



Využití roleplayových her ve výuce žáků na 1. stupni ZŠ

Diplomová práce

Studijní program:

M7503 Učitelství pro základní školy

Studijní obor:

Učitelství pro 1. stupeň základní školy

Autor práce:

Zuzana Látková

Vedoucí práce:

PhDr. Mgr. Simona Kíryková, Ph.D.
Katedra pedagogiky a psychologie





Zadání diplomové práce

Využití roleplayových her ve výuce žáků na 1. stupni ZŠ

Jméno a příjmení: Zuzana Látková
Osobní číslo: P16000579
Studijní program: M7503 Učitelství pro základní školy
Studijní obor: Učitelství pro 1. stupeň základní školy
Zadávací katedra: Katedra pedagogiky a psychologie
Akademický rok: 2019/2020

Zásady pro vypracování:

1. Výstup – roční výukový program motivovaný fantazijním příběhem, jehož děj i svou roli v něm mohou žáci sami ovlivnit.
2. Metody – studium literatury, pozorování vybrané dětské skupiny, rozhovor s dětmi a učitelkou, zpracování programu
3. Podmínky – průběžná komunikace s učitelkou vybrané třídy ZŠ, pravidelná konzultace s vedoucí DP

Rozsah grafických prací:
Rozsah pracovní zprávy:
Forma zpracování práce:
Jazyk práce:

tištěná/elektronická
Čeština



Seznam odborné literatury:

Helus, Z. (2015). *Sociální psychologie pro pedagogy*. Praha, Česko: Grada.

Gillernová, I., Krejčová L. (2012). *Sociální dovednosti ve škole*. Praha, Česko: Grada.

Morgan, N., Saxton, J. (2001). *Vyučování dramatu: Hlava plná nápadů*. Praha, Česko: Srdužení pro tvořivou dramatiku.

Činčera, J. (2003, duben). *Simulační hry a jejich využití ve výuce*. Dostupné

z: <https://pages.pedf.cuni.cz/pedagogika/?p=1978&lang=cs>

Cicchino, M., (2015, 15. leden). *Using Game-Based Learning to Foster Critical Thinking in Student*

Discourse. Dostupné z: <https://docs.lib.purdue.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1481&context=ijpbl>

Susaeta, H., Jimenez, F., Nussbaum, M., Gajardo, I., Andreu, J. J., Villalta, M. (2010). *From MMORPG to a Classroom Multiplayer Presential Role Playing Game*. Dostupné z: http://www.researchgate.net/publication/220374779_From_MMORPG_to_a_Classroom_Multiplayer_Presential_Role

Saliés, T.M. (1995). *Teaching Language Realistically: Role Play Is the Thing*.

Vedoucí práce:

PhDr. Mgr. Simona Kíryková, Ph.D.
Katedra pedagogiky a psychologie

Datum zadání práce:

1. prosince 2019

Předpokládaný termín odevzdání:

1. května 2021

prof. RNDr. Jan Pícek, CSc.
děkan

L.S.

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

Prohlášení

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

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

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

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

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

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

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

9. července 2021

Zuzana Látková

PODĚKOVÁNÍ

Děkuji PhDr. Simoně Kirykové Ph.D. za odborné vedení diplomové práce, její podnětné připomínky, ochotnou spolupráci a trpělivost, se kterou mě dovedla ke zdárnému sepsání této diplomové práce.

ANOTACE

Diplomová práce se zabývá využitím rolových her ve výuce na 1. stupni základní školy. Cílem této práce je vytvořit celoroční výukový program doprovázený motivačním fantazijním příběhem. Vzdělávací program se zaměřuje na rozvoj sociálních dovedností žáků využitím rolových her a jeho sekundárním cílem je podpořit motivovanost žáků ke vzdělávacímu procesu. Pro evaluaci výsledků realizované části programu byly využity dotazníky vyplňované žáky, pozorování vybrané dětské skupiny a strukturované rozhovory se žakovskou skupinou.

KLÍČOVÁ SLOVA

Didaktická hra, rolové hry, sociální dovednosti, první stupeň základní školy, výchovné drama, vzdělávací program.

ABSTRACT

This thesis focuses on the use of role-playing games in education of elementary school children. The goal is to create a yearlong educational program guided by a motivational fantasy tale. The educational program focuses on the development of pupils' social skills through role-playing games and its secondary goal is to support motivation of pupils in the educational process. The results of the implemented part of the program are evaluated through questionnaires filled by pupils and also observations and structured conversations with a group of selected children.

KEY WORDS

Didactic game, role-playing games, social skills, first level of elementary school, educational drama, educational program.

Obsah

SEZNAM POUŽITÝCH ZKRATEK	7
I. TEORETICKÁ ČÁST	8
1. Úvod.....	8
2. Hra	10
2.1 Dělení her	10
2.2 Didaktická hra ve výuce.....	14
2.2.1 Dělení didaktických her.....	15
2.3 Celoroční hra a její přínos pro vyučování	18
3. Rolové hry a drama	19
3.1 Co jsou to rolové hry	19
3.2. Dramatické techniky	20
3.2.1 Vybrané dramatické techniky	20
3.4 Nejznámější rolové hry v mimoškolním prostředí	24
3.4.1 Počítačové a konzolové hry	25
3.4.2 Stolní hry	26
4. Využití rolové hry ve školním prostředí.....	32
4.1 Třída jako sociální skupina.....	32
4.1.1 Sociální dovednosti v prostředí školní třídy	33
4.2. Rolové hry a drama ve výuce	35
4.2.3 Typy žáků při dramatu	39
5. Výukový program	42
5.1 Výukový program a jeho využití ve vyučování	42
5.2 Zásady tvorby, realizace a evaluace výukového programu	44
II. PRAKTICKÁ ČÁST	50
1. Cíl.....	50
2. Rámec programu	50
3. Vlastní tvorba vzdělávacího programu	52
3.1 Analýza vzdělávacích potřeb cílové skupiny	52
3.2 Určení programového cíle.....	53
3.3 Rozpracování dílčích cílů uspořádaných v čase.....	53
3.4 Výběr vhodného učiva, určení realizačních nástrojů vzdělávacího	77
3.5 Stanovení postupů a nástrojů evaluace.....	78
3.6 Vytvoření pilotní verze programu.....	78
3.7 Analýza proveditelnosti programu	79
3.8 Testování pilotní verze programu	80
3.9 Vznik definitivní verze programu	109
ZÁVĚR	112
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	114
SEZNAM PŘÍLOH.....	117
PŘÍLOHY	118

SEZNAM POUŽITÝCH ZKRATEK

Aj. - A jiné

Apod. - A podobně

MŠMT – Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy

RPG – Role-play games

RVP ZV – Rámcový vzdělávací program základního vzdělávání

S. - Strana

ŠVP – Školní vzdělávací program

TVP – Třídní vzdělávací program

I. TEORETICKÁ ČÁST

1. Úvod

Využití her ve výuce na prvním stupni již není v této době ničím zvláštním či neobvyklým. Naopak, jedná se o činnost, která je v dnešní době podporována a která se stává výrazným stavebním kamenem vyučovacího procesu. Ani využití prvků dramatické výchovy ve výuce není neobvyklým postupem. Přesto jsem se toto téma diplomové práce rozhodla prozkoumat z několika důvodů, které bych chtěla v úvodu objasnit a obhájit.

Každý žák přichází do školy s jinými zkušenostmi a návyky z domova a předchozích sociálních skupin. Rozdílné zkušenosti se mohou projevat jak v sociálním jednání z hlediska kooperace, asertivity, řešení konfliktů a přístupu k mezilidským vztahům, tak v rozdílných komunikačních a vyjadřovacích dovednostech, které lze sledovat u každého žáka. Způsoby, kterými se žák vyjadřuje, jak komunikuje a jak řeší problémy, často ovlivňují jeho sociální postavení v jeho třídě. Toto sociální postavení, stejně jako nemotivovanost, může ovlivňovat jeho školní úspěšnost. Sociální dovednosti jsou dovednosti, které využijeme všichni ve svém každodenním životě. Má-li jedinec rozvinuté sociální dovednosti, je velká pravděpodobnost, že mu budou velmi nápomocné v jeho dalším životě. Škola je ideálním místem, kde žáci mohou rozvíjet tyto dovednosti, neboť je zde mají ještě čas na to, aby činili chyby, ze kterých se budou moci do budoucna poučit, a jedním z mnoha úkolů učitele je rozvíjet klíčové kompetence žáků, které se sociálními dovednostmi výrazně souvisí.

Po nástupu do základní školy lze u žáků často sledovat rychlý pokles motivace ke školní činnosti a k navštěvování základní školy samotné. Velká změna pro žáky nastává především vzhledem k faktu, že jejich volný čas je omezen školními povinnostmi, novými pravidly a skupinou, se kterou se budou žáci v následujících letech stýkat.

Učitel by se měl vždy snažit, aby jeho výuka byla pro žáky motivující a zajímavá. Motivovaní žáci se všeobecně učí lépe, než žáci nemotivovaní a zajímavě podané učivo si vždy žáci pamatují na delší dobu, než učivo podané sice správně a metodicky, ale nezajímavě. Snahou o posilování a udržování motivovanosti žáků tedy docílíme efektivnějšího vzdělávacího procesu a snad i žáků, kteří se chtějí dále ve svém životě vzdělávat. I já bych si do budoucna přála být učitelem, na kterého jeho bývalí žáci vzpomínají jako na toho, kdo jim pomohl se naučit to, co jim je užitečné do dalšího života, ne jako učitele. To je dalším důvodem, proč jsem se pro tuto práci rozhodla.

Cílem diplomové práce je vytvořit celoroční výukový program motivovaný fantazijským příběhem, jehož děj i svou roli v něm mohou žáci sami ovlivnit. Hlavním prostředkem, kterého

tento program využívá jsou dramatické aktivity – především rolové hry, které jsou aplikované na aktuální učivo daného školního roku. Vzhledem k cíli práce jsem si kladla několik pro mě zásadních otázek, na které jsem se při tvorbě a realizaci práce snažila nalézt odpověď. Jak silný motivační faktor může didaktická hra být? Jak žáci přistupují k dramatu ve vyučování? Jaký vliv má využití dramatu ve vyučování na osobní rozvoj žáka, především pak jeho komunikační a sociálních dovedností?

Teoretická část práce se zabývá tématem hry z několika různých pohledů. Prozkoumává teorii běžné dětské hry - její vývoj a důležitost pro dítě. Dále se zabývá hrou didaktickou. Na jaké typy se dělí a podle jakých hledisek, ale i tím, jak a čím může být přínosná pro vyučování. Následující velkou kapitolou je drama jakožto součást vyučování, především pak rolové hry ve školním i mimoškolním prostředí, jejich přínos a principy. A v neposlední řadě se teoretická část práce zabývá tématem vzdělávacího programu a jeho tvorby.

V praktické části vycházím z poznatků získaných v první části práce. Výchozím produktem praktické části diplomové práce je vytvořený vzdělávací program zaměřený na rozvoj sociálních dovedností žáků prvního stupně základní školy skrze rolové hry a drama. Nosnou částí diplomové práce neboli cílem je především příprava a realizace pilotní verze vzdělávacího programu a jeho podrobná reflexe a úpravy.

2. Hra

Spontánní hra je jednou z nejpřínosnějších aktivit v dětství a je hlavním prostředkem dětí k poznávání světa. Prezентuje představu dětí o světě okolo nás a vztazích v něm, hrou v raném věku dochází ke spontánnímu učení vycházejícímu ze zvědavosti. Hra navíc uspokojí řadu potřeb dítěte a zároveň ho pomáhá rozvíjet - rozvíjí schopnost komunikace a socializace, cílevědomou zaměřenost dítěte, podporuje emoční prožívání, napomáhá k rozvoji duševních procesů.

Hra je pro dítě “bezpečnou zkušeností” - dává prostor k výhře i prohře, k úspěchu a neúspěchu, poskytuje prostor ponaučení se z neúspěchu a k rozvíjení plánů a struktur vedoucích k úspěchu a výhře při dalších pokusech. Hru může dítě opakovat tolikrát, dokud se mu jeho cíl nepovede splnit, aniž by bylo nějak postiženo svým předchozím neúspěchem (KERN, 1999 s. 141). V historii bylo mnoho autorů, kteří se hrou zabývali nejenom v kontextu spontánní hry, ale i z hlediska výchovného či vzdělávacího. Jedním z prvních, kteří uváděli hru ve výuce a výchově jako přínosnou aktivitu, byl Platón. V jeho “Zákonech” dokonce uvádí způsoby, kterými lze hru u dítěte podpořit (SOCHOROVÁ, 2011).

Další významnou osobností, která podporovala využití her ve výuce, byl Jan Ámos Komenský - český pedagog, kněz a spisovatel. Skrz dílo “Schola ludus” hru pojímal jako vhodný prostředek blízký dítěti, který pomůže k trvalému a přesnému podmínění poznávaného (KANTOR, 2008, s.9,10). Jan Ámos Komenský napsal za svůj život mnoho spisů, ve kterých se věnoval především metodice vyučování a využití hry ve výuce bylo v jeho dílech velmi významnou částí. Z mnoha jeho principů vycházejí učitelé až do dnešních dní.

2.1 Dělení her

Různí autoři klasifikují typy her z různých hledisek, nejčastěji podle vývojového stádia dítěte. Uvedu zde několik autorů a jejich způsoby dělení dětských her, z nichž budu vycházet především v praktické části této práce a na jejichž základě budu stavět výukový program, který je jejím hlavním výstupem.

V první řadě uvedu klasifikaci her podle Davida Fontany (FONTANA, 2010, s. 52-53), který dělí dětskou hru na celkem šest typů hry odvíjejících se od věku dítěte. Jednotlivé hry samozřejmě nefungují zcela izolovaně, vyvíjejí se jedna z druhé a vzájemně se ovlivňují.

Senzomotorická hra - Dochází k manipulaci s předměty a ke zkoumání těchto předmětů všemi dostupnými smysly - ochutnávání, vržení předmětem, aj.

První předstírává hra - Dítě využívá předměty k jejich pravému účelu, všechny činnosti však vztahuje k sobě - krmí se lžičkou pro panenky, češe se hřebínkem, aj.

Reorientace k objektům - Dítě začne přeměňovat předstíravou hru s předměty k jiným osobám - česne a krmí matku či panenku, aj.

Náhražková předstíravá hra – Dítě využívá předměty, které má k dispozici, jakožto předměty zástupné pro skutečnou věc - víčko od lahve je dort, tužka je nůž apod.

Sociodramatická hra - Dítě v rámci hry vstupuje do cizích rolí a předstírá, že je někým jiným .

Hry s pravidly - Děti postupně nahrazují hry předstíravé hrami s pravidly. Tyto hry také spadají do sportovních her, ve kterých se postupně ve větší míře začne vyskytovat nový prvek - soutěživost. Děti tedy hrají i proto, aby určily vítěze a poraženého.

Pro tuto práci jsou z tohoto výčtu nejpodstatnější poslední dvě kategorie, které Fontana uvádí, tedy sociodramatická hra a hry s pravidly. Sociodramatická hra, tedy hra, ve které na sebe dítě přijímá roli někoho cizího včetně všech jeho aspektů je svým způsobem vlastně rolíovou hrou. Děti při ní nevystupují jako ony samotné, ale jako doktoři, řidiči automobilů, prodavačky, učitelky a jiné role, které mohou ze svého okolí znát. Těmito hrami se děti naučí mnoho o daných rolích - jaké mají povinnosti, jak se projevují, jaké jsou jejich nejtypičtější znaky, ale i to, jaká gesta podle dětí využívají nejtypičtěji, nebo jak se vyjadřují. Tyto hry dětem dávají mnoho prostoru pro sociální učení se a pro poznávání světa.

Hry s pravidly jsou pro tuto práci důležité především v kombinaci s předchozí kategorií, sociodramatickými hrami. Spontánní sociodramatické hry, jak již název naznačuje, nejsou omezeny pravidly určenými zvenčí - hra zkrátka plyne a děti se jí plně oddávají. Pro potřeby této práce budou ale hry vždy do jisté míry pravidly omezeny, aby mohly naplňovat vzdělávací cíle programu, který dotvářejí.

Dalším autorem, jehož rozdělení dětských her zde chci uvést, je Hans Kern (KERN, VALÁŠKOVÁ, 2006, s. 141-142). Jeho způsob rozdělení her se odvíjí od věku dítěte a uvádí celkem šest nejpodstatnějších fází:

Funkční hra - Dítě se věnuje hře s vlastním tělem - kope nohama, zkouší své hlasivky, aj.

Pohybová hra - Tento typ hry začne dítě rozvíjet poté, co začne uvědoměle ovládat své pohyby. Smyslem tohoto typu her je vymýšlet nové a stále složitější kombinace pohybů, které se poté dítě snaží uskutečnit.

Konstrukční hry - Při těchto hrách dochází k vytvoření nějakého "díla" dítětem (ač z počátku spíše neplánovaně). Až postupem času dítě začne promýšlet plán tvorby a tvořit cíleně.

Hraní role - Po nástupu řeči se ve hře dítěte začne objevovat hra na něco, nebo na někoho, tedy hra obsahující hraní rolí. Během těchto her dítě napodobuje chování a mluvu představitele své zvolené role, napodobuje jejich běžné činnosti.

Hra s pravidly - Při tomto typu her se dítě učí dodržovat pravidla svévolně, tedy i bez dozoru dospělého a při hrách soutěživého charakteru přijímá riziko prohry.

Skupinové hry - Výrazně rozvíjejí pocit sounáležitosti se skupinou, dítě přijímá sebe jako část skupiny a fakt, že cíl skupiny je nadřazený cílům jednotlivce. Skupinové hry podporují rozvoj sociálního chování - rozvoj spolupráce, komunikace, vedení skupiny.

Pro potřeby této práce budou podstatné především poslední tři typy her, které autor uvádí, tedy hry o hraní role, hry s pravidly a skupinové hry. Důležitost her o hraní role jsem již vysvětlila u sociodramatických her v dělení Davida Fontany.

Důležitý fakt, který Kern uvádí u her s pravidly a kterým se liší od výkladu Fontany je fakt, že dítě se učí dodržovat pravidla svévolně. Podle tohoto výkladu dítě přestává nutně vyžadovat přímou kontrolu dospělého - pravidla hry bude dodržovat i bez vnějšího dozoru a bez motivace pochvalou či pokáráním od dospělého. Dítě v této fázi začíná mít vlastní pracovní a herní morální úroveň, kterou by porušování či nedodržování pravidel hry popíralo.

Jakmile dítě začne samo dodržovat pravidla a uvědomí si jejich důležitost pro funkčnost hry, začne totéž vyžadovat od svých spoluhráčů. Pokud jeho spoluhráči budou pravidla hry opomíjet, nebo porušovat, bude se hněvat a bude cítit křivdu, protože bude vystaveno souboji s nerovnými pravidly.

Typ her, které Kern nově uvádí, jsou skupinové hry. Ty budou pro tuto práci podstatné, neboť většina aktivit v programu, který bude výstupem praktické části této práce, jsou hry a aktivity ve skupinách.

Hry ve skupinách v žácích rozvíjejí hned několik podstatných klíčových kompetencí, které jsou velmi podstatné pro jejich další život, především tedy kompetenci sociální a personální, k učení a komunikativní. Žáci účastníci se skupinové hry, musejí komunikovat a domlouvat se na průběhu a pokračování hry, musí řešit komplikace vzniklé v průběhu aktivity, tedy hledají řešení problémů, které je výhodné pro všechny členy skupiny a které skupině jako celku prospěje nejvíce. Během těchto aktivit se žáci mimo jiné učí i přijímat odlišnosti svých spoluhráčů, musejí respektovat jejich slabé i silné stránky a musejí využít dovedností, zkušeností a znalostí všech zúčastněných.

Jako poslední představím rozdělení her podle Petra Kantora (KANTOR, 2008, s. 13,14), který hry dělí na celkem čtyři typy a nedělí je zcela jednoznačně podle věku dítěte, nýbrž podle

toho, jak dítě získává nové zkušenosti a dovednosti, které mu umožňují svou hru posouvat dál a experimentovat s vlastními hranicemi dovedností. Pro účely této práce budou z Kantorova dělení her nejdůležitější tematické a rolové hry, jejichž specifika jsou vypsána přímo v sekci o nich pojednávajících.

Manipulační a vývojové hry - Typ her, při kterém dítě manipuluje s předměty, učí se je používat a prozkoumává jejich strukturu a vlastnosti.

Pohybově orientované hry - Jejich hlavní náplní a cílem je pohyb z místa na místo a uskutečňování složitých lokomočních pohybů. Rozvíjejí pohybové dovednosti, vedou k překonávání vlastních limitů, k objevování a získávání nových pohledů a vjemů.

Experimentální a konstruktivní hry - Výrazně podporují rozvoj představivosti, fantazie, ale i systematickosti. Dítě často prvně experimentuje technikou pokusu a omylu, ale s přibývajícím zkušenostmi a pozorováním se experiment stává cíleným a systematickým. Dítě se učí kreativně používat dostupné materiály.

Tematické a rolové hry - Hry, ve kterých všichni zúčastnění přijímají roli jiné osoby, nebo věci. Role musí být přijata včetně vzorců chování, vlastností fyzických i duševních. Rolové a tematické hry zúčastněným umožňují si vyzkoušet a pochopit role a situace, které je mohou potkat i v reálném životě. Při tomto typu her je důležité, aby si všichni uvědomovali, že se jedná o hru, že vše, co se během hry stane, lze odvolat a události hry nejsou skutečnými událostmi.

V praktické části diplomové práce se hodlám věnovat především rolovým hrám a hrám s modelovými situacemi, ve kterých dítě poznává sebe samo, ale i věci a lidi kolem, stejně jako vztahy mezi nimi.

Tematické hry se od her rolových do jisté míry odlišují, byť jsou dle mého názoru úzce propojené. V čisté rolové hře žáci přijmou roli, ve které jednají, jak bylo výše popsáno. Tematická hra navíc rolové hře dodává konkrétní téma, myšlenku, nebo cíl, kterého by se účastníci hry měli pokusit dosáhnout, nebo kterého by se měli v průběhu celé hry držet.

Například rolová hra na rodinu nemá žádnou osnovu, často ani žádnou zápletku. Ale tematická rolová hra na rodinu může mít například téma "Jdeme s nemocným dítětem k lékaři", apod.. Čím starší účastníci hry jsou, tím spíše si určí téma hry, kterou se chystají hrát, neboť budou ve hře stále hledat uvolnění a zábavu, ale také budou vyžadovat vidinu smyslu.

2.2 Didaktická hra ve výuce

Vymezení pojmu didaktická hra

Pojem didaktická hra v sobě zahrnuje mnoho různých aspektů, které dle mého názoru nejlépe shrnují autoři Pedagogického slovníku v následující definici, kterou budu pro tvorbu této práce považovat za stěžejní:

“Didaktická hra Analogie 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 hodnocení. 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, podněcuje jejich tvořivost, spontaneitu, spolupráci i soutěživost, nutí je využívat různých poznatků a dovedností, zapojovat životní zkušenosti. Některé didaktické hry se blíží modelovým situacím z reálného života. ⇒ dramatická výchova” (PRŮCHA, 2013, S. 52).

Didaktická hra ve výuce je jednou z mnoha aktivizačních metod žáků, která by měla navíc přispívat k rozvoji sociálních, kognitivních, kreativních a volných kompetencí žáka (HANUŠ, 2009, s. 114). Aby byla opravdu hrou, měla by si zachovat hravé aspekty, neboť opravdovou hru nelze vynutit a nemají-li žáci zájem, měl by ji učitel využít v danou chvíli pouze jako vnější motivaci. Pravá hra je poháněna silnou vnitřní motivací, pocitem uspokojení z vykonávané činnosti a měla by probíhat svévolně.

Didaktická hra ve výuce pomáhá učiteli odstoupit od nezáživné frontální výuky a zároveň pomáhá klást důraz na samostatné myšlení žáků, komunikaci a samostatné vyhledávání či zpracovávání informací. Využití vhodné didaktické hry ve výuce může pomoci k zefektivnění výuky, naplnění vymezených vyučovacích cílů a kompetencí, ale i ke kontrole úrovně osvojení učiva žáky.

“Hry mohou být účinným prostředkem, jak zapojovat žáky intenzivně do výuky a přimět je k takovému soustředění, kterého jen obtížně dosáhne učitel jinou metodou. Hry podporují aktivitu, samostatnost a angažovanost žáků a jsou příležitostí k tvořivým projevům. Zajímavost, přitažlivost a přirozenost herní činnosti podstatně snižuje náročnost probíhajícího učení” (ŠIKULOVÁ, RYTÍŘOVÁ, 2006, s. 20-21).

Zařazení didaktické hry do vyučování vyžaduje od učitele výraznou míru přípravy - učitel musí zhodnotit, zda je zvolená hra vhodná k zařazení, zda žáci mají dostatečné znalosti k jejímu realizování, zda je vhodná atmosféra ve třídě pro zařazení aktivity a zda se v tuto chvíli jedná o vhodnou fázi výuky (SOCHOROVÁ, 2011). Zároveň s těmito faktory musí učitel zohlednit i organizační potřeby aktivity - počet účastníků, prostorovou náročnost, potřebné materiály a další.

Správným navozením hry ve vyučování se v kolektivu podporují nové, často neotřelé způsoby a nápady na řešení problémových situací (ČINČERA, 2003, s. 367), vhodně zvolenou didaktickou hru lze mimo jiné využít jako podpůrný prostředek pro rozvoj tvořivosti žáků, neboť didaktická hra je jednou z mnoha metod tvořivého vyučování.

Tím, že žáci si jsou vědomi faktu, že vše, co hrají, není skutečné, je větší pravděpodobnost, že se odváží více experimentovat s řešením zadaných problémů, neboť se nemusí obávat následků, které by v reálné situaci způsobil neúspěch. Díky širším možnostem řešení mají žáci větší volnost a ačkoliv má didaktická hra, na rozdíl od hry spontánní, určený cíl, díky většímu množství možností může navodit autentičtější atmosféru dětské hry (SOCHOROVÁ, 2011). Čím více jsou žáci hrou zaujati a čím více se do ní ponoří, tím silnější zážitky si ze hry odnesou a síla jejich prožitků ze hry se odrazí i na zkušenostech a vědomostech, které jim do budoucna zůstanou.

Didaktická hra podporuje i výchovnou stránku vzdělávání. Žáci při hře musejí respektovat určená pravidla, smířit se s prohrou, jsou vedeni v době jejího trvání a během vyhodnocování výsledků k sebekázni a sebekontrolě. Při skupinových hrách je zároveň výrazně podporováno rozvíjení a upevňování vztahů v třídním kolektivu (ŠIKULOVÁ, RYTÍŘOVÁ, 2006, s. 21).

Didaktická hra ve výuce je tedy výhodná nejen z hlediska lepšího zapamatování si učiva, ale i z hlediska morální a sociální výchovy. Žáci se učí regulovat své chování tak, aby bylo pro jejich sociální skupinu přijatelné a vítané, učí se komunikaci se svými vrstevníky a lépe se navzájem poznávají, tudíž se budují nové vztahy a zároveň se prohlubují již existující vztahy v kolektivu.

2.2.1 Dělení didaktických her

Didaktické hry lze dělit z hlediska jejich obsahu, z hlediska vybrané kognitivní složky, kterou mají rozvíjet a z hlediska časového zařazení aktivity do výuky. Toto členění uvádí Sochorová (2011) ve svém článku, kde vychází z dělení uvedeného Korčákovou a Kožuchovou (1998). Autorky uvedly výčet jednotlivých dělení her, který rozvedu o své vlastní myšlenky a znalosti k tématu.

Dělení didaktických her z hlediska obsahu:

Hry pro jazykový rozvoj – Rozšiřují aktivní slovní zásobu, pomáhají žákům se zlepšovat ve vyjadřování se, nebo jinak brousí jazykové dovednosti každého žáka.

Hry pro logiko-matematický rozvoj - Podporují rozvoj matematických a logických dovedností žáků, hledání nových strategií k řešení problémů, učí žáky využívat dosavadní znalosti k dosahování nových úrovní vzdělání.

Hry pro rozvoj vědeckého poznání - Pomáhají dítěti lépe poznat a pochopit svět, který jej obklopuje.

Hry pro rozvoj pohybu - Napomáhají rozvoji pohybových a koordinačních dovedností, pomáhají žákům překračovat své vlastní hranice, zlepšovat fyzickou zdatnost a koordinaci jemných nebo hrubých pohybů, čímž napomáhají všestrannému rozvoji žáka.

Hry pro rozvoj esteticko-hudebních schopností - Odbourávají obavy z estetických či hudebních experimentů žáků, napomáhají k originálnějším a tedy i svobodnějším estetickým či hudebním volbám a vedou žáky k osobitému vyjádření se, ne pouze k napodobování prací jiných vrstevníků či idolů.

Hry pro rozvoj organizačně-řídících schopností - Vedou žáky k lepší organizaci materiálů a pracovní plochy, k volbě vhodného pracovního postupu, ke hledání vhodných metod a strategií pro dosažení určitého cíle.

Dělení podle ovlivňované kognitivní složky:

Senzorické - Zaměřují na rozvíjení smyslového vnímání a na intenzivní smyslové prožitky.

Rozvoj paměti - Mohou zahrnovat aktivity, ve kterých využíváme především paměť krátkodobou, ale které i pomáhají ukládání vědomostí do paměti dlouhodobé.

Rozvoj myšlení - Rozvíjejí myšlení žáka, mohou mít mnoho podob (nedokončené obrázky či příběhy, aktivity zaměřené na třídění a řazení obrázků, slov, či předmětů, podle různých posloupností a zadání).

Rozvoj komunikace - Zahrnují různé popisy, hry s omezeními v komunikaci, apod.

Rozvoj kooperace - Zahrnují více aktérů, je nutné si rozdělit práci ve skupině tak, aby byla splněna.

Rozvoj tvořivosti - Podporují nové a neotřelé nápady hráčů, staví je do situací, ve kterých musejí hledat nová řešení a která je nutí k originálním výsledkům.

Pro tuto práci se budeme věnovat především hrám, které budou ovlivňovat rozvoj myšlení, komunikace a kooperace, tedy hrám skupinovým, ve kterých budou žáci muset společně řešit různé překážky a společnými silami dosahovat cíle a hrám, které nebudou mít vždy pouze jednu možnost řešení.

Dělení podle fáze vyučovacího procesu:

- hry motivační
- hry pro získávání nových znalostí
- hry upevňovací

Hry, které se budou týkat praktické části této práce budou vzhledem k tomuto výčtu především hry motivační a upevňovací. Motivační hry, protože silná motivace pomůže k lepšímu

naladění třídy pro samotný proces učení. Motivovaní žáci pracují s větší ochotou a snahou, než žáci nemotivovaní, tudíž se jim lépe učí. A upevňovací hry budou využity především z toho důvodu, že celý program má být založen na opakování a upevňování probraného učiva.

Didaktické hry se ovšem nemusí dělit pouze z hlediska obsahu. Lze je dělit i podle míry kontaktu s ostatními hráči, jako je dělí například Kotrba a Lacina (2007, s. 97).

Neinterakční hry - Každý hráč hraje hru sám za sebe, výsledek hry není ovlivněn spoluprací mezi hráči. Všichni hráči řeší stejný problém se stejnými podmínkami. Učitel v průběhu aktivity obchází a monitoruje žáky, kontroluje jejich práci a dodržování pravidel. Příkladem neinterakčních didaktických her mohou být různé křížovky, osmisměrky, přesmyčky, doplňovačky aj..

Neinterakční hry se v praktické části diplomové práce budou objevovat v poměrně hojném zastoupení v rámci samostatných prací.

Interakční hry - Hráči se v průběhu hry navzájem ovlivňují. Může jít o ovlivnění tahem soupeře, nebo o dělbu práce uvnitř týmu, který spolupracuje, aby dosáhl určitého cíle. Hráči jsou nuceni okamžitě reagovat na činy soupeře a přizpůsobovat své jednání tomu jeho, aby zvýšili své šance na výhru. Příkladem interakčních her může být tvorba strategií, spolupráce pro přesun z místa na místo, aj..

Interakční hry budou v rámci praktické části diplomové práce hojně zastoupeny a oproti hrám neinterakčním jich bude většina. Jejich cílem bude rozvíjet především komunikaci a spolupráci žáků ve skupinách, prohlubovat jejich sociální vztahy ve třídě a zlepšovat jejich sociální dovednosti.

Další dělení didaktických her nabízí Lucie Zormanová ve svém článku (2012), kde se opírá o členění didaktických her podle Meyera (2000):

Interakční hry - Hry, jejichž výsledek se odvíjí od vzájemného ovlivňování se hráčů. Jedná se o hry s pravidly, kdy činy a akce soupeřů přímo ovlivňují pozici, ve které se nacházejí protivníci.

Simulační hry - Mezi simulační hry patří různorodé hry zabývající se hraním rolí. Simulace se odehrávají ve fiktivním prostředí, vycházejí svou podstatou ale z reálného světa. Simulační hry pomáhají pochopit problém vycházející z reálného světa, nejedná se tedy o zprostředkovanou znalost, nýbrž o vlastní aktivně utvořený názor k dané věci (ČINČERA, 2003, s. 369).

Scénické hry - Podstatou scénických didaktických her je divadelní znázornění situace a návaznost na divadelní hry.

2.3 Celoroční hra a její přínos pro vyučování

Celoroční hry jsou dlouhotrvající formou didaktických her, které průběžně ozvláštňují běžné vyučování. Taková hra mívá obvykle především motivační charakter a zapojuje se do ní celý třídní kolektiv.

Každý třídní učitel může svou celoroční hru pojmout jiným způsobem. Může se jednat o tematicky laděný systém odměn za plnění určených úkolů a činností, kdy žáci sledují svůj postup ve hře a díky pevně danému systému si jsou vědomi toho, kdy se dostanou k další úrovni, k další odměně, nebo třeba k další indicii - forma postupu jednotlivých žáků závisí na způsobu, kterým učitel tuto hru pojme.

Další možností využití celoroční hry jsou tématické úkoly - slovní úlohy, zadání prací, hravé činnosti ve výuce, nebo třeba i tematické bloky, ve kterých se učitel snaží zapracovat co největší množství daného učiva do tématu hry tak, aby žáci byli průběžně aktivizováni. U tematických her je důležité, aby žáci vnímali svůj pokrok, aby neztráceli motivaci k dalším pokrokům ve své práci.

3. Rolové hry a drama

3.1 Co jsou to rolové hry

Rolové hry, neboli také hry v roli jsou jedním ze základních metodických principů dramatické výchovy. Tyto hry v sobě zahrnují mnoho různých rovin a mají vždy určitá společná kritéria - zároveň ale zahrnují velké množství aspektů či herních omezení, ve kterých se mohou lišit.

Rolová hra podporuje sociální učení žáků a dle zadání konkrétních her dochází k nácviku sociálního jednání a sociálních situací. Žáci mohou skrze rolové hry otestovat jednotlivé role v jejich blízkém (hra na rodinu) i vzdáleném (hra na astronauty) okolí a mohou si ozkoušet různé situace i jejich řešení (VALENTA, 2008, s. 52). Tyto herní zkušenosti jim mohou být nápomocné v cestě za hlubším pochopením konkrétních osob, kdy hrou v roli získají lepší vhled a zkušenosti z pohledu druhé strany. Stejně tak mohou být velmi nápomocné pro ponaučení se z chyb, které se sice mohly ve hře stát, ale do reálného života se nepřenášejí - může jít například o herní hádku mezi dětmi v rolích dcery a matky, ale třeba i o přestupek, který mohlo dítě v rámci role udělat, jako například krádež a její následky.

Role se může uplatňovat jako prostředek motivace, kdy napomáhá k aktivnímu zapojení se hráčů, např. při hlasových cvičeních v hudební výchově: "Mluvíme tiše, ať nevzbudíme miminko." nebo "Voláme na kamaráda na druhé straně hřiště." (MARUŠÁK, 2008, s. 12). V takových situacích napomáhá ke zvýšení angažovanosti žáků v dílčích úkonech vyučovacího procesu. Mysl žáků je těmito pokyny stimulována tak, že se někteří z nich mohou opravdu vcítit do navozené fiktivní situace a přizpůsobí jí své jednání, zatímco jiní ji mohou vzít pouze jakožto vnější motivaci a inspiraci pro zadaný úkol.

V rámci dramatu je rolová hra využívána především ve fiktivních situacích, ve kterých hráči zastupují jistou roli (souhrn názorů, postojů a vědomostí), která je jim prostředkem k hledání řešení určitého problému či konfliktu (MORGANOVÁ, 2001, s. 48). Při takové hře hráči hovoří, pohybují se a konají tak, jak by jednal charakter, který právě představují. Hráči mají příležitost během hraní v roli prozkoumat všechny možnosti své role a vyzkoušet si je v bezpečném imaginativním prostředí. Důležitou poznámkou je, že v rámci dramatu nemusí být každá rolová hra prostředkem k ponaučení žáků. Také se může stát, že žáci ve hře ponaučení naleznou, nemusí se ale shodovat s ponaučením, které učitel očekával. Rolová hra může a nemusí mít nutně vždy jasné východisko a ne vždy se její žáci musí dobrat. Může se stát, že žáci zajdou do kruhové diskuze, kterou by pak měl učitel vhodným způsobem ukončit.

Role je tedy souborem veškerých vnějších projevů určitého zástupce skupiny - využívaných slov a formulací, pohybů, gest, projevů a reakcí na konkrétní vjemy (VALENTA, 2008, s. 52). Hráč

v roli na sebe přijímá všechny aspekty tohoto souboru a snaží se je co nejvěrnějším způsobem replikovat. Aby byl toho schopen, musí na sebe roli vztáhnout i vnitřně.

Rolová hra může být i jistým způsobem omezena, ať už se jedná o omezení pohybu (živé obrazy, hra bez rukou, hra v sedě,...), řeči (zvuk beze slov, pantomima,...), tempa (zpomalená nebo zrychlená hra), nebo jiných prvků hry (MARUŠÁK, 2008, s. 12). Tato omezení hráče nutí k větší míře kreativity, neboť k vyjádření se nemohou použít všechny dostupné prostředky, ale pouze některé z nich.

3.2. Dramatické techniky

Dramatických technik existuje velké množství, pro potřeby práce zde uvedu pouze techniky, které sama považuji za vhodné pro potřeby praktické části diplomové práce. Všechny tyto aktivity je třeba obměňovat a neopakovat jednu z nich příliš často bez proložení jiným typem aktivit. V opačném případě může dojít ke ztracení zájmu žáků o daný typ aktivity (MORGANOVÁ, 2001, s. 157).

Například budeme-li neustále do tematického dne zapojovat techniku improvizace, časem může dojít k tomu, že méně spontánní a neprůbojní žáci zcela ztratí zájem o opravdu prožívanou improvizovanou hru, neboť si nebudou připadat úspěšní a jedinou dostupnou inspirací do dalších těchto aktivit jim bude kopírování úspěšnějších spolužáků. Stejně tak tomu může být u méně pohybově nadaných žáků, kteří budou tlačeni do neustále se opakujících aktivit zaměřených na pantomimu, nebo jiných čistě pohybových her.

Samozřejmě, existují typy aktivit, které jsou ve výuce snáze zapojitelné a které se dají využít v širším okruhu témat. Stejně tak učiteli budou určité techniky vyhovovat více, bude se v nich cítit více sebejistě při jejich zadávání a vysvětlování. Přesto by se měl učitel snažit zapojovat co nejvíce různorodých technik - opakováním sám získá větší míru jistoty a lépe do technik pronikne, stejně tak žáci.

V následující podkapitole popíšu abecedně řazené vybrané dramatické techniky a jejich možné příklady využití.

3.2.1 Vybrané dramatické techniky

Čtení v roli

Čtení v roli může být prací samostatnou i skupinovou. V případě samostatné práce žák předčítá předem smluvený text (výběr textu může být ponechán na učiteli, nebo na žácích), důležité je, aby byl výchozí materiál co nejbohatší a aby se v něm vyskytovalo co nejvíce prvků, se kterými mohou žáci pracovat (MORGANOVÁ, SAXTONOVÁ, 2001, s. 121). V tuto chvíli se jedná o čtené

divadlo - žák při svém přednesu pracuje s výškou, silou a melodií hlasu i s intonací tak, aby byl jeho čtený text co nejvíce poutavý.

V případě skupinové práce se o čtení daného textu mohou žáci ve skupině podělit - rozdělit i jednotlivé pasáže, mluvené sekvence charakterů, apod.. Alternativně může být pouze jeden účastník tím, který přednáší text a ostatní žáci mohou pantomimicky dotvářet děj textu (VALENTA, 2008, s. 168).

Tato technika bude využívána hlavně pro svůj aspekt vztahující se k práci s hlasem. Žáci by se měli díky aktivitám tohoto typu naučit především adekvátní intonaci, gradaci hlasu a vložení emocí do hlasového projevu vzhledem ke čtenému textu. Dalším důvodem by je rozvoj empatie, kdy žáci skrze čtený text pochopí, jak se projevují konkrétní emoce.

Dabing

Technika dabingu vždy počítá se spoluprací dvou hráčů, nebo vícečetných skupin. Jeden hráč či skupina předvádí němou scénu, druhý hráč nebo skupina jim propůjčuje hlas a doprovází jejich předvádění.

Daběři se skrze tuto techniku učí vnímat nápadné i drobné signály a číst řeč těla předvádějícího, který jim byl přiřknut. Ti, kteří předvádějí, naopak musejí okamžitě a vhodně reagovat na dabing svého partnera, aby jejich společné snažení mělo zdárný konec (VALENTA, 2008, s. 170).

Cílem těchto aktivity, tedy kromě samotného procesu a výsledku dabingových scén, je sociální učení. Zúčastnění žáci, ale i přihlížející publikum složené z ostatních členů skupiny, budou muset sledovat všechny aspekty hrané scény - řeč těla, výraz ve tváři, gestikulaci a budou muset úspěšně rozklíčovat, jaké emoce či vnitřní děje se na jevišti opravdu odehrávají. Aktivita jim při opakování pomůže proniknout do možných úskalí neverbální komunikace a do vnějších projevů vnitřních procesů.

Interview

Tato technika se dá použít jako forma rolového dramatu, kdy dojde k rozhovoru dvou a více osob. Žáci se při takové činnosti učí klást správné otázky a odpovídat na ně, mluvit k tématu, zjišťovat informace během rozhovoru. Mimo jiné se ale mohou naučit i jistým formám ohleduplnosti - např. má-li jeden účastník být po traumatizujícím zážitku, na který se jej má jeho partner dotazovat, musí tazající se využívat slova tak, aby se dozvěděl, co potřebuje, ale aniž by rozrušil dotazovaného (MORGANOVÁ, SAXTONOVÁ, 2001, s.120).

Valenta (2008, s. 173-174) také zmiňuje možnost práce ve skupinách, kdy se dotazující vyptává celé skupiny účastníků, nebo kdy se skupina dotazujících vyptává jediného účastníka. Valenta tento typ nazval "Tiskovou konferencí".

Tyto aktivity budou zavedeny především pro rozvoj komunikačních dovedností žáků - budou je vést ke kladení přesných otázek, ke kladení otázek rozvíjejících a k odpovídání na otázky přesně podle zadání.

Pantomima

Pantomima je technika, která má velkou šanci pomoci žákům rozvíjet jejich schopnost naznačovat, pohybově se vyjadřovat bez použití slov a celkově kultivovat svůj pohybový projev - zbavit se zbytečných volných pohybů, zmírnit nadměrnou gestikulaci, nebo naopak gestikulaci podpořit vzhledem k dané roli. Tiší žáci mají díky této technice lepší půdu pro vyjádření se, aniž by je někdo přerušil (MORGANOVÁ, SAXTONOVÁ, 2001, s. 117). Žáci si i díky této technice mohou lépe uvědomit souvislost pohybů s emocemi a kontextem situace. Jinak se pohybuje člověk, který jde na klidnou procházku a jinak ten, který spěchá na velmi důležitou obchodní schůzku, na kterou jde pozdě.

Stejně tak žákům může pomoci si uvědomit, jaké všechny pohyby se pojí k určitým činnostem, v jakém sledu je provádíme, v jaké výšce jsou ideálně nyní neviditelné pomůcky, jak se u takové činnosti tváříme apod. (VALENTA, 2008, s. 141). Všechny pantomimické aktivity vedou k opakovanému uvědomění si důležitých a typických vlastností konkrétních témat.

Předvádění i hádání konkrétních rolí napomáhá rozvoji představivosti, neboť předvádějící se snaží jednotlivé aktivity co nejvíce zjednodušit, ale zároveň zveličit, aby byla aktivita co nejvíce odhalitelná a hádající publikum musí zvažovat, jaká aktivita by mohla být konkrétními pohyby předváděna a musí hledat prvky, kterými ji odliší od jiných, podobných činností.

Psaní v roli

Psaní v roli bude vždy samostatnou prací. Vyžaduje od žáka jiný přístup k danému charakteru, než vyžaduje rolová hra. Je potřeba, aby se žák do charakteru vžil, aby pojal jeho vnitřní pocity za své a aby při svém vyjadřování se zvolil vhodný jazyk odpovídající charakteru. V těchto případech nezáleží na délce psaného slohu, ale na udržení se v daném charakteru (MORGANOVÁ, SAXTONOVÁ, 2001, s. 138).

Psaní v roli může být přínosné pro žáky z hlediska rozvoje komunikačních dovedností a empatie. Žáci si musí uvědomit souvislosti mezi pociťovanými emocemi a vyjadřovacími prostředky, které volí, stejně jako musí myslet na sociální postavení osoby, za kterou píše, neboť jinak se bude vyjadřovat král prosperující země a jinak žebrák na ulici.

Rolové drama a improvizace

Při dramatu mohou žáci pracovat jakožto jednotlivci i jako skupiny. Žákům jsou určeny role, ve kterých mají reagovat na náhlé změny v příběhu, nebo v jejich okolním dění. Žáci se mohou

předem připravit na rolové drama, ale stále se jedná o částečnou improvizaci, která nikdy nebude pevně sepsána předem (MORGANOVÁ, SAXTONOVÁ, 2001, s.125).

Žáci během takových aktivit rozvíjejí především své komunikační schopnosti a dovednost spolupráce, neboť se musí dohodnout na průběhu scény, musí se dohodnout na tom, kdo bude zastávat jakou roli a je jejich povinností v rámci skupinové práce se dohodnutého plánu držet, neměnit jej podle svých plánů.

Komunikace je v takovýchto aktivitách velmi důležitým prvkem, protože každý člen skupiny by se měl pokusit přispět svými nápady, jinak scéna nikdy nebude realizována. Stejně tak žáci musejí být schopni se dohodnout na tom, kdo bude mít v jejich scéně jakou povahu a toho se držet. Spolupráce je podstatná v rozvíjení nápadů ostatních, dohadování průběhu aktivity a v její samotné realizaci, neboť žáci musí spolupracovat, aby se k dohodnutému cíli opravdu dopracovali.

