčové kompetence: kompetence k učení, sociální a personální

Věk dětí: 7 – 11 let

Výuková fáze: motivace, fixace

Pomůcky a materiál: 10 jmen na očíslovaných kartičkách (viz příloha č. 7), počet barev dle družstev

Popis hry a způsob ukončení:

Učitel žáky rozdělí do družstev. Každé mu družstvu přiřadí barvu. Na znamení vybíhá vždy první z každé skupiny k věžičkám, na kterých jsou očíslované kartičky se jmény. Každý hráč z daného družstva sbírá kartičky se svojí barvou. Jakmile najde kartičku s číslem jedna ve své barvě, vezme ji z hromádky a utíká zpět do svého družstva. Teprve pak vybíhá druhý hráč. Když má družstvo všech deset kartiček, musí je seřadit dle abecedy. Poté hra pro ně končí. Vítězí to družstvo, kterému se to podaří jako první.

Poznámky:

- Učitel musí připravit stejné kartičky se jmény, ale v různých barvách.
- U kartiček smí být vždy pouze jeden hráč z daného družstva.
- Radit smí hráč až ve družstvu, nikoli v hracím poli.
- Hráči musí dbát na to, aby byly kartičky - věžičky stále na hromádce a otočeny jmény dolů.
- Velmi oblíbenou obměnou jsou věžičky s čísly

- **Mezipředmětové vztahy:** tělesná výchova, pracovní činnosti

6.8 Hry na kontrolu porozumění

Porozumění textu je jednou z nejdůležitějších složek při výuce čtení. Jestliže žák špatně čte, většinou textu nerozumí, čtení ho nebaví, nečte, a tudíž se nezlepšuje jeho technika. Vzniká tak začarovaný kruh. Proto od počátku výuky čtení klademe na porozumění velký důraz, povídáme si s žáky o textu, často spojujeme verbální složku se složkou vizuální a pohybovou.

6.8.1 Na zvířátka

Vzdělávací cíl: Komunikativní výchova

Očekávaný výstup:

Žák čte s porozuměním

Klíčové kompetence: kompetence k učení, sociální a personální

Věk dětí: 6 – 9 let

Výuková fáze: motivace

Pomůcky a materiál: kartičky s názvy zvířat

Popis hry a způsob ukončení:

Učitel rozdá každému žákovi kartičku, na které je napsáno nějaké zvíře. Na povel žáci vydávají zvuky nebo zvíře předvádí a hledají ty žáky, kteří mají stejnou kartičku, tj. předvádí stejné zvíře. Jakmile je skupina kompletní, zvedne ruku. Která skupina zvířátek bude utvořena nejdříve, vítězí.

Poznámky:

- Před zahájením hry musí být jasné, kolik hráčů tvoří skupinu (počet musí být stejný).
- Žáci se mohou dorozumívat pouze zvuky, nikoli řečí.
- **Mezipředmětové vztahy:** anglický jazyk, přírodověda

6.8.2 *Kdo jsi?*

Vzdělávací cíl: Kontrola porozumění

Očekávaný výstup:

Žák čte s porozuměním

Klíčové kompetence: kompetence k učení, sociální a personální

Věk dětí: 6 – 9 let

Výuková fáze: motivace

Pomůcky a materiál: kartičky s názvy povolání

Popis hry a způsob ukončení:

Tato hra je obdobou hry předchozí. Rozdíl je pouze v tom, že žáci nevydávají žádné zvuky, ale pantomimou předvádí různá povolání. Učitel opět rozdá každému žákovi kartičku, na které je napsáno nějaké povolání. Na povel žáci pantomimou předvádí a hledají ty žáky, kteří mají stejnou kartičku, tj. předvádí stejné povolání. Jakmile je skupina kompletní, zvedne ruku. Která skupina bude utvořena nejdříve, vítězí.

