

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI
PEDAGOGICKÁ FAKULTA
Ústav pedagogiky a sociálních studií

Bakalářská práce

Lenka Recová

DĚTSKÁ HRA V SOUČASNÉ EDUKAČNÍ REALITĚ

Olomouc 2020

vedoucí práce: PaedDr. Alena Jůvová, Ph.D.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci Dětská hra v současné edukační realitě vypracovala samostatně pod odborným vedením vedoucí bakalářské práce, za použití uvedených pramenů a literatury.

V Olomouci dne:

.....

podpis

Poděkování

Na tomto místě děkuji vedoucí mé bakalářské práce PaedDr. Aleně Jůvové, Ph.D. za odborné vedení práce a za její cenné rady.

Dále děkuji vyučující a žákům na základní škole, kteří mi pomohli při realizaci této práce a bez kterých by tato práce nevznikla. Děkuji své rodině a přátelům za podporu a povzbuzení při psaní bakalářské práce.

Obsah

Úvod.....	6
TEORETICKÁ ČÁST	8
1 Obecná charakteristika dětské hry	8
1.1 Vývoj hry v životě dětí.....	9
1.1.1 Období mladšího školního věku – vývoj.....	10
1.1.2 Hra v období školního věku dítěte.....	12
1.2 Historie edukace hrou	13
1.3 Kreativní chování dětí při herních aktivitách.....	14
2 Hry v edukaci	17
2.1 Didaktická hra	18
2.2 Role pedagoga v současném výchovně - vzdělávacím procesu.....	19
2.2.1 Agresivita a agrese školní mládeže	21
2.3 Hry pro zvládnání agresivity	23
2.3.1 Vybrané edukační (aktivizační) hry (zásobník her)	25
PRAKTICKÁ ČÁST	40
3 Role edukačních (aktivizačních) her ve 3. třídě	40
3.1 Cíle praktické části práce	40
3.2 Přípravné období	40
3.3 Průběh práce s využitím edukačních (aktivizačních) her	41
3.4 Účinek edukačních (aktivizačních) her ve 3. třídě.....	45
3.5 Shrnutí uskutečněných her ve 3. třídě	45
Závěr.....	48
Zdroje	49
ANOTACE.....	51
Přílohy	53

Rozhovor č. 1 – Rozhovor s třídní učitelkou 3. ročníku základní školy před uskutečněním her ... 53

Rozhovor č. 2 – Rozhovor s třídní učitelkou 3. ročníku základní školy po uskutečnění her 54

Úvod

Již několik let mě zajímají témata související s využíváním her v současném inkluzivním vzdělávání, a právě v souvislosti s tím jsem se rozhodla napsat bakalářskou práci na téma: *Dětská hra v současné edukační realitě*.

V této práci se budu převážně zabývat využitím dětských her a možnostmi nejrůznějších her pro děti v edukaci. V názvu mé práce není termín dětství přesně daný a nelze si tak představit konkrétní rozsah let. Obecně je dětství vývojová etapa od narození až po dospělost, tj. 18. rok. Já se ale budu zabývat dětskou hrou u dětí na prvním stupni základní školy, přesněji mladším školním věkem, to je období, kdy se věk dětí nachází v rozmezí 6-7 let až 9-10 let.

Autoři různých publikací z této oblasti jasně ukázali, že využívání her a aktivit umožňuje všem žákům plné intelektuální a emocionální zapojení v procesu edukace, což vede k výraznému zvýšení úrovně a udržitelnosti nových poznatků a také významně přispívá ke komplexnějšímu rozvoji kognitivních schopností jednotlivých jedinců. Hra v sobě kryje velké vzdělávací možnosti (Šimanovský, 2015). Má tu výhodu, že je velmi atraktivní a zároveň hraje zásadní roli v rozvoji dítěte (Jedlička, 2017), protože je pro něj hlavní formou poznávání reality. Hry plní důležitou roli ve vývoji osobnosti dítěte (Jedlička, 2017), učí, vychovávají, uspokojují základní lidské potřeby (Šimanovský, 2015), a také pobuzují určitý postoj pro sociální prostředí. Během hry dítě rozvíjí své všestranné schopnosti, nabývá nové vědomosti, připravuje se do budoucí práce, obnovuje a nabírá sílu. Hra je pro dítě prací, vytváří podmínky pobuzující myšlení, jeho tvořivost, zvládání situací, je pro něj zdrojem mnoha zkušeností, zážitků a radostí.