Vyprávění příběhu

Vyprávění příběhu je technika, která žáky vede k zamyšlení se nad sdělením. Je potřeba nejen sdělit prostá fakta, ale skládat je za sebe ve správném pořadí, vhodně využívat formulací tak, aby byla při vyprávění budována atmosféra adekvátní ději a aby byl příběh poutavý. Žáci mohou vyprávět o vlastních zážitcích, mohou zkoušet vyprávět pohádku z paměti, nebo mohou zkoušet vyprávět známý příběh z pohledu někoho jiného, než hlavní postavy (MORGANOVÁ, SAXTONOVÁ, 2001, s.121).

Tuto techniku považují za relativně obtížnou, protože vypravěč musí přemýšlet nad normálním dějem v příběhu, musí v případě potřeby logicky doplnit určité informace a zároveň s tím vším se musí soustředit na svou prezentaci příběhu - na volený slovník, intonaci, apod..

Myslím si ale, že je tuto techniku určitě dobré jednou za čas zařadit klidně i do běžné výuky, protože navzdory své obtížnosti velmi rozvíjí žákovy vyjadřovací schopnosti, myšlení v příběhových souvislostech a schopnost improvizace v případě, že se v příběhu ztratí, nebo že udělá jakoukoliv vypravěčskou chybu, kterou musí skrze improvizaci napravit.

Zvuk beze slov

Tato technika umožňuje žákům prozkoumávat možnosti vyjádření se bez pohybu i bez využití slov. Při zapojení této techniky žáci hledají způsoby, jak vyjádřit emoce, nebo děje za pomoci zvuků (MORGANOVÁ, SAXTONOVÁ, 2001, s.118). Může jít o zvuky běžných předmětů (zavření dveří, cinkání klíčů, kroky, klepání na stůl), ale i o zvuky vydávané hudebními nástroji (hra na xylofon, rumba koule, dřívka).

V obou případech lze zvuky tvořit dynamiku (zesilování, zeslabování, ticho), i navozovat atmosféru příběhu (zvolené tóny, tempo hry), či samotný příběh vyprávět. Při této technice třeba dbát na jasné zadání pro každého pracujícího jednotlivce či skupinu žáků.

Takové aktivity vedou žáky k uvědomění si důležitosti doprovodných zvuků, ale i naprostého ticha. Technika zvuku beze slov může být přípravou na rolové drama, nebo může být doprovázena pantomimou (VALENTA, 2008, s. 175).

Přínos této techniky je, že aktéři jsou postaveni do situace, ve které se nacházejí jen zcela výjimečně. Ať již svůj zvukový příběh vymýšlejí sami, nebo jim je předem určena nějaká osnova děje, musí se zamyslet nad každou částí příběhu - od otevření dveří po usrknutí z hrnku s čajem - a musí vymyslet, jak všechny tyto drobné prvky vyjádřit zcela rozpoznatelně zvuky. Tento typ zadání může být pro nezkušené žáky především z prvopočátku náročný, avšak zajímavý a neotřelý, proto se většinou setkává s nadšenou reakcí.

Živé obrazy, živé sochy

Tato technika se dá využít jako samostatná i skupinová práce žáků jakéhokoliv věku. Technika živých soch může v případě samostatné práce pomoci zjistit, co si žáci myslí, jak se cítí, nebo jak chápou určitou situaci (MORGANOVÁ, SAXTONOVÁ, 2001, s. 116). Ve skupinové práci pak může být využita jako ilustrace určitého děje - ať již jako samostatný obraz, nebo série několika obrazů (standardně 3-4), které dohromady dají příběh.

Zvláštním druhem živých obrazů je takzvané "štronzo" (VALENTA, 2008, s. 157), kdy se žáci pohybují předem určeným způsobem a na pokyn vedoucího práce se zastaví v pozici, kterou se snaží co nejlépe vyjádřit zadanou emoci, postavu, či jinou smluvenou sochu.

Živé sochy či živé obrazy žáky vedou k uvědomění si symboliky, kterou lze vyjádřit hlavní zlomy daného příběhu, nebo například zvolené emoce. Podobně jako v pantomimě musejí zvolit co nejtypičtější pózu, která bude vyjadřovat zadání a snaží se, aby nebyla zaměnitelná s jinými činnostmi.

3.4 Nejznámější rolové hry v mimoškolním prostředí

Rolové hry jsou v zahraničí známé především pod zkratkou RPG (role-play games) a v mimoškolním prostředí se s nimi lze setkat nejčastěji ve formě deskových her, nebo počítačových či konzolových her.

V obou z těchto případů se hráč vžije do jistého charakteru, který může být vytvořen přímo hráčem, nebo může být předpřipravený již tvůrci hry. Za tento charakter poté hráč putuje světem, zažívá různorodé příběhy a činí rozhodnutí, která příběh posouvají dál a často jej v budoucnu ovlivňují.

Nejčastějším prostředím rolových her mimoškolního prostředí bývají různorodé fantasy světy sahající od alternativního středověku, po příběhy z daleké alternativní budoucnosti. Mnoho RPG her se odvíjí i od oblíbených literárních či filmových počinů. Nejznámější inspirace fantasy

RPG her vycházejí z mytologie, literární a filmové tvorby - Star Wars, Pán prstenů, Zaklínač, nebo H. P. Lovecraftovy příběhy. Mnoho RPG her mělo pro svou popularitu přesah daleko za svoje původní pole působnosti. Na základě oblíbených her vzniklo již mnoho filmů, seriálů a deskových her.

Téměř naprostá většina deskových rolových her nemá předem určený děj. Pro tyto hry existují knihy a různé soubory pravidel základních i rozšiřujících, na základě kterých hráči společně s vypravěčem tvoří příběhy jejich her. Z tohoto důvodu budou v této kapitole jakožto zdroje uvedeny především soubory pravidel.

3.4.1 Počítačové a konzolové hry

Počítačové a konzolové RPG se mohou dělit podle různých hledisek.

1) Singleplayer (hry pro jednoho hráč)

2) Multiplayer (hry pro více hráčů) hry

Toto dělení dále pokračuje na:

A) Originální (autoři hry vymysleli vlastní příběh a způsob fungování světa, ve kterém je hra zasazena) nebo inspirované (hry na motivy již existujících filmů, seriálů, či knižních sérií)

B) Kooperativní (hry založené na spolupráci všech zúčastněných hráčů, kteří společnými silami překonávají různé překážky) nebo soutěživé (hry, ve kterých se hráči pokouší porazit ostatní hráče)

C) Podle žánrů

Populárních a kvalitních RPG her pro počítače a konzole je velké množství, v této kapitole uvedu pouze několik nejznámějších RPG her z posledních let a uvedu ve zkratce jejich hlavní specifika. Právě originální příběhové zápletky, světy a zajímavé nápady těchto her byly velkou inspirací pro vznik této práce.

Zaklínač

Hry o zaklínači spadají do žánru fantasy her (hry odehrávající se ve fiktivním světě, často opředeném magií, kouzly a kouzelnými bytostmi). Jedná se o sérii her pro jednoho hráče s předpřipraveným charakterem, který hráče provází ve všech hrách této série. Hry o Zaklínači byly inspirované stejnojmennou knižní sérií, jejímž autorem je polský autor Andrzej Sapkowski (PRINGLE, PRATCHETT, 2003, s.182).

Hráči v roli zaklínače Geralta putují středověkým fantasy světem, plní zadané úkoly a pomáhají lidem, které potkají po cestě. V rámci hry činí rozhodnutí, která ovlivňují jejich další osudy, často se jedná o morální rozhodnutí, jako například co udělat se zlodějem, o kterém ale zjistí, že jeho motivace vycházely z nouze a že zkrátka neviděl jiné východisko.

Divinity

Divinity je originální kooperativní fantasy hra pro několik hráčů, dá se ale hrát i jako hra pro jednoho hráče. Hráči si mohou vybrat, zda budou hrát některou z předpřipravených postav a jejich osobní příběhy, nebo zda budou hrát za charakter, který si vytvoří a pojmenují sami. Tato hra je známá pro poutavý příběh, příjemnou hudbu, propracovanou možnost spolupráce hráčských postav a pro výrazné možnosti rozhodování se, které ovlivňují celý příběh.

Hráči se mohou rozhodnout být dobrými hrdiny a činit dobré skutky, stejně tak mohou ale být i zlí dobrodruzi, kterým se běžní občané světa raději klidí z cesty. Hráči si tedy mohou zkusit na vlastní kůži, jaký dopad má jejich herní jednání (Webový portál Divinity: Original sin II).

Baldur's gate

Baldur's gate je série fantasy her inspirovaných literárními díly autora R. A. Salvatoreho, který je jedním z několika spolupracujících autorů, kteří vytvořili svět, ve kterém se tato hra odehrává. V tomto světě se odehrává i mnoho deskových RPG her (především her Dračího doupěte) a jiných herních sérií, neboť tento svět je mezi fanoušky fantasy žánru velmi populárním (PRINGLE, PRATCHETT, 2003, s. 241).

Hra je zasazena do vesmíru zvaného Zapomenuté světy (v originálním znění Forgotten realms) a jedná se o hru, ve které si hráč může vytvořit vlastní charakter, nebo si může vybrat z charakterů již předpřipravených. Hra je strategického charakteru a je provázena příběhem, který mohou hráči výrazně ovlivňovat svými volbami - mohou být oslavovaným hrdinou stejně tak dobře, jako padouchem, který je na svobodě pouze proto, že svět potřebuje jeho pomoc (Webový portál Baldur's Gate). Na základě herní série Baldur's gate vznikly i deskové hry, které se odehrávají ve stejném prostředí, jako například Betrayal at Baldur's gate.

The Elder Scrolls

The Elder Scrolls je série skládající se aktuálně z pěti her pro jednoho hráče, jež je zasazena do vlastního středověkého fantasy světa. Každá z The Elder Scrolls her pojednává o jiné zemi a má jiný příběh, jednotlivé hry na sebe navazují pouze volně. Původ hry je originální, nebyla založena na žádné jiné tvorbě. Na základě hry ale vznikly literární díla, která jsou zasazena ve stejném světě, který doplňují o originální příběhy (Webový portál The Elder Scrolls).

3.4.2 Stolní hry

Stolní rolové hry se oproti hrám konzolovým (konzolové hry - hry, které je potřeba hrát na počítači či na herní konzoli jako je PlayStation, Nintendo Switch, Xbox, a jiné) liší v několika zásadních faktorech. Tento typ stolních her nelze hrát samostatně, vždy jsou potřeba minimálně dva lidé, obvykle ale spíše víc. Dalším rozdílem je, že většina těchto her nemá žádný pevně ustálený příběh, neboť příběh je tvořen skupinou, která se hry účastní.

Stolní rolové hry bývají většinou hrami na dlouhou trať, neboť herní sešlosti obvykle trvají celá odpoledne a často i celé dny, než hráči dokončí hlavní úkol, na kterém se shodnou, může to trvat i několik měsíců, během kterých se u těchto her opakované scházejí.

Stolní rolové hry mají komplikovaná a rozsáhlá pravidla, která hráčům zprostředkovávají v celé sérii knih, ale ani tato pravidla nemusí být vždy pevně daná, hráči je mohou po dohodě ve skupině upravit a vytvořit tak takzvaná "homebrew pravidla" - pravidla, která platí pouze pro tuto skupinu hráčů, na jiné hry se aplikovat nemusí. Každá rolová stolní hra má pravidla svým způsobem jiná, je založena na jiných principech, využívá jiné pomůcky a rekvizity.

Existují ale věci, které mají společné:

Složení skupiny

Hráčské skupiny pro stolní rolové hry mají určité složení, které se s pravidelností opakuje - skupina je rozdělena na hráče a jednoho vypravěče, v občasném případě se ještě může vyskytnout pomocný vypravěč.

1. *Vypravěč*

Úkolem vypravěče je vybrat svět, ve kterém se bude příběh hráčů odehrávat - může si vybrat z mnoha promyšlených již existujících světů, jako je Středozemě, svět Harryho Pottera, Forgotten realms, Eberron a další, nebo může vytvořit zcela nový vlastní svět, do kterého své hráče uvede.

Vypravěč je ten, kdo vymýšlí hlavní zápletku hry. S hráči by se měl předem domluvit, jaký ráz příběhu si představují - zda chtějí hrát městské intriky, válku gangů, nebo boj dobra se zlem. Poté musí vypravěč zakomponovat hráče do příběhu, který stvořil. Musí vymyslet, jak do něj budou všichni zapojeni, vymýšlí v průběhu hry jednotlivé zvraty a náhlé překážky, které před hráče staví.

Pokud si vypravěč nevěří natolik, aby vymýšlel vlastní příběh a zápletky, může pro svou hru zvolit některý z předpřipravených modulů - hry, jejichž příběh, mapy, rekvizity i další potřebné věci jsou již připraveny od jiných vypravěčů.

Během samotné hry vypravěč zastupuje ve hře všechno a všechny, kromě hráčských postav. Tudiž popisuje prostředí, ve kterém se hráči pohybují, připravuje mapy, souboje s příšerami a nepřáteli, jeho ústa jsou ústy obchodníků, padouchů i městských strážů.

Vypravěč se musí v mnohém ohlížet na potřeby hráčů i jejich postav - vidí-li, že je někdo z hráčů unavený, nebo že jej aktuální dění nebaví tolik, kolik by mohlo, měl by na místě vymyslet řešení, aby tuto situaci napravil.

Další důležitou funkcí vypravěče, je vynášení soudů. Mnohokrát se stane, že se hráči, nebo jejich charakterové neshodnou na dalším posunu a situace se vyostří ve hře, i mimo ni. Je především úkolem vypravěče (ale i jiných hráčů), aby tyto situace zmírnil, zastavil, nebo se pokusil je jinak napravit, neboť on má poslední slovo.

Z těchto všech bodů vyplývá, že role vypravěče je velmi složitá, mnoho hráčů se o ni ani nepokusí, neboť mají obavy, že tento nátlak nezvládnou.

2. *Pomocný vypravěč*

Někteří vypravěči si zvolí dalšího člena ze skupiny, který funguje jako pomocný vypravěč. Ten s hlavním vypravěčem vymýšlí plány na každou hru, pomáhá mu chystat rekvizity, plánovat souboje a pomáhá i se samotným vyprávěním ve hře. Toto rozdělení vyprávění může probíhat buď jako vyměnění se vypravěčů v průběhu hry, nebo tak, že si rozdělí nehráčské charaktery, které pak každý z nich představuje zvlášť.

3. *Hráči*

Standardní hráčská skupina má tři až šest hráčů, vyskytují se ale početnější, i méně početné skupiny. Úkolem hráčů je vytvořit si do hry svou postavu - pojmenovat ji, vybrat její povolání a zpracovat ji podle pravidel mechanicky, ale zároveň musí vymyslet i povahu a minulost postav s ohledem na co největší pravdivost charakteru. Postavy hráčů mohou mít trapná i strašlivá tajemství, mohou být upřímná, jejich možnosti jsou stejné, jako možnosti každého reálného člověka.

Během hry hráči sedí odděleně od vypravěče, ten má své poznámky zakryté, aby do nich hráči neviděli. Hráči u hry mluví ústy svých charakterů, v každé ze situací uvedených vypravěčem přemýšlejí a rozhodují se tak, jak by jejich vymyšlený charakter v dané situaci učinil. Pokud někdo rozhodne, že jeho charakter bude bojácný strašpytel, nebude se do boje proti drakovi vrhat v první linii, apod.

Ještě před začátkem hry by se hráči měli sejit a probrat své postavy. Nevyzrazují svá tajemství, ale měli by si ujasnit, jak se kdo plánuje chovat během hry a měli by se předem snažit vyvarovat různých kolizí názorů a hodnot postav, které by hru zcela zničily. Samozřejmě, neshody se u her dějí, je ale důležité si předem vytyčit hranice, která nepřekročí komfortní zónu jiného hráče, nebo které by znamenaly, že se hráčské charaktery pohádají natolik, že by se jejich parta rozpadla.

Rekvizity a pomůcky

Většina deskových her potřebuje pro svůj průběh alespoň minimum pomůcek, které hráči mohou a nemusí využívat. Každá hra má trochu jiná pravidla, uvedu pouze nejčastější pomůcky, které se protínají největším množstvím rolových stolních her.

1. *Kostky*

Nejčastější pomůckou pro vedení hry jsou kostky. Nejedná se obvykle ale o kostky šestistranné, nýbrž o celé sady kostek s různými počty stran, od kostek čtyřstranných, po kostky dvacetistěnné. Kostky využívají hráči i vypravěč, výška hozeného čísla určuje štěstí postav hráčů u vypravěče, rozhodují o některých jejich úspěších či neúspěších.

2. *Character sheety*

Další častou pomůckou jsou takzvané “character sheety”, které jsou vlastně jisté formuláře, na kterých se nacházejí mechanické informace o postavách hráčů - jejich výbava, výdrž, kouzelnická síla a další. Ty mají hráči vždy u sebe a spravují je v průběhu her sami.

3. *Mapa*

V těchto případech se nemusí vždy jednat o mapu tak, jak ji známe. Může jít samozřejmě o mapu smyšleného města či kontinentu, nejčastěji se ale používá mapa během hry k průběhu a vyhodnocování soubojů. Takováto mapa je vlastně pouze čtverečkovaný papír či jiný materiál, na kterém se měří vzdálenosti pro různé potřeby - jak daleko dokáže hráčův charakter doběhnout, dohodit kámen, dostřelit z luku, nebo jak daleko sešle kouzlo? To se počítá právě na mapě, která je především vizuální pomůckou.

Vypravěč na mapu může kreslit prostředí - vyznačit ulici či les, kde se hra zrovna odehrává, nikdy se nepočítá s uměleckým dílem, spíše se zástupnými znaky, které pomáhají lepší představě.

4. *Figurky, miniatury a modely*

Mnoho fanoušků stolních rolových her hraje s miniaturami, které představují různé nepřátele, ale i hráčské postavy. Existují speciální stránky, na kterých si fanoušci mohou tvořit vlastní modely postav na míru, tyto modely si poté mohou nechat poslat, nebo si je nechají vytisknout na 3D tiskárnách.

Miniatury nejsou pro tyto hry nutnost, usnadňují ale průběh jednotlivých her, především soubojů. Místo speciálních miniatur se dají využít i různé zástupné předměty - žetony, lego figurky a další. Nemusí se vždy jednat pouze o miniatury postav, mnoho skupin využívá i modely prostředí a předmětů, které si koupí, nebo sami vyrobí.

Příběh a rozuzlení hry

V těchto typech her není možné, aby dvě hry, i kdyby měly stejný příběh, dopadly stejně. Vypravěč může svou vymyšlenou zápletku aplikovat vícekrát, hráči ale vždy přijdou s jinými charaktery, dohodnou se na jiných řešeních, rozhodnou se řešit jiné věci a kostky vždy hází jinak. Každá hra je tedy originálním zážitkem, který nelze zreplikovat, ani stoprocentně naplánovat. Výsledek každé hry je spoluprací hráčů a vypravěče, nikdy nelze věci před hrou naplánovat tak, aby se nemohly změnit.

Stejně jako u počítačových rolových her, i stolních rolových her je velké množství, v této kapitole tedy uvedu pouze nejhranější herní systémy.

Dračí doupě

Dračí doupě je v zahraničí známo pod názvem Dungeons & Dragons. První edice této hry vyšla již v roce 1974 a jejím autorem byl Gary Gygax. Jedná se o fantasy hru na hrdiny, jejíž velká část je zaměřena na souboje hráčů s různými monstry a nepřáteli, které se odehrávají v rámci zvoleného příběhu. Hra je z velké části ovlivňována hody kostkami a rolí náhody.

Od první edice hry vznikly již další čtyři edice, z nichž každá přichází s rozšiřujícími pravidly a možnostmi. Jedná se o nejrozšířenější herní systém, na jehož úpravách vznikly další populární systémy. Dračí doupě dalo pro svou popularitu za vznik velkému množství fantasy literatury, vizuální kultury, hudby a filmů i seriálů (Webový portál Dungeons&Dragons Official Homepage).

Mnoho vypravěčů či hráčů sepsalo příběhy a osudy svých charakterů a jejich přátel, ať už jsou zamýšleny jako moduly pro jiné skupiny, nebo jako umělecká literatura. Příkladem takové literatury může být například kniha *Volání divočiny* (LEGÁTOVÁ, 2016).

Pathfinder

Pathfinder je dalším z velmi populárních systémů rolových her. Hry poprvé vyšla v roce 2009 a vznikla na základě herního systému Dračí doupě. Liší se především větší přísností pravidel a větší mocí vypravěče - vypravěč v této hře má více možností, kterými ovlivňovat hráče a samotnou hru do směrů, které zvolí za vhodné.

Hlavní změnou oproti systému Dračího doupěte jsou poupravená pravidla jednotlivých povolání - povolání postav, která nejsou přímo zaměřená na boj, mají více možností a lepší uplatnění v soubojích, než v původním Dračím doupěti. Pathfinder se odvíjí od třetí edice Dračího doupěte, kterou se tehdy autoři snažili zjednodušit z hlediska pravidel (Webový portál Pathfinder Roleplaying Game: Unleash Your Hero!).

Warhammer

Herní systém Warhammer je velmi populární především jako bojová strategie protkaná příběhem. Jedná se o zcela odlišný systém, který je zasazený do sci-fi vesmíru v daleké budoucnosti.

Hry Warhammeru sice mají příběh, který je protkává, výraznou část hry ale zaberou dlouhé strategické souboje (PRINGLE, PRATCHETT, 2003, s. 239). Hráči Warhammeru obvykle používají velké množství velmi propracovaných miniatur a mapy, které využívají, bývají oproti hrám zaměřeným především na příběh, mnohem detailnější.

Call of Cthulhu

Herní systém Call of Cthulhu je přímo inspirován H.P. Lovecraftovými příběhy, konkrétně mystériem prastarého boha Cthulhu. Příběh této hry je zasazen do našeho světa, který je ale

podstatně temnější, postavy vytvořené hráči bojují s děsivými nestvůrami a horory o holé životy, jejich úkolem je vždy zastavit probuzení se tohoto prastarého boha, který by zničil svět tak, jak jej známe, a přežít (Webový portál Call of Cthullhu). Tento herní systém pracuje především s představivostí a vynalézavostí hráčů, jejichž charaktery jsou úplně obyčejní lidé - novinář, detektiv, umělec,...

Výše uvedené systémy jsou pouze několika málo příklady všemožných stolních rolových her, které existují. Uvádím právě tyto, neboť jsou to nejhranější herní systémy a protože dle mého názoru nejlépe vystihují podstatu rolových stolních her. Existují i systémy, které jsou inspirovány například mytologií různých zemí, nebo třeba populárními filmy, jako jsou Star wars, ty jsou ale rozšířené především mezi fanoušky konkrétních témat, nikoliv mezi fanoušky fantasy a sci-fi žánrů obecně.

4. Využití rolové hry ve školním prostředí

Spojíme-li všechna tyto fakta z předchozích kapitol dohromady, získáme poměrně jasnou představu o tom, čím by mohlo být využití rolové hry ve školním prostředí přínosné. Rolová hra je výborným nástrojem pro sociální učení žáků, může je připravit na každodenní i speciální situace z reálného života. Může jim pomoci zjistit, jak zvládat krizové a napjaté situace, ale může jim i pomoci pochopit chování lidí v jejich okolí. Další velmi přínosnou hodnotou rolové hry je posilování a prohlubování vztahů v kolektivu školní třídy a rozvoj komunikace a spolupráce ve skupině. V této kapitole rozeberu tyto jednotlivé uvedené body a pokusím se přiblížit jejich výhody i úskalí.

V zahraničí již existují lektorské sbory, které se zaměřují na využití rolových her do běžné výuky. Pro potřeby této práce se mi naneštěstí nepodařilo nalézt zdroje, které by obsahovaly celé přípravy pro tento typ vyučování, našla jsem ale aspoň webové stránky, na které učitelé sdílejí různé návrhy aktivit (Teaching with DnD). Tyto aktivity se pojí k nejruznějším tématům školní výuky a jsou výrazně inspirovány vizuálním stylem dračího doupěte.

4.1 Třída jako sociální skupina

Školní třída je jednou z mnoha sociálních skupin, kterými si během života každý jedinec projde (HELUS, 2007, s. 22). Každý člověk během svého života projde mnoha sociálními skupinami, může být i členem několika rozdílných sociálních skupin naráz. Sociální skupiny se v mnoha případech v průběhu života mění - ať už se jedná o skupinu školní třídy (jinou třídu bude stejný člověk navštěvovat na základní, střední, nebo vysoké škole), či jinou.

Školní třída je skupinou malou, dlouhodobě přechodnou a formální. Všechny tyto vlastnosti jsou blíže popsány dále.

Definice sociální skupiny

Sociální skupinou rozumíme seskupení lidí, které vyhovuje určitým kritériím, která danou sociální skupinu charakterizují. Může se jednat o věk účastníků, o jejich sociální postavení, o lidi shodující se v konkrétních názorech, nebo třeba o lidi se stejnými koníčky či potřebami.

Sociální skupina může být dělena z různých hledisek.

1. Dělení sociálních skupin dle velikosti

Sociální skupiny lze dělit podle počtu členů na skupiny malé a velké. Malá sociální skupina má relativně malé množství členů, pohybující se od dvou po zhruba třicet členů. Typické je, že její členové se alespoň do jisté míry osobně znají.

Velká sociální skupina má více než třicet členů. Typické je, že v rámci velké sociální skupiny se nebudou znát všichni její členové navzájem, neboť často to není ani možné.

2. Dělení sociálních skupin dle stability

Zaměříme-li se na sociální skupinu z hlediska stability, pak dochází k dělení na přechodné skupiny a stálé skupiny. Skupiny přechodné by se daly dále dělit na dlouhodobé a krátkodobé. Příkladem krátkodobé přechodné sociální skupiny by mohla být například skupina lidí cestujících v konkrétním autobuse. Příkladem dlouhodobé přechodné sociální skupiny by mohlo být například členství v zájmovém útvaru.

Stálou sociální skupinou by mohla být například národnost každého z nás, nebo i rodina. Jedná se o skupinu, jejímž členem člověk zůstává trvale, za normálních okolností se v průběhu jeho života nemění.

3. Dělení sociálních skupin podle jejich vzniku

Podle vzniku dělíme skupiny na formální a neformální. Sociální skupina formální vzniká na základě vedení "shora" - skupina účastníků je určena vedením, v těchto skupinách převládá spíše funkčnost vztahů, které nejsou vzniklé na základě citových či preferenčních vazeb.

Sociální skupina neformální je skupinou, která vznikla na základě dobrovolnosti, její členové jsou jejími účastníky, neboť sdílejí společné zájmy, hodnoty, cíle, nebo potřeby.

4.1.1 Sociální dovednosti v prostředí školní třídy

Žáci se v rámci sociální skupiny třídy setkávají pravidelně, každý den tedy mezi nimi dochází k přímým i nepřímým interakcím, které jim mohou pobyt ve škole zpříjemnit, nebo naopak zkomplikovat. Pro dobré klima třídy je potřeba, aby žáci dodržovali určitá pravidla a aby zvládali a zlepšovali se v konkrétních sociálních dovednostech, které budou využívat nejen ve školním prostředí, ale i v každodenním osobním životě.

Součástí práce učitele je rozvoj takzvaných klíčových kompetencí, které jsou souborem pro život užitečných a přínosných dovedností, které by měl každý žák v průběhu studia na základní škole do jisté míry ovládnout. Zvládnutí a rozvinutí těchto dovedností je proces, který probíhá po celý život jedince, úroveň jejich rozvinutí na konci základního vzdělávání tedy není konečnou (CISOVSKÁ, 2010, s. 30). Právě tyto klíčové kompetence se prolínají s výše zmiňovanými sociálními dovednostmi - především pak kompetence komunikativní, sociální a personální, občanské a k řešení problémů (GILLERNOVÁ, KREJČOVÁ, 2012, s. 32). Dramatická výchova může ale napomoci k rozvoji všech klíčových kompetencí.

Komunikace

Jednou z nejvýraznějších sociálních dovedností, kterou v prostředí školní třídy můžeme pozorovat, je dovednost **komunikace**. Ať již se jedná o komunikaci s vrstevníkem, v kamarády, s autoritou, nebo s rodiči, komunikace je z velké části náplní každodenního života všech osob a dovednost komunikovat se tedy velmi často projevuje. Komunikace zahrnuje mnoho faktorů, od

vhodného užití slov, schopnosti vyjádřit smysluplně a srozumitelně své myšlenky, přes vhodné užití gestikulace, mimiky a řeči těla, po dovednost udržet právě probíhající konverzaci (VALENTA, 2010, s. 41). Komunikace je dovedností, která má mnoho vnějších projevů, tudíž je pro učitele, i zúčastněný kolektiv, nejsnazší ji pozorovat a hodnotit.

Empatie

Další dovednost, která s komunikací úzce souvisí, je **empatie**, tedy schopnost pochopit stanovisko druhého člověka, pochopit jeho životní situaci a zkušenosti, které jej vedou k jeho postojům a názorům. Empatie zahrnuje i fakt, že vezmeme v potaz aktuální emoční rozpoložení druhé osoby a dovedeme s ním komunikovat tak, abychom jej nezranili, ale naopak mu poskytli podporu a pomohli mu.

Kooperace

Dovednost **kooperace** je dalším důležitým faktorem, který je v prostředí školní třídy velmi znát. Děti v prostředí školní třídy jsou vedeny k časté spolupráci, ať již se jedná o výtvarný projekt, o skupinovou práci, nebo o týmovou hru ve sportech. Skrze kooperaci se žáci učí, že společně dovedou dosáhnout mnohem lepších a zajímavějších výsledků, než při samostatné práci. Zároveň ale naráží na různá omezení dalších osob, se kterými spolupracují. Ta musí vzít v potaz a musí hledat cesty, kterými se i přes nepříjemnosti a překážky dostanou ke společnému cíli.

Seberegulace

Seberegulace je taktéž velmi důležitou sociální dovedností v prostředí školní třídy. Žáci ve školní třídě musí často plnit samostatné úkoly. Během nich se musí regulovat tak, aby úkol splnili a ideálně s co největší úspěšností, jaké jsou schopni. Musí regulovat své verbální i neverbální projevy, kontrolovat svou soustředěnost a cílevědomě pracovat na splnění cíle.

Sebereflexe

Stejně tak se žáci musí naučit **sebereflexi**. Každý dovede vyjmenovat, jaké chování u jiných osob se mu přičí a je mu nepříjemné, ne vždy si je ale jedinec vědom svých vlastních chyb a nedokonalostí, které mohou stejnou měrou obtěžovat kohokoliv jiného v jeho okolí. Toto uvědomění si vlastních nedostatků vede k sebereflexi, díky které se každý jedinec začne cíleně kontrolovat.

Sebereflexe a seberegulace je také vhodným prostředkem k efektivnějšímu řešení jakýchkoliv konfliktů - ať již se jedná o konflikt v komunikaci, nebo v rozdílných přístupech, skrze seberegulaci a sebereflexi žáci mohou dojít ke kompromisům, které budou přijatelné pro obě strany a konflikt tudíž ustane.

Všechny složky sociálních dovedností se prolínají do sebe navzájem, není pro ně možné existovat zcela izolovaně. Prostředí školní třídy je ideálním místem pro cílené rozvíjení sociálních

dovedností, neboť tyto dovednosti a jejich rozvinutost provázejí každého jedince celým jeho životem a jsou aplikovatelné prakticky v jakémkoliv prostředí.

4.2. Rolové hry a drama ve výuce

Vzhledem k tématu a výchozímu cíli této diplomové práce v této kapitole podrobněji představím postavení dramatické výchovy ve všeobecných kurikulárních dokumentech českých škol. Z jejího postavení v RVP ZV vychází i program, který připravuji v praktické části práce. Další body kapitoly budou obsahovat zapojení učitele do dramatu ve třídě a různorodé postoje, které žáci ve školní třídě mohou zaujmout k dramatu jakožto součásti vyučování.

Dramatická výchova je v Rámcovém vzdělávacím programu pro základní vzdělávání zařazena jako doplňující vzdělávací obor (RVP ZV, s. 113). Toto zařazení znamená, že zařazení dramatické výchovy do základního vzdělávání žáků není povinností, ale pouze rozšiřující možností vzdělávání. Jak ale uvádí Hana Cisořská (2010, s. 62): *“Svým charakterem však předmět dramatická výchova patří k vzdělávací oblasti Umění a kultura, vedle výtvarné a hudební výchovy.”*

Dramatickou výchovu lze pojmut jako učení se dramatickému umění, jako učení se o dramatickém umění a učení se dramatickým uměním (MACKOVÁ, 2004, s. 10), přičemž každé toto učení v sobě ukrývá zcela jiné předměty učení. Pod slovy “učení se dramatickému umění” lze hledat cílenému učení se práci s hlasem a vlastním tělem, rozvíjení mimoslovní i slovní komunikace a další prostředky dramatického umění. Pod “učení se o dramatickém umění” můžeme očekávat především učivo vycházející z historie a nauky dramatického umění. A pod “učení se uměním” lze hledat přesahy do běžného každodenního života žáků, které budou vycházet z konkrétních situacích obsahujících dramatickou výchovu.

Všechny z těchto tří bodů jsou typické právě pro dramatickou výchovu a ve zkratce shrnují její potenciál pro učení a osobnostní rozvoj žáků. Rozdílní autoři ale upozorňují na nebezpečí vnímání dramatické výchovy jako sociálního výcviku, nebo jako pouhého nástroje sociální výchovy a potlačení samotného obsahu dramatické výchovy (CISOVSKÁ, MACKOVÁ). Dramatická výchova se sice prolíná v mnoha odvětvích RVP ZV, zpracovává je ale odlišným způsobem, nelze ji tedy redukovat na pouhý “zásobník” technik a metod.

4.2.1 Vliv dramatu na žáky mladšího školního věku

Drama a rolové hry mají možnost žáky mladšího školního věku a jejich vývoj v mnoha ohledech ovlivňovat. K tomuto názoru docházím na základě několika faktů.

Žáci mladšího školního věku již prošli vývojovou etapou, ve které preferují primárně hry rolové a v období mladšího školního věku procházejí etapou, kdy se jejich hry rozšiřují o pevná pravidla. Volné rolové hry, které žáci zavedou bez přičinění dospělého, nejsou řízené ničím jiným,

než intuicí žáků, vznikají a probíhají spontánně, bez domluveného příběhu, přesto ale žákům poskytují možnost lépe pochopit svět, který se okolo nich nachází a dochází u nich prostřednictvím těchto her k sociálnímu učení.

Drama se v tomto ohledu liší především tím, že jsou mu pevně určeny některé konkrétní hranice (omezení pohybu, řeči, zadané role, zadané téma), což žákům dává mantinely a pravidla, přesto ale mají prostor pro spontánní hru, do které mohou vložit své nápady, názory a postoje.

Vhodně zvolené téma dramatu sociální učení žáků zpravidla vždy podpoří, neboť podnětné téma žáky vede k bohatým debatám a často velmi originálním a vyspělým návrhům, které by je jinak nemusely vůbec napadnout.

Drama ve výuce může napomoci i rozvoji morálních hodnot žáků, neboť si v rámci dramatu mohou beztretně zkusit mnoho činů a začít mnoho situací, ve kterých mohou být hrdiny příběhu, ale i podlými zločinci. Mohou v rámci dramatu jednat tak, jak od nich rodiče i společnost do budoucna očekává, ale i tak, jak jim jednat svět okolo nich celý jejich život zakazuje. Žáci jsou na základě těchto zkušeností a následných reflexí vedeni k uvědomění si důsledků svých činů a emocí, které by takové akce vyvolaly v reálném životě. Taková to reflexe poté napomáhá rozvoji emoční stránky žáka a empatie.

Drama na žáky ovšem může mít i vliv negativní - v případě nevhodně provedené reflexe žáci mohou nabýt dojmu, že prošlo-li jim zlé a podlé chování ve hře, je v pořádku se tak chovat i v životě reálném. Stejně tak, pokud budou žáci v rámci dramatu řešit nějaké těžké a depresivní téma, je potřeba, aby jim učitel pomohl se po hře od rolí a samotného příběhu oprostít, aby si žáci negativní a melancholické emoce nepřenašeli do zbytku dne i dní následujících. Děje-li se v rámci dramatu jakékoliv bezpráví, učitel by se měl pravidelně ujistřovat, jaký je emoční stav oběti tohoto jednání a během reflexe by měl tuto situaci podrobně rozebrat z výchovného hlediska.

Drama by pro žáky mělo být prostředkem osobního rozvoje, učení se a zároveň uvolnění se, dočasného oprostění se od reality, je tedy potřeba s ním nakládat opatrně, promyšleně a především bezpečně. Hráči by během hry neměli být žákem, který předvádí postavu, ale přímo onou postavou, která myslí a cítí. Celá hra se odehrává v bezpečném prostředí světa dané hry, jejíž události se do reality nepřenaší nehledě na závažnost odehraného scénáře, co se ale do reality z herního světa přenesou by bezesporu měly být zkušenosti hráčů, ať už se jedná o získané vědomosti, nově naučená slova, nebo o získané sociální zkušenosti.

4.2.2 Učitel v roli

Při vyučování dramatu jsou podstatní všichni aktéři - jak zúčastnění žáci, tak práci vedoucí pedagog. Na učitele je v těchto hodinách kladeno hned několik rovin práce - pouhý člověk, učitel, i hráč (MARUŠÁK, 2008, s. 29). Z prvního hlediska se při dramatu účastní jako pouhý člověk, který

se zapojuje do aktivity s jinými lidmi, se kterými společně získává zkušenosti a buduje mezilidské vztahy. Z hlediska druhého se účastní jako učitel, který organizuje práci žáků a vede ji k naplnění plánovaných cílů. A v neposlední řadě, z hlediska třetího, je pro své žáky spoluhráčem, který reaguje na návrhy a otázky ostatních, stejně jako oni reagují na něj.

Učitel v rámci dramatu z teoretického hlediska nemusí vstupovat do role, aby ovlivňoval probíhající hru. Může hru řídit a korigovat “zvenčí”, jakožto vševědoucí vypravěč, nebo například hlas shůry, který účastníky hry navede zpět na správnou trasu. Stejně tak se ale může rozhodnout na sebe přijmout roli a vstoupit do již započaté hry jakožto další hráč.

Nastanou situace, ve kterých je lepším řešením, když učitel pouze jako neúčastník se osoba žáky navede, nebo hru ovlivní. Je ale podstatné umět odhadnout situaci a určit, kdy je naopak nápomocnější přijmout některou z rolí za svou a vstoupit do hry přímo. Je také ale třeba, aby učitel pro tento krok zvolil vhodnou roli, která probíhající hře pomůže. Existuje mnoho způsobů, kterými může učitel vstoupit do hry, každý z nich je záhodno využít v jiné dramatické situaci.

Učitel by si měl se žáky před začátkem dramatu vyjasnit, jak to vypadá, když vstoupí do role a když se jde s nimi účastnit na společném tvoření. Měl by určit, jak bude vypadat v roli skrze domluvenou rekvizitu (klobouk, deštník,...) a mělo by být všem jasné, že pokud zrovna u sebe domluvený předmět nemá, jedná zasahuje do aktivity jako učitel zvenčí, nikoliv jako účastník zevnitř.

Učitel by měl již při úvodu do hry nastolit pravidla, která budou obecně platná u jakékoliv hry, která uvádí Silva Macková (2004, s. 83):

- *Zavedení principu “jako”* - Tento princip účastníkům se hráčům dodává pocit bezpečí fiktivní situace. Hráči si jsou vědomi toho, že za jejich herní jednání je nebude čekat žádný mimoherní postih, tudíž se jim otevírají dveře k většímu množství řešení a struktur jednání. Jednání hráčů také díky tomuto pravidlu získá větší míru autentičnosti, neboť se hráči nemusí soustředit na to, jaký dopad bude mít jejich čin na jejich skutečný sociální status ve skupině, nebo na jakýkoliv jiný aspekt jejich života, tudíž se jejich myšlenková aktivita může plně věnovat rozehranému dramatu.
- *Vymezení prostoru pro hru* - Vymezení prostoru dodává aktivitě nový rozměr a zároveň omezení fiktivního světa. Nastolíme-li pravidlo, že celý prostor třídy se ve fiktivní situaci stává prostředím vlakového nádraží, mají žáci určené hranice, o kterých ví, že když je opustí, hra se na ně již nevztahuje. To může pomoci žákům se od hry oprostít po jejím ukončení, při odchodu na toaletu, nebo pokud si přejí hru z jakéhokoliv důvodu opustit, ať již krátkodobě (herní odchod), nebo zcela (osobní důvod). Tento efekt neplatí pouze pro odchod ze třídy, ale i pro příchod - žáci si jsou vědomi, že jakmile překročí práh třídy, nejsou

již školáky, ale osobami nacházejícími se na vlakovém nádraží a musí tomu uzpůsobit své veškeré jednání.

- *Nastolení možnosti vstupu učitele do herního jednání* - Je vhodné, aby byli hráči srozuměni s tím, že učitel může do hry kdykoliv vstoupit a ovlivnit ji. Učitel může a nemusí žáky srozumět s tím, zda bude do hry vstupovat jako nový charakter, nebo jako předem domluvená role. Pro učitele je ale vhodné, aby měl se žáky zvolenou nějakou konkrétní rekvizitu (klobouk, deštník, desky,...), která pro žáky bude signálem, že se do hry zapojuje jako hráč a že nezasahuje pouze jako osoba “zvenčí”.
- *Stanovení možnosti hru opustit* - Toto pravidlo by mělo být žákům vždy umožněno, zároveň by ale měl učitel dbát, aby nedocházelo k jeho zneužívání. Pro žáky může být tato možnost “záchrannou brzdou”, když se dostanou do herní situace, která pro ně je něčím neúnosná (např. připomínající traumatizující zkušenost), nebo když žák vypadne z role a necítí se již na jevišti komfortně. Možností hru opustit se tak žák, který ze hry vnitřně vypadl, vyhne nepříjemným pocitem studu, nervozity, nebo trapnosti. Dovede-li se znovu na hru naladit, může se do ní vhodným způsobem vrátit. Učitel by žákům neměl bránit opustit hru, měl by ale rozeznat, kdy se jedná o pouhou nevoli žáka.
- *Pravidlo “stop”* - V případě, že se herní situace začne vyhrocovat a přejde z herní roviny do roviny reálné, měl učitel mít možnost hru zastavit smluveným povel. Další příležitostí, při které by učitel měl mít možnost zastavit hru je v případech, kdy se ztratí ohnisko hry, nebo kdy naopak ohnisek vznikne příliš mnoho a situace se stane nekonstruktivní debatou bez východiska.

Mezi hlavní výhody učitele v roli patří fakt, že učitel přímo zapojený do dramatu může podporovat otevřenou komunikaci a napomáhat regulaci napětí a dramatičnosti hry, jelikož se jí sám účastní. Žáci díky tomu také mají větší svobodu ve vyjadřování svých názorů a postojů, neboť na ně není nahlíženo zvenku, nemusí se tedy obávat pohledu “publika”.

Možné role učitele

Učitel, který vstoupí do role a zapojí se do dramatu, tak může učinit za různými účely. Záleží tedy, zda učitel chce do hry přijít jako autoritativní charakter, jako hráč na stejné úrovni, jako je zbytek hráčů, jako někdo, kdo je na tom z hlediska skupiny hůře, než oni, nebo jako někdo, kdo se opozdil, či nebyl přítomen (MORGANOVÁ, SAXTONOVÁ, 2001, s. 61). Každá z těchto rolí mu umožní ovlivňovat a posouvat hru jiným způsobem, většina z nich ale má i svá úskalí.

Učitel v roli jako autorita

V případě, kdy učitel přijme roli, která je ostatním rolím autoritativně nadřazená a je tedy rolí pro ně řídicí, se učitel ocitá v podobném vnitřním uspořádání skupiny, jako když třídu vede běžným způsobem. Pro učitele i celou skupinu je toto uspořádání jakýmsi běžným prostředím.

Tento typ role může být samozřejmě výhodným z hlediska řízení celkového chodu aktivity, žáci jsou ale v takovém případě vůči vůli učitele prakticky bezbranní, nemají mnoho příležitostí, jak do hry vnést vlastní elementy. Učitel v takovéto roli bude svým žákům prakticky vždy rozkazovat, i když on sám bude svá slova mínit třeba jako pouhé návrhy, žáci se pravděpodobně nebudou příliš bránit, nebo navrhnout jiná řešení.

Učitel jako hráč na stejné úrovni

Při této roli je učitel členem skupiny, nemá žádným způsobem vyšší, nebo nižší pravomoce, než ostatní hráči. Při komunikaci se skupinou může klást různé návrhy a dotazy, kterými skupině může pomoci se posouvat v příběhu.

Učitel musí být připraven přijmout návrhy třídy a neprosazovat své vlastní postoje a názory více, než by běžný člen skupiny, kterým teď je, mohl. Tento typ hraní vyžaduje, aby učitel důvěřoval své třídě, neboť pokud se drama zvrtně, jediným východiskem ze hry bude její ukončení.

Učitel na úrovni nižší, než je zbytek hráčů

Tento typ role je pro učitele vhodné využít, když chce předat vedení a řešení herních situací zcela do rukou hráčů, případně když nechce, aby se žáci obraceli s hledáním informací u něj. V takové roli je zcela v rukou hráčů a je závislý na tom, zda žáci objeví řešení pro jejich situaci.

Učitel jako ten, kdo nebyl přítomen

V tomto případě se učitel hry účastní jako někdo, kdo má stejnou nebo větší autoritu vůči zbytku skupiny, z nějakého důvodu ale nebyl přítomen a tudíž neví, co se dělo. Roli je vhodné využít, chce-li učitel zpomalit hru od nadcházející akce, nebo pokud například chce, aby skupina shrnula své plány. Stejně tak může učitel pouhou otázkou týkající se dosavadního dění posunout žáky k vyšší aktivitě, přimět je k tomu, aby začali efektivněji debatovat nad řešením či plánem.

4.2.3 Typy žáků při dramatu

V rámci dramatu každý žák přijme nějakou roli, kterou bude zastupovat. Do těchto rolí se ale vždy promítají pocity a nálady daného žáka, stejně jako povahové vlastnosti a sociální status ve skupině. Všechny tyto prvky mohou podpořit, nebo narušit hru a je na učiteli, aby pochopil žákovo chování a podpořil ho, nebo jej umínil a přesměřoval.

Pro potřeby této práce z prostudovaných materiálů nejlépe vyhovovalo dělení uvedené Saxtonovou a Morganovou (2001, s. 68):

Klaun

Ve skupině se může nacházet žák, který přes veškerou snahu učitele i skupiny stále tropí skopičiny a legrácky, které sice mohou rozesmát, ale ruší celou skupinu od její práce. Rozptylování těmito typy žáků brzdí aktivitu a prodlužuje dobu práce. Žáci, kteří by jinak aktivně pracovali, se často nechají strhnout tímto komikem a z dramatické situace se stává bezvýznamná fraška, která nikoho neobohatí.