Poznámky:

- Před zahájením hry musí být jasné, kolik hráčů tvoří skupinu (počet musí být stejný).
- Žáci používají pouze pantomimu, nikoli řeč.
- **Mezipředmětové vztahy:** anglický jazyk, prvouka

7 ZÁVĚR

Zadaný úkol diplomové práce byl splněn. V teoretické části jsem vymezila teorii didaktické hry, objasnila jsem podstatu, včetně charakteristických znaků a několika způsobů její klasifikace. Velkou pozornost jsem věnovala motivaci, jejím formám a druhům, které v učení rozlišujeme. Zařadila jsem didaktickou hru do systému výukových metod, do tzv. metod aktivizačních. Zdůraznila jsem pozitivní i negativní charakter didaktické hry, velmi podrobně jsem se zabývala strukturou didaktické hry a všemi důležitými kroky, které povedou k úspěšnému využití didaktických her ve výuce. Ve výzkumné části jsem zjistila, že dotazovaní (učitelé) využívají didaktickou hru velmi často, téměř každý den, týden, ale mnozí i každou hodinu. Nejčastěji používají práci s textem, literaturou, tajenky a oblíbené jsou i úlohy s řešením. Učitelé zařazují didaktickou hru do vyučovacího procesu cíleně, k udržení pozornosti a zájmu žáků, ale také jako formu odměny. Nejčastěji se didaktická hra objevuje v motivační a fixační části hodiny. Preferuje se metoda práce s textem, dramatizace, metoda rozhovoru i vyprávění. Většina dotazovaných si myslí, že je dostatek materiálu k didaktickým hrám a také skoro všichni si vytváří svůj didaktický materiál. Náměty nejčastěji získávají z knih, internetových zdrojů, z časopisů. Většině z nich nedělalo problémy napsat pozitiva a negativa didaktické hry ve výuce. Jsem ráda, že převažovaly pozitivní ohlasy při využití didaktických her ve výuce. V praktické části jsem vytvořila zásobník her s konkrétními náměty, který, pevně věřím, bude inspirací nejednomu učiteli.

Záleží na každém učiteli, jak žákům zpestří výuku a do jaké míry i ulehčí, aby se stala škola žákům opravdu hrou. Záleží na jeho tvořivosti, fantazii a zájmu o práci.

8 SEZNAM LITERATURY A PRAMENŮ

1. BÍLKOVÁ, H., KEJVALOVÁ, J. *Začínám psát písmenka a číslice*. Havlíčkův Brod : Fragment, 2006. ISBN 80-253-0122-2.
2. ČÁP, J., MAREŠ, J. *Psychologie pro učitele*. Praha : portál, 2007. ISBN 978-80-7367-273-7.
3. GAVORA, P. *Úvod do pedagogického výzkumu*. Brno : Paido, 2000. ISBN 80-85931-79-6.
4. GRECMANOVÁ, H., JOLOUŠOVÁ, D., URBANOVSKÁ, E. *Obecná pedagogika I*. Olomouc : Hanex, 2002. ISBN 80-85783-20-7.
5. GRECMANOVÁ, H., HOLOUŠOVÁ, D., URBANOVSKÁ, E., BŮŽEK, A. *Obecná pedagogika II*. Olomouc : Hanex, 2003. ISBN 80-85783-24-X.
6. HOFLEROVÁ, E. *Didaktika češtiny pro učitele primárního vzdělávání*. Ostrava : Ostravská univerzita, 2004. ISBN 80-7368-016-5.
7. HOLEYŠOVSKÁ, A. *Rok ve školní družině*. Praha : Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-341-3.
8. HOLEYŠOVSKÁ, A. *Zájmová činnost ve školní družině*. Portál : Praha, 2009. ISBN 978-80-7367-586-8.
9. HOUŠKA, T. *Škola hrou*. Praha 1: Houška, 1991. ISBN 80-900704-7-7.
10. HOUŠKA, T. *Škola je hra*. Praha : Houška, 1993. ISBN 80-900704-9-3.
11. HOUŠKA, T. *Škola hrou*. Praha 1: Houška, 1991. ISBN 80-900704-7-7.
12. HRICOVÁ, I., JAKUBÍKOVÁ, J., TULENKOVÁ, M. *Hry a kolektivní úlohy v přírodopise*. Prešov : Metodicko – pedagogické centrum, 2003. ISBN 80-8045294-6.
13. JANČÁŘ, L., MUSILOVÁ, E. *Chemie hrou*. Brno : Masarykova univerzita, 2004. ISBN 80-210-3559-5.