Inkluzivní výuka na prvním stupni základní školy má důležitý význam v budoucí edukaci dítěte. Dosažené úspěchy žáka v tomto raném období povinné školní docházky výrazně ovlivňují pokroky v učení ve vyšších ročnících. Účinky výuky a výchovy se zvyšují, jestliže učitel dokáže v pravou chvíli využít některé přirozené rysy dětské psychiky (Jedlička, 2017). Měla by k nim rovněž náležet aktivita, zvědavost a vědomosti dětí.

Důležitou roli, odehrávají znalosti vyučujícího o tom, jak fungují a jak správně využívat hry v současné edukační realitě, což zvyšuje celkovou efektivnost práce v realizování výchovně - vzdělávací úkolů na prvním stupni základní školy.

Mým cílem v této práci je mnou vybrané hry popsat, zařadit do edukace, uskutečnit je, ukázat jejich význam a vliv, tedy jak dobře či špatně se osvědčily.

TEORETICKÁ ČÁST

1 Obecná charakteristika dětské hry

Když se řekne hra, všichni víme, co to je anebo si to jen myslíme, že to víme. Není však jednoduché hru přesně definovat. Většina z nás má hru spojenou jen s dětmi. Ale podle Nakonečného (1997) je hra činností, která přináší uspokojení sama o sobě a můžeme ji pozorovat jak u dětí, tak i u dospělých lidí. My se ale budeme zabývat hrou v dětství. Pro děti je hra časem zábavy, rozptýlení, veselosti a uspokojení.

Dětská hra je nějakou formou aktivity, je to činnost prováděná pro potěšení. Vedle práce a učení je právě hra hlavní formou lidské činnosti, která nás provází celým životem (Suchánková, 2014). Pro dítě je hra svébytnou činností a není pro něho důležité, aby měla nějaký výsledek (Mlejnek, 2011). „Hra je spontánní dětská činnost, poskytuje dítěti bezprostřední uspokojení, radost, uvolňuje napětí, přináší pocit svobody, dítě může jednat iniciativně, pokusem a omylem si vyzkoušet nové způsoby chování” (Rezková, Kleinová, 2012). Zásadní je to, že hra je „jako” a toto slůvko poskytuje hře neohraničené možnosti (Mlejnek, 2011).

Během lidského života, forma hry přebírá různé vlastnosti a stále se mění, ale vždy je charakterizovaná tím, že doprovází člověka k radosti. Nejčastěji se v rozvoji dětí objevují manipulační hry, které se v průběhu dětství mění na hry tematické a zároveň s nimi vystupují hry konstruktivní. Postupem času v dozrávání se objevují nejprve hry pohybové, později stolní hry a nakonec děti doprovázejí hry edukační, tak aby vždy chápaly smysl pravidla her (Suchánková, 2014).

Dětské hry, spojují v sobě elementy různých aktivit tzv. zábavy, učení, výchovy a soupeření, jsou nezbytným atraktivním ucelením edukačního obsahu. Mají pozitivní dopad na aktivitu žáků, na jejich vzdělávání a výchovu s pozitivním dopadem na efektivitu vyučování. Díky nim děti trénují paměť, vnímavost, rychlé reakce na různé situace, snižují negativní vlivy (např. agresivitu, neklid) a schopnosti logického spojování skutečnosti. Úkoly ve hře kontrolují také schopnost používání vědomostí v praktickém řešení problému, jakou je situace ve hře. Výhodou této metody je možnost regulovat stupně obtížnosti či formy hry, což nám umožňuje zapojovat tak i více žáků anebo i žáky se speciálními vzdělávacími potřebami.