Žák k tomuto chování může inklinovat, pokud je pro něj téma dramatu nezajímavé a nepodnětné, pokud je i v běžných situacích třídním komikem, nebo si třeba chce tímto způsobem vynutit pozornost. Učitel by se neměl snažit klaunovy vtipy ignorovat, naopak je lepší pozastavit hru, zasmát se a znovu ve hře navázat. Druhou variantou je upozornit na vážnost situace a nenechat vtip, aby se usadil.

Vedoucí

Vedoucím se stává žák, který je schopen rychle reagovat na podněty hry, který je schopen velmi rychle vstoupit do role (často i před tím, než se to podaří ostatním hráčům) a pro své rychle reakce se vlastně stává takovým vedoucím. Ostatní žáci, když vidí, že někdo již rozhoduje a činí za ně, se mohou stát laxními - přestanou se snažit dostat se do role, nechají vedoucího žáka, ať řeší problematiku za ně.

Žák v této pozici tak nečiní ze zlého úmyslu, většinou je pouze zaujatý hrou a chce se jí aktivně věnovat. Učitel by neměl tohoto žáka jakkoliv shazovat nebo znehodnocovat jeho nápady a návrhy, musí jej ale zbrzdít. Tak může učinit dvěma způsoby, vnějším a vnitřním způsobem. Vnější varianta je upozornění žáka, že musí nechat i ostatní chvíli přemýšlet, ať mají šanci se projevit. Vnitřní variantou je postavení žáka dál od skupiny a herní znemožnění hovořit (např. je vyslán vedoucím něco získat a vrátí se do hry až za chvíli).

Kazič

Když se ve skupině ukáže někdo s přístupem kaziče, je potřeba s ním pracovat jako s dítětem, které zkrátka narušuje hodinu - na určitou dobu jej vyčlenit z práce a zaměstnat jej něčím jiným, dokud nebude schopen řádně spolupracovat.

Kazič ve skupině může narušovat hru hned několika způsoby. Může se rozhodnout nehrát vůbec a nezapojit se. Může se účastnit hry, ale narušovat ji zevnitř - cíleně kazit snahu ostatních, nebo jinak aktivitu sabotovat.

Kazičem nemusí být vždy stejný žák, záleží na jeho aktuálních pocitech a situaci, ve které se zrovna nachází. Učitel by měl brát v potaz, že ne každý den budou všichni žáci pracovat na sto

procent, někdy může mít žák zkrátka zlý den. Je ale třeba odlišit, kdy se jedná o zlý den a kdy žák opakovaně a cíleně sabotuje aktivitu.

Herec

Tento žák v minulosti pravděpodobně navštěvoval divadelní kroužek, ve kterém nabral různorodé zkušenosti v dramatickou práci. Problém nastává, když tento žák neustále opravuje ostatní k jeho ideální představě a nenechává jim prostor na vlastní vyjádření se.

Učitel by se měl snažit nesrážet aktivitu tohoto žáka ani neznehodnocovat jeho zkušenosti či vědomosti, měl by jej ale vést k pochopení toho, že každý má svůj způsob vyjádření se, vlastní názory a nápady.

Nadaný žák

Žák, který snadno vstoupí do role, chová se věrně situaci a adekvátně reaguje na podněty z okolí. Učitel by se měl především vyvarovat tomu, aby tohoto žáka stavěl před jeho spoluhráče, aby jej favorizoval, nebo aby nechával hledání řešení dramatu a odpovědnost za hru na něm. Takovýto žák si jistě zaslouží chválu za svůj výkon, učitel by jej ale neměl používat jako srovnávací laťku pro výkon ostatních žáků.

Bojácný žák

Tento žák se zcela očividně nezapojuje do aktivity, postává stranou, nepřispívá nápady ani návrhy. Je na učiteli, aby poznal, zda se jedná o Škodiče, nebo o žáka, který se tohoto typu aktivit bojí účastnit. Žák má pravděpodobně problém se studem a nervozitou, případně s tím, aby byl středem pozornosti. Nebo možná jen neví, jak se zapojit, může se bát hledat si vlastní cestu k dramatickému jednání.

Učitel by se měl v tomto případě pokusit žáka zapojit do hry tak, aby jeho strachům nepřispíval - navrhnout mu konkrétní roli, přidělit jej do vhodně zvolené skupiny, apod.. Stejně tak by si měl učitel všimnout toho, když tento žák projeví aktivitu - chválit jej za návrhy a nápady, za odvedenou práci, motivovat a povzbuzovat jej, ale zároveň ho nepřeceňovat.

5. Výukový program

Následující kapitola je věnována výukovým programům se zaměřením především na první stupeň základní školy - jejich využití ve vzdělávání, zásadám při tvorbě výukového programu od stanovení cíle po jeho realizaci a způsobům evaluace dílčích i hlavních cílů výukového programu.

Vyučování samotné je z významné části určené programem, konkrétně Rámcovým vzdělávacím programem, který je pro všechno školy závazný. Tento dokument není neměnný, naopak se stále vyvíjí a upravuje, aby časem pokryl všechna slepá místa ve vzdělávání budoucího občana republiky. Rámcový vzdělávací program v sobě obsahuje vymezení cílů základního vzdělávání, které jsou společné pro všechny základní školy.

Dalším mezistupněm, mezi Rámcovým vzdělávacím programem a vyučovací jednotkou je takzvaný Školní vzdělávací program. Tento Školní vzdělávací program vychází z Rámcového vzdělávacího programu. Každá škola připraví Školní vzdělávací program a přizpůsobí jej svým možnostem.

Ze ŠVP dále vychází Třídní vzdělávací program, který tvoří třídní učitel pro svou třídu s ohledem na její specifika. TVP ale nemusí být jediným programem, který se vyučované třídy bude týkat, může být doplněn jiným vyučovacím programem, který se obvykle zabývá určitou výsečí učiva či dovedností, které má rozvíjet, jinými slovy je obvykle nějakým tématem určen.

Výchozím produktem praktické části této práce má právě takový tematický výukový program být, v této kapitole tedy i právě proto budu rozebírat zásady, kterých se při zpracování programu budu později držet.

5.1 Výukový program a jeho využití ve vyučování

Jak již bylo zmíněno v úvodu, všechny školy se řídí hned několika vzdělávacími programy, Národním vzdělávacím programem a Rámcovým vzdělávacím programem. Z Rámcového vzdělávacího programu poté vzniká Školní vzdělávací program, který tvoří každá škola odděleně na základě jejich možností, vybavenosti, případně zaměření školy. V rámci školy následně vznikají podrobnější programy - oddělené pro každou třídu zvlášť.

Všechny tyto dokumenty jsou závazné pro danou školu a pedagogické pracovníky, strukturu vyučování v nich nastavenou je třeba dodržet. Pro svou promyšlenou strukturovanost pomáhají rozdělit učivo do zvládnutelných celků tak, aby žáci nebyli zahlceni, ale aby bylo učivo zvládnuto v potřebném čase.

Mimo tyto vzdělávací programy, bez kterých by české školství tak, jak jej známe, nemohlo fungovat, existuje ale mnoho dalších výukových programů. Tyto další výukové programy jsou obvykle zaměřené na konkrétní tematiku, na rozvoj určených dovedností, nebo na konkrétní učivo.

Mohou se dělit na krátkodobé (např.: jednodenní blok), střednědobé (např.: týdenní program), nebo dlouhodobé (např.: celoroční program). Programy mohou být tvořeny externími skupinami z různých odvětví, které vedení školy zapojí do běžné výuky, stejně tak je ale mohou tvořit samotní učitelé konkrétní školy.

Všechny tyto doplňující výukové programy rozšiřují a doplňují učivo pro danou skupinu. Odvíjí se od charakteru konkrétního programu, jakým způsobem se bude realizovat - zda se bude jednat o pravidelnou blokovou výuku jednou týdně po dobu několika měsíců, nebo zda proběhne jeho realizace tři dny v jednom týdnu.

Výukový program může plnit různé funkce:

Může plnit funkci motivační - žáci se obvykle těší na vybočení z běžné školní rutiny, kterou právě blok programu může být. Změna využívaných technik a metod, jiná vedoucí osoba, netradiční pojetí tématu, skupinová práce, to vše může působit jako silný motivační faktor pro žáky, kteří se programu účastní.

Další funkce, kterou může výukový program plnit, je funkce aktivizační. Aktivizační, neboť většina programů využívá pro naplnění svých cílů metody, které vedou k aktivnímu pojetí učiva - žáci využívají pomůcky, vlastní zkušenosti a názory, diskutují, pracují ve skupinách, mísí se v prostředí vymezeného prostoru mezi stanovišti apod.. Všechny tyto aktivní metody práce opět napomáhají efektivnímu učení se žáků.

V neposlední řadě může výukový program plnit funkci socializační, je-li stavěn na skupinové práci, spolupráci, debatách a jiné komunikaci účastníků. Různé skupinové hry vedou účastníky ke komunikaci, k vzájemnému poznávání se a k sblížení jejich vztahů. Všechny tyto aktivity vedou k naplňování sociálních potřeb žáků a zároveň k rozvíjení konkrétních klíčových kompetencí - nejpravděpodobněji kompetence komunikativní, k učení, k řešení problému a sociální a personální.

Poslední funkce, kterou zde uvedu, již ze samotného názvu "výukový program" vyplývá. Jedná se o funkci vzdělávací. Výukový program je zaměřen na efektivní předání určitého okruhu informací, měl by se tedy snažit mít co nejvíce informativní a vzdělávací charakter. Aby toho docílil, měl by dodržovat základní didaktické zásady - postupovat od známého k neznámému, od jednoduchého ke složitějšímu, zakládat se na praktické zkušenosti, atd..

Výukový program začleněný do času běžné výuky může mít ale i jistá úskalí. V případě programu zaměřeného na téma, které není aktuálně probíráno, může zpoždovat výuku toho, co je ve třídním vzdělávacím programu. V případě dlouhodobého plánu tedy poté může způsobit jisté "nestíhání" učiva, neboť to pak bude třeba připomínat a navazovat na něj s jistým skluzem. Tento

problém ale závisí na vyučujícím učitelé a jeho organizačních schopnostech, stejně jako na případném zapracování učiva z programu do běžné výuky a naopak (je-li to ovšem možné).

Dalším úskalím, které může výukový program představovat, je narušení morálky třídy. Výukový program může v tomto ohledu jak pomoci, tak uškodit, záleží na přístupu žáků k vyučovacímu procesu, na složení a klimatu třídy, na zvolených aktivitách, tématu programu a vyučujícím. Je-li klima třídy napjaté, žáci nemotivovaní a znučení, pravděpodobně nebude mít program příliš velký úspěch a efekt (není-li zaměřen právě na skupinovou dynamiku a budování třídních vztahů). Pokud mají žáci negativní přístup ke škole samotné, budou pravděpodobně brát aktivity v rámci výukového programu jako šanci se “vybít” - budou vyrušovat a vytrhávat sebe i ostatní žáky z procesu výuky, je zde i šance, že budou výuku cíleně sabotovat. V takovém případě bude velmi záležet na manažerských a pedagogických schopnostech vyučujícího a na jeho schopnosti takové situace a skupiny zvládat.

Výukový program zařazený jako součást výuky tedy může být svým způsobem i rizikový. Při dodržení didaktických postupů, vhodně zvoleném tématu vzhledem k věku, zájmům potřebám cílové skupiny a při pečlivých přípravách samotného procesu může být ale také velmi přínosnou záležitostí jak pro zúčastněné žáky tak pro vedoucího pedagoga, neboť zážitky z těchto akcí nejsou opakovatelné a umožní všem účastníkům se navzájem poznat i z jiných hledisek.

5.2 Zásady tvorby, realizace a evaluace výukového programu

Tvorba výukového programu je dlouhodobá činnost, která vyžaduje velké množství příprav, plánování a odstupu, aby byl tvůrce schopen “vychytat” co nejvíce nedostatků programu. Celková tvorba programu se dá rozdělit na tři hlavní celky, které se poté dále člení. Pro toto členění vycházím z členění uvedeného Jaroslavem Mužíkem (2004, s. 97). Jeho strukturu jsem zjednodušila pro potřeby mé práce a rozvedla jsem informace týkající se jednotlivých částí tvorby programu do širších souvislostí.

Pilotní verze programu

Prvním hlavním celkem je vytvoření takzvané pilotní verze programu. Pilotních verzí může vzniknout hned několik, dokud nebude autor programu spokojen. Tato první verze programu se testuje na vzorku z cílové skupiny účastníků, může se jednat i o zkrácenou verzi programu, aby byl odzkoušen pouze samotný princip, jakým má program fungovat (Má-li se jednat o program zaměřený na opakované využívání konkrétních technik, je třeba si v rámci pilotní verze využití - zadání, průběh a evaluaci - těchto technik odzkoušet.). Průběh i výsledky pilotní verze programu jsou poté pečlivě hodnoceny na základě evaluace pak dochází k provedení úprav a korektur, ze kterých může vzniknout finální verze programu.

Finální verze programu

Tato verze programu vzniká po pečlivém přepracování pilotní verze programu, jejich nedostatků a hluchých míst. Prášilová (2006, s. 23) tuto podobu programu nazývá “nultou verzí” - program je vytvořen s ohledem na specifika vybrané cílové skupiny - jejich potřeby, věk, zájmy, dosavadní zkušenosti a je připraven k realizaci.

Realizace programu

V této fázi vytvořená nultá verze programu proběhne, jejími účastníky je cílová skupina. Důležité je si uvědomit, že ačkoliv je v této fázi program realizován a prošel již mnoha předchozími úpravami, stále se jedná o živý dokument, který pravděpodobně bude třeba upravovat a měnit.

Pro tvorbu vzdělávacího programu od počátku je potřeba učinit konkrétní kroky, které systematicky povedou až k jeho samotné realizaci. Kroky uvedla Prášilová (2006, s. 32) ve snaze o co největší obecnost - jejím cílem bylo uvést co nejvíce univerzální osnovu. Jednotlivé body z její osnovy zde uvedu, pokusím se je ale rozšířit o jejich důležité dílčí části, které poté podrobněji rozvedu již konkrétními fakty v praktické části práce.

1. Analýza vzdělávacích potřeb

V tomto bodě je potřeba si uvědomit, pro jakou skupinu je vzdělávací program zaměřen. Účastníky je třeba zvážit a analyzovat po fyzické stránce (věk, zdravotní omezení, fyzické možnosti, apod.), sociální stránce (skupinová dynamika třídy, vyčlenění žáci, manipulátoři,...) i psychologické stránce (mentální vyspělost, zájmy, sociální a komunikační dovednosti, dosavadní zkušenosti a znalosti, apod.). V programu je třeba zohlednit speciální vzdělávací potřeby všech žáků, včetně žáků nadaných a mimořádně nadaných (HÁJEK, B., 2007, s. 53), vyskytnou-li se v daném kolektivu.

Další důležitou věcí, kterou je třeba zohlednit, jsou vzdělávací cíle RVP a ŠVP dané školy, ty v mém případě musí program následovat a rozvíjet, měl by se s nimi proplétat a navazovat na ně v aktuálním čase.

2. Určení programového cíle

V této fázi se jedná především o konkrétní formulaci stěžejního cíle, k jehož naplnění má směřovat průběh programu a který má být ideálním výsledkem programu Programových cílů může být více, je však třeba určit, zda jsou všechny opravdu stejně důležité a zda některé z nich nejsou spíše dílčími cíli, jejichž naplnění je jedním ze schodů vedoucích k pravému cíli programu.

Programový cíl by měl být jasně formulován, i přes to však může působit dost obecným dojmem (PRÁŠILOVÁ, 2006, s. 79). To je způsobeno tím, že k jeho naplnění je potřeba zvládnout hned několik dílčích cílů, které pod něj spadají.

3. *Rozpracování dílčích cílů uspořádaných v čase*

Rozpracování dílčích cílů je jedním z velmi podstatných, avšak zároveň asi nejvíce komplikovaných kroků při tvorbě programu. Poté, co je určen cíl programový, kterému budeme směřovat, je třeba si určit, jaké kroky a v jakém pořadí potřebujeme podniknout, abychom jej dosáhli.

Dílčí cíle jsou jako zdi domu, které tvoří stěny, na kterých sedí střecha - programový cíl. Tento krok tedy nelze nijak zjednodušit či zkrátit, neboť nebude-li mít dům pevné základy a kvalitní zdi, spadne. Stejně tak se tomu může stát s naším programem, pokud dostatečně nepropracujeme tento krok.

Je potřeba vzít v potaz, že jednotlivé dílčí cíle mohou (a pravděpodobně budou) mít své vlastní dílčí cíle, které se budou postupně členit, dokud nedojdeme až k úplným základům.

Za předpokladu, že budeme v programu realizovat dílčí cíle od těch nejzákladnějších cílů, je zde větší šance, že budeme schopni postupně překlenout takzvanou výkonnostní mezeru, která se nachází mezi počátkem programu a jeho ukončením.

Dílčí cíle lze dělit na cíle kognitivní, psychomotorické a afektivní. Různí autoři se shodují, že při formulaci dílčích cílů často dochází k přílišnému soustředění se na cíle kognitivní a psychomotorické a dochází k opomíjení afektivních cílů (PRÁŠILOVÁ, PASCH). K tomuto jevu dochází z velké části především kvůli tomu, že afektivní cíle je sice relativně snadné formulovat, ale velmi složité jakkoliv kontrolovat jejich naplnění.

4. *Výběr vhodného učiva, určení realizačních nástrojů vzdělávajícího*

Když máme stanovený programový cíl a dílčí cíle, které povedou k jeho naplnění, je na čase vybrat na základě již existujících faktů vhodné učivo, které bude cíle našeho programu podporovat. Musíme zvolit učivo, které je vhodné pro cílovou skupinu a které půjde ruku v ruce s programovým cílem. Učivo je třeba roztřídit a seřadit do vhodného pořadí, aby korespondovalo s našimi cíli i se základními didaktickými postupy.

Dalším důležitým faktorem, který je v tomto bodě třeba zvážit, jsou realizační nástroje - tedy metody a techniky, organizační formy, konkrétní úlohy apod. (PRÁŠILOVÁ, 2006, s. 32). Opět, veškeré realizační nástroje by měly vést k naplnění dílčích cílů programu a k naplnění cíle programového. Je třeba využívat vhodných technik a metod, aby jejich efektivita byla co nejvyšší. V opačném případě totiž mrháme časem naším i časem všech zúčastněných.

5. Stanovení postupů a nástrojů evaluace

Poté, co věnujeme čas všem dosavadním částem tvorby programu, je potřeba se zamyslet nad tím, jak budeme hodnotit naplnění dílčích cílů i cíle programového. V každém případě je důležité provádět pravidelnou průběžnou evaluaci.

Nejnižším stupněm je hodnocení provedení konkrétních aktivit a činností. Vyšším stupněm je hodnocení jednotlivých bloků či tematických celků programu. A stupněm nejvyšším je hodnocení výstupu po ukončení programu.

Nástroje evaluace se mohou různit, záleží na tom, zda chceme zjistit informace na průřezové úrovni celou skupinou, nebo zda chceme zjistit hloubkový dopad programu. Evaluaci je potřeba promyslet předem v dostatečném detailu - je třeba na ni vyhradit dostatečné množství času a prostoru, připravit potřebné pomůcky a promyslet, jaké techniky bude evaluace využívat.

Pro evaluaci lze využít subjektivních i objektivních technik (PRŮCHA, 1996, s. 65). Z hlediska objektivních technik lze využívat různých audio či video nahrávek, různých pečlivě tvořených formulářů, které bude vyplňovat nezúčastněná pozorující osoba, ideálně osoba s odborným vzděláním. dále lze využít již zmíněných subjektivních technik - sebereflexe učitele a jeho vlastní sebehodnocení, ale i názory studentů a zúčastněných (řízené rozhovory, dotazníky a formuláře).

6. Vytvoření pilotní verze programu

V tomto bodě je potřeba vzít v potaz všechny doposud získané informace a poznatky, vypracované materiály a časové plány. S ohledem na všechny předchozí body vznikne pilotní verze programu, ve které se autor programu snaží vytvořit program co nejefektivnější k naplnění svých vzdělávacích cílů a ve které se snaží vyrušit co nejvíce hluchých míst, která zatím jeho program má.

Ačkoliv se nejedná o finální verzi programu, je potřeba připravit všechny materiály, časové plány a pomůcky tak, jako by se již o finální verzi jednalo. Po vytvoření pilotní verze programu je čas na přípravu jeho realizace.

7. Analýza proveditelnosti programu

Než bude program (i jeho pilotní varianta) začleněn do systému, je třeba nejprve potřeba zhodnotit jeho proveditelnost v dané škole (PRŮCHA, 1996, s.46). Je tomu potřeba učinit, protože ač je program připraven pro konkrétní věkovou skupinu a zabývá se konkrétním učivem, sám učitel musí zhodnotit, zda je v jeho prostředí program realizovatelný (z hlediska finančního, časového, sociálního, prostorového, apod.). Jednalo-li by se o program zaměřený na venkovní sportovní aktivity, nelze jej poté samozřejmě

aplikovat ve škole bez venkovních prostorů a bez přístupu k veřejným venkovním cvičišťům. V ideálním případě by tuto analýzu měl provést specialista pro daný obor, v mnoha ohledech zvládne tuto situaci zhodnotit ale i zkušený pedagog.

Kromě podmínek školy je ale třeba zhodnotit i vlastnosti cílové skupiny. Jsou žáci dostatečně vyspělí na tento program? Jaká je jejich reálná šance pochopit a zvládnout učivo programu? Dovolí plnohodnotnou realizaci programu klima třídy? Bude tento program pro žáky přínosný? Teprve je-li si učitel jist proveditelností programu, lze program do výuky začlenit.

8. *Testování pilotní verze programu*

Pilotní verze programu by měla probíhat ideálně na vzorku cílové skupiny. Tato verze programu sice ještě není finálním produktem a je více než pravděpodobné, že se podoba programu po proběhnutí pilotní verze může i drasticky změnit, neznámá to však, že by se měla příprava programu jakkoliv zjednodušovat. Pilotní verze programu by měla být připravena s maximální pečlivostí.

Důležitým faktorem je, že i když se během průběhu pilotní verze programu objeví jisté nedostatky, nebo hluchá místa, program by se neměl za běhu upravovat, měl by proběhnout tak, jak bylo plánováno původně (MUŽÍK, 2004, s 98). Urychlené úpravy během probíhajícího programu mohou vést ke zbrklým chybám, které mohou znehodnotit celý průběh pilotní verze programu a bude tedy třeba tento “běh” opakovat.

9. *Korektury pilotní verze programu a vznik definitivní verze programu*

Na základě proběhlého programu a po jeho důkladné evaluaci projde program úpravami na základě nových poznatků (SVOBODOVÁ, 2010, s. 32). Autor programu v tomto bodě může program měnit drasticky (vyžaduje-li to situace), může ale dojít jen k některým konkrétním technickým úpravám.

Aktivity, které neproběhly dle očekávání, nebo během jejichž průběhu se vyskytly komplikace, jsou upravovány či nahrazovány za jiné. Objevil-li se problém s nedostatkem některých materiálů, je třeba jich pro příště zajistit větší množství. Pokud nevyhovovalo prostorové uspořádání při projektu, je potřeba pro příště prostor upravit lépe, nebo zajistit prostory jiné. Vyskytl-li se problém s nevhodným uspořádáním učiva, s přílišnou náročností učiva, nebo se špatně odhadnutými vědomostními základy účastníků, je potřeba všechny tyto problémy zhodnotit a ve fázi korektur pracovat na jejich napravení.

Je důležité si uvědomit, že pro vznik opravdové definitivní verze programu může být potřeba vytvořit hned několik pilotních verzí programu, které se budou neustále vyvíjet, dokud nedosáhnou svého kvalitativního maxima.

10. Realizace programu

Po proběhnutí všech pilotních verzí programu a po všech potřebných korekturách dochází konečně k realizaci finální verze programu. V tomto bodě by měl být program na takové úrovni, že by za správných podmínek měl být univerzálně proveditelný i opakovatelně.

I v tomto případě se však nemusí jednat o zcela finální verzi produktu. V průběhu realizace se mohou vyskytnout nové determinanty, které program ovlivní a odhalí nová slabá místa, která by se u předchozí skupiny účastníků neobjevila. Program tedy zůstává i nadále živým dokumentem, který bude třeba v závislosti na situaci změnit. dalo by se ale říct, že v tomto bodě se už jedná o velmi propracovaný dokument, který ovlivní především proměnné a nepředvídatelné faktory.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

1. Cíl

Praktická část této práce se zabývá tvorbou vzdělávacího programu, realizací pilotní verze programu, korekturou na základě vyhodnocení pilotní verze programu a následně vytvořením dlouhodobého vzdělávacího programu pro třetí ročník základní školy.

Cílem je vytvořit vzdělávací program s využitím rolových her, který je provázený silně motivačním fantazijním příběhem, jehož děj, stejně jako svou roli v něm, mohou žáci do jisté míry ovlivnit svými činy, rozhodnutími a svou úspěšností v jednotlivých úkolech.

2. Rámec programu

Program je určen pro žáky třetího ročníku základní školy. Jedná se o program dlouhodobý, u kterého se předpokládá, že bude realizován průběžně po dobu minimálně čtyř vyučovacích hodin jednou týdně (ideálně v pátek) po celou dobu školního roku. Páteční výuku jsem jako vhodnou zvolila především z toho důvodu, že v pátém dnu týdne už motivovanost i pozornost žáků klesá a program se silnou motivační funkcí by mohl žáky zaujmout a aktivizovat. Páteční dopoledne je vhodné pro realizaci i z toho důvodu, že v rámci programu lze zopakovat hravou, zábavnou a neotřelou formou učivo probírané v průběhu týdne. Učitel tak získá představu o úrovni zvládnutí učiva žáky a žáci mají možnost aplikovat získané poznatky a vědomosti v netradičních souvislostech.

Program je konstruován tak, aby vhodně navazoval na probírané učivo třetí třídy ve shodném čase. K tomu jsem využila hned několika typů zdrojů. Vycházela z vlastních poznatků z praxe, kde jsem měla možnost nahlédnout do časově-tematických plánů cvičných paní učitelek. Dále jsem vycházela z tematických plánů dostupných na webových stránkách několika základních škol a nakonec z učebnic schválených MŠMT. Všechny tyto zdroje uvádím v seznamu použité literatury. Dalším neméně důležitým zdrojem pro tuto práci je Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání, především pak očekávané výstupy v něm obsažené a klíčové kompetence.

Do programu plánuji zapojit především hlavní vyučovací předměty - český jazyk, matematiku, prvouku. Najde-li se vhodná příležitost, lze samozřejmě zapojit i jiné předměty, jako je hudební, tělesná a výtvarná výchova, ty ale pro program nebudou natolik stěžejní, aby se vyskytly v každém programovém bloku.

Hlavní myšlenkou programu je nabídnout žákům program provázený silně motivačním příběhem, jehož průběh budou moci ovlivnit. Příběh žáci mohou ovlivňovat kvalitou jednotlivých zpracovaných úkolů a svou úspěšností z hlediska zvládnutí učiva - budou-li žáci některé úkoly plnit

ledabyly, či pokud se jim nebude dařit, jejich postup v příběhu nebude tak úspěšný. To ovšem budou moci napravit a dohnat, pokud se budou v dalších blocích či úkolech dařit.

Příběh, tedy text programu, bude vždy po ukončení tematického dne vystaven po částech v písemné podobě ve školní třídě tak, aby žáci měli možnost si jej kdykoliv přečíst. Poté, co bude ukončen blok, bude dodán další úsek příběhu vyplývající z výsledků pátečního bloku sepsaný tak, aby navazoval na předchozí části. Žáci takto budou moci vidět výsledky jejich společné práce a odměnou za pravidelnou práci jim bude vlastní autorský příběh. Motivační příběh programu je z velké části předem určen, důležité ale je, že na tvorbě programu se podílejí sami žáci – svými nápady, podněty, iniciativou, ale i svými výsledky. Příběh by tedy měl být ale upravován vzhledem k úspěšnosti žáků – mají-li žáci s některými úkoly velké problémy, nebo pokud neuspějí, mělo by to být v příběhu alespoň krátce zmíněno. V každém případě by ale měli žáci mít příležitost svou případnou neúspěšnost napravit.

Důležitým výukovým a výchovným cílem programu nebude pouze zopakování odpovídajícího učiva, ale i rozvoj komunikačních a sociálních dovedností žáků. Tento rozvoj bude probíhat především prostřednictvím různorodých rolových her, které budou hlavní realizační formou programu. V rámci rolových her budou mít žáci možnost si ozkoušet různé sociální role a situace, vyzkoušet si řešení různých konfliktů a budou mít díky nim možnost se vžít do role cizí osoby v jiné době a jiném světě, přičemž ale stále budou moci aplikovat vlastní znalosti a vědomosti. Žáci se díky rolovým hrám nebudou muset bát chybovat, neboť chyby (komunikační a jiné) se nebudou přenášet mimo hru jinak, než v reflexi. Žáci nebudou trestáni za chyby, které učinili ve hře, ale budou se z nich mimo hru moci poučit, bude se tedy jednat o bezpečnou zkušenost sociálního učení.

Vedoucí učitel programu by měl následovat informace z teoretické části práce, především pak pravidla pro práci v roli a zásady pro uvedení didaktických her.

3. Vlastní tvorba vzdělávacího programu

V této kapitole se budu držet struktury uvedené v kapitole 5.2, která se zabývala tvorbou programu v jednotlivých krocích.

3.1 Analýza vzdělávacích potřeb cílové skupiny

Výhodou tohoto programu je, že je určen pro všechny žáky základních školy a svoji roli si v něm najde každý – i žáci znevýhodnění a limitovaní, nadaní a mimořádně nadaní. Program je natolik otevřený, že drobnými úpravami může vhodně reagovat i na příchod nového žáka, nebo na žáka, který mohl být z jakýchkoliv důvodů z výuky dlouhodobě vyloučen.

Program je připraven pro konkrétní žáky 3. ročníku základní školy. Tuto třídu znám z předchozí praxe, vyučovala jsem zde průběžně po dobu jednoho celého semestru. Věkově se tyto žáci pohybují mezi 10 a 11 lety.

Z hlediska fyzických možností jsou všichni tyto žáci schopní se programu účastnit bez omezení. Ve třídě je několik žáků, kteří jsou více pohybově nadaní, než jejich spolužáci. Tito žáci se ve volném čase věnují sportu. Z psychologického hlediska se žáci nacházejí v období konkrétních operací.

Žáci jsou schopni komunikovat plynule a vyjadřovat se smysluplně, ve třídě není žádný žák s poruchou řeči. Někteří žáci mají velkou potřebu komunikovat a často hovoří tak moc, až je to na úkor jejich sdělení (opakují se, vytráčí se pointa, přeskakují mezi tématy).

Ve třídě se nachází několik žáků s dyslexií a jeden žák s dyskalkulií. Upravené výstupy výuky jsou uvedeny v jejich individuálních vzdělávacích plánech a nebudou nijak ovlivňovat průběh programu.

Ve skupině jsou dvě žákyně a jeden žák, kteří se hůře zapojují do kolektivu - málo komunikují se spolužáky, nesdílejí s nimi zájmy a ani se k nim většinou nesnaží přiblížit o přestávkách apod.. Tito obvykle zůstávají mírně odstrčení od spolužáků, když jde ale o skupinové aktivity, nestává se, že by je jejich spolužáci odmítali.

Ve třídě je jeden žák a jedna žákyně, kteří mají větší slovo než zbytek třídy, jsou vůdčími, průbojnými a rozhodnými typy, kterým se většina jejich spolužáků snaží přiblížit, jsou mezi vrstevníky populární.

Většina třídy má zájem o středověké fantasy hry a příběhy, mnoho žáků oceňuje pohádkové příběhy. Ve třídě se nachází několik pohybově nadaných žáků a žákyň (gymnastky, fotbalista, žáci s tanečními zájmy).

Všichni žáci ve třídě jsou spolu už od první třídy, na začátku roku jeden žák třídu opustil, zůstává ale se spolužáky v kontaktu. Třída se dělí na několik skupin - skupina chlapecká, několik

menších dívčích skupin a skupina sportovců. Toto rozdělení není úplně pevně dané, skupiny se ve třídě často mísí a nevypadá to, že by se spolu skupiny navzájem odmítaly bavit. Toto rozdělení soudím na základě toho, že se tyto skupiny často rozdělí o přestávkách a volném čase.

Vzhledem k epidemickým omezením nebylo možné program realizovat v plném zamýšleném rozsahu - více u bodu 5. Po dohodě s cvičnou paní učitelkou ze ZŠ Jabloňové se mi ovšem podařilo si zajistit místo pedagoga na plánované škole v přírodě, kde jsem realizovala alespoň zkrácenou výseč části pilotní verze programu.

3.2 Určení programového cíle

3.3 Rozpracování dílčích cílů uspořádaných v čase

Body 3.2 a 3.3 jsem se rozhodla pro lepší přehlednost spojit do formy tabulky, která bude lépe sledovat dílčí cíle vedoucí k naplnění cílů programových. Oba hlavní programové cíle jsem podrobně rozdělila na hlavní dílčí cíle a nižší dílčí cíle, které jsou rozplánované na dobu celého školního roku.

Určení a rozpracování programových a dílčích cílů programu

Programové cíle	Hlavní dílčí cíle	Nižší dílčí cíle
Žák vidí smysl ve vzdělávání se a dovede aplikovat učivo i v nestandardních neočekávatelných situacích úkolech.	<p>ZÁŘÍ</p> <p>Žák si uvědomuje význam a znalostí o blízkém okolí.</p> <p>Žák dovede porovnat velikost čísel, délku vět či souvětí.</p> <p>Žák dovede určit počet vět v souvětí, slov ve větě a písmen ve slově.</p>	<p>ZÁŘÍ</p> <p>Žák dovede popsat místo svého bydliště a jeho blízké okolí.</p> <p>Žák ví, kde se nachází základní kulturní instituce jeho obce.</p> <p>Žák se dovede orientovat v místě svého bydliště a dovede druhé osobě popsat krátkou trasu.</p> <p>Žák si uvědomuje rozdíl mezi větším a menším číslem.</p> <p>Žák dovede určit, o kolik větší je jedno číslo, než číslo druhé.</p> <p>Žák dovede určit, které slovo je delší a dovede svůj úsudek odůvodnit.</p>

	<p>Žák dovede seřadit prvky podle určitého klíče.</p>	<p>Žák dovede seřadit čísla od nejmenšího po největší, slova od nejkratšího po nejdelší apod.. Žák dovede rozřadit předměty, slova nebo čísla podle určitého klíče.</p>
	<p>ŘÍJEN Žák dovede rozlišit a vhodně využívat druhy vět.</p>	<p>ŘÍJEN Žák na základě poslechu rozpozná druh věty. Žák ví, jak se graficky liší druhy vět. Žák ví, v jakých situacích se konkrétní druhy vět užívají.</p>
	<p>Žák se dovede orientovat v krajině.</p>	<p>Žák dovede používat buzolu a kompas. Žák zná světové strany. Žák zná zásady chování se v přírodě. Žák se dovede orientovat podle mapy.</p>
	<p>Žák rozezná základní geometrické tvary ve svém okolí.</p>	<p>Žák zná základní geometrické tvary. Žák dovede základny geometrické tvary nalézt ve svém okolí. Žák zná základní vlastnosti geometrických útvarů.</p>
	<p>Žák si uvědomuje význam</p>	<p>Žák dovede vyjmenovat situace z běžného života, ve kterých lze</p>

<p>matematických dovedností pro život.</p>	<p>využit matematických dovedností.</p>	<p>matematických dovedností. Žák dovede určit, které matematické operace v mimoškolním prostředí využijeme nejčastěji a dovede vyjmenovat příklady konkrétních situací.</p>
<p>LISTOPAD Žák ví, jak jednat v krizové situaci.</p>	<p>LISTOPAD Žák zná krizová telefonní čísla. Žák ví, jak reagovat při krizové situaci. Žák ví, jak reagovat, když je jiná osoba v krizové situaci (v bezvědomí, astmatický záchvat,...).</p>	<p>LISTOPAD Žák zná krizová telefonní čísla. Žák ví, jak reagovat při krizové situaci. Žák ví, jak reagovat, když je jiná osoba v krizové situaci (v bezvědomí, astmatický záchvat,...).</p>
<p>Žák rozumí systému nadřazených a podřazených slov.</p>	<p>Žák dovede ke každému nadřazenému slovu vyjmenovat alespoň tři slova podřazená. Žák dovede najít systém, podle kterého rozdělí slova do skupin podřazených. Žák dovede ke skupině slov podřazených přiřadit vhodné slovo nadřazené. Žák dovede uvést příklady slov nadřazených a podřazených, které vycházejí z jeho blízkého okolí.</p>	<p>Žák dovede ke každému nadřazenému slovu vyjmenovat alespoň tři slova podřazená. Žák dovede najít systém, podle kterého rozdělí slova do skupin podřazených. Žák dovede ke skupině slov podřazených přiřadit vhodné slovo nadřazené. Žák dovede uvést příklady slov nadřazených a podřazených, které vycházejí z jeho blízkého okolí.</p>
<p>Žák dovede řešit a tvořit slovní úlohy.</p>	<p>Žák chápe princip tvorby slovní úlohy.</p>	<p>Žák chápe princip tvorby slovní úlohy.</p>

		<p>Žák dovede vytvořit vlastní příklad a aplikovat jej na reálnou situaci.</p> <p>Žák dovede v zadání slovní úlohy vyhledat důležité informace.</p> <p>Žák dokáže vhodně zformulovat odpověď na slovní úlohu.</p> <p>PROSINEC</p> <p>Žák má zájem o vánoční tradice.</p> <p>Žák rozumí důležitosti správné gramatiky v písemném vyjadřování se.</p> <p>Žák chápe princip násobilky a dovede jej aplikovat v mimoškolních situacích.</p>
	<p>PROSINEC</p> <p>Žák zná původ vánočních svátků.</p> <p>Žák zná vybrané české vánoční tradice, jejich původ a symboliku.</p> <p>Žák zná vybrané světové vánoční tradice.</p> <p>Žák si váží tradic jakožto kulturní hodnoty.</p> <p>Žák se učí správné gramatice vyjmenovaných slov.</p> <p>Žák rozumí systému slov příbuzných k vyjmenovaným slovům.</p> <p>Žák se aktivně snaží používat správnou gramatiku ve vyjmenovaných slovech a slovech k nim příbuzným.</p> <p>Žák se učí správné gramatice vyjmenovaných slov.</p> <p>Žák rozumí systému slov příbuzných k vyjmenovaným</p>	

		<p>slovům.</p> <p>Žák se aktivně snaží používat správnou gramatiku ve vyjmenovaných slovech a slovech k nim příbuzným.</p> <p>LEDEN</p> <p>Žák rozumí důležitosti správné gramatiky v písemném vyjadřování se.</p> <p>Žák dovede správně používat číselnou osu a dovede ji využít v mimoškolních situacích.</p> <p>Žák dovede správně zapisovat a porovnávat číslce do 1000.</p>
		<p>slovům.</p> <p>Žák se aktivně snaží používat správnou gramatiku ve vyjmenovaných slovech a slovech k nim příbuzným.</p> <p>LEDEN</p> <p>Žák se učí správné gramatice vyjmenovaných slov.</p> <p>Žák rozumí systému slov příbuzných k vyjmenovaným slovům.</p> <p>Žák se aktivně snaží používat správnou gramatiku ve vyjmenovaných slovech a slovech k nim příbuzným.</p> <p>Žák dovede popsat jednotlivé části číselné osy.</p> <p>Žák se s jistotou orientuje na číselné ose.</p> <p>Žák dokáže správně přiřadit konkrétní číslce na správná místa číselné osy.</p> <p>Žák dokáže uvést alespoň jeden příklad využití číselné osy z praktického života.</p> <p>Na základě slovních instrukcí dokáže žák správně zapsat číslce do 1000.</p> <p>Žák zná pravidla pro porovnávání velikosti čísel a</p>

	<p>Žák zná základní pojmy týkající se přírody, ví co znamenají a dovede je vysvětlit.</p> <p>ÚNOR</p> <p>Žák rozumí důležitosti správné gramatiky v písemném vyjadřování se.</p> <p>Žák kriticky hodnotí písemné texty z hlediska gramatiky.</p>	<p>dovede je aplikovat u číslic do 1000.</p> <p>Žák ovládá správné tvary číslic, jeho číslice jsou na první pohled čitelné a správně orientované.</p> <p>Žák rozumí rozdíl mezi živou a neživou přírodou.</p> <p>Žák dovede popsat hlavní rysy živé přírody a dovede uvést její konkrétní příklady.</p> <p>Žák dovede popsat hlavní rysy živé přírody a dovede uvést její konkrétní příklady.</p> <p>ÚNOR</p> <p>Žák se učí správné gramatice vyjmenovaných slov.</p> <p>Žák rozumí systému slov příbuzných k vyjmenovaným slovům.</p> <p>Žák se aktivně snaží používat správnou gramatiku ve vyjmenovaných slovech a slovech k nim příbuzných.</p> <p>Žák aplikuje již známá gramatická pravidla na vlastní písemnou tvorbu.</p> <p>Žák během četby reaguje na písemnou podobu textu, vyhledává gramatické chyby a hodnotí jeho správnost na základě již osvojených</p>
--	--	--

	<p>Žák dokáže správně používat jednotky času, odhadovat časové úseky a počítat čas.</p> <p>Žák si uvědomuje význam zdravého životního stylu a dovede posoudit svůj vlastní životní styl.</p>	<p>gramatických pravidel.</p> <p>Žák ví, co jednotlivé časové jednotky představují, jak se značí a jak dlouho přibližně trvají.</p> <p>Žák zkouší odhadovat délku trvání časových úseků jednotlivých aktivit.</p> <p>Žák dokáže sestavit jednoduchý časový plán.</p> <p>Žák dovede sečíst délky trvání několika aktivit a výsledný čas převede na vhodné jednotky.</p> <p>Žák převádí jednotky času.</p> <p>Žák dovede seřadit jednotky času od nejkratší po nejdelší.</p> <p>Žák dovede vyjmenovat různé zdravé a nezdravé návyky.</p> <p>Žák vyjmenuje příklady zdravých a nezdravých potravin.</p> <p>Žák dovede určit, zda provádí některé nezdravé návyky.</p> <p>Žák dovede určit, zda vykonává zdravé návyky.</p> <p>Žák dovede posoudit, zda se stravuje zdravě, převážně zdravě, či nezdravě.</p> <p>Žák si uvědomuje význam hygienických návyků pro náš každodenní život a zdraví.</p> <p>Žák dovede určit, zda se cítí být zdravý, či nemocný, dovede</p>
--	--	--

		<p>vyjmenovat některé běžné projevy nemocí.</p> <p>BŘEZEN Žák rozumí důležitosti správné gramatiky v písemném vyjadřování se.</p> <p>Žák dokáže správně používat jednotky objemu, odhadovat objem různých nádob.</p> <p>Žák dokáže správně používat jednotky délky, odhadovat a počítat vzdálenosti.</p>
		<p>vyjmenovat některé běžné projevy nemocí.</p> <p>BŘEZEN Žák se učí správné gramatice vyjmenovaných slov. Žák rozumí systému slov příbuzných k vyjmenovaným slovům. Žák se aktivně snaží používat správnou gramatiku ve vyjmenovaných slovech a slovech k nim příbuzným.</p> <p>Žák ví, co jednotlivé jednotky objemu znamenají a jak se značí. Žák zkouší odhadovat objem různých nádob ve svém blízkém okolí. Žák převádí jednotky objemu. Žák dovede seřadit jednotky objemu od nejmenší po největší a naopak.</p> <p>Žák ví, co jednotlivé jednotky délky představují, jak se značí a jakou vzdálenost přibližně označují. Žák zkouší odhadovat vzdálenosti mezi různými body</p>

	<p>Žák dokáže správně používat jednotky hmotnosti, odhadovat a počítat hmotnost.</p> <p>Žák zná stavbu rostlin, zná příklady jedovatých, léčivých i chráněných bylin.</p>	<p>a předměty.</p> <p>Žák dokáže změřit různé délky a pro tuto činnost volí vhodné pomůcky.</p> <p>Žák převádí jednotky délky.</p> <p>Žák dovede seřadit jednotky délky od nejkratší po nejdelší a naopak.</p> <p>Žák ví, co jednotlivé jednotky hmotnosti představují, jak se značí a jakou hmotnost přibližně označují.</p> <p>Žák zkouší odhadovat hmotnost různých předmětů.</p> <p>Žák dovede zvážit různé předměty. K této aktivitě volí vhodné pomůcky a výslednou váhu zapíše správně.</p> <p>Žák převádí jednotky hmotnosti.</p> <p>Žák dovede sečíst různé hmotnosti a výslednou hmotnost převede na vhodné jednotky.</p> <p>Žák dovede popsat stavbu různých rostlin.</p> <p>Žák pozná vybrané jedovaté byliny.</p> <p>Žák pozná vybrané léčivé byliny.</p> <p>Žák pozná vybrané chráněné byliny.</p> <p>Žák zná základní způsoby ochrany životního prostředí.</p>
--	---	---

	<p>Žák má zájem o velikonoční tradice.</p> <p>DUBEN</p> <p>Žák zná slovní druhy českého jazyka, dovede je vyjmenovat a stručně charakterizovat.</p> <p>Žák dovede správně používat všechna vyjmenovaná slova a slova k nim příbuzná.</p>	<p>Žák dovede pracovat s herbářem a ví, jak podle něj dohledat konkrétní byliny.</p> <p>Žák zná původ velikonočních svátků.</p> <p>Žák zná vybrané české velikonoční tradice, jejich původ a symboliku.</p> <p>Žák zná vybrané světové velikonoční tradice.</p> <p>Žák si váží tradic jakožto kulturní hodnoty.</p> <p>DUBEN</p> <p>Žák dovede vyjmenovat deset druhů českého jazyka.</p> <p>Žák dovede ke každému slovnímu druhu uvést alespoň jeden příklad.</p> <p>Žák dovede jednoduše charakterizovat všechny slovní druhy a jejich funkci.</p> <p>Žák dovede vyhledat příklady vybraných slovních druhů v textu.</p> <p>Žák zná vyjmenovaná slova a jejich gramatiku.</p> <p>Žák rozumí principu vzniku slov příbuzných.</p> <p>Žák dovede ke slovům vyjmenovaným určit slova</p>
--	--	---

	<p>Žák rozumí rozdíl mezi “o několik více” a “několikrát více”. Dovede tvořit vlastní úlohy tohoto typu.</p> <p>Žák zná základní skupiny živočichů, dovede je charakterizovat a dovede konkrétní živočichy přiřadit do správných skupin.</p>	<p>příbuzná.</p> <p>Žák správně aplikuje gramatiku vyjmenovaných slov na písemnou tvorbu - gramatické jevy správně zdůvodňuje a dovede je vysvětlit.</p> <p>Žák kriticky hodnotí psané texty vlastní i cizí po gramatické stránce.</p> <p>Žák dovede nalézt chybu v psaném textu a se zdůvodněním napravit její pravopis.</p> <p>Žák dovede tvořit vlastní slovní úlohy.</p> <p>Žák chápe, co znamenají formulace “několikrát více” a “o několik více”, ví, jaké matematické operace se za nimi skrývají.</p> <p>Žák dovede vytvořit vlastní příklady typu “o několik více” a dovede je aplikovat na reálné situace.</p> <p>Žák dovede vytvořit vlastní příklady typu “několikrát více” a dovede je aplikovat na reálné situace.</p> <p>Žák zná základní charakteristiky jednotlivých druhů živočichů, zná jejich základní potřeby a rysy.</p> <p>Žák dovede třídit známé</p>
--	--	---