14. JANKOVCOVÁ, M., KOUDELA, J. *Aktivizující metody v pedagogické praxi středních škol*. Praha : Státní nakladatelství, 1988. ISBN 80-04-23209-4.
15. JUŘÍČKOVÁ, L., IVANOVÁ, K. *Písemné práce na vysokých školách se zdravotnickým zařízením*. Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci, 2007. ISBN 978-80-244-1832-2.
16. KRET, E. *Učíme (se) jinak*. Praha : Portál, 1995. ISBN 80-7178-030-8.
17. KROJZLOVÁ, H. *Učíme se hrou*. Hodonín : Pedagogické středisko, 1993. ISBN 80-85082-01-2.
18. MAŇÁK, J., ŠVEC, V. *Cesty pedagogického výzkumu*. Brno : Paido, 2004. ISBN 80-7315-078-:
19. MAŇÁK, J., ŠVEC, V. *Výukové metody*. Brno : Paido, 2003. ISBN 80-7315-039-5.
20. MASARIKOVÁ, A. *Didaktická hra vo výchovno- vzdelávacom procese : Quovadis výchova*. Bratislava : Státní pedagogické nakladatelství, 1994.
21. MAZAL, F. *Hry a hraní pohledem ŠVP*. Olomouc : Hanex, 2007. ISBN 978-80-85783-77-3.
22. NELEŠOVSKÁ, A.; SPÁČILOVÁ, H. *Didaktika primární školy*. Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci, 2005. ISBN 80-2441-236-5.
23. NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Praha : Portál, 2000. ISBN 80-7178-405.
24. PETTY, G. *Moderní vyučování*. Praha : Portál, 1996. ISBN 80-7178-070-7.
25. PIŠLOVÁ, S. *Jazykové hry*. Praha : Fortuna, 1996. ISBN 80-7168-309.
26. POLÍVKOVÁ, D. *Hry pro jazykové vyučování*. Praha : Státní pedagogické nakladatelství, 1963.

27. PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. Praha : Portál, 1995. ISBN 80-7178-029-7.
28. SANTLEROVÁ, K. *100 didaktických her ve výuce čtení, psaní*. Brno : Učebnice a knihy J. Spiesová, 1993.
29. SANTLEROVÁ, K. *Metody ve výuce čtení, psaní*. Brno : Paido, 1995. ISBN 80-85931-05-2.
30. ZAPLETAL, M. *Velká encyklopedie her (2): Hry v klubovně*. Praha : Leprez, 1996. ISBN 80-901826-9-0.
31. ZAPLETAL, M. *Velká encyklopedie her (1): Hry v přírodě*. Praha : Leprez, 1995. ISBN 80-901826-6-6.

9 SEZNAM PŘÍLOH

Příloha č. : 1 Dotazník

Příloha č. : 2 Příklady slov ke hře Ztracená písmena, viz 6.2.1.2

Příloha č. : 3 Příklad vět ke hře Tajemný dopis, viz 6.3.1.2

Příloha č. : 4 Příklad tabulky písmen ke hře Postřeh, viz 6.5.2

Příloha č. : 5 Příklad jmen ke hře Kamarádi, viz 6.6.2

Příloha č. : 6 Příklad slov ke hře Kdo hledá, ten najde, viz 6.7.1

Příloha č. : 7 Příklady kartiček ke hře Jmenné věžičky, viz 6.7.2

Příloha č. : 1 Dotazník

Vážená paní učitelko, vážený pane učiteli,

jmenuji se Romana Polzerová a jsem studentkou závěrečného ročníku na Pedagogické fakultě Univerzity Palackého v Olomouci. V rámci realizace diplomové práce na téma Didaktická hra v elementárním učení (čtení, psaní) provádím dotazníkové šetření. Cílem tohoto šetření je zjistit využití didaktické hry ve výuce. Dotazník je zcela anonymní, pouze souhrnná data budou zveřejněna v mé diplomové práci.