	<p>KVĚTEN</p> <p>Žák rozumí důležitosti správné gramatiky v písemném vyjadřování se, aplikuje již známá gramatická pravidla a i na jejich základě hodnotí čtené texty.</p> <p>Žák zná slovní druhy, umí je aktivně vyhledávat a třídit slova do jejich kategorií.</p>	<p>živočichy do skupin podle charakteristických rysů.</p> <p>Žák dovede živočichy dělit podle lokality, ve kterých se nacházejí.</p> <p>KVĚTEN</p> <p>Žák zná vyjmenovaná slova a jejich gramatiku.</p> <p>Žák rozumí principu vzniku slov příbuzných.</p> <p>Žák dovede ke slovům vyjmenovaným určit slova příbuzná.</p> <p>Žák správně aplikuje gramatiku vyjmenovaných slov na písemnou tvorbu - gramatické jevy správně zdůvodňuje a dovede je vysvětlit.</p> <p>Žák kriticky hodnotí psané texty vlastní i cizí po gramatické stránce.</p> <p>Žák dovede nalézt chybu v psaném textu a se zdůvodněním napravit její pravopis.</p> <p>Žák zná všechny slovní druhy českého jazyka.</p> <p>Žák umí charakterizovat všechny slovní druhy.</p> <p>Žák dovede jednotlivé slovní druhy vyhledat v textu.</p> <p>Žák dovede uvést ke každému</p>
--	---	--

	<p>Žák ovládá malou násobilku.</p> <p>Žák zvládne vysvětlit a použít princip dělení se zbytkem. Žák dovede provést zkoušku.</p> <p>Žák dovede popsat základní stavbu hub, rozezná vybrané druhy jedlých a nejedlých hub.</p>	<p>slovnímu druhu příklad.</p> <p>Žák ovládá všechny řady malé násobilky.</p> <p>Žák zná a umí aplikovat princip násobení a dělení.</p> <p>Žák dovede uvést příklad situace z mimoškolního prostředí, kdy je násobení nebo dělení užitečné.</p> <p>Žák rozumí principu dělení, písemného dělení a dělení se zbytkem.</p> <p>Žák dovede provést zkoušku dělení se zbytkem.</p> <p>Žák dovede vymyslet vlastní příklad pro dělení se zbytkem, který lze aplikovat na reálnou situaci.</p> <p>Žák dovede popsat základní stavbu hub.</p> <p>Žák dovede popsat ideální podmínky pro život hub.</p> <p>Žák dovede rozeznat vybrané druhy jedlých a nejedlých druhů hub.</p> <p>Žák dovede vyjmenovat základní rysy pro rozpoznání nejedlých hub.</p>
--	--	---

<p>Žák zná dopad aktivity člověka pro krajinu a dovede rozpoznat vhodné a nevhodné způsoby jednání v krajině.</p> <p>ČERVEN</p> <p>Žák rozumí důležitosti správné gramatiky v písemném vyjadřování se, aplikuje již známá gramatická pravidla a i na jejich základě hodnotí čtené texty.</p> <p>Žák zná slovní druhy, umí je aktivně vyhledávat a třídit slova</p>	<p>Žák rozezná krajinu ovlivněnou člověkem a krajinu člověkem nedotčenou.</p> <p>Žák dovede vyjmenovat základní pravidla vhodného chování v přírodě.</p> <p>Žák dovede vyjmenovat nevhodné příklady chování se v přírodě.</p> <p>Žák dovede rozeznat, které lidské aktivity přírodnímu prostředí škodí.</p> <p>ČERVEN</p> <p>Žák zná vyjmenovaná slova a jejich gramatiku.</p> <p>Žák rozumí principu vzniku slov příbuzných.</p> <p>Žák dovede ke slovům vyjmenovaným určit slova příbuzná.</p> <p>Žák správně aplikuje gramatiku vyjmenovaných slov na písemnou tvorbu - gramatické jevy správně zdůvodňuje a dovede je vysvětlit.</p> <p>Žák kriticky hodnotí psané texty vlastní i cizí po gramatické stránce.</p> <p>Žák dovede nalézt chybu v psaném textu a se zdůvodněním napravit její pravopis.</p>	<p>Žák dovede vyjmenovat základní pravidla vhodného chování v přírodě.</p> <p>Žák dovede vyjmenovat nevhodné příklady chování se v přírodě.</p> <p>Žák dovede rozeznat, které lidské aktivity přírodnímu prostředí škodí.</p> <p>ČERVEN</p> <p>Žák zná vyjmenovaná slova a jejich gramatiku.</p> <p>Žák rozumí principu vzniku slov příbuzných.</p> <p>Žák dovede ke slovům vyjmenovaným určit slova příbuzná.</p> <p>Žák správně aplikuje gramatiku vyjmenovaných slov na písemnou tvorbu - gramatické jevy správně zdůvodňuje a dovede je vysvětlit.</p> <p>Žák kriticky hodnotí psané texty vlastní i cizí po gramatické stránce.</p> <p>Žák dovede nalézt chybu v psaném textu a se zdůvodněním napravit její pravopis.</p>
--	---	---

	<p>do jejich kategorií.</p> <p>Žák zná základní vlastnosti geometrických útvarů, dovede je popsat a rozeznat.</p> <p>Žák rozumí principu střídání ročních období a dne a noci. Žák zná jednotlivé planety naší sluneční soustavy.</p>	<p>Žák zná všechny slovní druhy českého jazyka.</p> <p>Žák umí charakterizovat všechny slovní druhy.</p> <p>Žák dovede jednotlivé slovní druhy vyhledat v textu.</p> <p>Žák dovede uvést ke každému slovnímu druhu příklad.</p> <p>Žák zná základní vlastnosti čtverce, trojúhelníku, obdélníku.</p> <p>Žák dovede popsat geometrické útvary jasně a přesně.</p> <p>Žák rozezná obdélník, čtverec a trojúhelník, dovede nalézt jejich příklady na blízkém okolí.</p> <p>Žák zná zákonitosti, které ovlivňují střídání dne a noci, dovede je stručně popsat.</p> <p>Žák zná zákonitosti, které ovlivňují střídání ročních období a dovede je stručně popsat.</p> <p>Žák zná jednotlivé planety naší sluneční soustavy, dovede je vyjmenovat a rozdělit na pevné a plynné.</p>
Programové cíle	Hlavní dílčí cíle	Nižší dílčí cíle
Žák dovede plnohodnotně komunikovat za využití verbálních i neverbálních prostředků s ohledem na své	<p>ZÁŘÍ</p> <p>Žák si uvědomuje základní hierarchické úrovně ve společnosti a adaptuje svůj</p>	<p>ZÁŘÍ</p> <p>Žák se dovede představit s ohledem na osobu, se kterou komunikuje.</p>

<p>okolí.</p>	<p>používaný jazykový kód k nim úměrně.</p> <p>Žák si uvědomuje rozdílnou důležitost jednotlivých prvků a při popisu postupuje metodicky - od velkých částí k detailům.</p> <p>Žák zná své okolí a dovede jej stručně popsat.</p> <p>ŘÍJEN</p> <p>Žák dovede vyprávět příběh na základě vizuálního podkladu.</p>	<p>Žák dovede použít vhodná oslovení vzhledem k postavení druhé osoby.</p> <p>Žák dovede popsat konkrétní předmět nebo osobu. Při popisu postupuje od největších a nejvýraznějších rysů po drobné detaily.</p> <p>Žák při popisu využívá vhodných termínů - pojmenovává geometrické tvary a konkrétní barvy, rozlišuje velikost mezi základními jednotkami velikosti.</p> <p>Žák dovede popsat krátkou trasu.</p> <p>Žák dovede určit, kde se nachází konkrétní instituce obce či významný orientační bod lokality.</p> <p>Žák dovede v rámci vyprávění sdělit, jaké zajímavé orientační body se v jeho obci nacházejí.</p> <p>ŘÍJEN</p> <p>Žák dovede na základě oddělených vizuálních podkladů pochopit a interpretovat krátký příběh.</p> <p>Žák dovede dokončit příběh na</p>
---------------	--	---

	<p>Žák ve vyprávění chápe a dovede zdůvodnit emoce charakterů.</p> <p>Žák dovede rozlišit a popsat různé typy krajiny.</p> <p>Žák dovede připravit vlastní osnovu vyprávění.</p> <p>LISTOPAD</p> <p>Žák volí vhodná slova pro vyjádření citového vztahu k jiné</p>	<p>základě souvislosti získaných z vizuálních podkladů.</p> <p>Žák dovede vhodně určit příběhové souvislosti z vizuálních podkladů.</p> <p>Žák z příběhových souvislostí dovede pojmenovat a zdůvodnit pocity jednotlivých postav.</p> <p>Žák dovede určit, jak se postava cítí na základě obrázku.</p> <p>Žák dovede různé emoce stručně popsat.</p> <p>Žák dovede popsat zásady správného chování v přírodě.</p> <p>Žák rozliší přírodní a umělé prvky v krajině.</p> <p>Žák dovede rozlišit krajinu ovlivněnou člověkem od krajiny nedotčené.</p> <p>Žák zná hlavní části vyprávění.</p> <p>Žák dovede vhodně rozdělit vlastní vyprávění podle jednotlivých bodů osnovy.</p> <p>Žák dodržuje chronologické řazení událostí ve vyprávění.</p> <p>LISTOPAD</p> <p>Žák rozumí rozdílům mezi lichotivými a hanlivými slovy.</p>
--	---	---

	osobě či předmětu.	Žák dovede využít slovo lichotivé nebo hanlivé tak, aby vyjádřil svůj emoční vztah k dané osobě, situaci nebo předmětu.
	Žák zná zásady správného chování ve škole i mimo ni.	Žák zná zásady správného chování vůči autoritám. Žák zná zásady správného chování vůči vrstevníkům. Žák ví, jak se chovat ve škole, v divadle, u lékaře, v obchodě a jinde.
	Žák dovede jednat s operátory krizových telefonních čísel.	Žák ví, jak jednat v krizové situaci. Žák ví, jak postupovat při hovoru s operátorem krizového čísla. Žák ví, jak se chovat, aby sám sebe neohrozil.
	Žák dovede vytvořit vlastní slovní úlohu. PROSINEC	Žák chápe princip slovních úloh. Žák dovede vhodně zformulovat zadání vlastní slovní úlohy. Žák zná postup pro řešení jeho slovní úlohy. Žák dovede vhodně vytvořit otázku pro slovní úlohu. PROSINEC

<p>Žák dovede vhodným způsobem dokončit příběh.</p>		<p>Žák je schopen na základě předchozích příběhových souvislostí vhodně odhadnout konec vyprávěného příběhu. Žák je schopen předvídat text. Žák dovede v zakončení příběhu zohlednit všechny dosavadní události.</p>
<p>Žák dovede vhodně drammatizovat text.</p>		<p>Žák k drammatizaci textu využívá vhodných prostředků a rekvizit. Žák text drammatizuje adekvátně k jeho obsahu, snaží se tomu přizpůsobit tempo a hlasitost řeči, barvu a tón hlasu.</p>
<p>Žák dovede vhodně popsat a vysvětlit naše vánoční tradice.</p>		<p>Žák smysluplně vysvětlí význam a průběh konkrétních vybraných vánočních tradic. Žák k popisu volí vhodné verbální prostředky.</p>
<p>Žák dovede vysvětlit princip změny skupenství vody.</p>		<p>Žák rozumí důvodům, proč voda mění skupenství, ví, za jakých podmínek ke změnám skupenství dochází a jak se tyto změny nazývají.</p>
<p>LEDEN Žák dovede vhodným způsobem dokončit příběh.</p>		<p>LEDEN Při dokončení příběhu žák zohledňuje události z příběhu a na základě souvislostí tvoří jeho zakončení. Žák předpovídá konec příběhu.</p>

		<p>Žák příběh ukončí plnohodnotně pro všechny zúčastněné charaktery.</p> <p>Žák využívá již naučených gramatických pravidel.</p> <p>Při psaní textu žák kontroluje a odůvodňuje způsob psaní jednotlivých jevů.</p> <p>Žák rozumí principu práce s číselnou osou, zná její jednotlivé části a orientuje se v ní.</p> <p>Žák při vysvětlování postupu využívá vhodných verbálních a neverbálních prostředků, pomáhá si pomůckami.</p> <p>Žák práci vysvětluje systematicky, v logickém sledu.</p>
<p>ÚNOR</p> <p>Žák dovede interpretovat text vlastními slovy.</p>	<p>ÚNOR</p> <p>Žák při vlastní interpretaci textu dodržuje chronologičnost textu.</p> <p>Žák při interpretaci textu nevynechává ani nijak nezaměňuje podstatné informace.</p> <p>Žákovo vyprávění má úvod, střed a závěr.</p> <p>Má-li žák čas na přípravu své interpretace, je jeho text připravený a strukturovaný.</p>	<p>ÚNOR</p> <p>Žák při vlastní interpretaci textu dodržuje chronologičnost textu.</p> <p>Žák při interpretaci textu nevynechává ani nijak nezaměňuje podstatné informace.</p> <p>Žákovo vyprávění má úvod, střed a závěr.</p> <p>Má-li žák čas na přípravu své interpretace, je jeho text připravený a strukturovaný.</p>
	<p>Žák dovede vést dialog s</p>	<p>Žák zná a aplikuje zásady</p>

	<p>vrstevníkem, dospělým i s osobou autoritativního postavení.</p> <p>Žák je schopen napsat krátký scénář pro konkrétní scénu či situaci.</p> <p>Žák dovede vysvětlit rozdíl mezi zdravým a nezdravým způsobem života.</p> <p>BŘEZEN</p> <p>Žák dovede poutavě a srozumitelně popsat prostředí a přírodu.</p>	<p>slušného chování ve společnosti.</p> <p>Žák zná a respektuje základní pravidla etikety.</p> <p>Žák vede smysluplný dialog s druhou osobou - klade vhodné otázky, odpovídá na konkrétní dotazy.</p> <p>Při tvorbě scénáře žák aplikuje naučené gramatické struktury.</p> <p>Žák respektuje chronologickou výstavbu děje.</p> <p>Žák k argumentaci využívá fakta.</p> <p>Žák hovoří smysluplně v celých větách, jeho sdělení dává smysl.</p> <p>Žák staví výklad na základě naučených skutečností, porovnává je se zkušenostmi z okolí, kriticky hodnotí.</p> <p>BŘEZEN</p> <p>Žák využívá k popisu prostředí vhodná slovní pojmenování.</p> <p>Žák popisuje prostředí systematicky - od nejvýraznějších prvků po detaily.</p> <p>Žák využívá k popisu rozvitě věty a souvětí.</p> <p>Žák k popisu využívá slova poutající pozornost, vyjadřující</p>
--	--	---

	<p>Žák dovede slovně popsat rostlinu.</p> <p>Žák dovede vytvořit slovní úlohu s úkoly typu “o několik méně” a “několikrát méně”.</p> <p>DUBEN</p> <p>Žák dovede správně a rozpoznatelně popsat zvíře.</p>	<p>děj, aktivní slovesa, expresivní pojmenování.</p> <p>Žák dovede popsat jednotlivé části těla kvetoucích rostlin.</p> <p>Žák dovede popsat detaily na konkrétní bylině - barvu, výšku, tvar listů,...</p> <p>Žák pro popis rostliny využívá odborné názvy pro její části a celý název rostliny.</p> <p>Žák rozumí principu slovních úloh typu “o několik méně”, “několikrát méně”.</p> <p>Žák je schopen vytvořit vlastní příklad.</p> <p>Žák dovede aplikovat příklad na vhodnou reálnou situaci.</p> <p>DUBEN</p> <p>Žák zná typické znaky konkrétního druhu zvířat.</p> <p>Žák pro popis zvířete využívá vhodná slovesa a vhodnou slovní zásobu.</p> <p>Žák se při popisu drží reálného vzhladu zvířete - jeho typických rysů.</p> <p>Žák při popisu postupuje systematicky - od nejvýraznějších prvků po detaily.</p>
--	---	---

	<p>Žák dovede vést smysluplný telefonický rozhovor.</p>	<p>Žák dovede hovořit s jinou osobou, aniž by na ni přímo hleděl.</p> <p>Žák dovede klást vhodné otázky a odpovídat přesně na položené otázky.</p> <p>Žák při hovoru dodržuje základní pravidla slušného chování.</p> <p>Při hovoru na zadané téma se žák drží tématu.</p>
	<p>Žák zvládne popsat základní skupiny živočichů, jejich hlavní specifika a charakteristické rysy.</p>	<p>Žák zná základní skupiny živočichů.</p> <p>Žák dovede vhodně pojmenovat společné rysy zvířat spadajících do stejné skupiny.</p> <p>Žák dovede zdůvodnit, proč konkrétní zvíře nespadá do jiné skupiny živočichů (např. proč vlk není obojživelník, apod.).</p>
<p>KVĚTEN</p> <p>Žák dovede napsat smysluplný návod/ popis činnosti.</p>	<p>KVĚTEN</p> <p>Žák dovede konkrétní činnost rozdělit na jednotlivé kroky.</p> <p>Žák jednotlivé kroky činnosti seřadí do logického postupu.</p> <p>Žák při psaní návodu využívá vhodných pojmů a názvů činností či nástrojů.</p> <p>Žák při tvorbě návodu popisuje činnost detailně, nevynechává žádné podstatné informace.</p>	

	<p>Žák dovede vysvětlit princip dělení se zbytkem.</p> <p>Žák dovede popsat a vysvětlit, jaký vliv má lidská aktivita na krajinu.</p> <p>ČERVEN</p> <p>Žák dovede napsat neformální dopis.</p> <p>Žák dovede popsat, jak funguje</p>	<p>Při slovním návodu si žák nejprve připraví osnovu s jednotlivými body.</p> <p>Žák chápe princip dělení se zbytkem.</p> <p>Žák zná a užívá správné terminologické názvy.</p> <p>Žák při vysvětlování principu postupuje systematicky, nepřeskakuje žádné kroky.</p> <p>Žák při vysvětlování principu může využít pomůcky či názorné ukázky.</p> <p>Žák zná rozdíl mezi krajinou ovlivněnou lidskou aktivitou a krajinou člověkem nedotčenou.</p> <p>Žák zná základní pravidla chování se v přírodě.</p> <p>Žák dovede vyjmenovat některé činnosti negativně ovlivňující krajinu.</p> <p>ČERVEN</p> <p>Žák ví, jaké části má dopis obsahovat a dovede je v psaném dopise zohlednit.</p> <p>Žák do vlastního dopisu aplikuje naučená gramatická pravidla.</p> <p>Žákův dopis má logickou výstavbu, je vhodně ukončen.</p> <p>Žák zná zákonitosti, které</p>
--	--	---

	<p>střídání ročních období a střídání dne a noci.</p> <p>Žák dovede vést stručný výklad o sluneční soustavě.</p>	<p>ovlivňují střídání dne a noci, dovede je stručně popsat.</p> <p>Žák zná zákonitosti, které ovlivňují střídání ročních období a dovede je stručně popsat.</p> <p>Žák zná všechny planety naší sluneční soustavy.</p> <p>Žák dovede rozdělit planety naší sluneční soustavy na plynné a pevné.</p> <p>Žák dovede jednoduše a stručně vysvětlit pohyb planet kolem slunce.</p> <p>Žák zná základní fakta o prostředí ve vesmíru.</p> <p>Žák zná rozdíl mezi planetou a planetkou.</p>
--	--	---

3.4 Výběr vhodného učiva, určení realizačních nástrojů vzdělávacího

Poté, co jsem stanovila programový cíl a dílčí cíle, které povedou k jeho naplnění, bylo na čase vybrat na základě již existujících faktů vhodné učivo, které bude cíle našeho programu podporovat. Musíme zvolit učivo, které je vhodné pro cílovou skupinu a které půjde ruku v ruce s programovým cílem. Učivo je třeba roztrždit a seřadit do vhodného pořadí, aby korespondovalo s našimi cíli i se základními didaktickými postupy.

Dalším důležitým faktorem, který je v tomto bodě třeba zvážit, jsou realizační nástroje - tedy metody a techniky, organizační formy, konkrétní úlohy apod. (PRÁŠILOVÁ, 2006, s. 32). Opět, veškeré realizační nástroje by měly vést k naplnění dílčích cílů programu a k naplnění cíle programového. Je třeba využívat vhodných technik a metod, aby jejich efektivita byla co nejvyšší. V opačném případě totiž mrháme časem našim i časem všech zúčastněných.

3.5 Stanovení postupů a nástrojů evaluace

Evaluace programu bude probíhat především skrze subjektivní techniky evaluace. Objektívni techniky evaluace nejsou příliš začleněny, neboť jsme se žáky pracovala samostatně bez dozoru a neměla jsem k dispozici nikoho, kdo by mohl fungovat jako nestranný pozorovatel.

Evaluace v **celoročním programu** bude probíhat formou rozhovorů se žáky, formou písemného i slovního hodnocení jednotlivých aktivit a průběžných dotazníků. Samostatnou subjektivní ústní a písemnou formou budou probíhat především evaluace cílů afektivních - tedy v tomto případě cílů zabývajících se komunikací, sociálními dovednostmi a názory žáků. Dále budou probíhat průběžné diskuze a řízené rozhovory. Důležitá bude i pravidelná sebereflexe učitele.

Naplnění cílů psychomotorických a kognitivních bude hodnoceno skrz tematické pracovní listy a jiné samostatné činnosti, na základě kterých lze hodnotit zvládnutí učiva a zapamatování vědomostí.

Pro **realizovanou výseč pilotní verze programu** bude evaluace taktéž probíhat především subjektivními technikami. Vzhledem k délce a intenzitě trvání programu bude evaluace společná probíhat průběžně vždy po dokončení jednoho bloku výuky. Po intenzivně dramatických aktivitách taktéž vždy proběhne reflexe konkrétní činnosti. Společná reflexe bude mít skupinovou i individuální podobu, písemnou i ústní. Na začátku a na konci kurzu žáci vyplní dvakrát stejný dotazník, který bude sledovat, zda intenzivní dramatické aktivity měly nějaký dopad na jistotu jejich vystupování.

Nástroje evaluace tedy budou:

- dotazník
- písemná reflexe
- ústní reflexe
- písemná sebereflexe vzdělavatele

3.6 Vytvoření pilotní verze programu

Pilotní verze programu a její realizace měla probíhat po dobu osmi týdnů, tak jak byl program původně plánován - měl probíhat jednou týdně po dobu čtyř vyučovacích hodin ve třetí třídě základní školy. Program však nemohl být v tomto rozsahu a podobě realizován z důvodu pandemie korona viru, během které dlouhou dobu výuka probíhala pouze distanční formou, která nebyla pro potřeby této práce vhodná.

Nalezla jsem ale jinou možnost, jak realizovat alespoň krátkou výseč programu – třída, ve které měl být program realizován, měla možnost v září vyjet na krátkou školu v přírodě, na kterou

jsem byla přizvána. Školy v přírodě se z obav kvůli koruně neúčastnili všichni žáci, žáků bylo pouze 16.

Škola v přírodě probíhala v rekreačním středisku Lites v Libereckém kraji. Denní program zde byl uspořádán tak, že žáci měli od devíti hodin dopoledne do jedné hodiny odpoledne vyučování, po obědě si je přebraly vychovatelky a měly pro ně vlastní program. Škola v přírodě trvala po dobu pěti dní z nichž jsem vyučovala čtyři dny. Každý den trvala výuka čtyři hodiny.

Pro potřeby školy v přírodě jsem musela vybrat krátkou a uzavřenou příběhovou výseč z motivačního příběhu. Z tohoto důvodu jsem vybrala příběhovou výseč z měsíce září – soutěž uchazečů o rytířský titul. Stejně tak jsem musela uzpůsobit vzdělávací obsah jednotlivých aktivit, neboť učivo, které se mělo na škole v přírodě probíhat, byl souhrn celého třetího ročníku základní školy. Prostředí výuky se každým dnem měnilo, k dispozici byly dvě třídy, jídelna, chodby a venkovní prostory.

Pilotní verze programu se tedy oproti plánované verzi lišila ve zkrácené době trvání, ve zvýšené intenzitě programu a v rozdílném plánovaném učivu, které mělo zahrnout

3.7 Analýza proveditelnosti programu

Tento vzdělávací program je postaven tak, aby byl využitelný v běžné základní škole. Z finančního hlediska program nevyžaduje žádné velké finanční prostředky ani didaktické pomůcky či rekvizity. Z hlediska materiálového je k jeho realizaci potřeba mít možnost tisku (pracovní listy pro žáky, kartičky, texty, apod.). Z hlediska prostorového je potřeba mít dostatečný prostor pro realizaci skupinových prací a dramatických aktivit, ideální je tedy prostornější třída s možností pohybovat se stoly a židlemi pro potřeby různých aktivit.

Program byl připraven tak, aby se dal realizovat téměř kdekoliv, kde je dostatečný prostor pro pohyb a mísení se žáků, stejně jako pro skupinové práce, tudíž z hlediska prostoru zde nebyl problém program realizovat. Z hlediska potřeb tisku byla možnost si vytisknout pracovní listy a materiály pro žáky před odjezdem na školu v přírodě ve škole.

Program je stavěn tak, aby podporoval rozvoj komunikačních a jiných sociálních dovedností žáků. Aktivity, které program obsahuje, vyžadují spolupráci zúčastněných. Vzhledem k charakteru aktivit se bude třídní kolektiv mísit.

Z hlediska vědomostního se program odvíjet od normálního učiva, neměl by tedy nastat žádný problém, který by realizaci programu nějak znemožnil.

3.8 Testování pilotní verze programu

Pilotní verze programu je pro přehlednost rozdělená do čtyř tabulek, z nichž každá obsahuje průběh jednoho vyučovaného dne. V každé tabulce se nachází motivační příběhová výseč programu, obsažené opakované učivo, průběh jednotlivých aktivit i s průběžnou reflexí a souhrnná reflexe dne. Průvodní příběh pilotní verze programu lze nalézt v přílohách práce.

ÚTERÝ

Příběhová výseč	<p>Náš příběh se odehrává ve vzdáleném království Astonie, V království se schyluje k velké slavnostní události. Král se chystá již brzy začít turnaj, jehož úspěšní účastníci se stanou královskými rytíři. Je jedno, zda se turnaje účastní pasáček z vesnice, nebo šlechtic z bohatého rodu, účastnit se turnaje může kdokoliv.</p> <p>Všichni se právě teď nacházíte na velkém náměstí. Okolo jásají zvědavé davy lidí, kteří se přišli podívat na turnaj, který král uspořádal. Král vystoupí na tribunu a začne k vám hovořit:</p> <p><i>“Být rytíř, to neznamena pouze chodit v brnění. Rytíř musí být znalý umění - musí umět přednášet básně, připravit si text či proslov a vhodně se prezentovat. Musí být dobrým stratégem - dokáže spočítat nepřátelské jednotky i znát krajinu, ve které se pohybuje. Nesmí se ztratit ve světě, musí na něj být spolehnutí a musí umět jednat s lidmi.</i></p> <p><i>Vy, kdož si myslíte, že jste hodni toho, stát se mými rytíři, raďte se zúčastnit tohoto slavnostního turnaje! Turnaj bude trvat čtyři dny, během kterých ukážete, co ve vás je!”</i></p> <p>První den turnaje se soutěžící především představují svému publiku a králi, kterému se dle všeho velmi zamlouvají. Soutěžící představují sebe, své zájmy a ukazují se v nejrůznějších přehlídkách.</p>
Opakované učivo	<p>Český jazyk</p> <p>Řazení slov podle abecedy. Vyjmenovaná slova. Pozdrav a představení se. Slovní druhy. Popis, představení se. Vedení rozhovoru.</p> <p>Matematika</p> <p>Tvorba slovních úloh. Příklady typu „o několik více/méně“, „několikrát více/méně“. Základní geometrické útvary – čtverec, obdélník, kruh, trojúhelník a jejich základní vlastnosti. Zápis a čtení přirozených čísel do 100. Pamětné sčítání a odčítání.</p>

	<p>Prvouka</p> <p>Žák pojmenuje obec, ve které žije. Orientace v okolí bydliště.</p>
<p>Činnosti a aktivity</p>	<p>Nástup soutěžících</p> <p><i>Technika:</i> Čtení v roli</p> <p><i>Odhadovaný čas aktivity:</i> 25 minut</p> <p><i>Pomůcky:</i> Kartičky se jmény žáků (s tituly lord nebo lady)</p> <p><i>Učivo:</i> Řazení slov podle abecedy, vyjmenovaná slova</p> <p><i>Motivace k aktivitě:</i> Král požádá soutěžící, ať nastoupí na tribunál před publikum seřazení dle abecedy.</p> <p><i>Průběh:</i> Každý žák dostane sadu kartiček se jmény spolužáků, které má za úkol seřadit podle abecedy. Hra má dvě kola, v prvním jsou žáci řazení podle křestního jména, ve druhém podle příjmení. Žáci nejprve seřadí své kartičky, poté se (co nejtížeji) seřadí sami. Král pak požádá jednoho z účastníků jako dobrovolníka, aby přednesl jména soutěžících a zkontroloval, zda jsou správně seřazení.</p> <p>Každý žák, který bude jmenován, si připraví jednu větu, kterou přednese před třídou. Věta by jej měla velmi jednoduše (i humorně) představit a měla by obsahovat minimálně jedno vyjmenované slovo.</p> <p>Učitel by měl přednášejícího žáka nabádat k tomu, aby hovořil tak, jak by mluvil před králem a vznešeným publikem. Chce-li zkusit více žáků přednášet před králem, mohou se vystřídat, nebo přednášet ve více kolech.</p> <p><i>Reflexe se žáky:</i> Čí věta pro představení se vás zaujala nejvíce? Která vás nejvíce pobavila? Čí věta zněla nejvíce uvěřitelně, jako kdyby ji neřikal váš spolužák, ale opravdová postava z království Astonie?</p> <p><i>Vlastní reflexe aktivity:</i> Aktivita proběhla v pořádku, žáci již aktivity na řazení se podle určitých kritérií znali, tudíž nebyli úkolem zaskočení. Prvních několik žáků bylo zmateno vymyšlením věty s vyjmenovaným slovem – nebyli si jistí, jaké téma má věta obsahovat. Pro příště by bylo lepší žákům předem přednést konkrétní ukázkou vlastní věty.</p> <p>Kolik mají soutěžící...</p> <p><i>Technika:</i> -</p> <p><i>Odhadovaný čas aktivity:</i> 20 minut</p> <p><i>Pomůcky:</i> Psací potřeby, sešit</p>

Učivo: Tvorba slovních úloh, příklady typu „o několik více/méně“, „několikrát více/méně“

Role učitele: Pozorovatel

Motivace k aktivitě: Lidé města mají možnost si na tribuně postavené soutěžící pořádně prohlédnout. Pojďme se tedy na ně také podívat zblízka.

Průběh: Každý žák vymyslí jednu vlastní slovní úlohu, ve které se bude nacházet příklad porovnávající některé věci/vlastnosti zúčastněných soutěžících. Tématicky se může jednat o počet barevných doplňků, pohlaví účastníků, barvy vlasů,...

Učitel uvede příklad vlastní slovní úlohy:

Na pódiu stojí pět účastníků, kteří mají modré ponožky. Účastníků, kteří mají černé ponožky, je třikrát více. Kolik je zde účastníků s černými ponožkami?

Každý žák vytvoří vlastní slovní úlohu, kterou vypočítá a napíše k ní odpověď. Dobrovolníci poté mohou svoji slovní úlohu přednést spolužákům, kteří ji budou řešit.

Reflexe se žáky: Jak jste se cítili v roli autority? Jak se vám dařilo vysvětlit vaši slovní úlohu? Podle čeho jste vybírali počítané předměty?

Vlastní reflexe aktivity: Aktivita proběhla relativně v pořádku. Někteří žáci bohužel opsali nápad na slovní úlohu od svých spolužáků, jiní ale přišli se zajímavými nápady. Žáci, kteří zadali své úlohy ostatním uvedli, že se v roli autority necítili dobře, dle jejich slov jim nevyhovovalo hlídat a kontrolovat práci ostatních, jeden si nebyl jistý správností vlastního výpočtu.

Přestávka 10 minut

Představení se soutěžících

Technika: Psaní a čtení v roli

Odhadovaný čas aktivity:

Psaní v roli: 15 minut

Představení se: 15 minut

Reflexe: 15 minut

Pomůcky: Sešit, psací potřeby

Učivo: Pozdrav a představení se. Žák pojmenuje obec, ve které žije. Orientace v okolí bydliště. Slovní druhy.

Motivace k aktivitě: Poté, co král vidí připravené soutěžící, je vyzve k tomu, ať si

připraví krátkou řeč, kterou se uvedou před občany města i před králem.

Průběh: Žáci dostanou za úkol samostatně napsat krátký sloh o sobě, který musí obsahovat následující informace:

- Jméno
- Jejich záliby a zájmy
- Odkud pocházejí
- Co je nejzajímavějšího v okolí jejich bydliště.

Učitel se žáky snaží nabádat k tomu, aby psali svůj sloh, jako kdyby připravovali přednes pro veřejnost.

Po dopsání budou králem vyzváni, aby se mu rytíři jeden po druhém představili. Učitelem jsou vybízeni, aby mluvili, jako kdyby byli urozeného původu a před nimi bylo velké publikum. Všichni žáci by měli svou práci prezentovat.

Pokud některý ze žáků opravdu nechce, nebo je vidět, že se prezentace před třídou bojí, učitel jej nechá být a zeptá se jej znovu, poté, co prezentují všichni ostatní. Pokud i poté nechce, nenutí jej.

Každý žák určí slovní druhy prvních dvaceti slov svého textu. Všichni žáci na konci odevzdají svou práci učiteli.

Reflexe: Pokaždé, když skončí některý ze žáků svou prezentaci, učitel by mu měl poskytnout krátkou konstruktivní kritiku - pochválit silné stránky jeho práce a navrhnout možné úpravy slabších stran.

Po aktivitě si učitel se žáky sedne do kruhu a zeptá se jich na průběh činnosti - jak si myslí, že se jim podařilo psát v roli, jestli myslí, že prezentovali jako před králem, co se jim povedlo, co se jim nepovedlo, či dramatický výstup byl nejvíce důvěryhodný a co na něm oceňovali.

Vlastní reflexe aktivity: Ze strany některých žáků byla cítit jistá nechuť k psaní, při průběžné kontrole aktivity někteří z nich potřebovali další pobídnutí k práci, případně drobnou pomoc s konkrétními formulacemi. Žáci ale většinou neměli problém obsahem psaného textu.

Během přednesů textů se více než polovina žáků opravdu vžila do role a snažila se o dramatický přednes, někteří žáci přidali i vhodnou gestikulaci (mávání davu, úklona, držení sešitu jako kdyby to byl pergamen). Někteří žáci svůj napsaný sloh pouze přečetli. Dva žáci nejprve nechtěli číst svůj sloh vůbec, později se ale rozhodli jej přečíst před třídou – četli bez přidané dramatičnosti, ale ocenila jsem, že se vůbec odhodlali k přednesu samotnému.

Aktivitu sama považuji za zdařenou, žáci se do práce aktivně zapojili a někteří pracovali i nad rámec mých očekávání.

Přestávka 20 minut

Hádej, kdo jsem?

Technika: Hra v roli

Odhadovaný čas aktivity: 20 minut

Pomůcky: Sešit, psací potřeby

Učivo: Popis, představení se.

Motivace k aktivitě: Král vyzve soutěžící, ať předvedou, jak dobře dávali pozor během představování se ostatních. Každý z nich dostane jednoho rytíře, kterého budou muset popsat tak, aby ostatní poznali, o koho se jedná.

Průběh: Učitel rozdává mezi žáky náhodně slohové sešity. Žáci mají za úkol se tajně podívat, čí sešit dostali a připravit si řeč v roli na základě daného textu. Platí pravidlo, že daný žák se **nesmí** přihlásit ke své práci.

Prvního soutěžícího předvede král - popíše, co z napsaného slohu ví o dané osobě. Žáci se hlásí a hádají, o koho jde. Kdo uhodne, přednáší jako další. Pokud znovu uhodne žák, který již předváděl, zvolí jako svou náhradu jiného spolužáka, který ještě nepopisoval.

V případě, že bude aktivita příliš dlouhá, ji učitel v případě potřeby ukončí.

Reflexe: Učitel se žáky krátce zhodnotí, kolik si toho dle jejich názoru zapamatovali o spolužácích z jejich popisů a kolik jich podle přednesů poznali.

Vlastní reflexe aktivity: V aktivitě se objevil především jeden zádrhel a to, že žáci měli občas problém přečíst text psaný svými spolužáky, tudíž jsem s některými musela strávit chvíli čas a tiše jim poradit, co se v textu píše.

O možnost předvádění se hlásilo překvapivě velké množství žáků (až na dva žáky všichni přítomní), poté, co někteří žáci skončili svou hru, ale začali vyrušovat, tak jsem byla nucena hru předčasně ukončit.

Nácvik šikování

Technika: Pantomima

Odhadovaný čas aktivity: 10 minut

Pomůcky: Papír s předepsanými číslicemi

Učivo: Zápis a čtení přirozených čísel do 100.

Motivace k aktivitě: Rytíři musí být schopni ve velmi krátkém čase utvořit skupiny v určeném počtu. Je tedy třeba ukázat, zda jste toho také schopni.

Průběh: Hra probíhá podobně jako molekuly s rozdílem, že určené číslo není řečeno nahlas, ale je napsáno na papíru.

Učitel žákům mísícím se po třídě určí rytmus, ve kterém se po třídě pochodují (bubínek nebo t'ukání tužkou o katedru). Žáci mají za úkol napodobovat vojenskou chůzi.

Během toho učitel žákům odhalí papír s předem napsaným číslem. Ti mají za úkol utvořit skupiny v daném počtu. Pokud je číslo větší, než polovina žáků, neúplná skupina spočítá, kolik dalších rytířů by potřebovali.

Reflexe: -

Vlastní reflexe aktivity: Žáci aktivitu rychle pochopili a snadno se zapojili do práce. Vzhledem ke sníženému počtu žáků, o kterém jsem do poslední chvíle nevěděla, jsem musela na místě hodně čísel přeskočit, protože by žáci příliš často zůstávali v jedné velké skupině a pouze by dopočítávali, kolik dalších žáků jim chybí.

Sestava vojenských útvarů

Technika: -

Odhadovaný čas aktivity: 15 minut

Pomůcky: Papíry s různými předkreslenými tvary

Učivo: Základní geometrické útvary – čtverec, obdélník, kruh, trojúhelník a jejich základní vlastnosti.

Motivace k aktivitě: Již víme, že naši účastníci turnaje jsou schopni tvořit rychle skupiny podle počtu. Jsou ale všichni dohromady schopni tvořit i formace určené tvarem?

Průběh: Podobně jako předtím se žáci pohybují v prostoru. Učitel odhalí papír s předkresleným tvarem. Žáci mají za úkol se jako celá skupina co nejrychleji postavit do daného tvaru. Jeden ze žáků poté pojmenuje tvar, který zrovna sestavili a pokud se jedná o geometrický tvar, zkusí žáci (již skupinově) vyjmenovat jeho základní vlastnosti.

Vlastní reflexe aktivity: Žáky bavilo se stavět co nejrychleji do různých tvarů,

pracovali aktivně a svědomitě. Pro příště by bylo lepší přidat pravidlo, že žáci se mají do tvarů postavit mlčky, takto někteří dominantnější žáci řídili aktivitu méně průbojných žáků a došlo k několika slovním třenicím. Z hlediska vědomostního bylo potřeba si některé věci připomenout skupinově, žáci po prázdninách hodně věci zapomněli.

Přestávka 10 minut

Rozhovory se soutěžícími

Technika: Interview

Odhadovaný čas aktivity: 25 minut

Pomůcky: -

Učivo: Vyjmenovaná slova

Motivace k aktivitě: Poté, co skončily první veřejné soutěže, si soutěžící našli novináři, kteří na ně měli několik zvědavých dotazů...

Průběh: Na začátku aktivity učitel se žáky zopakuje řady všech vyjmenovaných slov. Poté žáci utvoří dvojice, ve kterých si rozdělí roli novináře a soutěžícího. Jejich společným úkolem je připravit si krátký rozhovor o původu soutěžícího, o jeho zájmech a o tom, proč se rozhodl přihlásit se do soutěže. Druhým úkolem je, aby v jejich rozhovoru zaznělo alespoň 5 vyjmenovaných slov.

Dobrovolné dvojice poté své rozhovory předvedou spolužákům, kteří mají za úkol kontrolovat počet řečených vyjmenovaných slov.

Reflexe: Čí rozhovor vám přišel nejzajímavější? Jak se vám pracovalo s vaším partnerem?

Vlastní reflexe aktivity: Žáky aktivita bavila, především protože si mohli zvolit svého partnera sami a měli povoleno uplatnit své nejrůznější nápady. Někteří žáci se snažili do rozhovorů vložit humor, někteří se snažili vymyslet rozhovor, který by skutečně v takové situaci mohl proběhnout. Rozhovory před třídou předvedly čtyři dvojice a všechny z nich splnily úkol se zapojením vyjmenovaných slov.

Myslím si, že bylo vhodné se žáky předem zopakovat řady vyjmenovaných slov, někteří žáci by mohli mít po prázdninách obtíže si vzpomenout na celé řady.

Závěrečná reflexe

Odhadovaný čas aktivity: 20 minut

	<p>Žáci na list papíru napíší slovně odpovědi k následujícím otázkám:</p> <p>Jaká aktivita tě dnes nejvíc zaujala?</p> <p>Jak ses cítil/a při vystupování před třídou? Proč?</p> <p>Jak bys hodnotil/a svou dnešní aktivitu? Jaké jsou tvé pocity z dnešního dne?</p>
Souhrnná reflexe dne	<p>Myslím si, že tento den proběhl z velké části úspěšně - všichni žáci se aktivně zapojovali do připravených aktivit, ve skupinových pracích žáci spolupracovali a snažili se splnit zadané dílčí úkoly.</p> <p>Co by se dalo určitě zlepšit je trvání jednotlivých aktivit – většina žáků v této skupině má zájem předvádět své výstupy spolužákům, tudíž by bylo lepší jim k tomu dát více prostoru.</p> <p>Dalším odhaleným nedostatkem je prostor pro vzdělávací přípravu žáků. Po dvou měsících prázdnin mají žáci problémy s vybavením si některého učiva (v tomto dni myslím konkrétně vyjmenovaná slova a vlastnosti geometrických útvarů). Do dalších dní tedy nechám více prostoru pro zopakování konkrétního učiva před začátkem aktivity.</p> <p>Odhalila jsem i komplikaci z hlediska organizace práce žáků – poslední dvě vyučovací hodiny proběhly ve venkovních prostorách, kde jsou sice k dispozici stoly se slunečníky a lavičky, tyto stoly ale nejsou nejlepší pro aktivity zahrnující psaní (nerovný povrch, nedostatek místa pro všechny žáky). Na další dny pro žáky seženu pevné podložky, které budou moci využít pro psaní a karimatky, na které si budou moci sedat na trávniku.</p> <p>Z hlediska dramatických aktivit jsem zatím neodhalila jiný nedostatek, než málo časového prostoru pro předvádění připravených scén pro všechny žáky. Naopak jsem velmi mile překvapena ochotou a aktivitou žáků, kteří se většinou do jednotlivých činností vrhli s nadšením.</p>

STŘEDA

Příběhová výseč	V následujícím dni přehlídky soutěžící ukazovali své bojové dovednosti. Byli všichni vysláni do arény, ve které se utkali v mnoha soubojích – s dalšími soutěžícími, se zkušenými bojovníky, ale i s divokými zvířaty.
Opakované učivo	Český jazyk Osnova vyprávění. Vyprávění. Druhy vět. Slovní druhy

	<p>Matematika</p> <p>Automatizace násobilky.</p> <p>Prvouka</p> <p>Dělení zvířat na savce, plazy, ptáky, ryby, obojživelníky a hmyz. Základní poznatky o druzích zvířat.</p>
<p>Činnosti a aktivity</p>	<p>Bum!</p> <p><i>Technika:</i> -</p> <p><i>Odhadovaný čas aktivity:</i> 20 minut</p> <p><i>Pomůcky:</i> -</p> <p><i>Učivo:</i> Automatizace násobilky.</p> <p><i>Role učitele:</i> Pozorovatel</p> <p><i>Motivace k aktivitě:</i> Soutěžící byli nejprve rozděleni do malých skupin, ve kterých měli předvést několik krátkých tréninkových soubojů.</p> <p><i>Průběh:</i> Žáci se rozdělí do skupin po 4, ve kterých se postaví do kruhu. Ve skupině každý žáci říkají všechny násobkové řady – každý žák říká jeden násobek, střídají se v pořadí, které si určí. Tím si žáci nejprve zopakují násobilky.</p> <p>V další části aktivity žáci říkají číselnou řadu od 0 do desátého násobku zvolené násobkové řady. Vždy, když by měl žák říct násobek zvoleného čísla, řekne místo toho „Bum!“ a další žák v pořadí pokračuje v číselné řadě. Pokaždé, když žák zapomene říct bum, nebo se jinak splete, si drží na prstech jeden bod. Na konci aktivity žáci ve skupině určí, kdo získal nejvíce bodů – tolikrát byl při tréninku zasažen úderem jiného soutěžícího.</p> <p><i>Reflexe se žáky:</i> Po aktivitě proběhne pouze krátká reflexe – učitel se ptá: Kdo nebyl zasažen ani jednou? Kdo byl zasažen jednou? Dvakrát? Třikrát? Jestli byl někdo zasažen vícekrát, asi bude muset více trénovat.</p> <p><i>Vlastní reflexe aktivity:</i> Činnost žáků proběhla v klidu, žáky aktivita bavila a aktivně pracovali. Každá skupina měla za úkol si zkusit celkem 4 násobkové řady. Pro příště by bylo lepší žákům předem určit, jaké řady násobků mají použít, některé skupiny zvolily násobilku 9, která trvala dlouho a k jejímu konci se již sami žáci pletli v číslech.</p> <p>Týmová střelba z luku</p> <p><i>Technika:</i> -</p>

Odhadovaný čas aktivity: 20 minut

Pomůcky: Papírky s příklady na násobení a dělení

Učivo: Automatizace násobilky.

Role učitele: Autorita

Motivace k aktivitě: Soutěžící se rozdělili na dva týmy, ve kterých budou soutěžit ve střelbě na cvičné cíle z luku.

Průběh: Žáci se postaví od dvou zástupů. Učitel vždy první dvojici ze skupiny ukáže příklad na kartě. Žák, který vypočítá příklad jako první a řekne správný výsledek získá pro svou skupinu jeden bod. Na konci hry se sečtou body obou skupin – skupina, která získala větší počet bodů, vyhrála v soutěži z lukostřelby.

Reflexe se žáky: -

Vlastní reflexe aktivity: Aktivita byla obměnou matematického krále, tudíž se pro žáky nejednalo o novou aktivitu, nový byl pouze příběhový kontext. Obě skupiny byly relativně vyrovnané a žáci se snažili, ani v zadních řadách nikdo nevyrušoval.

Přestávka 10 minut

Jaká zvířata by mohli soutěžící v aréně potkat?

Technika: Pantomima

Odhadovaný čas aktivity: 45 minut

Pantomima a sdílení informací o předváděných zvířatech: 35 minut

Řízený rozhovor se žáky: 10 minut

Pomůcky: Lístičky s různými druhy zvířat

Učivo: Dělení zvířat na savce, plazy, ptáky, ryby, obojživelníky a hmyz

Role učitele: Organizátor

Motivace k aktivitě: Soutěžící čekala jedna z posledních soutěží dne – utkání se s divokými zvířaty. Jaká všechna zvířata na ně mohli v aréně vypustit?

Průběh: Jeden ze žáků si vylosuje lísteček s nějakým druhem zvířete. Toho zvíře má za úkol pro svou třídu pantomimicky předvést. Když jeho spolužáci uhodnou, jaké zvíře byl předváděno, učitel je vyzve k tomu, aby určili, do jaké kategorie tento druh zvířete spadá, zda by se mohlo nacházet v aréně a co všechno o něm vědí – čím se živí, kde a jak žije, jak se jmenují mláďata, ... Žák, který uhodl druh zvířete, si jde vylosovat další lísteček a předvádí další zvířecí druh.

Reflexe se žáky: Učitel se žáky vede po zbytek hodiny řízený rozhovor. Víte o

někjakých dalších zvířatech, která byla dříve využívána například v gladiátorských arénách? Jaká z těchto zvířat můžeme vidět v naší republice ve volné přírodě? Která zvířata můžeme vidět v naší zemi pouze v Zoo? Jaké další savce/ptáky/hmyz/obojživelníky/ryby/plazy znáte?

Vlastní reflexe aktivity: Pantomima žáky velmi bavila, tentokrát se bez obav zapojili i zdráhavější žáci, kteří se v tomto případě nemuseli bát z promluvy před třídou.

Před realizací této aktivity jsem měla jisté obavy o zachování kázně žáků v jejím průběhu, žáky ale možnost hovořit o všemožných zvířatech zaujala a nakonec aktivita proběhla bez jakéhokoliv problému.

Přestávka 20 minut

Jak probíhala dnešní soutěž?

Technika: Psaní v roli, čtení v roli, hra v roli

Odhadovaný čas aktivity: 45 minut

Pomůcky: Psací potřeby, sešit

Učivo: Osnova vyprávění, vyprávění, druhy vět, slovní druhy

Role učitele: Pozorovatel

Motivace k aktivitě: Na turnaj se dnes opět přišli podívat pisálci místních novin, kteří se nemohli dočkat, až jejich nový zajímavý článek o soutěžích v aréně vyjde v zítřejším tisku.

Průběh: Žáci mají za úkol zkusit napsat krátký sloh o průběhu tohoto dne. Učitel by měl žáky nabádat k tomu, aby se pokusili psát stylem, kterým se píšou články do novin – mohou trochu přehánět a vymýšlet si, příběh ale pořad musí dávat smysl. Žáci by si měli nejprve vytvořit osnovu vyprávění, teprve potom začít psát svůj článek. Žáci měli následně za úkol u prvních deseti slov svého textu určit slovní druhy a měli za úkol určit druhy prvních tří vět.

Po dopsání mohou žáci svůj článek přednést. Učitel by se měl snažit je povzbuzovat v dramatickém čtení.

Reflexe se žáky: Jak lákavý byl podle vás váš článek? Kdyby byl opravdu v novinách, přečetli byste si ho? Čí přednes vás nejvíce zaujal a čím?

Vlastní reflexe aktivity: Ne všichni žáci přizpůsobili svůj styl psaní stylu publicistickému. Ten se ale zatím žáci neučili, v tomto případě šlo spíše o pokus a

když většina žáků psala svůj sloh jako běžné vyprávění, nelze to brát jako chybu. Přednesu se účastnilo celkem pět žáků, z nichž se všichni snažili opravdu prodat svůj článek. Bylo znát, že žáci, kteří vystupovali později, přejímali z přednesů spolužáků prvky, které byly hodnoceny kladně (oslovení publika, gestikulace, snaha přesvědčovat, okopírování nadpisu „článku“), za což se někteří předcházející spolužáci hněvali, při závěrečné diskuzi jsme tyto neshody ale vyřešili.

Přestávka 10 minut

Co všechno se dneska událo?

Technika: Živé obrazy

Odhadovaný čas aktivity: 30 minut

Pomůcky: -

Učivo: -

Role učitele: Pozorovatel

Motivace k aktivitě: Po skončení dalšího dne této soutěže bylo potřeba si připomenout, co všechno se v tomto bohatém dni stalo.

Průběh: Žáci se rozdělí do dvou skupin po pěti a jedné skupiny po šesti. V těchto skupinách mají za úkol vytvořit 4-5 živých obrazů, které ukážou, co všechno tento den soutěžící podstupovali. Skupiny se poté navzájem své živé obrazy předvedou. Vždy po dokončení celé série obrazů zkusí ostatní pozorující spolužáci uhodnout, co se na jednotlivých obrazech dělo.

Reflexe se žáky: Stalo se dnes ještě něco, co se v žádném z obrazů neukázalo? Podle čeho jste vybírali události z tohoto dne?

Vlastní reflexe aktivity: Živé obrazy byly pro žáky novou aktivitou, po detailním vysvětlení ale brzy pochopili princip práce. Skupiny se při přípravě obrazů rozdělily do různých míst dostatečně daleko od sebe, aby se nerušili.

V každé skupině se ukázal alespoň jeden výrazně vůdčí typ, který poté práci skupiny řídil a dohlížel na chod práce. Při předvádění jednotlivých obrazů se tyto vůdčí typy vždy ukázaly průběžným upravováním póz svých spoluhráčů a technickými připomínkami, když byli jejich spolužáci otočení zády a já čekala, až bude skupina připravena.

	<p>Závěrečná reflexe se žáky</p> <p><i>Odhadovaný čas aktivity: 15 minut</i></p> <p>Učitel se posadí se žáky do kruhu, v ruce drží předmět (míček, plyšák, klíče). Učitel vždy vznese otázku, poté pošle předmět po kruhu. Ten, kdo předmět drží v ruce, má právo mluvit. Pokud žák mluvit nechce, posune míček dál po kruhu.</p> <p>Učitelovy otázky:</p> <p>Jaká aktivita vás dnes zaujala nejvíce a čím?</p> <p>V jaké skupinové aktivitě se vám dnes pracovalo nejlépe a proč?</p> <p>S kým z vaší skupiny byste chtěli pracovat znovu a proč?</p> <p>Je zde někdo, koho byste chtěli za dnešní práci pochválit a za co?</p>
Souhrnná reflexe dne	<p>Všechny aktivity v tomto dni proběhly dle mého názoru v klidu a bez výrazných organizačních problémů. Žáci jsou zvyklí se dělit na různé skupiny z běžného vyučování a jsou schopni se rozdělit sami, ale dobře spolupracují i po rozdělení na skupiny učitelem.</p> <p>V dnešním dni považuji velký úspěch fakt, že se aktivně zapojovali všichni žáci – i když někteří nechtěli vystupovat před třídou s přednesem, vzorně splnili slohový úkol a v dalších aktivitách se účastnili a v různých aktivitách, kde je cílem uhodnout obsah sdělení, se vyjadřovali..</p> <p>Žáky v tento den dle všeho nejvíce zaujala hra s pantomimou a následující rozhovor o zvířatech, jelikož se jedná o téma, která nějakým způsobem zajímá všechny žáky ve třídě.</p> <p>Dalším velmi oblíbeným bodem tohoto dne byly dramatické přednesy psaných článků. Tento bod jako zajímavou aktivitu zmiňovali především žáci, kteří se přednesů sami neúčastnili, ale kteří oceňovali přednesy jejich spolužáků.</p>

ČTVRTEK

Příběhová výseč	<p>Třetí den turnaje probíhal oproti předchozímu dni mnohem poklidnějším způsobem. Soutěžící v tento den museli prokázat své bohaté vědomosti v několika soutěžích. Jedna soutěž se zabývala dovedností počtů, další znalostmi světa okolo nás a poslední se zabývala uměním slova.</p>
Opakované učivo	<p>Český jazyk</p> <p>Vyprávění příběhu. Vyjmenovaná slova. Slovní druhy.</p>

	<p>Matematika</p> <p>Tvorba slovních úloh. Písemné sčítání a odčítání do 1000. Dělení se zbytkem.</p> <p>Prvouka</p> <p>Souhrnné opakování z prvouky – živočichové, rostliny, houby, vesmír, ochrana přírody.</p>
<p>Činnosti a aktivity</p>	<p>Soutěž počtů</p> <p><i>Technika:</i> Čtení v roli</p> <p><i>Odhadovaný čas aktivity:</i> 20 minut</p> <p><i>Pomůcky:</i> Psací potřeby, sešit, pevná podložka</p> <p><i>Učivo:</i> Tvorba slovních úloh. Písemné sčítání a odčítání do 1000.</p> <p><i>Role učitele:</i> Pozorovatel</p> <p><i>Motivace k aktivitě:</i> Soutěžící byli pozváni na velkou tribunu, kde k nim přistoupil král a rozdal jim všem prázdné pergameny a psací brky.</p> <p><i>„Teď je na čase, abyste ukázali, zda je opravdu moudré, abyste do budoucna pomáhali nakládat s obsahem královské pokladny, drazí soutěžící...“</i> Řekl král s úsměvem a začal přítomné testovat.</p> <p><i>Průběh:</i> Každý žák vymyslí vlastní slovní úlohu zahrnující sčítání nebo odčítání do 1000. Ke své slovní úloze vytvoří zápis, příklad i odpověď. Někteří žáci poté své slovní úlohy přednesou třídě a dohlédnou na jejich splnění. Učitel by měl žáky nabádat k přednesu v roli krále.</p> <p><i>Reflexe se žáky:</i> Jak jste se cítili v roli autority? Jak jste spokojeni se svou prací v roli vedoucího? Která slovní úloha vám připadala nejzajímavější?</p> <p><i>Vlastní reflexe aktivity:</i> Aktivita proběhla v pořádku, žáci aktivně pracovali a při průběžné kontrole aktivity všichni žáci pracovali. Při zadávání slovních úloh vymyšlených žáky bylo potřeba jednu slovní úlohu přeformulovat, aby dávala lepší smysl, jinak byly všechny úlohy v pořádku.</p> <p>Problémy s rozsazením soutěžících</p> <p><i>Technika:</i> -</p> <p><i>Odhadovaný čas aktivity:</i> 10 minut</p> <p><i>Pomůcky:</i> Psací potřeby, sešit, pevná podložka</p> <p><i>Učivo:</i> Dělení se zbytkem.</p> <p><i>Role učitele:</i> Autorita</p>

Motivace k aktivitě: Soutěžící se chtěli přesunout na místa k sezení, museli se ale nějakým způsobem rozdělit, neboť místa nebyla přesně na počet...

Průběh: Učitel zadává slovní úlohy, žáci vypíší pouze příklad, který vypočítají.

Slovní úlohy:

Soutěžících je 25, místa k sezení jsou uspořádána po čtyřech. Kolik stolů obsadí?

Soutěžících je 45, místa k sezení jsou uspořádána po sedmi. Kolik stolů obsadí?

Soutěžících je 29, místa k sezení jsou uspořádána po osmi. Kolik stolů obsadí?

Žáci po vypočítání příkladů mohou zkusit vytvořit vlastní slovní úlohy, které ale není nutné počítat.

Reflexe se žáky: -

Vlastní reflexe aktivity: Aktivita proběhla bez problému, žáci si na první slovní úloze připomněli princip dělení a v dalších slovních úlohách již pracovali samostatně.

Vědomostní příprava

Technika: Čtení v roli

Odhadovaný čas aktivity: 15 minut

Pomůcky: Připravená otázka pro každého žáka, psací potřeby, sešit, pevná podložka

Učivo: Souhrnné opakování prvouky – živočichové, houby, rostliny, vesmír, ochrana přírody.

Role učitele: Autorita (komentátor soutěže)

Motivace k aktivitě: Další zkouška, která soutěžící čekala, měla odhalit, kolik toho vědí o světě, který je obklopuje. Každý ze soutěžících dostal list papíru s jednou otázkou, na kterou měl zjistit odpověď.

Průběh: Každý žák dostane jednu náhodnou otázku, na kterou musí napsat odpověď. Žáci mohou odpověď psát samostatně, nebo se mohou ptát ostatních. Otázky se opakují, vždy 2 žáci mají stejnou otázku.

1. Na jaké skupiny se dělí živočichové? Od každé skupiny uveď alespoň 2 příklady.
2. Jak se jmenují jednotlivé části rostliny? Uveď příklad alespoň 2 rostlin.
3. Jak se jmenují jednotlivé části houby? Uveď alespoň 2 příklady.
4. Vyjmenuj planety naší sluneční soustavy.
5. Jaké jsou rozdíly mezi živou a neživou přírodou?

6. Nakresli směrovou růžici a pojmenuj jednotlivé světové strany.

7. Vyjmenuj alespoň 5 pravidel chování v přírodě.

8. Jakými způsoby můžeme chránit naše životní prostředí?

Poté, co mají všichni žáci připravené odpovědi, se jich učitel v roli komentátora znovu ptá a oni v roli odpovídají.

Reflexe se žáky: Jak se vám pracovalo? Zkusili byste se někdy přihlásit do vědomostní soutěže?

Vlastní reflexe aktivity: Dát žákům možnost odpovědět samostatně, nebo si nechat poradit od spolužáků podle mě byla dobrá volba – slabší žáci si takto učivo zopakovali a nemuseli čelit strachu z toho, že nebudou znát odpověď, zatímco silnější žáci mohli pracovat samostatně.

Někteří silnější žáci se dokonce dobrovolně doptávali, zda někdo potřebuje pomoci nebo poradit a obcházel spolužáky, kterým nabízeli pomoc. Celkově aktivitu považuji za zdařenou, žáci takto byli v kontaktu i s jinými spolužáky, se kterými nehovoří tak často.

Přestávka 10 minut

Vědomostní představení

Technika: Slovní popis, pantomima

Odhadovaný čas aktivity: 30 minut

Pomůcky: Papírky s pojmy z prvouky – savci, ptáci, hmyz, obojživelníci, plazi, ryby, vesmír, planeta, klobouk houby, noha houby, výtrusy, podhoubí, stonek, květ, list, koruna, kmen, bylina, ...

Učivo: Souhrnné opakování z prvouky – živočichové, rostliny, houby, vesmír.

Role učitele: Pozorovatel, hodnotitel

Motivace k aktivitě: Poté, co měli rytíři čas si rychle zopakovat, co všechno o světě znají, byli vyzváni, ať předvedou, jak jsou schopni své znalosti sdílet ve dvojicích.

Průběh: Žáci se rozdělí do dvojic a posadí se s odstupy do kruhu, učitel nasype připravené složené papírky do klobouku. Hra má tři kola, jedno kolo každé skupiny trvá minutu.

1. Kolo – Žáci si ve dvojici vylosují papírek a přečtou si obsah. Jejich úkolem je jakkoliv dlouhým popisem vysvětlit, co se na papírku nachází, partner ve dvojici musí uhodnout obsah papírku. Žáci při popisu nesmí použít žádnou část slova na

papírku. Pokud se jim to podaří, získávají bod, schovají papírek bokem a vytahují si další papírek, proces se opakuje, dokud dvojici nedojde čas. Poté se zbylé papírky přesouvají k další dvojici. Až proběhne kolo všech dvojic, učitel zapíše, kolik která dvojice získala bodů.

2. Kolo – V tomto kole žáci mohou obsah papírku popsat pouze dvěma slovy, aniž by řekli kořen slova. Pokud jej omylem řeknou, odloží papírek stranou a vytahují další.

3. Kolo – Žáci mohou obsah papírku pouze naznačit pantomimou, nesmí vydávat žádné zvuky ani používat žádné předměty.

Reflexe se žáky: Jak se vám s vaším partnerem pracovalo? Podle čeho jste určovali, který z vás bude mluvit a který hádat?

Vlastní reflexe aktivity: Žáky aktivita velmi zaujala. Popisů se ujal vždy ten výmluvnější člen dvojice. Žáci dobře spolupracovali, se smíchem přijímali, když se spletli a prozradili obsah papírku, nebo když se jim nedařilo. Někteří žáci byli frustrovaní, když jejich partner dlouho nemohl uhodnout jejich popis. Žáci v prvním popisu používali především věcné znalosti o jednotlivých pojmech, specifitější pojmy ale popisovali v souvislostech.

Navzdory tomu, že se vždy aktivně účastnila pouze jedna dvojice, žáci zůstali klidní a nevyrušovali – bavily je grimasy a popisy spolužáků, zároveň ale poslouchali, co se v lístečcích nachází, aby věděli, s jakými pojmy a informacemi budou pracovat v dalších kolech, nebo pokud spolužáci nyní slovo neuhodnou.

Zkouška slova

Technika: -

Odhadovaný čas aktivity: 15 minut

Pomůcky: Psací potřeby, sešit, pevná podložka

Učivo: Slovní druhy.

Role učitele: Pozorovatel

Motivace k aktivitě: „Poslední zkouškou, která vás pro dnešek čeká, je zkouška umění slova. Rytíř musí být schopen ovládat slovo psané i mluvené, musí být si vybavit právě ta slova, která zrovna potřebuje.“

Průběh: Učitel žákům předem určí číslice jednotlivých slovních druhů a úkolem žáků je vymyslet větu, která těmto slovním druhům bude odpovídat. Pokud žáci pracují rychle, lze jim přidat ještě druhé zadání věty.

Reflexe se žáky: Jak se vám dařila práce? Čím jste začali při vymýšlení tematiky věty? Čí věta vás nejvíce zaujala a proč? Která věta byla podle vás nejnápaditější?

Vlastní reflexe aktivity: Aktivity, ve kterých žáci musí vymyslet vlastní věty podle „receptu“ jsou pro žáky celkově složitější a trvají jim déle, než když mají pouze přiřazovat položky do kategorií. Tato aktivita tedy byla pro žáky poměrně složitým úkolem, přesto jej ale žáci zvládli a vytvořili zajímavé věty.

Přestávka 20 minut

Psaní příběhů

Technika: Psaní v roli

Odhadovaný čas aktivity: 30 minut

Pomůcky: Psací potřeby, sešit, pevná podložka

Učivo: Vyprávění příběhu. Vyjmenovaná slova.

Role učitele: Pozorovatel

Motivace k aktivitě: Dalším úkolem, který soutěžící čeká, je používat slova vždy tak, aby mu byla ku prospěchu. V budoucnu se jistě bude hodit umět reprezentativně psát a vyprávět příběhy.

Průběh: Žáci mají za úkol napsat krátký příběh, ve kterém se povinně objeví v jakémkoliv pořadí jakýkoliv tvar následujících slov: příbytek, lyže, chmýří, třpytit se, výr. Příběh, který žáci píšou, může mít jakýkoliv příběh, musí mít ale úvod, střed a příběh. Po dopsání příběhu žáci určí slovní druhy prvních patnácti slov jejich příběhu.

Reflexe se žáky: Jak se vám pracovalo, když jste měli určená slova, která váš text musel povinně obsahovat? Jak jste zvolili nápad na svůj příběh? Píšete rádi vlastní příběhy nebo básně?

Vlastní reflexe aktivity: Někteří žáci měli problém především při začátku psaní příběhu. Ne všechny příběhy žáků byly zcela smysluplné, všichni žáci se ale snažili využít všechna předem určená slova, která jim úkol ztížila.

Pro příště by bylo dobrým krokem žáky rozsadit každého na vlastní místo, aby se navzájem nemohli vyrušovat. Vzhledem k tomu, že výuka probíhala po celý den ve venkovních prostorech, byli žáci snáze rozptýlení svým okolím a komunikativnější z nich měli tendenci vyrušovat ostatní od práce a ukazovat jim, co je zrovna zaujalo, nebo hovořit o něčem jiném.

Vyprávění příběhů

Technika: Čtení v roli

Odhadovaný čas aktivity: 15 minut

Pomůcky: Příběh z předchozí aktivity

Učivo: Vyprávění příběhu.

Role učitele: Pozorovatel

Motivace k aktivitě: Poté, co soutěžící dopsali své příběhy, je král vyzval, aby předvedli, jak ovládají umění slova – ať již se jedná o psaní samotné, nebo o přednes.

Průběh: Žáci na bázi dobrovolnosti přednášejí své krátké příběhy. Učitel by se měl snažit přednášejícího žáka nabádat, aby mluvil zřetelně, dostatečně hlasitě a dramaticky.

Reflexe se žáky: Čí příběh vás zaujal nejvíce? Čím? Který z přednesů byl podle vás nejvíce uvěřitelný? Na co jste se soustředili, když jste přednášeli před publikem?

Vlastní reflexe aktivity: K možnosti přednášet svůj příběh se přihlásilo velké množství žáků. Tentokrát byl čas pro přednes žáků dostatečný a všichni žáci stihli přednášet. Většina příběhů měla rychlý spád a úsměvnou zápletku, proto ostatní žáci udrželi pozornost a nevyrušovali.

Přestávka 10 minut

Společná dramatizace

Technika: Rolová hra

Odhadovaný čas aktivity: 35 minut

Pomůcky: Dostupné rekvizity, které budou žáci potřebovat

Učivo: Vyprávění příběhu

Role učitele: Pozorovatel

Motivace k aktivitě: „Další dovednost, kterou musíte drazi soutěžící prokázat, je schopnost spolupráce. Vaším dalším úkolem bude využít příběhu některého z vás, který společně secvičíte jako krátkou hru.“

Průběh: Žáci utvoří dvě skupiny po pěti a jednu po šesti. V této skupině navzájem zhodnotí své vytvořené příběhy a jeden z nich zpracují jako krátkou divadelní hru. Žáci si poté navzájem své scény předvedou.

	<p><i>Reflexe se žáky:</i> Který příběh vám připadal nejzajímavější? Čí role vás nejvíce zaujala/překvapila? Jaká hra byla podle vás nejzajímavěji zpracovaná a proč?</p> <p><i>Vlastní reflexe aktivity:</i> Skupinové práce proběhly v pořádku – žáci ve vytvořených skupinách spolupracovali. V jedné skupině se vyskytl problém s rozhodnutím se, který příběh budou žáci zpracovávat.</p> <p>Při přípravě samotné hry se vyskytli dva žáci, kteří se hry nechtěli účastnit za předpokladu, že budou muset hovořit před třídou, nakonec ale souhlasili s menšími rolemi a zapojili se do aktivity také.</p> <p>Závěrečná reflexe</p> <p><i>Odhadovaný čas aktivity:</i> 10 minut</p> <p>Závěrečná reflexe proběhne formou krátké diskuze, žáci mají možnost veřejně sdělit své pocity z programu – jak se cítí při vystupování před třídou, jak jim vyhovují dramatické aktivity a zda jim tematicky laděné aktivity vyhovují více, než aktivity z běžné výuky.</p>
<p>Souhrnná reflexe dne</p>	<p>Ze závěrečné reflexe se žáky jsem se dozvěděla, že se jim líbí, že mají výuku nějakým způsobem tematicky zaměřenou a potvrdili, že se jim učivo provázané příběhem líbí více, než když je před ně kladené jako pouhý souhrn faktů. Žáci se skupinově shodli na tom, že takovýto typ výuky je baví, jeden žák dokonce řekl, že kdyby mohl, tak se takhle učí i odpoledne místo míčových her.</p> <p>Zhruba polovina žáků zastává názor, že jim nevádí vystupovat před spolužáky za žádných okolností. Několik dalších se přidalo k tomuto názoru s výjimkou toho, že pokud jsou vyvoláni před třídou kvůli nějakému problému, necítí se dobře.</p> <p>Dva žáci vyjádřili názor, že jim nevyhovuje vystupovat samostatně před třídou za žádných okolností, protože se stydí a necítí se dobře v centru pozornosti. Vystupovat ale při skupinové práci dle svých slov zvládají lépe, neboť v takových situacích nejsou sami a pozornost není věnována pouze nim. Oba poté souhlasili, že jejich problém tkví především v mluveném slově před třídou – hry s pohybem jim takový problém nečiní.</p> <p>Z dnešního dne žáky dle všeho nejvíce zaujalo přednášení vlastních příběhů, jejich dramatizace a „vědomostní soutěž“, která se jim velmi líbila.</p>

PÁTEK

<p>Příběhová výseč</p>	<p>V poslední den soutěže tribuny praskaly ve švech a lidé byli tak natěsnaní na sebe, že je nešlo ani spočítat. Tak zajímaví pro ně byli soutěžící, kteří se měli zanedlouho stát rytíři království.</p> <p>Na tento den si král pro rytíře připravil několik posledních úkolů. Soutěžící museli v tento den ukázat, jak dobře si rozumí se slovy. Čekalo je několik řečnických úkolů – předčítání textu, představení jejich domoviny a v neposlední řadě všichni z nich prošli soukromým rozhovorem s králem.</p> <p>V závěru dne došlo k rozhodnutí o úspěšnosti soutěžících – král byl jejich výstupy nadšen a s velikou radostí přijal tyto uchazeče mezi ochránce jeho království. Všichni soutěžící byli oficiálně pasováni na rytíře a po zbytek týdne se ve městě slavilo, zpívalo a hrálo.</p>
<p>Opakované učivo</p>	<p>Český jazyk</p> <p>Plynulé čtení. Interpretace čteného/slyšeného textu. Slovní druhy. Slova nadřazená, podřazená, souřadná. Věta a souvětí. Vedení dialogu, vyjmenovaná slova.</p>
<p>Činnosti a aktivity</p>	<p>Dramatický přednes</p> <p><i>Technika:</i> Čtení v roli, narativní pantomima</p> <p><i>Odhadovaný čas aktivity:</i> 45 minut</p> <p><i>Pomůcky:</i> Průvodní příběh zkrácené verze programu</p> <p><i>Učivo:</i> Plynulé čtení.</p> <p><i>Role učitele:</i> Pozorovatel</p> <p><i>Motivace k aktivitě:</i> Poslední součástí zkoušky slova zjišťuje, zda máte dovednost slova používat tak, aby potěšila ucho posluchače.</p> <p><i>Průběh:</i> Žáci vytvoří skupiny po čtyřech, ve kterých si rozdělí průvodní příběh na rovnoměrné části. V těchto skupinách si text rozdělí, každý žák bude přednášet jednu část příběhu. Ostatní žáci mají mezitím, co jeden z nich čte, za úkol připravit doprovodné živé obrazy. Každá skupina má chvíli čas na výměnu čtenáře a přípravu nového živého obrazu.</p> <p>Postupně se takto vystřídají všechny skupiny, které si navzájem předvedou svá vystoupení.</p> <p><i>Reflexe se žáky:</i> Jak se vám s touto skupinou pracovalo? Měli jste jednoho vůdce,</p>

který organizoval práci, nebo jste si ji rozdělili rovnoměrně? Jak jste plánovali živé obrazy? Která skupina vás nejvíce zaujala svou prací a proč?

Vlastní reflexe aktivity: Žáci ve skupinách aktivně pracovali, vypadalo to, že jim vyhovovalo, když se do skupin rozdělili sami. Při pohledu z vnějšku se zdálo, že pracovali všichni žáci při vymýšlení živých obrazů i rozdělování textu. Ve třídě se vyskytli dva žáci, kteří nechtěli přednášet před třídou, ale souhlasili, když mohli přednášet ve dvou s někým dalším ze své skupiny.

Aktivita byla dle mého názoru zajímavá pro pozorovatele i účastníka, doprovodné živé obrazy rozdělili pozornost mezi přednášejícího a mezi herce, navíc díky tomu měla vždy celá skupina práci.

Přestávka 10 minut

Práce s textem

Technika: Vyprávění příběhu

Odhadovaný čas aktivity: 15 minut

Pomůcky: Průvodní příběh zkrácené verze programu

Učivo: Interpretace čteného/slyšeného textu.

Role učitele: Pozorovatel

Motivace k aktivitě: Další důležitou dovedností rytíře je si zapamatovat informace a příběhy a dokázat je předat dál. Pojdme se tedy podívat, jak se toto bude dařit vám.

Průběh: Žáci na bázi dobrovolnosti zkusí převyprávět průvodní příběh programu od začátku do konce.

Reflexe se žáky: Po každém přednesu následuje krátká reflexe – Jak bys hodnotil svůj přednes? Řekl jsi všechno důležité? Zapomněl jsi na něco?

Vlastní reflexe aktivity: Aktivita proběhla dle mého názoru v pořádku, trvala pouze chvíli, takže žáci, kteří nechtěli přednášet, neměli čas se nudit. Přišlo mi zajímavé, jak každý ze žáků kladl důležitost jiné části příběhu – většina žáků popsala dost podrobně soutěž vědomostí o světě, nebo úvodní aktivitu.

Rozbor příběhu

Technika: -

Odhadovaný čas aktivity: 30 minut

Pomůcky: Průvodní příběh zkrácené verze programu

Učivo: Slovní druhy, slova nadřazená, podřazená, souřadná, protikladná. Věta a souvětí.

Role učitele: Autorita, organizátor

Motivace k aktivitě: -

Průběh: Učitel dává žákům několik úkolů. Žáci vždy splní jeden úkol, poté proběhne společná kontrola a následně budou plnit úkol další.

1. Urči slovní druhy prvních 3 řádků příběhu.
2. Vypiš z textu 5 sloves.
3. Hovořit – napiš slova souřadná.
4. Zeleně v textu podtrhni 3 věty jednoduché a 3 červeně 3 souvětí.
5. V zeleně podtržených větách najdi základní skladební dvojici.
6. Vymysli slovo nadřazené pro slova: kopretina, kopr, slunečnice
7. Vymysli alespoň 5 slov podřazených ke slovu zaměstnání.
8. Urči mluvnické kategorie ke slovům: stratégem, si myslíte, přehlídkách.
9. Vymysli větu podle určených slovních druhů: 2, 1, 5, 1, 7, 1, 2, 1.

Reflexe se žáky: Po každém úkolu dojde ke kontrole jeho správnosti.

Vlastní reflexe aktivity: Aktivita proběhla v pořádku, žáci jednotlivé úkoly

Přestávka 20 minut

Rozhovor s králem

Technika: Interview

Odhadovaný čas aktivity: 25 minut

Pomůcky: Psací potřeby, sešit, pevná podložka

Učivo: Vedení dialogu, vyjmenovaná slova

Role učitele: Pozorovatel

Motivace k aktivitě: Král vyzval soutěžící, aby si s ním jeden po druhém promluvili. Ačkoliv soutěžící uspěli ve všech dosavadních zkouškách, chtěl zjistit, jací přeci jen jsou.

Průběh: Žáci vytvoří dvojice, ve kterých si rozdělí roli soutěžícího a krále. Jejich úkolem je připravit si krátký rozhovor, ve kterém král zjišťuje, co daného soutěžícího vedlo k tomu se přihlásit do turnaje, proč si myslí, že je vhodným kandidátem a zda si myslí, že v dosavadních zkouškách uspěl. Dále se král zajímá

o soutěžícího jako o osobu – jaké má zájmy, zda má rodinu,... Žáci se mohou bavit o čemkoliv, co je napadne.

Úkolem dvojice je v rozhovoru využít alespoň 5 jakýchkoliv vyjmenovaných slov.

Dvojice si poté svoje rozhovory navzájem předvedou.

Reflexe se žáky: Jak jste se cítili v role soutěžícího? Jak jste se cítili v roli krále?

Jak se vám do rozhovoru zapojovala vyjmenovaná slova? Pracovalo se vám dobře s vaším partnerem?

Vlastní reflexe aktivity: Pro žáky byly na aktivitě obtížné především dvě věci – vymyslet případný dodatečný obsah rozhovoru a zapojit do rozhovoru vyjmenovaná slova. Většina žáků přiznala, že aby zapojili vyjmenovaná slova, museli vymýšlet konkrétní otázky, nebo měnit to, jak chtěli odpovídat.

Rozhovor s králem 2

Technika: Interview, dabing

Odhadovaný čas aktivity: 20 minut

Pomůcky: -

Učivo: -

Role učitele: Pozorovatel

Motivace k aktivitě: Víme, jak rozhovor vypadal, ale co se oběma účastníkům během rozhovoru honilo hlavu?

Průběh: Žáci vytvoří čtveřice, ve kterých zopakují jeden z rozhovorů mezi soutěžícím a králem. Další dva hráči budou dabovat myšlenky a pocity krále a soutěžícího v průběhu rozhovoru.

Reflexe se žáky: Která scéna se vám zdála nejdůvěryhodnější? Myslíte si, že se takhle mohly charaktery doopravdy cítit, nebo se jednalo spíše o nadsázku?

Vlastní reflexe aktivity: Poté, co byl žákům vysvětlen princip dabingu, se většina žáků rozhodla pro spíše komickou verzi dabování pocitů a myšlenek charakterů. Jedna skupina se snažila hře zachovat vážnost a jejich rozhovor byl tedy nejuvěřitelnější, žáci jej ale pro jeho „formálnost“ oproti ostatním rozhovorům příliš neoceňovala.

Přestávka 10 minut

Pasování na rytíře

Technika: Hra v roli

Odhadovaný čas aktivity: 15 minut

Pomůcky: Meč, nebo zástupný předmět pro meč

Učivo: -

Role učitele: Autorita (král)

Motivace k aktivitě: Poté, co soutěžící splnily všechny zadané úkoly, je král předvolal na královský dvůr, aby jim mohl sdělit, jak jejich snaha dopadla.

Průběh: Žáci se v rolích soutěžících nastoupí do řady, následně před ně předstoupí král s krátkým proslovem:

„Milí soutěžící. Sledoval jsem průběh celé soutěže a viděl jsem všem snahu a úsilí, které jste vynaložili, abyste se mohli stát královskými rytíři. Vidím, že vaše odhodlání je silné a vědomosti dostatečně hluboké na to, abych vám všem zde mohl oznámit, že dnešním dnem se mění váš titul.

Nyní jste rytíři království Astonie. Vaší novou povinností je chránit svět před zlem, nespravedlností a neprávem. Stejně tak je vaší novou povinností šířit dobro, vzdělání a odhalovat krásy tohoto světa.

Přijímáte-li post královského rytíře s povinnostmi i radostmi, které tento titul přináší, prosím, poklekněte.“

Král postupně obejde žáky, kteří pokleknou, mečem je pasuje na rytíře a všem z nich přeje mnoho úspěchů a štěstí. Poté ještě jednou poblahopřeje všem žákům společně a aktivita je ukončena.

Reflexe se žáky: Poté, co učitel vystoupí z role, žákům bude klást několik otázek:

Kdybyste opravdu byli rytířem, co byste dělali? Jak byste v takové roli vystupovali? Co myslíte, že rytíři dříve dělali?

Vlastní reflexe aktivity: Tato aktivita měla především ceremoniální ráz, nebyla cílená jako vzdělávací aktivita, byla především využita jako akt zakončení příběhu a vzdělávacího programu.

Většina žáků poklekla okamžitě poté, co byli králem vyzváni, někteří chvíli otáleli a nevypadalo to, že tak učiní – nenutila jsem je, I král ve hře je vyzval, aby to učinili pouze, pokud souhlasí s podmínkami. Hra sice nemá dopad dále za tuto školu v přírodě, bylo ale rozhodnutí žáků, zda budou pasováni, nebo nikoliv.

Vyplnění dotazníků

Odhadovaný čas aktivity: 15 minut

	<p>Každý žák dostane jeden vytištěný dotazník, najde si vlastní klidné místo a dotazník vyplní. Poté dotazník odevzdá učiteli.</p> <p>Závěrečná reflexe</p> <p><i>Odhadovaný čas aktivity:</i> 15 minut</p> <p>Učitel se společně se žáky posadí do velkého kruhu. Učitel vždy vznesl otázku a poté po kruhu pošle míček – žák s míčkem v ruce má slovo.</p> <p>Otázky:</p> <p>Jak bys hodnotil tento program?</p> <p>Líbil se ti příběh programu?</p> <p>Bavily nebo zaujaly tě aktivity z programu?</p> <p>Naučil ses něco nového?</p> <p>Jak bys hodnotil svou práci?</p> <p>Jak bys hodnotil mou práci?</p>
<p>Souhrnná reflexe dne</p>	<p>Již od rána bylo na žácích dnes znát, že jsou rozhození kvůli blížícímu se odjezdu domů. Žáci dnes měli celkově problém se soustředit na práci a bylo na nich znát, že jim myšlenky utíkaly od zadaných činností pryč.</p> <p>První aktivitu bych hodnotila víceméně kladně, objevila jsem ale několik nedostatků. Pro příště by bylo lepší si, kdybych předem lépe promyslela umístění jednotlivých skupin. Dvě skupiny pracovaly ve třídě a další dvě na chodbě, kde pak shodou okolností pracovala paralelně jiná třída, tudíž se žáci navzájem rušili. S paní učitelkou z paralelní třídy jsem se sice předchozího dne domlouvala, na poslední chvíli ale změnila plány pro svou výuku.</p> <p>Druhé aktivity se chtěli účastnit především výmluvnější a nebojácnější žáci, kterým nevádí se před třídou přeréknout, nebo se jinak splést. U druhé aktivity jsem nezaznamenala žádné nedostatky, myslím si, že časová dotace byla dostatečná.</p> <p>Rozhovor s králem byl pro žáky mírně komplikovaný, někteří žáci měli problém se vžít do role krále a věnovat a zároveň do rozhovoru vkládat vyjmenovaná slova.</p> <p>V závěrečné reflexi žáci mou práci hodnotili kladně, za jediný nedostatek mé práce považovali fakt, že museli většinu času spolupracovat a že jsem v mnoha aktivitách tvořila skupiny já. Dále žáci poukázali na fakt, že ne vždy měli všichni zájemci čas prezentovat svou tvorbu.</p>

Shrnutí a reflexe a korektury pilotní verze programu (školy v přírodě)

Celkově pilotní verzi programu hodnotím jako zdařilou – plánovaný časový harmonogram aktivit odpovídal mé představě, aktivity se celkově setkávaly spíše s pozitivním ohlasem žáků a věřím, že jsem se během těchto čtyř vyučovacích dní dotkla většiny velkých témat předchozího školního roku. Zároveň mi tato zkušenost ukázala některé nedostatky v programu, které jsem se následně při tvorbě definitivní verze programu snažila co nejlépe zohlednit. Tyto nedostatky jsou následující:

1) *Tvorba pracovních skupin a dvojic* – Pro tvorbu definitivního programu by bylo lepší dávat žákům častěji prostor pro tvorbu vlastních dvojic a skupin. Věřím, že je přínosné, když učitel tvoří skupiny cíleně s ohledem na dovednosti žáků, stejně jako když jsou skrze různá losování vytvořeny skupiny náhodně. Těmito způsoby dojde k mísení žáků mezi sebou a žáci tak utvoří skupiny, které by normálně nevytvořili. Na druhou stranu je fakt, že žáci chtějí pracovat i se svými kamarády a ve skupinách, které si zvolí. Pro příště by tedy bylo lepší dát žákům častěji možnost volit si pracovní partnery.

2) *Dostatečný prostor pro prezentaci žáků* – Někteří žáci projeví nespokojenost s nedostatkem času na prezentaci své tvorby. Dle mého názoru je ošemetné v těchto případech přidávat výrazně víc času na prezentaci. Faktem je, že žáci mají zájem prezentovat své slohy a přednášet, měli by proto tedy mít dostatek prostoru. Problémem toho ale je, že žáci, kteří neprezentují, po delším čase nečinnosti začnou vyrušovat. Myslím si tedy, že nejlepší bude neprodlužovat čas na prezentaci žáků, ale dohlížet, aby se prezentující žáci střídali – aby nedocházelo k dlouhé nečinnosti většiny žáků.

3) *Lepší organizace prostoru* – Pro definitivní verzi programu bude důležité lépe promyšlet umístění jednotlivých aktivit, rozestavení skupinových prací a bude důležité pracovat s prostorem. V případě pilotní verze jsem s prostorovým rozestavením práce nemohla příliš pracovat, neboť jsem předem neznala prostředí výuky a protože se rozmístění tříd v učebnách každým dnem měnilo.

Ve skupině se ukázalo několik žáků, kteří odpovídali archetypům, které žáci mohou zaujmout při dramatických aktivitách. Konkrétní typy žáků, které se ve skupině ukázaly, byli:

1) *Bojácny žák* – Bojácni žáci byli ve třídě celkem dva. Tito žáci se cíleně neúčastnili aktivit, ve kterých by museli samostatně vystupovat před třídou a mluvit při tom. Oba tyto žáci se osmělili při hrách zahrnujících pantomimu, nebo jiné pohybové vyjadřování. Oba žáci se aktivně účastnili všech ostatních aktivit – spolupracovali se svými spolužáky, plnili zadané úkoly a aktivně pracovali, pouze se vyhýbali slovnímu vyjadřování.

2) *Vedoucí* – Ve třídě byli celkem tři žáci, kteří dle mého názoru spadali do této kategorie. Tito žáci se vždy výrazně podíleli při organizaci skupinových aktivit. Zpravidla byli rozmyšleni dříve, než jejich spolužáci a měli tendenci ostatní vést a upravovat jejich tvorbu. Občas bylo tyto žáky potřeba brzdít, aby neřídili ostatní příliš, jindy ale byla jejich aktivita vítaná.

3) *Herec* – Ve skupině se v průběhu týdne projeví dva žáci, kteří se projeví jako dramaticky velmi nadaní. Jejich přednes byl dramatický, volili vhodné slovní i mimoslovní prostředky, aktivně se účastnili dramatických aktivit (přednesů a různých scén) a nevadilo jim se angažovat před spolužáky.

Z dotazníků (viz příloha 5), které žáci vyplňovali na začátku a konci školy v přírodě, vyplynula následující fakta (body odpovídají pořadí otázek dotazníků):

1) Na začátku školy v přírodě si prakticky všichni žáci až na pár výjimek mysleli, že mají problém vystupovat před třídou. Na konci školy v přírodě těchto názorů mezi žáky výrazně ubylo, více než polovina žáků v tuto chvíli zaznamenala, že jim vystupování před třídou činí problémy občas, nebo nikdy.

2) V odpovědích ve druhé otázce se mnoho nezměnilo. Přibližně polovina žáků si myslí, že jsou schopni se pohybově vyjádřit.

3) Odpovědi ve třetí otázce se mírně změnilo. Na začátku školy v přírodě se většina žáků vyjádřila tak, že někdy jim vadí být ve středu pozornosti, zbytek až na dva žáky zastával názor, že jim pozornost vadí. Na konci školy v přírodě někteří žáci změnili svůj názor – nyní je v dotaznících celkem šest žáků, kterým být ve středu pozornosti nevadí, pouze tři žáci i nadále zastávali názor, že jim vadí být středem pozornosti.

4) Odpovědi na čtvrtou otázku se před a po škole v přírodě příliš nelišily. Přibližně polovina žáků soudí, že se dovedou vyjádřit nahlas, zřetelně a smysluplně občas. Celkem pět žáků zastává názor, že se dovede vyjádřit vždy a dvě žáci si myslí, že se jim vyjadřovat se nedaří.

5) Na začátku školy v přírodě zastávalo přibližně pět žáků ze třídy ten názor, že dovedou improvizovat a snadno se přizpůsobovat nově nastalým situacím, zbytek třídy si myslel, že dovedou improvizovat jen někdy, tři žáci si mysleli, že touto schopností neoplyvají vůbec. Na konci školy v přírodě se více než polovina třídy přikláněla k tomu, že improvizovat dovede vždy a pouze jeden žák si i nadále myslel, že improvizovat nedokáže.

6) Postoj žáků k šesté otázce se příliš nezměnil – téměř všichni žáci se shodují na tom, že dovedou spolupracovat a dělit se o své nápady se svou skupinou. Přibližně čtyři žáci si myslí, že dovedou spolupracovat pouze někdy.

7) K sedmé otázce se žáci stavěli různě před školou v přírodě. Čtyři žáci si mysleli, že jejich vyprávění dává smysl vždy. Zbytek žáků si myslel, že jejich vyprávění dává smysl pouze někdy. V druhém dotazníku si deset žáků myslelo, že jejich vyprávění dává smysl, názor zbytku třídy zůstal neměnný.

8) Odpovědi k této otázce se nijak nezměnily.

9) Na začátku školy v přírodě si celkem čtyři žáci mysleli, že nedovedou pracovat s dechem, přibližně polovina žáků si myslela, že s dechem dovedou pracovat občas, tři žáci uvedli, že si myslí, že s dechem dovedou pracovat dobře. Na konci školy v přírodě si celkem šest žáků myslelo, že dovedou pracovat s dechem, osm žáků uvedlo, že dovedou s dechem pracovat občas a pouze dva žáci si mysleli, že s dechem pracovat nedovedou.

10) U desáté otázky byla většina žáků před školou v přírodě nerozhodná, někteří žáci se přikláněli spíše k názoru, že dovedou problémy ve skupině řešit v klidu. Na konci školy v přírodě se mírně zvýšilo množství žáků, kteří si myslí, že dovedou řešit problémy v klidu, přesto ale většina žáků zůstala se spíše neutrálním názorem na tuto svou dovednost.

První programový cíl považuji za naplněný – žáci aktivně využívali učivo v nestandardních a nepředvídatelných situacích, a učivo v samostatných i skupinových pracích opakovali a upevňovali.

Uvědomuji si, že žáci dotazník vyplňovali po krátkém rozmezí, přesto si ale myslím, že změny v odpovědích žáků nasvědčují faktu, že dramatické aktivity, přednesy a aktivity zahrnující spolupráci s ostatními členy skupiny mohou při vhodné intenzitě i v krátkém čase rozvíjet sociální dovednosti žáků a posilovat jejich sebevědomí.

V dotaznících jsem po zhodnocení odpovědí žáků sledovala pouze zlepšení jejich dovednosti vnímání jejich vlastních kvalit, ale i schopností samotných – během několika dní se někteří žáci výrazně osmělili v dramatických aktivitách a dle mého názoru se společně s jejich posíleným sebevědomím výrazně zlepšilo jejich vystupování i vyjadřování, čímž považuji druhý hlavní cíl programu za naplněný.