Děkuji za Vaši spolupráci.

Romana Polzerová

DEMOGRAFICKÉ ÚDAJE

1. Jste : žena / muž

2. Jste ve věku : 25 – 35

36 – 45

46 a více

3. Učíte : ve městě / na vesnici

4. Na kterém typu školy učíte :

Základní škola úplná (1. – 9. ročník)

Základní škola neúplná (1. – 5. ročník)

Základní škola malotřídní (1. – 9.)

Základní škola malotřídní (1. – 5. ročník)

Jiný typ školy:

5. Délka Vaší praxe je :let.

DOTAZNÍK

U uzavřených otázek můžete zakroužkovat či zvýraznit i více z nabízených položek, u otevřených otázek Vás prosím o Vaše vyjádření.

1. Dokážete vysvětlit, co znamená pojem didaktická hra?

- a) určitě ano
- b) asi ano
- c) asi ne
- d) určitě ne

2. Do jakých vyučovacích předmětů nejčastěji zařazujete didaktickou hru?

- a) Český jazyk a literatura
- b) Matematika
- c) Cizí jazyk
- d) Prvouka
- e) Vlastivěda
- f) další

3. Zařazujete didaktickou hru do výuky čtení, psaní?

- a) ano
- b) ne

Na následující otázky odpovídejte pouze v případě, že jste u otázky 3 odpověděli ano.

4. Jak často používáte ve výuce čtení, psaní didaktickou hru?

- a) téměř každou hodinu
- b) 1 x za den
- c) 1 x za týden
- d) 1 x za měsíc
- e) jiné _____

5. Jaké didaktické hry nejčastěji používáte?

- a) odpovídání na otázky
- b) řešení úloh
- c) práce s textem, literaturou
- d) tajenky
- e) obdoba televizních soutěží
- f) další _____

6. Jakou funkci mají Vámi používané didaktické hry ve výuce?

- a) cílené zařazení
- b) odměna
- c) udržení pozornosti a zájmu žáků
- d) vyplnění časového prostoru
- e) jiné _____

7. Do jaké části vyučovací hodiny nejčastěji zařazujete didaktickou hru?

- a) motivace
- b) expozice
- c) fixace
- d) verifikace (diagnostika)
- e) aplikace

8. Které metody práce při didaktické hře využíváte?

- a) rozhovor
- b) vyprávění
- c) práce s textem
- d) dramatizace
- e) jiné _____

9. Jaké formy práce preferujete při didaktické hře?

- a) frontální výuka
- b) skupinová výuka
- c) práce ve dvojicích
- d) samostatná práce
- e) projekt
- f) jiné _____

10. Myslíte si, že je dost materiálů k didaktické hře?

- a) ano
- b) ne

11. Vytváříte si svůj vlastní didaktický materiál?

- a) ano
- b) ne

12. Kde získáváte náměty na didaktické hry?

- a) školní kartotéka
- b) časopisy
- c) knihy
- d) internetové zdroje
- e) rady kolegů
- f) jiné _____

13. Jaká vidíte pozitiva a negativa při využívání didaktické hry ve výuce?

Pozitiva _____

Negativa _____

Příloha č. : 2 Příklady slov ke hře Ztracená písmena, viz 6.2.1.2

KVĚ__NA

Z

U__EL

TI

KL__KA

L

__TI

I

SA__ÁM

DĚ

Příloha č. : 3 Příklad vět ke hře Tajemný dopis, viz 6.3.1.2

1.