3.9 Vznik definitivní verze programu

Po realizování pilotní verze programu na škole v přírodě jsem se snažila poučit z jejích odhalených chyb a nedostatků. Na následujících stránkách se nachází vždy podrobně zpracovaný první týden každého měsíce školního roku. Každý tento zpracovaný týden obsahuje nejprve motivační příběhovou výseč pro daný týden, následně přibližné probírané učivo a posléze návrhy možného zpracování reflexe se žáky. Celý motivační příběh dělený na měsíce a jednotlivé týdny se nachází v přílohách. Samotná definitivní verze programu je z důvodu své rozsáhlosti zařazena do příloh (viz příloha 6).

DISKUZE

Navzdory tomu, že z důvodů mimořádného průběhu roku 2020 (omezení provozu škol vzhledem k pandemii) nebylo možné realizovat program v plánovaném rozsahu, jsem využila alespoň jednu krátkou možnost prezenční výuky, která se mi naskytla na škole v přírodě. Obsah programu musel být pro účely školy v přírodě výrazně pozměněn - změnilo se probírané učivo, intenzita programu i počet plánovaných účastníků.

Realizovanou pilotní verzi programu považuji za zdařilou. Dle mého názoru se mi podařilo naplnit oba hlavní programové cíle. Naplnění prvního programového cíle, který byl především vzdělávacího charakteru, soudím na základě faktu, že úkoly zahrnuté ve všech čtyřech dnech výukového programu zahrnovaly různé nestandardní úkoly a pro žáky dle mého názoru nepředvídatelné situace, na které museli adekvátně reagovat a k jejichž řešení museli využívat dříve získané znalosti a vědomosti, které během jednotlivých aktivit opakovali a upevňovali. Druhý programový cíl byl také naplněn, což hodnotím na základě žáky vyplňovaných dotazníků ze začátku a konce výukového programu, ale i na základě vypořizovaných zlepšujících se aspektů sociálních dovedností jednotlivých žáků.

Přínos mé práce vidím v rozdílu intenzity využití těchto aktivit a v příběhovém zasazení celého výukového programu. Svým programem jsem chtěla zjistit, jakou měrou dovedou intenzivně využívané rolové hry ovlivnit své účastníky – zda dovedou posílit sebevědomí žáků, zda pomohou rozvinutí sociálních dovedností žáků a jak dovedou ovlivnit vztahy v třídním kolektivu. Další podstatnou otázkou bylo, jak budou žáci vnímat drama zapojené do výuky.

Přístup žáků k dramatu se výuce se výrazně lišil od mého očekávání. Očekávala jsem, že žáci budou drama vnímat jako příležitost k rozvolnění svého pracovního nasazení, že budou hry zlehčovat a že práce nebude probíhat dobře. Po realizaci pilotního programu jsem byla výrazně vyvedena z omylu, neboť žáci pracovali s velkým nasazením a úsilím, snažili se naplnit dílčí úkoly jednotlivých aktivit a spolupracovali mnohem lépe, než jsem očekávala.

Na otázku, zda a do jaké míry mohou dramatické aktivity ovlivnit rozvoj žáků, nejsem schopna jednoznačně odpovědět. Výsledky realizované verze pilotního programu napovídají tomu, že žáci při intenzivních dramatických aktivitách opravdu nabývají sebevědomí a zlepšují své vyjadřovací a komunikační dovednosti, pilotní verze programu však dle mého názoru nebyla dostatečně dlouhá, aby bylo možné tyto změny opravdu prokázat.

Uvědomuji si, že nejsem prvním ani posledním autorem, který se bude tematikou využití rolových her ve výuce žáků prvního stupně zabývat. Je mnoho autorů, kteří využívají rolové hry ve výuce jako aktivizační metodu, která pomáhá žákům získávat praktické zkušenosti v bezpečném

prostředí. Sama si myslím, že mé využití dramatických her ve výuce se nejvíce blíží pojetí, které zastávaly autorky Saxtonová a Morganová, nebo Šikulová a Rytířová.

Kdybych měla začít toto téma zpracovávat znovu, jistě bych se nejprve důkladněji zorientovala v dostupných zdrojích a zkušenostech odborníků z praxe, než jak tomu bylo při tvorbě této práce. Tento můj zvolený přístup mě sice v mnoha ohledech obohatil o nové vědomosti, na druhou stranu samotná diplomová práce jím utrpěla, neboť se tím mírně brzdil její postup.

Uvědomuji si, že můj program má jistě mnoho slepých míst, která by byla odhalena při jeho plnohodnotné realizaci a které zkušené oko jistě odhalí již v nynější podobě. Samotná tvorba programu mi ale byla bohatou zkušeností, která mě přiměla k tomu vykročit z vlastní komfortní zóny a díky které jsem získala mnoho zajímavých podnětů a zkušeností. Program bych ve své budoucí praxi chtěla realizovat, upravit do skutečné finální podoby a plnohodnotně dokončit, abych opravdu mohla na své otázky řádně odpovědět.

ZÁVĚR

V úvodu práce jsem si kladla za úkol vytvořit celoroční výukový program motivovaný fantazijním příběhem, jeho příběh i svou roli v něm mohou žáci sami ovlivnit. V souvislosti s tímto cílem práce vyvstávaly následující otázky: Jak silný motivační faktor může didaktická hra být? Jak žáci přistupují k dramatu ve vyučování? Jaký vliv má využití dramatu ve vyučování na osobní rozvoj žáka, především pak na jeho komunikační a sociální dovednosti?

Hlavní cíl této práce byl dle mého názoru splněn v maximálním možném rozsahu, který mimořádná opatření kvůli pandemické situaci povolovala, dokonce se mi podařilo část programu plnohodnotně realizovat. Ačkoliv jsem neměla příležitost realizovat praktickou část této práce v plném plánovaném rozsahu, alespoň částečná realizace mého vzdělávacího programu mě přesvědčila o tom, že vhodně využitá didaktická hra výrazně ovlivňuje motivovanost žáků k výuce. Přístup a aktivita žáků mě přesvědčila o tom, že dramatická aktivita začleněná do výuky může být velkým přínosem pro třídní kolektiv i pro výuku samotnou.

Přístup žáků k dramatu ve vyučování se výrazně lišil od mých očekávání. Předpokládala jsem, že žáci budou dramatické aktivity vnímat především jako příležitost k rozvolnění pracovního nasazení a morálky při vyučování. Očekávala jsem, že žáci budou hry zlehčovat a nebudou jim přikládat přílišnou důležitost ve výuce. Žáci ovšem aktivity vnímali zcela opačně – ve všech dramatických aktivitách vynakládali velké úsilí pro splnění dílčích úkolů práce, spolupracovali a velmi se snažili. V některých případech dokonce došlo k opravdu pečlivým přípravám scén v rozsahu, který jsem od žáků prvního stupně neočekávala.

Věřím, že tato práce může být přínosná pro budoucí autory a studenty, kteří se budou tématu využití rolových her ve výuce věnovat. Hlavní užitek práce pro budoucí studenty či autory vnímám v tom, že svou práci hodnotím především jako originálně pojatou a intenzivně zaměřenou na využití rolových her na prvním stupni. Tato práce by mohla být přínosnou i pro další pedagogy, ať již jako inspirace a sborník oddělených tématicky zaměřených dramatických aktivit, nebo jako celek – celoroční výukový program pro první stupeň základní školy.

Pro mne samotnou byla tato práce přínosná rozhodně. Při tvorbě vzdělávacího programu jsem byla nucena vykročit daleko za hranice své komfortní zóny a získala jsem v krátké době zkušenosti, které bych jinak pravděpodobně získala až po dlouhé době praxe. Další přínos této práce pro mě vidím i do budoucí praxe – program bych ráda realizovala v plném rozsahu a postupně jej upravila do skutečné definitivní podoby. V této podobě by pak mohl být program využit jako

prostředek zkoumání změn v žákovských sociálních dovednostech. Program bude sám o sobě jistě zajímavým zpestřením běžné školní výuky i bez pozorování jeho vlivu na osobní rozvoj žáků.

Budu ráda, když tento program rádi využijí pedagogové prvního stupně základní školy, když jim bude inspirací pro jejich další výuku a když obohatí žáky i učitel, kteří si svou vlastní verzi příběhu prožijí.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- CISOVSKÁ, H., 2010. *Rozvoj klíčových kompetencí dramatickou výchovou a jejich evaluace*. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, pedagogická fakulta. ISBN 978-80-7368-879-0.
- FONTANA, D., 2010. *Psychologie ve školní praxi: příručka pro učitele*. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-725-1.
- GILLERNOVÁ, I., KREJČOVÁ, L., 2012. *Sociální dovednosti ve škole*. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-3472-9.
- HÁJEK, B. a kolektiv, 2007. *Jak vytvořit vzdělávací program pro školní družiny*. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-233-1.
- HANUŠ, R., CHYTILOVÁ, L., 2009. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-2816-2.
- HELUS, Z., 2015. *Sociální psychologie pro pedagogy 2.*, přepracované a doplněné vydání., Praha: Grada. ISBN 978-80-247-4674-6.
- KANTOR, P., 2008. *Teorie hry v učitelské praxi*. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě. ISBN 978-80-7368-545-4.
- KERN, H., VALÁŠKOVÁ, M., 1999. *Přehled psychologie*. Praha: Portál. ISBN 80-7178-240-8.
- KOTRBA, T., LACINA, L., 2007. *Praktické využití aktivizačních metod ve výuce*. Brno: Společnost pro odbornou literaturu - Barrister & Principal. ISBN 978-80-87029-12-1.
- LEGÁTOVÁ, B., 2016. *Hry s příběhem, volání divočiny, sborník příběhů spojující české RPG světy*. Ostrava: Mytago. ISBN 978-80-87761-24-3.
- MACKOVÁ, S., 2004, *Dramatická výchova*. Brno: Janáčkova akademie múzických umění. ISBN 80-85429-93-4.
- MARUŠÁK, R., 2010. *Literatura v akci, metody dramatické výchovy při práci s uměleckou literaturou*. Praha: Akademie múzických umění. ISBN 978-80-7331-172-8.
- MORGANOVÁ, N., SAXTONOVÁ, J., 2001. *Vyučování dramatu, hlava plná nápadů*. vydání první. Praha: Sdružení pro tvořivou dramatiku. ISBN 80-901660-2-4.
- MUŽÍK, J., 2004. *Androdidaktika*. Praha: ASPI. ISBN 80-7357-045-9.

PASCH, M., 2005. *Od vzdělávacího programu k vyučovací hodině*. Praha: Portál. ISBN 80-7367-054-2.

PRÁŠILOVÁ, M., 2009. *Tvorba vzdělávacího programu*. Praha: Triton. ISBN 80-7254-712-7.

PRINGLE, D., PRATCHETT, T., 2003. *Fantasy: Encyklopedie fantastických světů*. Praha: Albatros. ISBN 80-00-01126-3.

PRŮCHA, J., 1996. *Pedagogická evaluace: hodnocení vzdělávacích programů, procesů a výsledků*. Brno: Masarykova univerzita. ISBN 80-210-1333-8.

PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., 2013. *Pedagogický slovník. Sedmé, aktualizované a rozšířené vydání*. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0403-9.

SVOBODOVÁ, E., 2010. *Vzdělávání v mateřské škole, školní a třídní vzdělávací program*. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-774-9.

ŠIKULOVÁ, R., RYTÍŘOVÁ, V., 2006. *Pohádkové příběhy k zábavě i učení*. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-1361-8.

VALENTA, J., 2008. *Metody a techniky dramatické výchovy*. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-1865-1.

VALENTA, J., 2010. *Učíme (se) komunikovat, metodika komunikace v rámci osobnostní a sociální výchovy*. Kladno: AISIS. ISBN 978-80-904071-5-2.

WIZARDS OF THE COAST, 2014. *Dungeon master's guide*. USA: Hasbro SA. ISBN 978-0-7869-6562-5.

SEZNAM ELEKTRONICKÝCH ZDROJŮ

BETHESDA SOFTWARES. *The Elder scrolls [online]*. Aktualizováno 2. 6. 2021 [vid. 17. 6. 2021]. Dostupné z: <https://elderscrolls.bethesda.net/en/>

BIOWARE. *Baldur's Gate [online]*. [vid. 17. 6. 2021]. Dostupné z: <https://www.baldursgate.com/>

ČINČERA, J., 2003, duben. *Simulační hry a jejich využití ve výuce [online]*. Dostupné z: <https://pages.pdf.cuni.cz/pedagogika/?p=1978&lang=cs>

DARVASI, P., 2020, únor. *Five Best Practices Teachers Can Learn from Dungeon Masters [online]*. [vid. 17. 6. 2021] Dostupné z:

<https://www.kqed.org/mindshift/53553/five-best-practices-teachers-can-learn-from-dungeon-master>

s

GAMES WORKSHOP. *Warhammer Age of Sigmar* [online]. [vid. 17. 6. 2021]. Dostupné z: <https://www.games-workshop.com/en-EU/Warhammer-Age-of-Sigmar>

GAUDETTE, E., 2020, únor. *When the Teacher is the Dungeon Master* [online]. [vid. 17. 6. 2021] Dostupné z: <https://elective.collegeboard.org/when-teacher-dungeon-master>

CHAOSIUM. *Call of Cthulhu* [online]. [vid. 17. 6. 2021]. Dostupné z: <https://www.chaosium.com/call-of-cthulhu-rpg/>

JEŘÁBEK, J., TUPÝ, J., a kolektiv. 2017. *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání* [online]. Praha. Dostupné z: <http://www.nuv.cz/file/4986/>

LARIAN STUDIOS. *Divinity: original sin II* [online]. Aktualizováno 18. 5. 2021 [vid. 17. 6. 2021]. Dostupné z: <https://divinity.game/>

PAIZO. *Pathfinder Roleplaying Game: Unleash Your Hero!* [online]. Aktualizováno 16. 6. 2021 [vid. 17. 6. 2021]. Dostupné z: <https://paizo.com/pathfinder>

SOCHOROVÁ, L., 2011. *Didaktická hra a její význam ve vyučování* [online]. Dostupné z: https://clanky.rvp.cz/clanek/o/z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAM-VE-VYUCOVANI.html/?fbclid=IwAR2SCNOpmFRBbuxuHmgH3X8mh6vmij4_XK8ezCoxwzcBIqrXDtAcryPecOw

WELLS, K., ROMAN, S., *Teaching with DnD* [online]. [vid. 17. 6. 2021]. Dostupné z: <https://www.teachingwithdnd.com/>

WIZARDS OF THE COAST. *Dungeons&Dragons Official Homepage* [online]. Aktualizováno 10. 6. 2021 [vid. 17. 6. 2021]. Dostupné z: <https://dnd.wizards.com/>

ZORMANOVÁ, L., 2012. *Výukové metody aktivizující* [online]. Dostupný z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/s/15017/VYUKOVE-METODY-AKTIVIZUJICI.html>>. ISSN 1802-4785.

ZŠ JAROŠOVA HAVÍŘOV. 2019. *Školní vzdělávací program* [online]. Dostupný z: <https://www.zs-jarosova.cz/svp/>

ZŠ MASARYKOVA PLZEŇ. 2016. *Školní vzdělávací program* [online]. Dostupný z: <http://masarykovazs.cz/uredni-deska/skolni-vzdelavaci-program/>

ZŠ NOVOLÍŠEŇSKÁ BRNO. *Školní vzdělávací program* [online]. Dostupný z: <http://www.zsnovolisenska.cz/informace/dulezite-dokumenty/skolni-vzdelavaci-program>

SEZNAM PŘÍLOH

1. Úvod do příběhu
2. Průvodní příběh pilotní verze programu
3. Celý příběh členěný na jednotlivé týdny
4. Závěr příběhu
5. Dotazník pro žáky
6. Definitivní verze programu

PŘÍLOHY

1. Úvod do příběhu

Milé děti,

dnes je den, kdy se nám zde ve třídě otevírá velká kouzelná brána. Kam tato brána vede? Vede do světa kouzel, rytířů, draků, princezen a králů. Tato brána zde otevře vždy v pátek, v den, kdy už nás na nose lechtá sluníčko a počasí nás láká ven. Projdeme-li touto branou, dostaneme se do jiného světa. V tomhle světě nebudeme žáky třetí třídy, fotbalisty, ani baletkami, ale hrdiny, kteří mohou pomoci změnit jedno království k lepšímu. Pojd'te, už je na čase, lidé na druhé straně nás volají...

Náš příběh se odehrává ve velkém království zvaném Astonie. Tomuto království vládne moudrý král Ferdinand II společně se svými rádci. Království je rozlehlé a plné tajuplných míst, malebných vesniček i nádherných zákoutí. Po boku lidí zde žijí víly, skřítky, draci, čarodějnice a mnoho dalších stvoření, na která si lze vzpomenout.

Království bylo po mnoho let sužované válkou se sousedním královstvím. Válka sice již pominula, ale její následky zůstávají... Mnoho vesnic je pobořených a ne všichni mají střechu nad hlavou, nebo co vložit do úst. Obchodní cesty jsou zničené, nedá se na nich vozem projet, aniž byste ztratili kolo. Všichni pracují na obnově království, ale práce jsou velmi těžko, neboť království teď nemá mnoho peněz. Královská pokladna byla během války skoro vyprázdněna.

Je mnoho těch, kteří se po válce rozhodli nevrátit se do práce a stát se bandity a lupiči. Tito pacholci akorát zpomalují obnovu království, neboť lidé se musí bránit jejich útokům a chránit si své zbylé majetky.

Král během války přišel o většinu svých mužů, ale ti, kteří mu zbyli, byli vysláni do malých vesnic a měst, aby chránili tamní obyvatele. Protože je královských rytířů jen velmi málo, rozhodl se král uspořádat velkou akci, během které se může do řad královských rytířů přihlásit každý, kdo si myslí, že takovou práci zvládne. Po celém království visí plakáty a řečníci hlásají, ať ti, kteří chtějí využít svou sílu k dobru, se přihlásí do královských služeb a stanou se rytíři, kteří budou chránit tuto zemi i její lid.

A tady se vracíme k vám... Vy, kteří jste teď prošli branou, pojd'te pomoci tomuto království a pomozte mu vrátit jeho krásu a sílu! Podepsáním přihlašovací listiny se přihlásíte do královských služeb a budete se účastnit velkého turnaje, který ukáže, zda tuto práci opravdu zvládnete.

Pojd'te se přihlásit, stateční rytíři.

2. Průvodní příběh pilotní verze programu

Náš příběh se odehrává ve vzdáleném království Astonie, V království se schyluje k velké slavnostní události. Král se chystá již brzy začít turnaj, jehož úspěšní účastníci se stanou královskými rytíři. Je jedno, zda se turnaje účastní pasáček z vesnice, nebo šlechtic z bohatého rodu, účastnit se turnaje může kdokoliv.

Všichni se právě teď nacházíte na velkém náměstí. Okolo jásají zvědavé davy lidí, kteří se přišli podívat na turnaj, který král uspořádal. Král vystoupí na tribunu a začne k vám hovořit:

“Být rytíř, to neznamená pouze chodit v brnění. Rytíř musí být znalý umění - musí umět přednášet básně, připravit si text či proslov a vhodně se prezentovat. Musí být dobrým stratégem - dokáže spočítat nepřátelské jednotky i znát krajinu, ve které se pohybuje. Nesmí se ztratit ve světě, musí na něj být spolehnutí a musí umět jednat s lidmi.

Vy, kdož si myslíte, že jste hodni toho, stát se mými rytíři, raďte se zúčastnit tohoto slavnostního turnaje! Turnaj bude trvat čtyři dny, během kterých ukážete, co ve vás je!”

První den turnaje se soutěžící především představují svému publiku a králi, kterému se dle všeho velmi zamlouvají. Soutěžící představují sebe, své zájmy a ukazují se v nejrůznějších přehlídkách.

V následujícím dni přehlídky soutěžící ukazovali své bojové dovednosti. Byli všichni vysláni do arény, ve které se utkali v mnoha soubojích – s dalšími soutěžícími, se zkušenými bojovníky, ale i s divokými zvířaty.

Třetí den turnaje probíhal oproti předchozímu dni mnohem poklidnějším způsobem. Soutěžící v tento den museli prokázat své bohaté vědomosti v několika soutěžích. Jedna soutěž se zabývala dovedností počtů, další znalostmi světa okolo nás a poslední se zabývala uměním slova.

V poslední den soutěže tribuny praskaly ve švech a lidé byli tak natěsnaní na sebe, že je nešlo ani spočítat. Tak zajímaví pro ně byli soutěžící, kteří se měli zanedlouho stát rytíři království.

Na tento den si král pro rytíře připravil několik posledních úkolů. Soutěžící museli v tento den ukázat, jak dobře si rozumí se slovy. Čekalo je několik řečnických úkolů – předčítání textu, představení jejich domoviny a v neposlední řadě všichni z nich prošli soukromým rozhovorem s králem.

V závěru dne došlo k rozhodnutí o úspěšnosti soutěžících – král byl jejich výstupy nadšen a s velikou radostí přijal tyto uchazeče mezi ochránce jeho království. Všichni soutěžící byli oficiálně pasováni na rytíře a po zbytek týdne se ve městě slavilo, zpívalo a hrálo.

3. Celý příběh členěný na jednotlivé týdny

ZÁŘÍ

1. Týden	<p>Po přečtení úvodní části příběhu.</p> <p>Všichni se právě teď nacházíte na velkém náměstí. Okolo jásají zvědavé davy lidí, kteří se přišli podívat na turnaj, který král uspořádal. Král vystoupí na tribunu a začne k vám hovořit:</p> <p><i>“Být rytíř, to neznamená pouze chodit v brnění. Rytíř musí být znalý umění - musí umět přednášet básně, připravit si text či proslov a vhodně se prezentovat. Musí být dobrým stratégem - dokáže spočítat nepřátelské jednotky i znát krajinu, ve které se pohybuje. Nesmí se ztratit ve světě, musí na něj být spolehnuti a musí umět jednat s lidmi.</i></p> <p><i>Vy, kdož si myslíte, že jste hodni toho, stát se mými rytíři, raďte se zúčastnit tohoto slavnostního turnaje! Turnaj bude trvat čtyři dny, během kterých ukážete, co ve vás je!”</i></p> <p>První den turnaje se soutěžící především představují svému publiku a králi, kterému se dle všeho velmi zamlouvají. Soutěžící představují sebe, své zájmy a ukazují se v nejrůznějších přehlídkách.</p>
2. Týden	<p>V následujícím dni přehlídky soutěžící ukazovali své bojové dovednosti. Byli všichni vysláni do arény, ve které se utkali v mnoha soubojích – s dalšími soutěžícími, se zkušenými bojovníky, ale i s divokými zvířaty.</p>
3. Týden	<p>Třetí den turnaje probíhal oproti předchozímu dni mnohem poklidnějším způsobem. Soutěžící v tento den museli prokázat své bohaté vědomosti v několika soutěžích. Jedna soutěž se zabývala dovedností počtů, další znalostmi světa okolo nás a poslední se zabývala uměním slova.</p>
4. Týden	<p>V poslední den soutěže tribuny praskaly ve švech a lidé byli tak natěsnaní na sebe, že je nešlo ani spočítat. Tak zajímaví pro ně byli soutěžící, kteří se měli zanedlouho stát rytíři království.</p> <p>Na tento den si král pro rytíře připravil několik posledních úkolů. Soutěžící museli v tento den ukázat, jak dobře si rozumí se slovy. Čekalo je několik řečnických úkolů – předčítání textu, představení jejich domoviny a v neposlední řadě všichni z nich prošli soukromým rozhovorem s králem.</p> <p>V závěru dne došlo k rozhodnutí o úspěšnosti soutěžících – král byl jejich výstupy nadšen a s velikou radostí přijal tyto uchazeče mezi ochránce jeho království. Všichni</p>

soutěžící byli oficiálně pasováni na rytíře a po zbytek týdne se ve městě slavilo, zpívalo a hrálo.

ŘÍJEN

1. Týden	<p>Jednoho brzkého rána si král nechal všechny své rytíře předvolat.</p> <p><i>„Moji drazí rytíři. Turnaj skončil teprve nedávno a já mám už teď pro vás první úkol... Knihovníci z naší hradní knihovny zjistili, že se ztratilo několik knih. Domnívám se, že jedna z těchto knih v sobě ukrývala velmi důležité informace, které by našemu království mohly pomoci.</i></p> <p><i>Prosím vás, rytíři, najděte tyto ztracené knihy. Poté, co je přinesete, vám teprve budu moci sdělit bližší informace k tajemství jedné z knih.“</i></p> <p>Rytíři v knihovně nejprve musí zjistit, které zapůjčené knihy již měly být vráceny. Setkávají se hlavním archivářem, který jim v tomto úkolu pomáhá.</p>
2. Týden	<p>Po dlouhém hledání rytíři společně s archivářem vytvoří dlouhý seznam jmen všech osob ve městě, které doposud nevrátily zapůjčené knihy. Rytíři tedy obejdou domovy všech těchto lidí a požádají je o navrácení knih. K večeru již rytířům na seznamu schází pouze jedno jméno – Alfréd Moták. Pana Motáka ale ne a ne najít. Rytíři se vrací na hrad, navrátí zapůjčené knihy a jdou si odpočinout na další den.</p>
3. Týden	<p>Rytíři procházejí celým městem, nikdo ale o žádném Alfrédu Motákovi nikdy neslyšel, nikdo ho nepotkal a nikdo ani neví, kde bydlí. Marně prošli rytíři několikrát celé město tam i zpět, než prošli kolem knihkupectví, v jehož výloze zahlédli knihu s drobným znakem královské knihovny. Když se rytíři zeptali knihkupce zjistili, že knihu do jeho obchodu prodal jakýsi Alfréd Motovidlo. Rytíři se tedy vydají po stopách tohoto zmíněného muže.</p>
4. Týden	<p>Netrvá dlouho a za několik hodin se rytíři opravdu setkávají s Alfrédem Motovidlem, který vypadá velmi vyděšeně z jejich přítomnosti. Brzy zjišťují, že si pod pseudonymem v hradní knihovně vypůjčil knihy, které po něm chtěl jistý pan R. Alfréd totiž dluží panu R hodně peněz a nemůže si dovolit neuposlechnout, co po něm žádá, jinak jej nechá vystěhovat na ulici. Když tedy pan R knihy přečetl a řekl Alfrédovi, ať se jich zbaví, Alfréd neměl jinou možnost, než jej uposlechnout.</p> <p>Rytíři po zbytku města najdou a z obchodů vykoupí zcizené knihy, které přinesou králi společně s novinkami o záhadném panu R.</p>

LISTOPAD

<p>1. Týden</p>	<p>Poté, co rytíři pomohli nalézt knihy, které pro královskou knihovnu hledali, byli znovu předvoláni králem do trůnního sálu.</p> <p><i>„Drazí rytíři, velice vám děkuji za pomoc s nalezením všech odcizených knih. Nyní je na čase, abych vám prozradil, v čem byla jedna z nich tak důležitá.</i></p> <p><i>V knize, kterou jste našli, se nachází mapa vedoucí ke čtyřem kouzelným klíčům. Tyto klíče jsou jediným způsobem, jak otevřít tajemné dveře v katakombách přímo pod královským hradem. Říká se, že za těmito dveřmi se nachází veliké bohatství, které by pomohlo s obnovou tohoto království. Mám obavy, že pan R, o kterém jste mi řekli, by mohl mít za lubem právě získání tohoto zlata pro své vlastní cíle.</i></p> <p><i>Tímto bych vás chtěl požádat, abyste se vydali na cestu za těmito klíči, našli je a dopravili je sem na královský hrad. Pokud po cestě zjistíte víc o panu R, je třeba, abyste mi dané informace předali. Pokud pan R opravdu chce také získat klíče a bohatství pod hradem, zajistě jej nepoužije pro opravu království, ale pro vlastní zisk. První klíč by se měl nacházet na severu našeho království, drazí rytíři. Přeji vám tomto šťastnou cestu.“</i></p> <p>Král se s rytíři rozloučil, poskytl každému z nich koně i zásoby na cestu . Poté se všichni rytíři vydali na cestu na sever.</p>
<p>2. Týden</p>	<p>Během cesty rytíři viděli mnoho zajímavých míst, potkali mnoho různých obyvatel království a několika lidem dokonce velmi pomohli. Jednoho večera je zastihla velmi silná bouřka, během které zjistili, že ve vesnici chybí syn jedné farmářky, která prosila rytíře o pomoc s nalezením jejího syna. Rytíři se tedy na jeden den zdrželi a syna, který se během bouřky ztratil v lese, pomohli nalézt.</p>
<p>3. Týden</p>	<p>Od syna farmářky se rytíři dozvěděli, že se ztratil především proto, že se ukrýval před bandity, kteří si jej během lovu povšimli a chtěli jej přepadnout. Utíkal hluboko do lesa, aby si zachránil holý živo, až se v lese ztratil. Rytíři se rozhodnou se ještě více zdržet a tyto bandity dopadnout a předat spravedlnosti.</p>
<p>4. Týden</p>	<p>Po náročném stopování banditů, rytíři našli jejich kemp. Rozhodli se připravit na bandity lest, která jim pomůže je snáze polapit – jeden z nich se přestrojí za běžného vesničana a bude se v okolí jejich kemp pohybovat. Když se jej bandité rozhodnou přepadnout, poběží směrem ke skrytým a připraveným rytířům.</p> <p>Lest rytířů se vydařila, bandité byli opravdu do posledního polapení, zajati a předání</p>

spravedlnosti. Lidé ve vesnici za tuto pomoc byli rytířům vděční, neboť se mohli znovu pohybovat po okolí svých domovů bez obav.

PROSINEC

1. Týden	<p>Rytíři se během několika dní cesty dostali až do vesnice, poblíž které by se měl první kouzelný klíč nacházet. Prakticky hned poté, co do vesnice dorazili, byli požádáni o pomoc – ve vysokých skalách nad vesnicí se zabydlel velký drak, který začal tuto vesnici sužovat. Od té doby, co drak žije ve skalách, přišla vesnice o většinu svého dobytku, několik domů ve vesnici bylo vypáleno, okolní cesty byly zničeny a vesnice strádá. Lidé se bojí vycházet ven a prosí rytíře, ať jim pomohou, vždyť takhle se nedá žít.</p> <p>Rytíři se tedy usídlili ve vesnici, které se rozhodli pomoci – opravují domy, cesty, shánějí potravu pro obyvatele, cvičí obyvatele v boji a plánují co nejlepší způsob pro skolení draka.</p>
2. Týden	<p>Poté, co byla vesnice alespoň z nejhoršího venku, se rytíři rozhodli vydat zastavit drakovo řádění. Vydali se tedy směrem k vysokým skalám, ve kterých drak přežívá a hledají jeho sluj. Nejprve zjišťují, jak tento tvor žije – učí se o jeho denním režimu, způsobu potravy i boje, studují jeho návyky a hledají slabiny, které by jim pomohly jej porazit.</p>
3. Týden	<p>Během několika málo dní rytíři zjistili o drakovi snad vše, co se dalo. Ví, čím se živí, jak často jí, jakým způsobem loví, v kolik hodin ráno vstává a v kolik hodin večer usíná.</p> <p>Kromě drakova způsobu života si ale všimli ještě něčeho jiného. Při jednom pozorování spatřili skupinu mužů v černých hávech, kteří se pokoušeli o totéž, co oni – dostat se do dračí sluje. Když si muži povšimli rytířů, dali se na útěk a zanechali za sebou pouze přívěšek se znakem velkého R.</p>
4. Týden	<p>Dalšího dne se rytíři rozhodli na draka zaútočit. Rozhodli se jej přepadnout ve spánku, svázali jej mnoha lany, která přivázali ke skalám a udrželi tak draka na zemi. Drak se svázanou tlamou nemohl chrlit oheň, ani nijak víc ohrozit rytíře, kteří jej následně obešli a vydali se do jeho sluje hledat kouzelný klíč.</p> <p>Jeden z rytířů klíč opravdu našel, než jej ale stihl předat ostatním, ozval se strašlivý řev draka. Brzy rytíři zjistili, že všechna lana, kterými draka svázali, byla</p>

přeřezána. Brzy si rytíři všimli temně oděných utíkajících mužů, neměli ale čas je zkoušet zastavit, neboť museli porazit draka, kterého velmi rozčílilo, že mu rytíři loupili ve sluji.

Boj s drakem byl dlouhý a nebezpečný, k večeru však drak opravdu padl k zemi a rytíři slavili své vítězství. Vrátili se do vesnice, kde si odpočinuli, než se vydali i se získaným klíčem na cestu zpět do hlavního města.

LEDEN

1. Týden	<p>Z hlavního města se rytíři za dalším klíčem vydávají na východ. Doslechli se, že je ukrytý v labyrintu vědění – v místě, kterému musí každý jedinec nejprve prokázat svou odvahu a světaznalost, než je vpustí ke svému pokladu, kterým je v tuto chvíli klíč.</p> <p>Rytíři byli na cestě již několik dní, než se dostali do vesnice a měli možnost přihlídnout situaci, kdy matka lamentovala a hubovala svému synovi. V momentě, kdy si rytířů všimla, se na ně obrátila s prosbou.</p> <p>Vysvětlila jim, že její syn, ač se velmi snažili, vůbec nerozumí penězům a počítání. Dokonce je v tomto ohledu špatný natolik, že prodal na trhu jejich ovce a krávy za méně než polovinu ceny, která byla potřeba. Žena má obavy o blahobyt své rodiny a požádá tedy rytíře, aby jejímu synovi nějak zkusili domluvit a vysvětlit mu, jak s penězi nakládat a jak je počítat. K tomuto výkladu se samozřejmě brzy přidali i další rodiče se svými dětmi a rytíři nakonec doučovali polovinu vesnice.</p>
2. Týden	<p>Poté, co rytíři ve vesnici skončili s výukou, si nechali od tamních obyvatel poradit, kudy k labyrintu. Lidé jim sice cestu ukázali, ale varovali je před nebezpečím labyrintu a před tím, že mnoho lidí se z něj již nedostalo ven. Rytíři tak brzy stanuli před labyrintem, jehož vstup se za jejich zády hned uzavřel.</p> <p>Velmi brzy stanuli na rozcestí, ze kterého vedly tři cesty – jedna se znakem čísel, druhá se znakem I/Y a třetí se znakem kamenů.</p> <p>Jako první vstoupili rytíři do místnosti se znakem I/Y. Zde museli čelit mnoha zkouškám – doplňovat chybějící písmena do kouzelných textů, které otevíraly další cesty, bezchybně předčítat jazykolamy a jiné záludné úkoly.</p>
3. Týden	<p>Dalšími dveřmi, kterými se rytíři rozhodli dát, byly dveře se znakem kamenů. Zde museli správně určovat druhy kamenů a nerostů a dokázat labyrintu, že o každém z nich alespoň něco vědí. Po posledním splněním úkolu se rytířům otevřela cesta zpět</p>

	na první rozcestí, kde jim nyní zbývala už pouze jedna cesta.
4. Týden	Poslední cesta vedla do chodby se znakem čísel. Zde rytíři museli řešit všemožné hádanky, cestu zpět ale nemohli dlouho najít. Až po složitém uvažování a několika nevydařených pokusech odpověděli na poslední z hádanek. Tato odpověď jim otevřela cestu ve skále přímo ke kouzelnému klíči, stejně jako jim následně otevřela i cestu ven.

ÚNOR

1. Týden	<p>Cesta od labyrintu zpět do hlavního města trvala rytířům několik dní. Prošli již známou vesnicí, kde je udivení lidé přivítali. Divili se, protože se rytíři dovedli vrátit z labyrintu. Děti z vesnice je vítaly s nadšením a ukazovaly jim, jak se díky jejich lekcím zlepšily v počtech.</p> <p>Po návratu do města se rytíři setkají s králem. Ten je s nadšením vítá, přebere si od nich klíče a nechá je uschovat v nejméně strážné místnosti hradu. Rytíři vypadají, že se už už chtějí dát na další výpravu, král je však zastaví.</p> <p>Poprosí je, aby na pár dní zůstali ve městě. Jeho dcera se vdává za prince ze sousedního království a pro tuto akci je potřeba zajistit spoustu příprav, ale i ochranu. Král tedy požádá rytíře o pomoc.</p>
2. Týden	První den rytíři pomáhají s přípravou pozvánek pro šlechtu z celého království. Příprava zahrnuje sepsání pozvánky, odeslání dopisu na správnou adresu a doručení dopisů královským posílům, kteří se okamžitě vydají na cestu.
3. Týden	Druhého dne se rytíři starají o plánování banketu – pomáhají vymyslet vyvážený jídelníček, starají se o vyváženost stravy a pomáhají shánět suroviny potřebné pro přípravu občerstvení.
4. Týden	<p>V den svatby dohlíží rytíři na přípravu zábavy – pomáhají hudebníkům vybrat vhodné skladby pro tuto akci a pomáhají princezně s přípravou na sólový tanec. Sami tedy trénují tradiční tance.</p> <p>V poledne téhož dne dorazí princ ze sousedního království, společně se svým služebnictvem. Jsou uvítáni a během několika hodin proběhne svatební obřad. Po celý zbytek dne probíhají slavnosti na počest svatby prince a princezny, během kterých rytíři pracují jako ochranka.</p>

BŘEZEN

1. Týden	<p>Po svatbě se princ s princeznou rozhodnou nějakou dobu zůstat ve městě. Princ se dle všeho v hlavním městě velmi líbí a chce toto místo lépe poznat. Rytíři jsou požádáni, aby vypomohli s přípravou na velikonoční slavnosti.</p> <p>Nejprve pomáhají s přípravou květinových výzdob u nejlepší květinářky ve městě. Ta jejich pomoc ráda přijme, ale nejprve chce, aby rytíři prokázali alespoň nějaké znalosti o rostlinách – o jejich stavbě i o jednotlivých druzích.</p>
2. Týden	<p>Dále jsou rytíři požádáni princeznou, aby na trzích proběhlo co nejvíce velikonočních tradic. Rytíři si nebyli tak docela jistí, jaké tradice zvolit, obrátili se tedy na starého archiváře v hradní knihovně, aby jim poradil.</p> <p>Při pročitání spisů o nejzajímavějších tradicích velikonoce si rytíři všimli, že na hradě se pohybuje několik osob, které zde doposud nikdy neviděli a že všechny tyto osoby se chovají zvláště – kdykoliv rytíři vešli, osoby odešly, pohybují se jako stíny po hradních chodbách a vypadalo to, že něco hledají. Rytíři se tedy rozhodli si s nimi promluvit.</p>
3. Týden	<p>Brzy rytíři zjistili, že tito muži spadají do skupiny následující záhadného pana R a že na hradě hledají kouzelné klíče, které rytíři přivezli ze svých výprav. Po dlouhém výslechu zjistili, že pan R je jedním ze služebníků prince ze sousedního království, ženicha zdejší princezny.</p> <p>Po dotazování se na služebnictvo a vysvětlení okolností rytíři zjistili, že pan R se jmenuje Richard, je jedním z hlavních lokajů prince a že princ o jeho počínání neměl ani tušení. Když se ale vydají Richarda zatknout, již není k nalezení a nikdo neví, kam zmizel.</p>
4. Týden	<p>Rytíři se snažili následovat stopy uprchlého Richarda, jeho stopa se jim ale ztratila v nedalekém lese. Rytíři se tedy s nepořízenou vrátili k přípravám velikonočních slavností.</p> <p>Slavnosti proběhly bez jediného problému, všechny části programu proběhly v pořádku a celé město zažilo slavnosti, na které bude ještě dlouho vzpomínat.</p>

DUBEN

1. Týden	<p>Po slavnostech se rytíři vrátili zpět k získávání klíčů potřebných pro otevření tajemných dveří pod hradě. Pro další z klíčů se vydávají na jih, kde by jej měla střežit stará čarodějnice.</p> <p>Rytířům cesta na jih trvá několik dní, než se dostanou do vesnice, která oproti jiným</p>
----------	---

	<p>vesnicím výrazně prosperuje. Lidé zde chodí dobře oblečení, zvířata jsou dobře živená, domy opravené a všechny rostliny v okolí jsou nádherně zelené a rostlé.</p> <p>Rytíři se v této vesnici zkusí ptát po lesní čarodějnici a pokouší se o ní zjistit více, lidé ale nemají mnoho štěstí, vypadá to, že lidé v této vesnici něco tají.</p>
2. Týden	<p>Rytíři po vesnici rozmístí hlídky, které se snaží vyzorovat cokoliv zvláštního. A opravdu, večer si všimnou zvláštního zvířete, které míří přímo do vesnice. Je to vlk, který vypadá, jako kdyby byl pokrytý mechem a listím, z hlavy mu ale vyrůstají dlouhé jelení parohy.</p> <p>Rytíři mají možnost sledovat, jak se tento vlk setká s místním hostinským, který mu na krk zavěsí jakýsi vak. Vlk se poté odebere rychlým krokem zpět do lesa.</p> <p>Dalšího dne ráno rytíři prozkoumají stopy po vlkovi a všimnou si, že má o jeden prst víc, než by měl mít. Rozhodnou se jít to prozkoumat a všichni se po stopách vlka vydají do lesa. Vlčí stopy je dovedou až k osamělé chatrči uprostřed lesa, kde se setkají se starou čarodějnici.</p>
3. Týden	<p>Čarodějnice je pochválila za jejich bystrost a vysvětlila jim, že pokud od ní chtějí získat kouzelný klíč, musí pro ni nejprve něco udělat. Vyslala tedy rytíře zpět do lesa s několika úkoly. Nejprve rytíři musí vystopovat zaběhlé vlče a vrátit jej jeho matce. Dalším úkolem je najít a pokácet několik stromů napadených hmyzem.</p>
4. Týden	<p>Posledním úkolem od staré čarodějnice je zachránit jelena se zlatým paroží, kterého ulovili lovci. Čarodějnice chtěla, aby rytíři lovce vyhnali z jejího lesa a aby se pak k ní i s posvátným jelenem vrátili.</p> <p>Po splnění posledního úkolu čarodějnice rytířům opravdu předala kouzelný klíč a rytíři se mohli znovu vydat na cestu, tentokrát za posledním z klíčů na daleký západ.</p>

KVĚTEN

1. Týden	<p>Poslední z kouzelných klíčů by měly střežit vodní nymfy žijící u velkého jezera za houbovým lesem. Říká se, že aby se k jejich jezeru dalo dostat, musí každý člověk projít několika jejich zkouškami.</p> <p>Během cesty si rytíři v dálce všimli skupiny obchodníků, kteří byli zrovna pod útokem banditů. Rytíři přispěchali obchodníkům na pomoc, bandity zastavili a velkou část z nich polapili. Někteří jim ale utekli a rytíři se za nimi vydali po jejich stopách, které je dovedly až k houbovému lesu.</p> <p>Zde nebylo bandity těžké nalézt, neboť je les nechtěl pustit dál. Vypadalo to, že se jim</p>
----------	--

	do cesty stavěly všechny větve a keře. Rytíři tedy bandity rychle zajali, svázali a odvedli zpět k obchodníkům, se kterými se dohodli, že je v nejbližším městě předají strážným.
2. Týden	Rytíři se vrátili k okraji houbového lesa a vydali se do jeho nitra. Snažili se nalézt cestu k jezeru, občas se ale v některých místech zarazili a nevěděli, kam pokračovat. Les samotný jako kdyby jim pak vždy seslal krátký úkol, který když vyřešili, jim ukázal správnou cestu dál. Trvalo to celý den, nakonec se ale rytíři dostali do středu lesa, ve kterém se nacházelo velké zářivé jezero, u kterého odpočívalo mnoho krásných vodních nymf.
3. Týden	Rytíři nelenili a požádali vodní nymfy o vydání kouzelného klíče. Nymfy jim namísto toho nabídly obchod – rytíři jim pomohou naučit lidi na okraji lesa slušnému chování a pomohou jim napravit jejich neslušné jednání k nim i lesním tvorům a rostlinám. Teprve potom jim nymfy klíč vydají. Rytíři souhlasili a vydali se tedy hned splnit první z úkolů – vydali se za skupinou pytláků, kteří v lese rozmístili několik pytláckých ok. Rytíři se s touto skupinou setkali a snažili se je přesvědčit o nesprávnosti jejich jednání. Po dlouhém a náročném dni s pytláky se jim opravdu podařilo je přesvědčit, aby les opustili, aby sklidili své pasti a aby začali lovit lépe.
4. Týden	Další, za kým nymfy rytíře poslaly, byla skupina vesnických dětí, které za sebou v lese nechávaly odpadky, zbytečně každý den trhaly velké množství květin a které svým křikem a výskáním plašily lesní zvěř. Po splnění posledního z úkolů se rytíři vrátili k nymfám, které jim za jejich pomoc opravdu věnovaly kouzelný klíč. Rytíři se s radostí vraceli zpět do města, aby tuto novinu oznámili drahému králi.

ČERVEN

1. Týden	Rytíři se s posledním získaným klíčem vrací na královský hrad. Ihned po návratu klíč předají králi, který je nadšen, s těžkým srdcem jim ale oznámí, že otevření tajemných dveří bude muset několik dní počkat. Do města se sjíždějí vědci a astronomové z celé země, aby se s hradní radou podělili o své vědecké objevy. Král má obavu, že by se zde na poslední chvíli mohl objevit Richard a že by se mohl pokusit ukrást všechny klíče i poklad za dveřmi. Král tedy požádá rytíře, ať během sněmu vědců poslouží jako ochranka pro jednotlivé
----------	---

	<p>astronomy, ale ať při tom mají oči na stopkách – kdyby se ukázal kdokoliv podivný a podezřelý, mají jej okamžitě zastavit. Rytíři jsou tedy rozděleni do skupin, ve kterých začnou pomáhat vědcům s jejich prezentacemi.</p>
2. Týden	<p>Rytíři při přípravách prezentací pomáhají každý svému astronomovi – chystají společně s ním velkou prezentaci, výklad, pomůcky i jiné rekvizity. Sami při této příležitosti mají možnost se naučit mnoho o planetách, vesmíru a své vlastní zemi.</p>
3. Týden	<p>Následujícího dne přišel čas na jednotlivé prezentace, během kterých se všichni vědci sešli, aby předvedli své objevy. Rytíři se této události účastní taky jako ochranka a po celou dobu se snaží hlídkovat, kdyby si všimli někoho podezřelého.</p> <p>A opravdu, když už se všichni vědci loučili a chystali se k odchodu, do hradu vklouzla zvláštní zahalená osoba, které si rytíři všimli. Vydali se jí tedy přímo v patách a ve vhodnou chvíli ji zastavili, aby odhalili Richarda, který se pokoušel dostat do střežené místnosti, ve které se nacházely kouzelné klíče.</p> <p>Richard byl zajat a za své zločiny byl uvržen do vězení.</p>
4. Týden	<p>Ještě téhož dne večer se král sešel se svými rytíři, aby odemkli tajemné dveře. Za dveřmi se opravdu nachází ohromné bohatství – zlato, stříbro, drahokamy, šperky,...</p> <p>Král rytířům vděčně poděkoval a pomoc s otevřením dveří, pak je požádal o radu – co si rytíři myslí, že by se mělo s pokladem stát? Jak by měl teď král pokračovat, čemu dát přednost a co nechat na později?</p>

4. Závěr příběhu

Rytíři společně s králem rozhodli, že jmění získané z pokladu nejprve zajistí opravy po celém království – opravy cest, domovů obyvatel, stejně jako na výstavbu škol pro děti z vesnic a měst. Část bohatství bude určena pro výcvik a naverbování nových strážů, které budou po svém tréninku rozmístěny do všemožných vesnic a měst, které budou chránit.

Po moudrém rozhodnutí krále a rytířů začalo království znovu prosperovat a obyvatelům i celé zemi se náramně dařilo. Rytíři od krále dostali alespoň drobnou část pokladu jako podíl za jejich velkou pomoc království.

5. Dotazník pro žáky

1. Když mám vystupovat před třídou, cítím se sebejistě a nečiní mi to problémy.

ano - nerozhodně - ne

2. Dovedu se vyjádřit pouze pohybem. aniž bych potřeboval slova.

ano - nerozhodně - ne

3. Nevadí mi vystupovat před lidmi a být středem pozornosti.

ano - nerozhodně - ne

4. Když mluvím, umím se smysluplně vyjádřit, dobře vyslovuji, mluvím zřetelně a nahlas.

ano - nerozhodně - ne

5. Nemám problém s improvizací, snadno umím vstoupit do různých situací a rolí.

ano - nerozhodně - ne

6. Při práci ve skupině se dělím o své nápady, rozvíjím nápady ostatních a spolupracuji.

ano - nerozhodně - ne

7. Když vyprávím příběh nebo zážitek, moje vyprávění dává smysl, má začátek, děj i konec.

ano - nerozhodně - ne

8. Píšu vlastní příběhy, povídky nebo básně.

ano - nerozhodně - ne

9. Když mluvím, nemám problémy s dechem, nezadýchávám se.

ano - nerozhodně - ne

10. Při neshodách ve skupině řeším problémy v klidu, nehádám se, snažím se druhého pochopit.

ano - nerozhodně - ne

6. Definitivní verze programu

ZÁŘÍ

<p>Příběhová výšeč</p>	<p>Po přečtení úvodní části příběhu.</p> <p>Všichni se právě teď nacházíte na velkém náměstí. Okolo jásají zvědavé davy lidí, kteří se přišli podívat na turnaj, který král uspořádal. Král vystoupí na tribunu a začne k vám hovořit:</p> <p><i>“Být rytíř, to neznamena pouze chodit v brnění. Rytíř musí být znalý umění - musí umět přednášet básně, připravit si text či proslov a vhodně se prezentovat. Musí být dobrým stratégem - dokáže spočítat nepřátelské jednotky i znát krajinu, ve které se pohybuje. Nesmí se ztratit ve světě, musí na něj být spolehnutí a musí umět jednat s lidmi.</i></p> <p><i>Vy, kdož si myslíte, že jste hodni toho, stát se mými rytíři, raďte se zúčastnit tohoto slavnostního turnaje! Turnaj bude trvat čtyři dny, během kterých ukážete, co ve vás je!”</i></p>
<p>Učivo</p>	<p>Český jazyk</p> <p><i>Jazyková výchova</i></p> <p>Řazení a vyhledávání slov podle abecedy.</p> <p><i>Komunikační a slohová výchova</i></p> <p>Pozdrav a představení se. Popis.</p> <p>Matematika</p> <p><i>Číslo a početní operace</i></p> <p>Čtení a zápis přirozených čísel do 100. Rozkládání čísel v desítkové soustavě.</p> <p><i>Geometrie v rovině a prostoru</i></p> <p>Pojmenování a rozlišování geometrických útvarů v rovině.</p> <p>Prvouka</p> <p>Žák pojmenuje obec, ve které žije. Orientace v okolí bydliště. Žák si pamatuje adresu svého bydliště.</p>
<p>Činnosti a aktivity</p>	<p>Nástup soutěžících</p> <p><i>Technika:</i> Čtení v roli</p> <p><i>Odhadovaný čas aktivity:</i> 20 minut</p> <p><i>Pomůcky:</i> Kartičky se jmény spolužáků (s tituly lord nebo lady)</p> <p><i>Učivo:</i> Řazení slov podle abecedy.</p> <p><i>Motivace k aktivitě:</i> Král požádá soutěžící, ať nastoupí na tribunál před publikum seřazení dle abecedy.</p>

Průběh: Každý žák dostane sadu kartiček se jmény spolužáků, které má za úkol seřadit podle abecedy. Hra má dvě kola, v prvním jsou žáci řazeni podle křestního jména, ve druhém podle příjmení. Žáci nejprve seřadí své kartičky, poté se (co nejlépe) seřadí sami. Král pak požádá jednoho z účastníků jako dobrovolníka, aby přednesl jména soutěžících a zkontroloval, zda jsou správně seřazeni.

Učitel by měl přednášejícího žáka nabádat k tomu, aby hovořil tak, jak by mluvil před králem a vznešeným publikem. Chce-li zkusit více žáků přednášet před králem, mohou se vystřídat, nebo přednášet ve více kolech.

Představení se soutěžících

Technika: Psaní a čtení v roli

Odhadovaný čas aktivity:

Psaní v roli: 20 minut

Přestávka: 10 minut

Představení se: 20 minut

Reflexe: 15 minut

Pomůcky: Slohový sešit, psací potřeby

Učivo: Pozdrav a představení se. Žák pojmenuje obec, ve které žije. Orientace v okolí bydliště.

Motivace k aktivitě: Poté, co král vidí připravené soutěžící, je vyzve k tomu, ať si připraví krátkou řeč, kterou se uvedou před občany města i před králem.

Průběh: Žáci dostanou za úkol samostatně napsat krátký sloh o sobě, který musí obsahovat následující informace:

- Jméno
- Jejich záliby a zájmy
- Odkud pocházejí
- Co je nejzajímavějšího v okolí jejich bydliště.

Učitel se žáky snaží nabádat k tomu, aby psali svůj sloh, jako kdyby připravovali přednes pro veřejnost.

Po dopsání budou králem vyzváni, aby se mu rytíři jeden po druhém představili. Učitelem jsou vybízeni, aby mluvili, jako kdyby byli urozeného původu a před nimi bylo velké publikum. Všichni žáci by měli svou práci

prezentovat.

Pokud některý ze žáků opravdu nechce nebo je vidět, že se prezentace před třídou bojí, učitel jej nechá být a zeptá se jej znovu, poté, co prezentují všichni ostatní. Pokud i poté nechce, nenutí jej.

Všichni žáci na konci odevzdají svou práci učiteli.

Reflexe: Pokaždé, když skončí některý ze žáků svou prezentaci, učitel by mu měl poskytnout krátkou konstruktivní kritiku - pochválit silné stránky jeho práce a navrhnout možné úpravy slabších stran.

Po aktivitě si učitel se žáky sedne do kruhu a zeptá se jich na průběh činnosti - jak si myslí, že se jim podařilo psát v roli, jestli myslí, že prezentovali jako před králem, co se jim povedlo, co se jim nepovedlo, či dramatický výstup byl nejvíce důvěryhodný a co na něm oceňovali.

Přestávka 20 minut

Znej svého soupeře

Technika: Hra v roli

Odhadovaný čas aktivity: 20 minut

Pomůcky: Slohové sešity

Učivo: Představení se, popis.

Motivace k aktivitě: Král vyzve soutěžící, ať předvedou, jak dobře dávali pozor během představování se ostatních. Každý z nich dostane jednoho rytíře, kterého budou muset popsat tak, aby ostatní poznali, o koho se jedná.

Průběh: Učitel rozdává mezi žáky náhodně slohové sešity. Žáci mají za úkol se tajně podívat, čí sešit dostali a připravit si řeč v roli na základě daného textu.

Platí pravidlo, že daný žák se **nesmí** přihlásit ke své práci.

Prvního soutěžícího předvede král - popíše, co z napsaného slohu ví o dané osobě. Žáci se hlásí a hádají, o koho jde. Kdo uhodne, přednáší jako další. Pokud znovu uhodne žák, který již předváděl, zvolí jako svou náhradu jiného spolužáka, který ještě nepopisoval.

V případě, že bude aktivita na žáky příliš dlouhá, ji učitel v případě potřeby ukončí.

Reflexe: Učitel se žáky krátce zhodnotí, kolik si toho dle jejich názoru zapamatovali o spolužácích z jejich popisů a kolik jich podle přednesů

poznali.

Nácvik šikování

Technika: Pantomima

Odhadovaný čas aktivity: 10 minut

Pomůcky: Tabule a křídly

Učivo: Zápis a čtení přirozených čísel do 100

Motivace k aktivitě: Rytíři musí být schopni ve velmi krátkém čase utvořit skupiny v určeném počtu. Je tedy třeba ukázat, zda jste toho také schopni.

Průběh: Hra probíhá podobně jako molekuly s rozdílem, že určené číslo není řečeno nahlas, ale je napsáno na tabuli.

Učitel žákům mísícím se po třídě určí rytmus, ve kterém se po třídě pochodují (bubínek nebo ťukání tužkou o katedru). Žáci mají za úkol napodobovat vojenskou chůzi.

Během toho jeden zvolený žák napíše na tabuli číslo od 1 do 30, které posléze odhalí spolužákům. Ti mají za úkol utvořit skupiny v daném počtu. Pokud je číslo větší, než polovina žáků, neúplná skupina spočítá, kolik dalších rytířů by potřebovali.

Po utvoření skupin žáci vždy hromadně přečtou číslo na tabuli.

Reflexe: -

Dělení vojenských šiků

Technika: -

Odhadovaný čas aktivity: 20 minut

Pomůcky: Školní sešit z matematiky

Učivo: Rozkládání čísel v desítkové soustavě

Motivace k aktivitě: Vojenské šiky se skládají z různých typů vojáků, zatím je budeme dělit na ty nejjednodušší - střelce a pěšáky. Pojďme tedy několik šiků rozebrat.

Průběh: Učitel žákům zadá deset různých čísel od 1 do 100. Žáci mají za úkol tato čísla rozdělit do tabulky na desítky a jednotky, přičemž jednotky budou označovány jako střelci a desítky jako pěšáci.

Žáci mají za úkol poté, co rozloží předem určená čísla, vymyslet několik

vlastních a rovnou je také rozložit. Když mají všichni žáci dokončená čísla určená učitelem, proběhne ústní kontrola a žáci, kteří budou chtít, mohou zadat žákům k pouze ústnímu rozkladu čísel jedno ze svých čísel, která si stihli připravit a sami jejich odpověď zkontrolují.

Žáci po společné ústní kontrole odevzdávají pracovní list učiteli ke kontrole a hodnocení.

Přestávka 10 minut

Shrnutí prvního dne turnaje

Technika: Živé obrazy

Odhadovaný čas aktivity: 20 minut

Pomůcky: Lístičky s názvy jednotlivých aktivit

Motivace k aktivitě: dnešní část turnaje se již blíží ke konci, připomeňme si tedy, co všechno jsme během dnešního dne dělali.

Průběh: Žáci se rozdělí do šesti skupin. Každá skupina si vylosuje jeden lístek s názvem aktivity. Mají za úkol vytvořit živý obraz toho, jak daná aktivita vypadala.

Na lístečkách je napsáno:

- Král vítá soutěžící
- Nástup soutěžících
- Soutěžící se představují
- Kdo je to?
- Šikování se
- Dělení vojenských jednotek

Žáci mají za úkol tyto obrazy poté předvést ostatním spolužákům a ti hádají, o jakou aktivitu se jedná. Tato činnost slouží především pro připomenutí si jednotlivých aktivit před závěrečnou reflexí.

Závěrečná reflexe

Odhadovaný čas aktivity: 10 minut

Žáci na volný list papíru napíší odpovědi na následující otázky:

Jak bys hodnotil/a svou dnešní práci?

Která aktivita tě nejvíce zaujala?

	Dozvěděl/a ses dnes něco nového?
--	----------------------------------

ŘÍJEN

Příběhová výseč	<p>Jednoho brzkého rána si král nechal všechny své rytíře předvolat.</p> <p><i>„Moji drazí rytíři. Turnaj skončil teprve nedávno a já mám už teď pro vás první úkol... Knihovníci z naší hradní knihovny zjistili, že se ztratilo několik knih. Domnívám se, že jedna z těchto knih v sobě ukrývala velmi důležité informace, které by našemu království mohly pomoci.</i></p> <p><i>Prosím vás, rytíři, najděte tyto ztracené knihy. Poté, co je přinesete, vám teprve budu moci sdělit bližší informace k tajemství jedné z knih.“</i></p>
Učivo	<p>Český jazyk</p> <p><i>Jazyková výchova</i></p> <p>Druhy vět. Základní skladební dvojice.</p> <p><i>Komunikační a slohová výchova</i></p> <p>Vyprávění podle obrázku, osnova vyprávění.</p> <p>Matematika</p> <p><i>Číslo a početní operace</i></p> <p>Pamětné sčítání a odčítání. Řešení slovních úloh.</p> <p><i>Geometrie v rovině a prostoru</i></p> <p>Rozlišování a pojmenovávání geometrických útvarů v okolí. Základní vlastnosti geometrických útvarů.</p> <p>Prvouka</p> <p>Určování světových stran v přírodě i podle mapy.</p>
Činnosti a aktivity	<p>O co nás král žádá?</p> <p><i>Technika:</i> Hraní v roli</p> <p><i>Odhadovaný čas aktivity:</i> 45 minut</p> <p><i>Aktivita:</i> 30 – 35 minut</p> <p><i>Reflexe:</i> 10 -15 minut</p> <p><i>Pomůcky:</i> Krátká komiksová verze úvodního příběhu pro tento týden</p> <p><i>Učivo:</i> Vyprávění podle obrázku</p> <p><i>Motivace k aktivitě:</i></p> <p><i>Role učitele:</i> Podřízený</p>

Průběh: Žáci se rozdělí do skupin po čtyřech. Učitel v roli služebného žákům předá zprávu o tom, že si je vyžádal samotný král, neví ale, co po rytířích chce. Řekne jim, že na to musí přijít oni.

Učitel skupinám žáků předá komiksově zpracovaný úvodní příběh pro tento týden. Žáci mají za úkol si rozdělit role a připravit si krátkou scénku o tom, co si myslí, že se v komiksu děje.

Žáci si poté navzájem zahrají své scénky. Po vystoupení všech skupin učitel přečte motivační příběh pro tento týden.

Reflexe: Rozhovor o proběhlé aktivitě – Jak jste se cítili při vystupování před spolužáky? Jak moc jste se trefili do obsahu příběhu? Která scénka vás zaujala nejvíce? Čím? Která skupina nejlépe odhadla obsah příběhu? Jak se vám pracovalo s vaší skupinou?

Přestávka 10 minut

Procházení seznamu knih

Technika: -

Odhadovaný čas aktivity: 30 minut

Pomůcky: Psací potřeby

Učivo: Řazení slov dle abecedy

Motivace k aktivitě: Archivář má už staré oči a zle vidí. Poskytl tedy žákům dokumenty, na kterých je napsaný seznam všech knih v knihovně. Na druhém z dokumentů je seznam všech v posledních dvou týdnech zapůjčených knih a na třetím jsou v šifře zapsané knihy, které nebyly včas vráceny.

Role učitele: Archivář, Na stejné úrovni

Průběh: Samostatná práce, každý žák dostane pracovní list. Na pracovním listu bude seznam 30 smyšlených knih. Knihy jsou abecedně zpřeházené, u každé knihy je napsaný počet kapitol, které kniha má. *Př.: O zlatém lvičeti (7 kapitol)*

Pod seznamem knih budou úkoly, které žáci budou samostatně plnit, poté je budou navzájem ve dvojici kontrolovat. Po splnění všech úkolů žáci zjistí, jaké knihy byly odcizeny a kdo si je zapůjčil.

Tvorba vlastní šifry

Technika: Hra v roli

Odhadovaný čas aktivity: 15 minut

Pomůcky: Pracovní list předchozí aktivity

Učivo: Násobení 2, 3, 10, počítání se závorkami

Motivace k aktivitě: K rytířům přijde znovu starý archivář a požádá rytíře, zda mu šifru dovedou vysvětlit a ukázat mu, jak se tvoří.

Role učitele: Ten, kdo nebyl přítomen

Průběh: Žáci mají za úkol vytvořit několik vlastních příkladů šifry. Své příklady poté zadají třídě a vyvolají jednoho dobrovolníka. Ten šifru vyřeší a při správné odpovědi zadá třídě další příklad.

Vzhledem k tomu, že archivář rytíře požádal o vysvětlení šifry, měl by učitel v roli reagovat na každý výstup a nabádat žáky k slovnímu popisu řešení.

Reflexe:-

Přestávka 20 minut

Pomoc s hledáním zatoulaných knih

Technika: Čtení v roli

Odhadovaný čas aktivity: 20 minut

Pomůcky: psací potřeby, kompas

Učivo: Určování světových stran

Motivace k aktivitě: Archivář před odchodem poprosí rytíře, zda by mu nepomohli posbírat v knihovně několik knih, které by potřeboval. Je již starý, bolí ho kosti a nezvládne pobíhat po knihovně tak, jako dřív, moc by mu to pomohlo.

Role učitele: Žadatel o pomoc

Průběh: Učitel v roli archiváře poprosí žáky, o pomoc s hledáním konkrétních knih v knihovně. Každý žák dostane kus papíru, na který napíše instrukce pro pohyb ve třídě za použití kroků a světových stran (př.: 4 kroky na východ, 2 kroky na sever,...). Žáci poté dostanou do dvojice kompas. Jeden ze žáků je zvolen, aby v roli archiváře navigoval rytíře ke konkrétnímu místu – žák tedy dává pokyny třídě a třída se za pomoci kompasu pohybuje po prostoru. V roli archiváře se vystřídá několik žáků.

Reflexe: -

Rozhovor s archivářem

Technika: Interview

Odhadovaný čas aktivity: 25 minut

Pomůcky: -

Učivo: Druhy vět

Motivace k aktivitě: Na archiváře jste učinili velký dojem a velmi ho začalo zajímat, jací jste, odkud pocházíte a jak jste se rozhodli se stát rytířem.

Role učitele: Učitel pouze přihlíží

Průběh: Žáci losováním vytvoří náhodné dvojice. Jeden ze dvojice bude archivář, druhý královský rytíř. Jejich úkolem je vést krátký rozhovor. Dohromady musí použít alespoň 3 věty tázací a 3 věty oznamovací, přací, nebo rozkazovací.

Žáci mají za úkol si svůj rozhovor ve dvojici připravit a následně jej předvést zbytku třídy. Učitel předvádějící dvojici vždy určí někoho, kdo bude počítat konkrétní druhy vět.

Reflexe: Rozhovor se žáky o proběhlé aktivitě – Jak vám vyhovovala role starého archiváře/rytíře? Čí výstup vás nejvíce zaujal? Čím? Který výstup vám přišel nejvíce reálný? Jak se vám s vaší dvojicí pracovalo?

Přestávka 10 minut

Obchůzka pro archiváře

Technika: Hra v roli

Odhadovaný čas aktivity: 30 minut

Pomůcky: Lístičky s rolemi

Učivo: -

Motivace k aktivitě: Archivář rytířům oznámí, že zatímco mu sháněli knihy, ze seznamu, který dali předtím dohromady zjistil, kdo u sebe má mít nevrácené knihy. Taky ale zjistil, že není v poslední době k zastížení a že se po něm budou muset poptat po městě. Dá jim seznam lidí, kteří ho mohli vidět a pošle je za nimi. A poprosí je, ať jim připomenou, že všichni budou brzy muset vrátit zapůjčené knihy.

	<p><i>Role učitele:</i> Archivář, zadavatel úkolu</p> <p><i>Průběh:</i> Žáci vytvoří skupiny po 5. Každá ze skupin dostane seznam jiných rolí (pekařka, strážný, podkovář,...), které si mezi sebou rozdělí – rytíři mají za úkol zjišťovat informace o hledaném muži, lidé, kterých se ptají, mají vždy jiné informace, které rytířům poskytnou.</p> <p>Skupiny si navzájem předvedou své scény, které potom navzájem zhodnotí a dohodnou se, kde tedy budou muže hledat.</p> <p><i>Reflexe:</i> Reflexe bude probíhat na koberci v kruhu. Učitel klade skupinám otázky, které hodnotí jejich scénky, spolupráci a pocit ze společné práce.</p> <p>Závěrečná reflexe</p> <p>Reflexe volně navazuje na reflexi po předchozí aktivitě, tentokrát probíhá spíše formou rozhovoru se skupinou, kdy žáci mohou vznést své připomínky a poznámky k programu, stejně jako dojmy a názory na jednotlivé aktivity z celého dne. Na konci by měla třída zrekapitulovat, co všechno během dne jejich rytíři dělali a co se událo.</p>
--	--

LISTOPAD

<p>Příběhová výseč</p>	<p>Poté, co rytíři pomohli nalézt knihy, které pro královskou knihovnu hledali, byli znovu předvoláni králem do trůnního sálu.</p> <p><i>„Drazí rytíři, velice vám děkuji za pomoc s nalezením všech odcizených knih. Nyní je na čase, abych vám prozradil, v čem byla jedna z nich tak důležitá.</i></p> <p><i>V knize, kterou jste našli, se nachází mapa vedoucí ke čtyřem kouzelným klíčům. Tyto klíče jsou jediným způsobem, jak otevřít tajemné dveře v katakombách přímo pod královským hradem. Říká se, že za těmito dveřmi se nachází veliké bohatství, které by pomohlo s obnovou tohoto království.</i></p> <p><i>Tímto bych vás chtěl požádat, abyste se vydali na cestu za těmito klíči, našli je a dopravili je sem na královský hrad. Vaše pomoc bude samozřejmě náležitě odměněna. První klíč by se měl nacházet na severu našeho království, drazí rytíři. Přeji vám tomto šťastnou cestu.“</i></p> <p>Král se s rytíři rozloučil, poskytl každému z nich koně i zásoby na cestu . Poté se všichni rytíři vydali na cestu na sever.</p>
-------------------------------	--

	<p>Rytíři putují několik dní na koních na sever, putují po cestách skrze lesy a vesnice. Po cestě rytíře potkávají i mimořádné události (bouřka, potkají zraněného muže kus od vesnice,...), na které musí reagovat. Rytíři zjistí, že více na sever se začal ztrácet dobytek a jiná chovná zvířata a budou požádáni obyvateli, zda by tuto věc mohli zkusit prošetřit. Postupně se dozví, že občas se z hor na severu ozve hrozný řev, že v noci občas vidí lidé letět velkou siluetu po nebi, že se ztrácí dobytek. Žáci by si měli uvědomit, že to bude onen drak, od kterého potřebují získat klíč. Zjišťují kde přesně je drakova sluj a mají možnost se rozhodnout, co s drakem udělají - zda chtějí s drakem bojovat, nebo ho vyhnat, obelstít, nebo se s ním snad domluvit na obchodu.</p>
<p>Učivo</p>	<p>Český jazyk <i>Jazyková výchova</i> Slova citově zabarvená. Slova nadřazená a podřazená. <i>Komunikační a slohová výchova</i> Psaní adresy.</p> <p>Matematika <i>Číslo a početní operace</i> Řešení slovních úloh. Násobení a dělení 4, 5. <i>Geometrie v rovině a prostoru</i> Přímka - její konstrukce a vlastnosti.</p> <p>Prvouka Režim dne. Rodinní příslušníci, věkové rozdíly.</p>
<p>Činnosti a aktivity</p>	<p>Co všechno vidíme při cestě? <i>Technika:</i> Čtení v roli <i>Odhadovaný čas aktivity:</i> 15minut <i>Pomůcky:</i> Psací potřeby, list papíru/školní sešit <i>Učivo:</i> Slova nadřazená a podřazená <i>Motivace k aktivitě:</i> Rytíři jsou při cestě na sever ostražiti a rozhlíží se po okolí. Co všechno vidí? <i>Role učitele:</i> Jeden z rytířů (hráč na stejné úrovni) <i>Průběh:</i> Učitel určí slovo nadřazené a žáci píšou co nejvíce slov podřazených danému slovu. Žáci jsou oslovováni jako jeho kolegové (př.: „Rytíři, jaké vidíme listnaté stromy?“). Vyvolaný žák pak přečte svůj napsaný seznam tak, jako by rytíř vyprávěl svým spolucestujícím o tom, co viděl.</p>

Reflexe: -

Jaké stromy byly v aleji

Technika:-

Odhadovaný čas aktivity: 10 minut

Pomůcky: Psací potřeby, list papíru

Učivo: Druhy stromů. Násobení a dělení 4, 5.

*Motivace k aktivitě:*Rytíři projíždějí několika alejemi. Kolik stromů od různých druhů potkali?

Role učitele: Hlas shůry (zadavatel úkolu, pozorovatel)

Průběh: Žáci nejprve vyjmenují různé druhy stromů, které znají a jejich názvy vypíší na tabuli. Každý žák si poté vybere pět typů stromů a ke každému z nich vymyslí vlastní příklad na násobení 4 a 5.

Žáci si poté v lavici vymění sešity se spolužákem a navzájem vyřeší své příklady. Poté si žáci navzájem zkontrolují výsledky a zhodnotí práci spolužáka.

Reflexe: -

Co všechno rytíři viděli při cestě?

Technika: Psaní v roli, čtení v roli

Odhadovaný čas aktivity: 20 minut

Pomůcky: Školní sešit, psací potřeby, obrázek na tabuli

Učivo: Slova citově zbarvená

Motivace k aktivitě: Rytíři sice projíždějí stejnou cestou, ale ne všichni z nich si o ní myslí totéž. Jak se ohledně cesty cítíte vy?

Role učitele: Hlas shůry (organizátor a zadavatel práce, pozorovatel)

Průběh: Učitel na tabuli připraví velký obrázek cesty a následně žáky rozdělí na 3 velké skupiny. Jedna skupina o cestě píše slovy neutrálními, druhá slovy lichotivými a třetí slovy hanlivými. Každý žák píše vlastní práci, ve které popisuje cestu, kterou vidí jeho rytíř. Žáci si mohou vlastní cestu vymyslet, nebo se mohou opírat o obrázek poskytnutý učitelem. Žáci mají za úkol napsat minimálně 5 vět o cestě. Po dopsání mohou dobrovolníci přečíst svoji práci.

Reflexe: Po přečtení každé práce žáci vyjmenují, jaká slova lichotivá nebo

hanlivá se v dané práci vyskytovala.

Přestávka 10 minut

Zraněný muž

Technika: Hra v roli, simulace

Odhadovaný čas aktivity: 45 minut

Aktivita: 30 minut

Reflexe: 15 minut

Pomůcky: Případné potřebné rekvizity

Učivo: Chování v mimořádných událostech

Motivace k aktivitě: Skupina rytířů kousek od vesnice uslyšela volání o pomoc. Nalezli muže, který byl zraněn (výběr zranění je na žácích). Co budou rytíři dělat?

Role učitele: Hlas shůry (učitel pouze pozorovatelem)

Průběh: Žáci ve skupinách po čtyřech nacvičí krátkou scénku, ve které předvedou, jak by podle nich rytíři reagovali na zraněného muže volajícího o pomoc. Každá scéna musí obsahovat příčinu zranění muže.

Reflexe: Ihned po skončení každé scény proběhne krátká reflexe.

Třída odhaduje:

- jak příběh muže po zásahu rytířů dopadne
- jak by muž dopadl, kdyby jej rytíři nepotkali
- jak se muž mohl svému zranění vyvarovat
- zda rytíři postupovali správně, nebo jaké byli jejich další možnosti

Přestávka 20 minut

Dopis domů

Technika: Psaní v roli

Odhadovaný čas aktivity: 25 minut

Pomůcky: Psací potřeby, školní sešit

Učivo: Psaní adresy. Neformální dopis.

Motivace k aktivitě: Rytíři jsou na cestě již několik dní a dorazili do jedné z vesnic, ze které mohou poslat zprávy o své cestě domů. Usedli tedy k

psacímu stolu, v vytáhli kalamáře a brky a dali se do psaní dopisu domů...

Role učitele: Hlas shůry, pozorovatel

Průběh: Žáci v roli píší svým rodinám o tom, co je doposud na cestách potkalo, co dělali a jaká je jejich cesta. Do svého textu mají za úkol vložit jakýkoliv tvar těchto slov (slova mohou využít v libovolném pořadí): kuře, večere, vůz, ráno. Po dopsání mohou dobrovolníci své práce přečíst.

Reflexe: Učitel se žáky vede rozhovor o jednotlivých dopisech, ptá se na využití jednotlivých předem určených slov – jak se žákům vymýšlel dopis, ve kterém museli tato slova použít jaká slova pro ně bylo nejsložitější použít ve větách, apod.

Kolik stála rytíře večere v hostinci?

Technika: -

Odhadovaný čas aktivity: 25 minut

Pomůcky: Ceník hostince, psací potřeby, list papíru

Motivace k aktivitě: Řešení slovních úloh. Násobení 4, 5. Sčítání a odčítání.

Role učitele: Hlas shůry (pozorovatel, rozhodčí)

Průběh: Žáci do dvojice v lavici dostanou jídelní lístek hostince i s cenami. Každý žák zkusí z nabídky složit večeri, která se bude vejít do 100 korun. Dobrovolníci potom svoje připravené nákupní seznamy přednesou formou slovní úlohy spolužákům.

Reflexe: Žáci mohou zhodnotit, jak by jim který zvolený jídelníček konkrétních spolužáků chutnal a zda by si jej chtěli sami objednat.

Přestávka 10 minut

Den ve vesnici

Technika: Interview

Odhadovaný čas aktivity: 30 minut

Pomůcky: Psací potřeby, list papíru

Učivo: Denní režim.

Motivace k aktivitě: Rytíři se zdrželi v jedné z vesnic podél cest a měli možnost si povšimnout toho, jak se liší život lidí na vesnici oproti životu na zámku. Rozhodli se tedy poptat se lidí, jak se jim na vesnici žije.

	<p><i>Role učitele:</i> Zadavatel, v případě nevhodného počtu žáků hráč na stejné úrovni.</p> <p><i>Průběh:</i> Třída se rozdělí na poloviny. Jedna polovina třídy přemýšlí, jak mohli žít lidé na vesnici, jaká mohla být jejich každodenní činnosti. Druhá polovina třídy vymýšlí různé otázky na denní režim vesničana.</p> <p>Žáci vytvoří dvojice. Jeden z dvojice je zvědavý rytíř, druhý obyvatel vesnice. Hráč v roli rytíře se snaží zjistit víc o životě na vesnici – jeho úkolem je klást druhému hráči otázky týkající se denního režimu obyvatele vesnice. Druhý hráč je vesničan a jeho úkolem je odpovídat na otázky rytíře.</p> <p><i>Reflexe:</i> Učitel vede se žáky řízený rozhovor. Zajímá se, co se rytíři dozvěděli, co všechno o denním režimu vesničana žáci vymysleli a ptá se, jaký je rozdíl mezi životem vesničana a životem žáků. Rozhovor o denním režimu žáků.</p> <p>Závěrečná reflexe</p> <p><i>Odhadovaný čas aktivity:</i> 15 minut</p> <p>Učitel se žáky vede řízenou debatu o tomto dni – jak se jim pracovalo ve skupinách, jak byli se svou prací spokojeni, která aktivita jim vyhovovala nejvíce, nebo při které se jim pracovalo nejhůře, co by udělali jinak.</p>
--	---

PROSINEC

<p>Příběhová výseč</p>	<p>Rytíři se během několika dní cesty dostali až do vesnice, poblíž které by se měl první kouzelný klíč nacházet. Prakticky hned poté, co do vesnice dorazili, byli požádáni o pomoc – ve vysokých skalách nad vesnicí se zabydlel velký drak, který začal tuto vesnici sužovat. Od té doby, co drak žije ve skalách, přišla vesnice o většinu svého dobytku, několik domů ve vesnici bylo vypáleno, okolní cesty byly zničeny a vesnice strádá. Lidé se bojí vycházet ven a prosí rytíře, ať jim pomohou, vždyť takhle se nedá žít.</p> <p>Rytíři se tedy usídlili ve vesnici, které se rozhodli pomoci – opravují domy, cesty, shánějí potravu pro obyvatele, cvičí obyvatele v boji a plánují co nejlepší způsob pro skolení draka.</p>
<p>Učivo</p>	<p>Český jazyk</p>

	<p><i>Jazyková výchova</i></p> <p>Použití vyjmenovaných slov po B ve větách.</p> <p><i>Komunikační a slohová výchova</i></p> <p>Dokončení příběhu.</p> <p>Matematika</p> <p><i>Číslo a početní operace</i></p> <p>Násobení a dělení 6,7. Pamětné sčítání a odčítání.</p> <p><i>Geometrie v rovině a prostoru</i></p> <p>Přímka, bod - konstrukce, pojmenování, vlastnosti</p> <p>Prvouka</p> <p>Vlastnosti látek. Vlastnosti jednotlivých skupenství.</p>
<p>Činnosti a aktivity</p>	<p>Hlášení králi</p> <p><i>Technika:</i> Psaní v roli</p> <p><i>Odhadovaný čas aktivity:</i> 30minut</p> <p><i>Pomůcky:</i> Školní sešit, psací potřeby, karty s vyjmenovanými slovy po B</p> <p><i>Učivo:</i> Vyjmenovaná slova po B. Psaní dopisu</p> <p><i>Motivace k aktivitě:</i> Po zjištění, co se na severu království děje, se rytíři rozhodli králi sepsat dopis, ve kterém zdejší dění vylíčí. Král musí vědět, že jeho lid je ohrožován drakem!</p> <p><i>Role učitele:</i> Pozorovatel</p> <p><i>Průběh:</i> Žáci dostanou za úkol ve skupinách po třech vymyslet dopis pro krále, který oznamuje dění na severu jeho země. Dílčím úkolem je, aby žáci v dopise využili co nejvíce vyjmenovaných slov po B a co nejvíce slov příbuzných, která vymyslí. Učitel by měl žákům dát předem možnost si promyslet, jaká slova mají největší šanci použít. V průběhu aktivity by měl být žákům neustále k dispozici. Pokud se žákům nepodaří do dopisu začlenit vyjmenovaná slova, neznamená to nesplněný úkol, pouze úkol splněný částečně. Skupiny poté zvolí jednoho mluvčího, který dopis pro zbytek třídy přečte.</p> <p><i>Reflexe:</i> V rámci reflexe je třeba především zhodnotit úplnost informací pro krále v jednotlivých dopisech.</p> <p>Sčítání obyvatel vesnice</p>

Technika: -

Odhadovaný čas aktivity: 15 minut

Pomůcky: Psací potřeby, list papíru

Učivo: Pamětné sčítání a odčítání. Tvorba slovních úloh.

Motivace k aktivitě: Rytíři se rozhodli obyvatelům vesnice pomoci. Nejprve se rozhodli zjistit, kolik je ve vesnici právě teď osob, aby věděli, kolik potravy bude zhruba potřeba.

Role učitele: Pozorovatel

Průběh: Žáci tvoří několikanásobné slovní úlohy.

1) Žáci tvoří slovní úlohu, jejíž výsledek dá dohromady počet obyvatel vesnice před útokem draka.

2) Žáci tvoří slovní úlohu, jejíž výsledek určí, kolik vesničanů po útoku draka zmizelo.

3) Žáci tvoří slovní úlohu, jejímž výsledkem je aktuální počet obyvatel vesnice.

Žáci poté zadávají spolužákům své slovní úlohy a kontrolují správnost jejich řešení.

Reflexe: -

Přestávka 10 minut

Shánění potravy pro obyvatele vesnice

Technika: -

Odhadovaný čas aktivity: 15 minut

Pomůcky: Karty s příklady na násobení a dělení 6, 7.

Učivo: Násobení a dělení 6, 7.

Motivace k aktivitě: Poté, co rytíři sečetli obyvatele vesnice, se vydali do okolních lesů se svými luky a začali lovit zvěř, aby pro vesničany přinesli zásoby masa. Rozhodli se tento lov pojmout jako soutěž – rozdělili se na dvě skupiny a soutěží, která ze skupin přinese větší množství zásob.

Role učitele: Zadavatel příkladů, rozhodčí

Průběh: Třída se rozdělí na dvě skupiny, které se v zástupech seřadí před tabulí. Učitel dvojici vepředu ukáže příklad na kartičce, žák, který jako první řekne správný příklad, získává pro svou skupinu bod.

Na konci hry se sečtou body obou skupin – každý bod znamená zásoby pro jednoho vesničana.

Reflexe:-

Technika: Pantomima

Odhadovaný čas aktivity: 30 minut

Pomůcky: -

Učivo: Dokončení příběhu.

Motivace k aktivitě: Již víme, jak úspěšní byli rytíři při svém lovu. Pojdme si tedy ukázat, jak celá tato akce vypadala – jak lov probíhal a jak vesničané reagovali na darované zásoby.

Role učitele: Pozorovatel, organizátor

Průběh: Žáci se rozdělí do skupin po pěti a připraví si krátkou pantomimickou scénu která vyobrazuje přípravu rytířů na lov, průběh lovu návrat rytířů do vesnice a předání zásob vesničanům. Skupiny si své scény navzájem předvedou.

Reflexe: Po všech scénách proběhne diskuze – čí scéna zaujala spolužáky nejvíce? Čím? Jaké zakončení příběhu spolužákům přišlo nejzajímavější?

Přestávka 20 minut

Trénink na boj s drakem

Technika: Zvuk beze slov

Odhadovaný čas aktivity: 45minut

Aktivita: 25 minut

Reflexe: 20 minut

Pomůcky: Jakékoliv ve třídě dostupné předměty

Učivo: Dokončení příběhu

Motivace k aktivitě: Jako další se rytíři snažili naučit vesničany se alespoň základně bránit se zbraněmi. Každému z nich tedy do rukou dali hole a jali se je trénovat. Všichni, kteří netrénovali, měli možnost slyšet, jak se jim dařilo.

Role učitele: Pozorovatel

Průběh: Žáci se rozdělí do skupin po 5, ve kterých si připraví pouze

poslechovou scénu toho, jak se rytířům a vesničánům dařilo učit se boji. Žáci mají k dispozici veškeré předměty ve třídě a jejich úkolem je bez použití konkrétních slov sestavit zvukovou scénu, ze které ostatní spolužáci poznají, co se na cvičišti dělo.

Po přípravě scén si skupiny navzájem předvedou svá krátká vystoupení.

Reflexe: Reflexe proběhne okamžitě po odehrání jednotlivých scén. Žáci, kteří nehráli, se snaží uhádnout, co se dělo v odehrané scéně. Poté, co žáci vyplývají své tipy, jim skupina prozradí, co se doopravdy dělo.

Přestávka 10 minut

Co opravovali rytíři dál?

Technika: -

Odhadovaný čas aktivity: 20 minut

Pomůcky: Čtyřsměrka s vyjmenovanými slovy

Učivo: Vyjmenovaná slova po B

Motivace k aktivitě: Poslední, co vesnice potřebovala, bylo ještě pomoci s nějakými opravami. Co dalšího rytíři opravovali? To se dozvíte, až vyluštíte tuto tajenku...

Role učitele: Pozorovatel

Průběh: Každý žák dostane vlastní čtyřsměrku. Pokaždé, když v ní najde vyjmenované slovo po B, škrtně jej a napíše je na řádky pod čtyřsměrku. Po nalezení všech slov žáci zakroužkují neškrtnutá písmena, která jim dají tajenku.

Reflexe: -

Závěrečná reflexe

Každý žák dostane vlastní list papíru, na který stručně napíše odpovědi na následující otázky:

Jaká aktivita tě dnes nejvíce zaujala? Čím?

Jaká aktivita tě dnes zaujala nejméně? Proč?

Jak se ti pracovalo s tvou skupinou při přípravě pantomimické scény?

<p>Příběhová výseč</p>	<p>Z hlavního města se rytíři za dalším klíčem vydávají na východ. Doslechli se, že je ukrytý v labyrintu vědění – v místě, kterému musí každý jedinec nejprve prokázat svou odvalu a světaznalost, než je vpustí ke svému pokladu, kterým je v tuto chvíli klíč.</p> <p>Rytíři byli na cestě již několik dní, než se dostali do vesnice a měli možnost přihlídnout situaci, kdy matka lamentovala a hubovala svému synovi. V momentě, kdy si rytířů všimla, se na ně obrátila s prosbou.</p> <p>Vysvětlila jim, že její syn, ač se velmi snažili, vůbec nerozumí penězům a počítání. Dokonce je v tomto ohledu špatný natolik, že prodal na trhu jejich ovce a krávy za méně než polovinu ceny, která byla potřeba. Žena má obavy o blahobyt své rodiny a požádá tedy rytíře, aby jejímu synovi nějak zkusili domluvit a vysvětlit mu, jak s penězi nakládat a jak je počítat. K tomuto výkladu se samozřejmě brzy přidali i další rodiče se svými dětmi a rytíři nakonec doučovali polovinu vesnice.</p>
<p>Učivo</p>	<p>Český jazyk <i>Jazyková výchova</i> Přiřazování slov příbuzných k vyjmenovaným slovům po L. <i>Komunikační a slohová výchova</i> Dokončení příběhu. Vypravování.</p> <p>Matematika <i>Číslo a početní operace</i> Řešení slovních úloh. Zaokrouhlování čísel na desítky. Čtení a zapisování přirozených čísel do 1000. Násobení a dělení 8, 9. <i>Geometrie v rovině a prostoru</i> Odhadování délky úsečky, vlastnosti úsečky.</p> <p>Prvouka Neživá příroda, horniny a nerosty, uhlí, ropa.</p>
<p>Činnosti a aktivity</p>	<p>Jak vypadala cesta na východ? <i>Technika:</i> - <i>Odhadovaný čas aktivity:</i> 20minut <i>Pomůcky:</i> Přípravený diktát, psací potřeby, školní sešit <i>Učivo:</i> Vyjmenovaná slova po L a slova k nim příbuzná <i>Motivace k aktivitě:</i> Děti v hlavním městě se stále neodbytně ptaly. „A povíte nám, co všechno uvidíte na příští cestě?“ Rytíři nakonec souhlasili a rozhodli</p>

se si zapisovat, jaké všechny zajímavosti je na cestě potkaly a co viděli.

Role učitele: Zadavatel úkolu

Průběh: Každý žák píše vlastní diktát na vyjmenovaná slova a slova k nim příbuzná. Po dopsání diktátu jej odevzdají učitel.

Diktát: Starý mlýn, skromný příbytek, blýskalo se, řeka plynula, pelyňkový čaj, stará kobyła, chovný dobytek, rozzuřený býk.

Reflexe: Před odevzdáním učitel se žáky projde celý diktát znovu a probere s nimi správný pravopis komplikovaných jevů.

Vyprávění o cestě

Technika: Vyprávění příběhu

Odhadovaný čas aktivity: 25 minut

Pomůcky: Psací potřeby a list papíru

Učivo: Vypravování, osnova vyprávění

Motivace k aktivitě: Pokaždé, když se rytíři zastavili v jakékoliv vesnici, lidé se k nim hlásili a chtěli slyšet příběhy z jejich cest. A tohoto večera tomu nebylo jinak.

Role učitele: Pozorovatel

Průběh: Žáci si ve dvojicích připraví vypravování o některém ze svých dosavadních zážitků. Dostanou na výběr z témat:

Jak jsem se stal rytířem

Jak jsme porazili draka

Jak jsme zastavili bandity

Žáci si na papír připraví osnovu vyprávění ve dvojicích, které poté na bázi dobrovolnosti převelypráví spolužákům.

Reflexe: Po každém vyprávění následuje krátká reflexe ze strany učitele – pochvala povedených částí, konstruktivní kritika slabších stránek práce. Spolužáci mají možnost říct, co je na vyprávění zaujalo, nebo co se jim líbilo, či nelíbilo.

Přestávka 10 minut

Velké hubování

Technika: Živé sochy

Odhadovaný čas aktivity: 30 minut

Pomůcky: Vytisknutý úvodní text pro tento týden pro každou skupinu.

Učivo: Dokončení příběhu, vypravování.

Motivace k aktivitě: Všichni jsme slyšeli, co se rytířům přihodilo na jejich cestě a do jaké situace se zamotali... Jak to ale vypadalo?

Role učitele: Pozorovatel

Průběh: Žáci se rozdělí do několika skupin, ve kterých mají za úkol na základě úvodního textu vytvořit celkem 4 živé obrazy, které zobrazí to, co se dělo v textu a jak situace dopadla.

Reflexe: Žáci si navzájem své obrazy předvedou a okomentují výstupy svých spolužáků. Okomentují i to, jak se jim líbilo jejich zakončení příběhu, které jim přišlo nejoriginálnější apod.

Stejný příběh z jiného pohledu

Technika: Vyprávění příběhu, hra v roli

Odhadovaný čas aktivity: 15 minut

Pomůcky: -

Učivo: Vypravování.

Motivace k aktivitě: Představte si, že v této situaci nejste rytířem ale že jste jiným účastníkem této situace. Jak byste se asi cítili, kdybyste byli v roli matky? Nebo v roli chlapce, který popletl svůj úkol?

Role učitele: Pozorovatel

Průběh: Žáci na bázi dobrovolnosti předstoupí po jednotlivcích před třídu a zkusí vyprávět pohled na tuhle situaci, jako kdyby byli v roli někoho jiného. Mohou vyprávět příběh z pohledu matky, nebo chlapce.

Reflexe: Jak si myslíte, že se jednotlivé postavy cítí? Pomáhají jim reakce okolí se cítit líp? Jak byste se v této situaci cítili vy?

Přestávka 20 minut

Výuka vesnických dětí

Technika: Čtení v roli, plášť experta

Odhadovaný čas aktivity: 45 minut

Příprava úkolů: 15 minut

Vzájemné zkoušení se a práce na úkolech spolužáků: 20 minut

Reflexe: 10 minut

Pomůcky: Psací potřeby, sešit

Učivo: Řešení slovních úloh. Zaokrouhlování čísel na desítky. Čtení a zapisování přirozených čísel do 1000.

Motivace k aktivitě: Poté, co rytíři uklidnili rozčílenou matku, se začali věnovat dětem, jejichž rodiče si přáli alespoň rychlou výuku od vznešených rytířů. Začali je tedy vzdělávat v počtech a číslech.

Role učitele: Ten, kdo nebyl přítomen (Jeden ze žáků, který má zvidavé otázky k výkladu rytířů)

Průběh: Žáci si budou v průběhu vyučovací hodiny chystat několik úkolů pro své spolužáky. Úkoly budou předem určené na tabuli, žáci si je tedy přichystají předem (i se správnými výsledky)

- 1) Připrav si celkem 4 číslice od 1 do 1000 a vedle nich je přepiš slovy.
- 2) Připrav si celkem 6 číslic od 1 do 1000, které poté zaokrouhli na desítky.
- 3) Připrav si slovní úlohu na sčítání nebo odčítání, kterou by tvůj rytíř zadal dětem na vesnici.

Poté, co budou žáci hotoví, ukáží své připravené úkoly učiteli. Ten zhodnotí jejich správnost, případně je pošle k opravě.

Žáci poté budou zkoušet své spolužáky ze svých připravených úkolů, jako kdyby byli rytířem, který zkouší děti na vesnici.

Reflexe: Učitel se žáky poté vede debatu na téma, jak se cítili v roli učitele. Jak se jim vymýšlely úkoly pro ostatní, jak se cítili, když zadávali práci spolužákům.