Děti s pomocí dědečka zahnalý nudu a začaly hrát
na schovávanou.

2.

První pyká Kačka.

3.

Děda se schoval pod stůl.

4.

Petr vyběhl po schodech nahoru.

5.

Žádná skrýš se mu nelíbila.

6.

Otevřel proto dveře na půdu.

7.

Tam ho jistě nikdo nenajde.

8.

Schoval se za staré necky.

Příloha č. : 4 Příklad tabulky písmen ke hře Postřeh, viz 6.5.2

D	h	n	X
w	A	K	c
S	f	G	B

Příloha č. : 5 Příklad jmen ke hře Kamarádi, viz 6.6.2

LU	KÁŠ
----	-----

KA	REL
----	-----

LEN	KA
-----	----

LÍ	DA
----	----

A	LE	NA
---	----	----

HE	LE	NA
----	----	----

JA	RO	MÍR
----	----	-----

Příloha č. : 6 Příklad slov ke hře Kdo hledá, ten najde, viz 6.7.1

Litomyšl	myš
kapesník	pes
kozačky	koza
sleva	lev
pampeliška	liška
Vorel	orel
pahýl	hýl
supěl	sup
prak	rak

Příloha č. : 7 Příklady kartiček ke hře Jmenné věžičky, viz 6.7.2

1 Jana	3 Karolína	5 Lucie	7 Petra	9 Kristýna
2 Čeněk	4 Oldřich	6 Otakar	8 Petr	10 Zdeněk

1 Jana	3 Karolína	5 Lucie	7 Petra	9 Kristýna
2 Čeněk	4 Oldřich	6 Otakar	8 Petr	10 Zdeněk

1 Jana	3 Karolína	5 Lucie	7 Petra	9 Kristýna
2 Čeněk	4 Oldřich	6 Otakar	8 Petr	10 Zdeněk

1 Jana	3 Karolína	5 Lucie	7 Petra	9 Kristýna
2 Čeněk	4 Oldřich	6 Otakar	8 Petr	10 Zdeněk

10 ANOTACE

Jméno a příjmení:	Romana Polzerová
Katedra:	Katedra primární pedagogiky
Vedoucí práce:	PhDr. Martina Fasnerová, PhD.
Rok obhajoby:	2011

Název práce:	Didaktická hra v elementárním učení (čtení, psaní)
Název v angličtině:	A didactic game in the elementary teaching (reading, writing)
Anotace práce:	<p>Diplomová práce pojednává o didaktická hře jako o výukové metodě a jejím využití ve výuce čtení, psaní na 1. stupni základních škol.</p> <p>V teoretické části vymezují teorii didaktické hry a její podstatu, včetně významu motivace a struktury hry.</p> <p>Výzkumná část přináší informace o výzkumném šetření, jehož cílem bylo zjistit využití a četnost zařazení didaktické hry do výuky čtení a psaní, nejčastější metody a formy práce, druhy a funkce didaktických her.</p> <p>Praktická část obsahuje zásobník her s konkrétními náměty.</p>
Klíčová slova:	Didaktická hra, klasifikace, motivace, struktura
Anotace v angličtině:	<p>The Annotation</p> <p>This thesis dissertates the didactic game as the educational method and its use in education of reading and writing skills at 1st grade of basic schools.</p> <p>In the theoretic part I am delimitating the theory of didactic game and its essence including the meaning of motivation and structure of the game.</p> <p>The research part brings information about the research which main purpose was to find out the use and frequency of including of the didactic game to education</p>

	<p>of reading and writing skills, the most common methods and forms of work, sorts and functions of didactic games.</p> <p>The practical part contains the chamber of games with concrete themes.</p>
Klíčová slova v angličtině:	Didactic game, classification, motivation, structure
Přílohy vázané v práci:	CD
Rozsah práce:	85 stran
Jazyk práce:	český