Přestávka 10 minut

Jak to asi vypadalo?

Technika: Pantomima, dabing

Odhadovaný čas aktivity: 15 minut

Pomůcky: -

Učivo: Vyprávění.

Motivace k aktivitě: Všichni jsme viděli, co se dělo ve třídě a jak dobře se

dětem z vesnice dařilo. Jak se ale u hry cítily? Jak takovou situaci vnímaly?

Role učitele: Pozorovatel

Průběh: Žáci vytvoří čtveřice. Dva žáci ze skupiny budou předvádět, co se fyzicky dělo ve třídě – jak zadával rytíř úkoly, jak žák reagoval, ... Ani jeden z nich nebude mluvit. Druzí dva žáci budou ze skrytu komentovat myšlenkové pochody těch, kteří hrají – jeden bude komentovat myšlenky rytíře, druhý žáka. Cílem je sledovat, jak se oba aktéři mohli cítit během takového vyučování.

Učitel by měl jasně vytyčit mantinely – omezit případný nevhodný slovník žáků, nabádat je ke smysluplné hře.

Reflexe: V reflexi je podstatné si uvědomit, jak moc reálně žáci hru pojali – zda ji pojali jako reálnou situaci, nebo jako scénku k pobavení se. JE třeba hodnotit realističnost všech scének.

Jak se dostat k labyrintu?

Technika: Interview

Odhadovaný čas aktivity: 20 minut

Pomůcky: Psací potřeby, list papíru

Učivo: Vyjmenovaná slova po B a L

Motivace k aktivitě: Teď, když rytíři pomohli zdejšími obyvatelům, je na čase se zeptat, zda neznají cestu k labyrintu ozvěn. A nejlepším zdrojem informací bude zdejší starosta.

Role učitele: Pozorovatel

Průběh: Třída se rozdělí na dvojice. Ve dvojicích si žáci připraví rozhovor o cestě k labyrintu mezi starostou a rytířem. Žáci si mohou různé problémy a zajímavosti na cestě, jejich úkolem ale bude použít v průběhu rozhovoru následující slova: dobytek, kobyla, slyšet, lýtko, mlýn. Dobrovolníci poté své rozhovory předvedou před skupinou.

Reflexe: Učitel i ostatní žáci mohou pestrost nápadů dvojic, stejně jako způsob zakomponování povinných slov do rozhovoru.

Závěrečná reflexe

Učitel by měl hovořit o zkušenostech získaných během tohoto dne, zda je na aktivitách něco překvapilo, jak se cítili při jednotlivých aktivitách a jak

	vnímají svou dnešní aktivitu.
--	-------------------------------

ÚNOR

Příběhová výseč	<p>Cesta od labyrintu zpět do hlavního města trvala rytířům několik dní. Prošli již známou vesnicí, kde je udivení lidé přivítali. Divili se, protože se rytíři dovedli vrátit z labyrintu. Děti z vesnice je vítaly s nadšením a ukazovaly jim, jak se díky jejich lekcím zlepšily v počtech.</p> <p>Po návratu do města se rytíři setkají s králem. Ten je s nadšením vítá, přebere si od nich klíče a nechá je uschovat v nejméně bezpečné místnosti hradu. Rytíři vypadají, že se už už chtějí dát na další výpravu, král je však zastaví.</p> <p>Poprosí je, aby na pár dní zůstali ve městě. Jeho dcera se vdává za prince ze sousedního království a pro tuto akci je potřeba zajistit spoustu příprav, ale i ochranu. Král tedy požádá rytíře o pomoc.</p>
Učivo	<p>Český jazyk <i>Jazyková výchova</i> Seznámení se s vyjmenovanými slovy po P a jejich využití větách. <i>Komunikační a slohová výchova</i> Reprodukce slyšeného/ čteného textu vlastními slovy.</p> <p>Matematika <i>Číslo a početní operace</i> Násobení a dělení - automatizace násobilky. Zavádění úvah “několikrát více/méně, o několik více/méně”. <i>Geometrie v rovině a prostoru</i> Měření a rýsování přímek a úseček, konstrukce bodu.</p> <p>Prvouka Základní hygienické návyky.</p>
Činnosti a aktivity	<p>Setkání s králem <i>Technika:</i> Hra v roli, vyprávění příběhu <i>Odhadovaný čas aktivity:</i> 20 minut <i>Pomůcky:</i> - <i>Učivo:</i> Převyprávění slyšeného textu vlastními slovy Motivace k aktivitě: S králem e při předání klíčů setkal pouze jeden z rytířů, je tedy teď na něm, aby svým kolegům vyřídil, co se dělo a co po nich teď</p>

král chce.

Role učitele: Ten, kdo nebyl přítomen (jeden z rytířů)

Průběh: Žáci na bázi dobrovolnosti předstoupí před spolužáky a pokusí se převyprávět úvodní text do tohoto týdne – především pak sdělení o tom, že teď mají vypomoci s organizací princezniny svatby.

Reflexe: Krátký řízený rozhovor o tom, jak si žáci myslí, že zprávy předali, zda řekli všechny podstatné informace a jak jsou se svým výstupem spokojeni.

Svatební oznámení pro veřejnost

Technika: Hra v roli, monolog

Odhadovaný čas aktivity: 25 minut

Pomůcky: Psací potřeby, školní sešit

Učivo: Reprodukce slyšeného textu, vyjmenovaná slova po B, L, M, P.

Motivace k aktivitě: První, oč král rytíře požádá je, ať si připraví proslov pro veřejnost, ve kterém oznámí občanům, že jeho drahá dcera se bude vdávat.

Role učitele: Autorita (král)

Průběh: Každý žák si samostatně připraví krátkou osnovu vyprávění na téma královské svatby. Žáci mohou psát jak detailně sami budou chtít, důležité je, aby ve svém proslovu použili co nejvíce vyjmenovaných slov, která doposud znají, musí u toho ale dbát na logičnost a smysluplnost textu.

Dobrovolníci poté mohou své proslovy přednést před publikem, učitel by měl mluvčího nabádat k tomu, aby mluvil s co největší grandiózností, jako kdyby před ním opravdu byl velký dav.

Reflexe: Každý žák, který přednášel, může sdělit, jak se během přednesu cítil a jak vnímá svůj výstup.

Přestávka 10 minut

Pozvánky na obřad

Technika: Psaní v roli

Odhadovaný čas aktivity: 45 minut

Tvorba společné osnovy: 10 minut

Psaní vlastního textu: 20 minut

Psaní adresy: 5 minut

Předčítání: 10 minut

Pomůcky: Psací potřeby, slohový sešit

Učivo: Osnova slohu, napsání dopisu, napsání adresy.

Motivace k aktivitě: Rytíři byli požádáni, aby pomohli s přípravou pozvánek na svatbu, které budou rozeslány jednotlivým šlechtickým rodům království.

Role učitele: Autorita (král)

Průběh: Učitel se žáky zopakuje, jaké části má mít dopis a společně se žáky napíše osnovu dopisu. Žáci pakpíší pozvánku na královskou svatbu pro šlechtice z celé země. Dobrovolníci mohou své dopisy přečíst ostatním.

Reflexe: Okamžitě po přečtení pozvánky okomentuje učitel i třída silné stránky dopisu, v případě slabých stránek navrhne konstruktivní kritiku.

Přestávka 20 minut

Doručení dopisu

Technika: Rolové drama

Odhadovaný čas aktivity: 30 minut

Pomůcky: -

Učivo: Dokončení příběhu.

Motivace k aktivitě: Poté, co rytíři předali pozvánky pro šlechtu jednotlivým královským poslům, se pozvánky brzy dostaly do rukou adresátům. Jak na pozvání reagovali?

Role učitele: Pozorovatel

Průběh: Žáci vytvoří skupiny po 4, ve kterých si připraví scénu, kdy královský posel předává pozvání na obřad šlechtické rodině a čeká na jejich reakci, zda se budou, nebo nebudou slav účastnit.

Žáci mohou sami rozhodnout o reakci šlechticů na příchozí pozvánku, o jejich způsobech chování, i o tom, jak scéna dopadne.

Reflexe: Žáci navzájem společně s učitelem hodnotí kvalitu a uvěřitelnost jednotlivých scén, stejně jako dramatické provedení a herecké výkony jednotlivců.

Shánění surovin

Technika: -

Odhadovaný čas aktivity: 15 minut

Pomůcky: Psací potřeby, školní sešit

Učivo: Příklady typu několikrát více/méně a o několik více/méně

Motivace k aktivitě: Hradní kuchař požádal rytíře, ať mu vždy ze spíže pomáhají přinášet různě suroviny.

Role učitele: Autorita (Kuchař)

Průběh: Učitel žákům v roli kuchaře zadává krátké tematické slovní úlohy s příklady typu „o několik více/méně“ a „několikrát více/méně“, které žáci řeší a při správných řešeních kuchaři pomáhají tím, že přináší správné množství konkrétních ingrediencí.

Slovní úlohy:

Mám tu pět vajec, potřebuji jich k tomuto receptu o sedm více.

Mám čtyři kilogramy mouky, potřebuji jich třikrát více.

Mám dvanáct kilogramů cukru, potřebuji ho třikrát méně.

Mám zde dva litry mléka, potřebuji ho sedmkrát více.

Reflexe: -

Přestávka 10 minut

Co všechno zatím rytíři stihli?

Technika: Živé sochy

Odhadovaný čas aktivity: 30 minut

Pomůcky: -

Učivo: -

Motivace k aktivitě: Podívejme se zpětně na tento den. Co všechno rytíři stihli udělat, aby byly přípravy na královskou svatbu co nejlepší?

Role učitele: Pozorovatel

Průběh: Žáci ve skupinách zpracují několik živých obrazů, které zobrazují pro ně nejvýraznější momenty z tohoto dne. Skupina vždy předvede jeden obraz a ostatní žáci hádají, co zobrazuje. Takto se postupně vystřídají všechny skupiny.

Reflexe: V rámci reflexe žáci vyjmenují případně některé aktivity, které nebyly zobrazeny v žádném z obrazů.

	<p>Závěrečná reflexe</p> <p>Žáci krátce písemně odpoví na následující otázky:</p> <p>1) Jak ses dnes cítil/a, když jsi měl/a vystoupit před třídou s proslovem? Proč?</p> <p>2) Jak bys hodnotil/a svou dnešní aktivitu? Co se ti dařilo nejlépe a proč si to myslíš?</p> <p>3) Jaká aktivita pro tebe dnes byla nejzajímavější?</p>
--	---

BŘEZEN

Příběhová výseč	<p>Po svatbě se princ s princeznou rozhodnou nějakou dobu zůstat ve městě. Princ se dle všeho v hlavním městě velmi líbí a chce toto místo lépe poznat. Rytíři jsou požádáni, aby vypomohli s přípravou na velikonoční slavnosti. Nejprve pomáhají s přípravou květinových výzdob u nejlepší květinářky ve městě. Ta jejich pomoc ráda přijme, ale nejprve chce, aby rytíři prokázali alespoň nějaké znalosti o rostlinách – o jejich stavbě i o jednotlivých družích.</p>
Učivo	<p>Český jazyk</p> <p><i>Jazyková výchova</i></p> <p>Slova příbuzná k vyjmenovaným slovům po S.</p> <p><i>Komunikační a slohová výchova</i></p> <p>Popis přírody, prostředí.</p> <p>Matematika</p> <p><i>Číslo a početní operace</i></p> <p>Převádění jednotek délky, hmotnosti a objemu. Automatizace násobilky.</p> <p><i>Geometrie v rovině a prostoru</i></p> <p>Měření v milimetrech a centimetrech.</p> <p>Prvouka</p> <p>Ochrana přírody, základní životní podmínky.</p>
Činnosti a aktivity	<p>Prosba o pomoc</p> <p><i>Technika:</i> Psaní v roli, čtení v roli</p> <p><i>Odhadovaný čas aktivity:</i> 25 minut</p> <p><i>Pomůcky:</i> Psací potřeby, seznam vyjmenovaných slov</p> <p><i>Učivo:</i> Vyjmenovaná slova po B, L, M, P, S</p> <p><i>Motivace k aktivitě:</i> Princezna s králem se chystají požádat rytíře o pomoc s</p>

přípravou velikonočních slavností. Svou prosbu chtějí učinit co nejformálnější, připravují si tedy tento drobný proslov předem.

Role učitele: Autorita (král/princezna), pozorovatel

Průběh: Učitel se žáky nejprve zopakuje již známá vyjmenovaná slova. Každý žák si poté připraví krátký psaný text, jehož obsahem bude prosba o pomoc s přípravou velikonočních slavností. Žáci si mohou vybrat, zda chtějí text psát z pohledu princezny, nebo krále. Do svého připravovaného textu by se měli snažit začlenit co nejvíce vyjmenovaných slov.

Po dopsání mohou žáci přečíst svou prosbu rytířům. Učitel by je měl nabádat, aby se pravdu všli do krále či princezny, který/á promlouvá ke skupině rytířů.

Reflexe: Po každém výstupu následuje krátká reflexe – učitel by měl hodnotit jak dramatický výstup, tak kvalitu připraveného textu. Po vystoupení všech dobrovolníků žáci hodnotí uvěřitelnost jednotlivých výstupů.

Návrh hlavního náměstí

Technika: -

Odhadovaný čas aktivity: 20 minut

Pomůcky: Milimetrový papír, pravítko, ořezaná tužka č. 3

Učivo: Měření v milimetrech a centimetrech, převádění jednotek délky.

Motivace k aktivitě: Rytíři se všichni posadili k mapě hlavního města a rozhodli se naplánovat,

Role učitele: Pozorovatel, organizátor

Průběh: Učitel se žáky nejprve zopakuje jednotky délky. Následně žáci zkusí rýsovat na milimetrový papír podle jeho slovních instrukcí (Př.: vodorovná úsečka zleva doprava dlouhá 10 mm, z jejího konce svislá úsečka dlouhá 3 cm,...).

Každý žák potom na milimetrový papír narýsuje vlastní jednoduchý uzavřený tvar, u kterého následně připraví i popis postupu jeho rýsování včetně délek jednotlivých stran. Učitel poté vybere několik dobrovolníků, kteří zkusí spolužákům diktovat, co mají rýsovat.

Reflexe: Po skončení aktivity mají žáci možnost se vyjádřit ke svým pocitům při diktování úkolů ostatním – jak se cítili, když museli přesně formulovat jednotlivé kroky, co by udělali lépe nebo jinak a proč.

Přestávka 10 minut

Cesta za květinářkou

Technika: Vyprávění, popis

Odhadovaný čas aktivity: 30 minut

Pomůcky: Psací potřeby, slohový sešit

Učivo: Popis přírody, prostředí.

Motivace k aktivitě: Poté, co se rytíři rozhodli, kde všude budou na náměstí květinové výzdoby, se vydali za údajně nejlepší květinářkou v městě. Květinářka žije v osamělé věži za hradbami města a říká se, že okolí jejího domova je přímo kouzelné. Daří se zde rostlinám i zvířatům a lidé, kteří zde byli, se sem rádi vrací.

Role učitele: Pozorovatel

Průběh: Žáci mají za úkol napsat krátký popis prostředí, konkrétně to, jak si představují dům a zahrady této vyhlášené květinářky. Toto místo nemusí popisem odpovídat reálným místům, žáci jej mohou ozvláštnit dle své fantazie. Žáci, kteří by měli zájem, mohou svou práci přečíst před třídou.

Reflexe: Učitel se žáky může vést krátkou debatu o tom, jaké zvláštnosti by se v přírodě mohly ukazovat, kdyby byla ve světě magie – čím by mohl být svět zvláštnější. Lze zavést krátkou debatu o fantazijních krajinách a místech vyobrazených v různých hrách a filmech.

Setkání s květinářkou

Technika: Pantomima

Odhadovaný čas aktivity: 15 minut

Pomůcky: -

Učivo: -

Motivace k aktivitě: Rytíři dorazili za květinářkou a chtějí ji požádat o přípravu co nejzajímavějších velikonočních girland, květinových košů a jiných ozdob pro ulice města.

Květinářce se nejprve příliš nechtělo, po chvíli přemlouvání a dohadování ale souhlasila, že pokud rytíři projeví dostatečnou snahu rostliny chápat, pomůže jim.

Role učitele: Pozorovatel

Průběh: Žáci se rozdělí do skupin po čtyřech, ve kterých pantomimicky představí scénu, kdy se rytíři setkají s květinářkou a požádají ji o pomoc. Skupiny si své scény navzájem zahrají.

Reflexe: Po každé zahrané scéně následuje krátká debata – co přesně se na scéně odehrávalo? Čí výstup vás zaujal/překvapil nejvíce? Čím?

Přestávka 20 minut

Kolik květinových košů je potřeba?

Technika: -

Odhadovaný čas aktivity: 10 minut

Pomůcky: Psací potřeby, školní sešit

Učivo: Automatizace násobilky

Motivace k aktivitě: Aby se květinářka mohla dát do práce, potřebuje vědět, kolik květinových košů bude pro slavnosti vyrábět. Usedla tedy s rytíři ke stolu a začali počítat...

Role učitele: Zadavatel

Průběh: Učitel má připraveno několik matematických hadů, které žákům diktuje. Žáci počítají matematické hady, na konci vždy zkontrolují správnost výsledků.

Reflexe: -

Výběr květin pro ozdoby

Technika: -

Odhadovaný čas aktivity: 35 minut

Pomůcky: Encyklopedie rostlin pro každou skupinu, krátké články o rostlinách, vytištěné obrázky rostlin

Učivo: Druhy rostlin, ochrana přírody

Motivace k aktivitě: Květinářka se rozhodla rytíře rozhodla nejprve poučit o jednotlivých druzích rostlin. Chce, aby rytíři rozhodli, jaké rostliny pro své květinové ozdoby zvolí a které ne.

Role učitele: Pozorovatel, organizátor

Průběh: Žáci vytvoří skupiny po 4. Každá skupina si vylosuje jeden druh

rostliny. Jejich úkolem je najít v materiálech co nejvíce zajímavých informací o jejich přidělené rostlině a vytvořit krátký skupinový projekt o této rostlině.

Skupiny si své projekty poté prezentují a na závěr prezentace určí, zda je vhodné jejich rostlinu použít pro výzdobu, zda nikoliv.

Reflexe: -

Přestávka 10 minut

Rozhovor s květinářkou

Technika: Interview

Odhadovaný čas aktivity: 10 minut

Pomůcky: Psací potřeby, školní sešit

Učivo: Vyjmenovaná slova po B, L, M, P, S

Motivace k aktivitě: V průběhu dne stráveného s květinářkou měli rytíři možnost si s ní dobře pohovořit, poznat, jaká je a zjistit více o tom, proč si vybrala své povolání.

Role učitele: Pozorovatel (při lichém počtu hráčů účastník aktivity)

Průběh: Třída se rozdělí na dvojice. Jeden z hráčů představuje květinářku, druhý rytíře. Jejich úkolem je spolu vést smysluplný rozhovor o původu květinářky, během kterého musí zaznít následující vyjmenovaná slova: usychat, bylina, pelyněk, hmyz, pyl. Dobrovolníci poté mohou své rozhovory předvést spolužákům.

Reflexe: Během reflexe se hodnotí uvěřitelnost rozhovoru, vhodnost způsobu využití vyjmenovaných slov a kvalita výstupů žáků.

Sběr vybraných rostlin

Technika: Rolová hra

Odhadovaný čas aktivity: 25 minut

Pomůcky: Psací potřeby, rekvizity

Učivo: Ochrana přírody. Vhodné chování v přírodě.

Motivace k aktivitě: Před tím, než rytíři půjdou do zahrad nasbírat květiny pro dekorace, je chce květinářka poučit o správném jednání v přírodě. Nechce přeci, aby její milované květy pošlapali a poničili, nebo aby rušili

	<p>zvířata, která v její zahradě přebývají.</p> <p><i>Role učitele:</i> Pozorovatel</p> <p><i>Průběh:</i> Žáci se rozdělí do skupin po 4. V těchto skupinách připraví krátkou scénu, která zobrazuje, jak květinářka vysvětluje rytířům, jak se vhodně chovat v jejích zahradách.</p> <p>Úkolem žáků je do scény začlenit z výuky známé zásady chování v přírodě a ochrany životního prostředí.</p> <p><i>Reflexe:</i> Poté, co proběhnou všechny scény, proběhne krátký rozhovor o jejich poučnosti – jaké zásady žáci zmínili? Jaká další pravidla pro chování v přírodě žáci znají? Žáci mohou uvést nevhodné příklady chování v přírodě.</p> <p>Závěrečná reflexe</p> <p>Ve zbylém čase vede učitel krátký rozhovor se žáky – jaká aktivita pro ně byla tento den nejzajímavější? Proč? Jaký výstup je zaujal nejvíce? Co si budou z dnešního bloku pamatovat?</p>
--	---

DUBEN

<p>Příběhová výseč</p>	<p>Po slavnostech se rytíři vrátili zpět k získávání klíčů potřebných pro otevření tajemných dveří pod hradě. Pro další z klíčů se vydávají na jih, kde by jej měla střežit stará čarodějnice.</p> <p>Rytířům cesta na jih trvá několik dní, než se dostanou do vesnice, která oproti jiným vesnicím výrazně prosperuje. Lidé zde chodí dobře oblečení, zvířata jsou dobře živená, domy opravené a všechny rostliny v okolí jsou nádherně zelené a rostlé.</p> <p>Rytíři se v této vesnici zkusí ptát po lesní čarodějnici a pokouší se o ní zjistit více, lidé ale nemají mnoho štěstí, vypadá to, že lidé v této vesnici něco tají.</p>
<p>Učivo</p>	<p>Český jazyk</p> <p><i>Jazyková výchova</i></p> <p>Seznámení se s vyjmenovanými slovy po Z a jejich využití ve větách.</p> <p><i>Komunikační a slohová výchova</i></p> <p>Telefonický rozhovor.</p> <p>Matematika</p> <p><i>Číslo a početní operace</i></p>

	<p>Písemné sčítání a odčítání. Opakování násobilky.</p> <p><i>Geometrie v rovině a prostoru</i></p> <p>Rýsování úseček dané délky a bodů podle zadání.</p> <p>Prvouka</p> <p>Živočichové - třídění na savce, ptáky, ryby, hmyz, plazy a obojživelníky.</p>
Činnosti a aktivity	<p>Kolik stromů a bylin bylo v aleji?</p> <p><i>Technika:</i> Čtení v roli</p> <p><i>Odhadovaný čas aktivity:</i> 20 minut</p> <p><i>Pomůcky:</i> Školní sešit, psací potřeby</p> <p><i>Učivo:</i> Písemné sčítání a odčítání</p> <p><i>Motivace k aktivitě:</i> Rytíři na cestách si potřebují krátit dlouhou chvíli, neboť cesta je dlouhá a náročná. Během toho, co projížděli jednou z alejí, začali někteří z nich počítat různé stromy a rostliny, které okolo sebe viděli.</p> <p><i>Role učitele:</i> Pozorovatel</p> <p><i>Průběh:</i> Každý žák vytvoří jednu slovní úlohu zaměřenou na sčítání nebo odčítání, která v sobě zahrnuje alespoň 4 typy bylin nebo stromů. Slovní úlohy poté dobrovolníci zadají spolužákům, kteří jejich úlohu budou řešit.</p> <p><i>Reflexe:</i> Krátký rozhovor se žáky o tom, jak se cítili v roli autority, jak by hodnotili svou schopnost zadat smysluplně úkol. Dále mohou žáci hodnotit zajímavost jednotlivých slovních úloh.</p> <p>Jakých bylin nebo stromů bylo nejvíce?</p> <p><i>Technika:</i> -</p> <p><i>Odhadovaný čas aktivity:</i> 10 minut</p> <p><i>Pomůcky:</i> Školní sešit, psací potřeby</p> <p><i>Učivo:</i> Příklady typu několikrát více/méně a o několik více/méně</p> <p><i>Motivace k aktivitě:</i> Rytíři si všimli, že některým rostlinným druhům se dařilo lépe, než jiným a snažili se zjistit, jaké množstevní rozdíly mezi nimi byly.</p> <p><i>Role učitele:</i> Hráč na stejné úrovni (jeden z rytířů), organizátor</p> <p><i>Průběh:</i> Učitel žákům položí několik krátkých slovních úloh, které mohou řešit písemně, nebo pamětně.</p> <p>Slovní úlohy:</p> <p>U cesty roste 168 pampelišek, kopřiv je zde o 16 více.</p> <p>Podél cesty rostlo 6 jitrocelů, sasanek zde rostlo 3x více.</p>

V aleji bylo celkem 115 buků, javorů zde bylo o 19 méně.

Vedle aleje bylo 35 smrků, borovic bylo 5x méně.

Reflexe:-

Hledání nejpočetnějšího rostlinného druhu

Technika: -

Odhadovaný čas aktivity: 15 minut

Pomůcky: Karty s očíslovanými příklady, tajenka

Učivo: Opakování násobilky

Motivace k aktivitě: Po dlouhém zkoumání cesty rytíři zjistili, jakému druhu rostliny se v tomto místě daří.

Role učitele: Pozorovatel, organizátor

Průběh: Učitel po třídě rozmístil očíslované příklady zaměřené na násobení a dělení. Každý žák prochází po třídě, zapíše si do sešitu příklad který vypočítá. Poté, co žáci vypočítají příklady, učitel odkryje tabuli na které je vypsán kód k vyřešení tajenky (každý výsledek má přidělen vlastní písmeno abecedy). Pokud žáci správně počítali, dostane se jim odpovědi: SMETÁNKA LÉKAŘSKÁ.

Reflexe:-

Přestávka 10 minut

Jaká zvířata zde žijí?

Technika: -

Odhadovaný čas aktivity: 90 minut

Sběr a výběr informací: 30 minut

Tvorba fyzického projektu: 25 minut

Prezentace všech skupin: 20 minut

Závěrečná reflexe: 15 minut

Přestávka 20 minut v průběhu aktivity

Pomůcky: Encyklopedie zvířat, obrázky a fotografie zvířat, archy papíru A3, nůžky, psací potřeby, barevné fixy a pastelky, počítač s přístupem k internetu

Učivo: Živočiškové – třídění na savce, ptáky, ryby, hmyz, plazy a obojživelníky

Motivace k aktivitě: Rytíře překvapilo, kolik zvířat na jednom místě v této vesnici nacházejí. Přišlo jim to celé velice zvláštní, rozhodli se tedy prozkoumat vše známé o zvířecí říši. Rozdělili si různé skupiny zvířat navzájem mezi sebe a dali se do průzkumu.

Role učitele: Pozorovatel, organizátor

Průběh: Žáci vytvoří skupiny po 4. V těchto skupinách si vylosují jednu skupinu zvířat. O této skupině zjistí co nejvíce důležitých a zajímavých informací v knihách a na internetu, vyhledají obrazové ukázky zvířat a společně zpracují velký projekt.

Každá skupina dostane také za úkol vymyslet pět otázek pro jinou skupinu, kterou si vylosují.

Po zpracování projektu žáci zvolí způsob prezentace – mohou mít jednoho určeného čtenáře, nebo se mohou při prezentaci různě střídat. Skupiny poté odpoví na otázky spolužáků a vystřídají se při prezentaci.

Reflexe: Učitel se sejde se žáky v kruhu a ptá se na otázky týkající se témat jednotlivých projektů. Dále se ptá, co si žáci budou z této aktivity pamatovat, jak se jim spolupracovalo se spolužáky a jak by hodnotili svou vlastní práci.

Přestávka 10 minut

Rozhovor se starostou

Technika: Interview

Odhadovaný čas aktivity: 15 minut

Pomůcky: -

Učivo: Vyjmenovaná slova

Motivace k aktivitě: Po svém průzkumu rytíři zjistili, že se zde v okolí sice nenacházejí žádná zvláštní nebo neobvyklá zvířata. Co ale zjistili je, že se zde všechna zvířata nacházejí v neobvyklém množství. Rozhodli se si tedy promluvit se starostou a zjistit, zda by to nemohlo znamenat, že někde v blízkém okolí žije čarodějnice, kterou hledají.

Role učitele: Pozorovatel, v případě lichého počtu hráčů člen jedné dvojice.

Průběh: Žáci se rozdělí do dvojic, ve kterých si připraví rozhovor mezi rytířem a starostou, který musí obsahovat následující slova: brzy, výr, sýček, pykat, bystrý. Úkolem rytíře je zjistit, proč je zde tolik zvířat a zda tu někde

	<p>nežije čarodějnice z lesů. Úkolem starosty je snažit se neprozradit, že v lese žije čarodějnice, která výměnou za jídlo pečuje o tento kraj.</p> <p><i>Reflexe:</i> Krátký rozhovor se žáky – Jak jste se cítili v roli někoho, kdo lže, nebo kdo se snaží zatloukat pravdu? Proč myslíte, že by o tom mohl chtít starosta lhát?</p> <p>Rozhovor se starostou</p> <p><i>Technika:</i>Dabing</p> <p><i>Odhadovaný čas aktivity:</i>15 minut</p> <p><i>Pomůcky:</i> -</p> <p><i>Učivo:</i> -</p> <p><i>Motivace k aktivitě:</i> Co si podle vás myslel rytíř, který mluvil se starostou? A jak se podle vás cítil starosta, který se snažil lhát? Pojd'me se na to podívat.</p> <p><i>Role učitele:</i> Pozorovatel, v případě lichého počtu hráčů spoluhráč</p> <p><i>Průběh:</i> Žáci utvoří čtveřice, ve kterých znovu sehrají rozhovor mezi rytířem a starostou, dva hráči ale nahlas říkají myšlenky jednotlivých aktérů a odhalují, jak si myslí, že se obě postavy mohou v tuto chvíli cítit.</p> <p><i>Reflexe:</i>Rozhovor se žáky – podle čeho jste usoudili, jak by se mohl váš charakter cítit? Cítili byste se tak také?</p> <p>Závěrečná reflexe</p> <p>Žáci napíší na papír odpověď na následující otázky:</p> <p>Jak se ti pracovalo na skupinovém projektu? S kým ze skupiny bys chtěl/a pracovat znovu a proč?</p> <p>Co nového ses dnes dozvěděl/a? Co si ze dnešního dne budeš pamatovat?</p> <p>Jak si myslíš, že jsi dnes pracoval/a?</p>
--	--

KVĚTEN

<p>Příběhová výseč</p>	<p>Poslední z kouzelných klíčů by měly střežit vodní nymfy žijící u velkého jezera za houbovým lesem. Říká se, že aby se k jejich jezeru dalo dostat, musí každý člověk projít několika jejich zkouškami.</p> <p>Během cesty si rytíři v dálce všimli skupiny obchodníků, kteří byli zrovna pod útokem banditů. Rytíři přispěchali obchodníkům na pomoc, bandity zastavili a</p>
-------------------------------	--

	<p>velkou část z nich polapili. Někteří jim ale utekli a rytíři se za nimi vydali po jejich stopách, které je dovedly až k houbovému lesu.</p> <p>Zde nebylo bandity těžké nalézt, neboť je les nechtěl pustit dál. Vypadalo to, že se jim do cesty stavěly všechny větve a keře. Rytíři tedy bandity rychle zajali, svázali a odvedli zpět k obchodníkům, se kterými se dohodli, že je v nejbližším městě předají strážným.</p>
Učivo	<p>Český jazyk</p> <p><i>Jazyková výchova</i></p> <p>Třídění slov podle slovních druhů. Vyhledávání slovních druhů v textu. Používání vyjmenovaných slov, jejich tvarů a slov k nim příbuzných.</p> <p><i>Komunikační a slohová výchova</i></p> <p>Popis činnosti. Návod.</p> <p>Matematika</p> <p><i>Číslo a početní operace</i></p> <p>Dělení se zbytkem. Dělení násobků deseti jednocifernými čísly.</p> <p><i>Geometrie v rovině a prostoru</i></p> <p>Polopřímky, vzájemná poloha dvou přímek, měření úsečky.</p> <p>Prvouka</p> <p>Houby - stavba hub, jedlé a nejedlé houby, rozpoznávání vybraných druhů hub.</p>
Činnosti a aktivity	<p>Úvod do dnešního příběhu</p> <p><i>Technika:</i> -</p> <p><i>Odhadovaný čas aktivity:</i> 15 minut</p> <p><i>Pomůcky:</i> Nedokončený úvodní příběh</p> <p>„Byl krásný slunečný den a královi rytíři byli zrovna na cestě za posledním z kouzelných klíčů, který se měl nacházet v houbovém lese. Kouzelný les byl již v dáli vidět, když si rytíři všimli, že na karavanu obchodníků zaútočila skupina banditů...“</p> <p><i>Učivo:</i> Třídění slov podle slovních druhů. Vyhledávání slovních druhů v textu.</p> <p><i>Motivace k aktivitě:</i> Přečtení nedokončeného úvodního příběhu.</p> <p><i>Role učitele:</i> Pozorovatel, organizátor</p> <p><i>Průběh:</i> Žáci mají za úkol v textu najít a barevně vyznačit konkrétní příklady slovních druhů: podstatná jména, přídavná jména, zájmena, slovesa, spojky. Učitel poté se žáky jednotlivé příklady vyjmenuje a jejich práci zkontroluje.</p> <p><i>Reflexe:</i> -</p>

Jak to s bandity dopadlo?

Technika: Psaní v roli

Odhadovaný čas aktivity: 30 minut

Pomůcky: Psací potřeby, školní sešit

Učivo: Dokončení příběhu

Motivace k aktivitě: Jak to s bandity dopadlo? Co se stalo s obchodníky? A jak se zachovali rytíři?

Role učitele: Pozorovatel

Průběh: Každý žák samostatně navrhne vlastní zakončení příběhu, které napíše jako krátký sloh. Dobrovolníci poté mohou své práce přečíst před zbytkem třídy.

Reflexe: Řízený rozhovor se žáky – jaké zakončení příběhu se vám líbilo nejvíce? Jak byste chtěli, aby takový příběh dopadl?

Přestávka 10 minut

Pohled z jiné strany

Technika: Vyprávění v roli

Odhadovaný čas aktivity: 20 minut

Pomůcky: -

Učivo: Dokončení příběhu, vyprávění

Motivace k aktivitě: Víme, jak tento příběh vypadal zvenčí. Jak ale vypadal z pohledů různých charakterů?

Role učitele: Pozorovatel, organizátor

Průběh: Učitel žáky vyzve, aby zkusili příběh vyprávět z pohledů různých zúčastněných osob. Jak celá situace vypadala pro rytíře, obchodníky, nebo bandity? Jak k přepadení došlo a proč?

Reflexe: Když jste byli v kůži někoho jiného, jak se pro vás příběh změnil? Proč si myslíte, že mohli bandité chtít přepadnout karavanu? Kam obchodníci jeli a co vezli? Jak se cítily jednotlivé charaktery v různých částech příběhu?

Jak se kdo cítil?

Technika: Živé sochy

Odhadovaný čas aktivity: 10 minut

Pomůcky: -

Učivo:-

*Motivace k aktivitě:*Pojďme se zaměřit na pocity, které se během této scény mohly projevit.

Role učitele: Autorita, organizátor

Průběh: Nejprve žáci zkusí vyjmenovat, jaké všechny emoce se mohly během scény projevit – strach, radost, hněv,...

Žáci se poté pohybují volně po třídě a učitel vždy určí jednu emoci. Všichni žáci sami ze sebe utvoří sochy, které danou emoci vyjadřují.

Reflexe: Podle čeho jste určili, jak budou různé sochy vypadat? Jak jste zvolili že daná póza je vhodná?

Postupně gradovaný obraz

Technika: Živé sochy

Odhadovaný čas aktivity: 15 minut

Pomůcky: -

Učivo: -

Motivace k aktivitě: Pojďme zkusit zjistit, jak se měnily pocity různých postav během tohoto krátkého příběhu.

Role učitele: Autorita

Průběh: Žáci se rozdělí do skupin po 4. Učitel si vždy vezme jednu skupinu za dveře a určí jim jeden zúčastněný charakter z příběhu (rytíři, obchodníci, bandité). Žáci mají za úkol vymyslet 4 pocity, které se v příběhu postupně ukázaly. Jeden po druhém žáci vcházejí do místnosti (již v této náladě) a zastaví se v co nejvýstižnějších sochách pro určitý moment.

Reflexe: Spolužáci se pokouší uhodnout, jakou postavu skupina představovala. Poté rozebírají jednotlivé sochy a určují jejich emoce.

Přestávka 20 minut

Přepadení obchodní karavany

Technika: Živé obrazy

Odhadovaný čas aktivity: 45 minut

Pomůcky: Úvodní příběh tohoto týdne

Učivo: Dokončení příběhu

Motivace k aktivitě: Pojdme si ukázat, jak mohl celý zásah rytířů vypadat v obrazech.

Role učitele: Pozorovatel, organizátor

Průběh: Žáci utvoří skupiny po 5, ve kterých ve 4-5 živých obrazech zobrazí přepadení karavany, zásah rytířů a zvolí, jaké zakončení příběhu se jim jako skupině zamlouvalo nejvíce.

Reflexe: Po prezentaci jednotlivých skupin diváci zkusí odhadnout, co přesně se na scéně dělo (kdo zastupoval jaký charakter, jakou činnost jednotlivé charakterů prováděly,...). Každá skupina poté zodpoví otázky diváků, ať už se jedná o otázky motivů charakterů, nebo o vysvětlení dějů jednotlivých scén.

Přestávka 10 minut

Odměna za pomoc

Technika: -

Odhadovaný čas aktivity: 15 minut

Pomůcky: Psací potřeby, školní sešit

Učivo: Dělení se zbytkem

Motivace k aktivitě: Obchodníci se rozhodli, že se rytířům odmění za jejich pomoc a věnovali jim pytel s různými zásobami a předměty. Když se ale rytíři podívali do pytle, zjistili, že si jeho obsah nemohou rozdělit zcela rovným dílem...

Role učitele: Autorita

Průběh: Učitel žákům zadá několik příkladů na dělení se zbytkem, které žáci vypočítají. Žáci poté zkusí vymyslet, co mohli obchodníci rytířům věnovat jako odměnu.

Reflexe: -

Houbový les

Technika: -

Odhadovaný čas aktivity: 15 minut

Pomůcky: Obrázky a fotografie běžných druhů hub, učebnice prvouky.

Učivo: Houby - stavba hub, jedlé a nejedlé houby, rozpoznávání vybraných

	<p>druhů hub.</p> <p><i>Motivace k aktivitě:</i>Rytíři dorazili před houbový les a velmi se divili tomu, jak tento les vypadal, byl opravdu pouze z obrovských hub! Rytíři se museli pozastavit a uvědomit si, co všechno vlastně vědí o houbách...</p> <p><i>Role učitele:</i> Autorita</p> <p><i>Průběh:</i>Žáci dostanou malý pracovní list s jednoduchým obrázkem houby. Jejich úkolem je popsat jednotlivé části stavby hub a vyjmenovat nejznámější jedlé a nejedlé houby, které znají.</p> <p><i>Reflexe:</i> -</p> <p>Závěrečná reflexe</p> <p>Učitel vede krátký řízený rozhovor se žáky. Jaká aktivita vás dnes nejvíce zaujala a čím? Která ze scén vám připadala nejuvěřitelnější? Je zde někdo, koho byste dnes chtěli pochválit za dobrou práci a proč?</p>
--	--

ČERVEN

<p>Příběhová výseč</p>	<p>Rytíři se s posledním získaným klíčem vrací na královský hrad. Ihned po návratu klíč předají králi, který je nadšen, s těžkým srdcem jim ale oznámí, že otevření tajemných dveří bude muset několik dní počkat.</p> <p>Do města se sjíždějí vědci a astronomové z celé země, aby se s hradní radou podělili o své vědecké objevy. Král má obavu, že by se zde na poslední chvíli mohl objevit Richard a že by se mohl pokusit ukrást všechny klíče i poklad za dveřmi.</p> <p>Král tedy požádá rytíře, ať během sněmu vědců poslouží jako ochranka pro jednotlivé astronomy, ale ať při tom mají oči na stopkách – kdyby se ukázal kdokoliv podivný a podezřelý, mají jej okamžitě zastavit. Rytíři jsou tedy rozděleni do skupin, ve kterých začnou pomáhat vědcům s jejich prezentacemi.</p>
<p>Učivo</p>	<p>Český jazyk</p> <p><i>Jazyková výchova</i></p> <p>Třídění slov podle slovních druhů. Určování rodu, čísla a pádu u podstatných jmen.</p>

	<p><i>Komunikační a slohová výchova</i></p> <p>Neformální dopis.</p> <p>Matematika</p> <p><i>Číslo a početní operace</i></p> <p>Dělení mimo obor násobitek. Opakování násobilky.</p> <p><i>Geometrie v rovině a prostoru</i></p> <p>Vlastnosti čtverce.</p> <p>Prvouka</p> <p>Střídání ročních období. Střídání dne a noci. Náš solární systém.</p>
<p>Činnosti a aktivity</p>	<p>Dopis rodině z cest</p> <p><i>Technika:</i> Psaní v roli</p> <p><i>Odhadovaný čas aktivity:</i> 25 minut</p> <p><i>Pomůcky:</i> Psací potřeby, školní sešit</p> <p><i>Učivo:</i> Neformální dopis</p> <p><i>Motivace k aktivitě:</i> Při cestě z houbového lesa se někteří z rytířů rozhodli napsat dopis své rodině. O čem asi píší? O svých výpravách, dobrodružstvích, nebo snad o něčem úplně jiném?</p> <p><i>Role učitele:</i> Pozorovatel</p> <p><i>Průběh:</i> Žáci v roli rytíře píší krátký neformální dopis pro jejich rodinu. Obsah dopisu mohou zvolit sami, musí ale dodržet náležitosti dopisu.</p> <p>Dobrovolníci mohou poté svůj dopis pro rodinu přečíst před třídou.</p> <p><i>Reflexe:</i> Jak dobře se vám psalo z pozice někoho jiného? Dovedli jste se do vašeho charakteru vžít? Podle čeho jste vybírali témata pro vaše dopisy?</p> <p>Královo přivítání vědců</p> <p><i>Technika:</i> Hra v roli, monolog</p> <p><i>Odhadovaný čas aktivity:</i> 20 minut</p> <p><i>Pomůcky:</i> Psací potřeby, školní sešit</p> <p><i>Učivo:</i> -</p> <p><i>Motivace k aktivitě:</i> Král svolal všechny vědce, kteří již dorazili a chce je přivítat krátkým proslovem.</p> <p><i>Role učitele:</i> Pozorovatel</p> <p><i>Průběh:</i> Každý žák si zkusí připravit krátký proslov pro uvítání vědců.</p>

Úkolem žáků je snažit se dodržet královský slovník a vést krátké mluvené smysluplné sdělení. Žáci, kteří mají zájem, si mohou napsat osnovu vyprávění, nebo krátké poznámky.

Reflexe: Jak jste se cítili v roli někoho tak vysoce postaveného, jako je král? Jak se vám pracovalo s královým slovníkem?

Přestávka 10 minut

Zabezpečení hradu

Technika: -

Odhadovaný čas aktivity: 15 minut

Pomůcky: Kartičky s příklady na násobení a dělení.

Učivo: Násobilka.

Motivace k aktivitě: Rytíři se dohodli společně s městskými strážnými a vymysleli plán, jak během sjezdu vědců hlídkovat po celém městě a mít se na pozoru před zrádným Richardem. Během tohoto hlídkování chytil mnoho kapsářů a drobných zloduchů, kteří činili potíže. Kdo zastavil více zločinců? Rytíři, nebo strážní?

Rytíři, nebo strážní?

Role učitele: Autorita

Průběh: Žáci se postaví do dvou řad, učitel stojí před nimi vpředu. Učitel první dvojici ukáže příklad na kartičce, žák, který odpoví první, získává pro svou skupinu bod, následně se dvojice vystřídají.

Na konci aktivity dojde k sečtení všech bodů a podle toho, která skupina zvítězila, chytili více zloduchů strážní, nebo rytíři.

Reflexe: -

Pátrání po moudrých knihách

Technika: -

Odhadovaný čas aktivity: 30 minut

Pomůcky: Psací potřeby, školní sešit

Učivo: slovní druhy, násobilka

Motivace k aktivitě: Rytíři se rozhodli jít pomoci najít potřebné knihy do hradní knihovny. Hledají pro vědce knihy o vesmíru.

Role učitele: Pozorovatel

Průběh: Každý žák má za úkol vymyslet 5 názvů smyšlených knih, počet jejich kapitol a stran. V každém názvu knihy určí každý žák slovní druhy.

Poté žáci utvoří dvojice, ve kterých navzájem určí slovní druhy v názvech knih a připraví společně několik slovních úloh typu „o několik více/méně“ a „několikrát více/méně“.

Dvojice poté vyberou dvě slovní úlohy, které zadají členům jiné dvojice. Ti samostatně vyřeší slovní úlohu a nechají si ji zkontrolovat od spolužáků.

Dobrovolníci poté mohou zkusit slovní úlohy zadat některou ze svých slovních úloh celé třídě.

Reflexe: -

Přestávka 20 minut

Rozhovor s archivářem

Technika: Interview

Odhadovaný čas aktivity: 25 minut

Pomůcky: Psací potřeby, školní sešit

Učivo: Vyjmenovaná slova

Motivace k aktivitě: Archivář znovu rád vidí rytíře a chce s nimi pohovořit o jejich výpravách a cestě.

Role učitele: Pozorovatel, v případě lichého počtu hráčů účastník aktivity

Průběh: Žáci se rozdělí do dvojic. V těchto dvojicích mají vytvořit krátký rozhovor, ve kterém zazní alespoň 5 libovolných vyjmenovaných slov.

Reflexe: Který rozhovor se vám zdál nejrealnější? Čí výstup vás nejvíce zaujal a čím?

Práce s vědci

Technika: -

Odhadovaný čas aktivity: 50 minut

Pomůcky: Archy papíru A3, barevné fixy a pastelky, vytištěné obrázky planet, solárního systému, lepidla, nůžky, připravené encyklopedie a studijní texty.

Učivo: Náš solární systém.

Motivace k aktivitě: Rytíři mají možnost sledovat, jak si vědci připravují svou prezentaci.

Role učitele: Pozorovatel

Průběh: Žáci vytvoří skupiny po 3, ve kterých si vylosují jednu planetu solárního systému, o které společně připraví krátký projekt. Nejprve žáci prozkoumají dostupné literární texty, vyberou podstatné a zajímavé informace a vhodný obrazový materiál. Poté tyto informace zpracují do formy projektu, který pak budou prezentovat před třídou.

Žáci budou mít za úkol si připravit 3 otázky pro jinou skupinu.

Reflexe: Po prezentaci projektu žáci zodpoví otázky jiné skupiny a ostatních spolužáků. Učitel poté se žáky vede řízený rozhovor – jak se ti pracovalo s touto skupinou? Pracovali jste všichni stejně?

Závěrečná reflexe

Každý žák písemně odpoví na následující otázky:

Jaká aktivita tě dnes zaujala nejvíc a čím?

Co nového ses dnes dozvěděl/a?

S kým se ti dnes dobře pracovalo?