1.1 Vývoj hry v životě dětí

Hra má velký význam ve vývoji dětí, prohází všemi jeho vývojovými fázemi. Lišit se může jak hra u kojenců, batolat, dětí předškolního věku, školního věku, adolescentů, dospělých, tak i u dětí stejného věku. Každé dítě není stejné a nemusí se stejně rychle vyvíjet, jak mentálně tak fyzicky. Každý jedinec je osobitý, jedinečný a právě tuto jedinečnost rozvíjí hrou (Suchánková, 2014).

Hra je jednou z nezbytných činností pro zdravý vývoj dítěte. Už v raném věku se děti setkávají s hrou, jako s hlavní činností jejich dne. Pomocí hry dítě poznává okolní svět a zároveň tak rozvíjí, jak svou osobnost, tak i dovednost (Mlejnek, 2011). Dítě při hře rozvíjí svůj charakter a získává tak nové vlastnosti.

Už od narození až do dvou let dítě poznává svět skrze hru a rozvíjí tak svoje pohyby i myšlení. Prozkoumává pomocí hry svět – dotýká se všeho, ochutnává různé věci, očíhává, zkouší, zda nějaké předměty vydávají zvuky atd. V druhé polovině kojeneckého období dítě přehází od pouhého pozorování k cílenému ovlivňování. Dítě se tedy snaží předměty (hračky) úmyslně „posunout, rozhoupat, zapnout” (Rezková, Kleinová, 2012). Ke konci prvního roku je kojeneček schopen „používat diferencovaná manipulační schémata (postrkovat mašinku, mačkat gumovou kačenku)” (Rezková, Kleinová, 2012, s. 10).

Hra se u dítěte vyvíjí každou chvíli jeho života, dítě rozvíjí své dovednosti a ty mu umožňují ovládat okolní svět. Do dvou let si děti hrají převážně sami nebo jen vedle sebe, ale každý individuálně, někdy se jen navzájem pozorují (Rezková, Kleinová, 2012).

Po druhém roce života se rozvíjí fantazie, děti „hrají” imaginativní hru. Pomocí fantazie napodobují, co někde viděly. Používají buď skutečné předměty, nebo jen hračky, které je představují (nádobí, telefon aj.). Od dvou let se děti snaží navázat při hře vztah a kontakt k druhým dětem stejného věku, ale jde pouze o krátkodobé vzájemné působení, například přetahování se o hračku či naopak podávání si hraček. Tříleté děti se dostávají k vzájemné spolupráci nebo naopak soupeření při hře (Rezková, Kleinová, 2012). „Postupně se rozvíjejí složitější konstruktivní a úkolové hry” (Rezková, Kleinová, 2012, s. 11).

Předškolní věk se označuje jako věk hry (Suchánková, 2014). V tomto období je nejvíce typická rozvinutá imaginativní hra, je to hra napodobující na „jako”. Děti si uvědomují smysl her a pomocí své fantazie dokážou proměnit svůj pokoj na místo kde je například lékař, kde se

vaří nebo odehrává jakékoli dobrodružství a to právě jen „jako“. V tomto období dochází k odlišnosti mezi chlapci a dívkami co se týče typů hraček. Dochází také ke vzniku prvních přátelství nejčastěji dětí stejného pohlaví (Rezková, Kleinová, 2012).

Hlavní aktivitou, ve které se dítě v předškolním věku socializuje, je právě hra. Díky ní se dítě seznamuje jak s okolím tak se svými vrstevníky a poznává nové věci, s kterými experimentuje. Dětská hra je základním výchovným prostředkem a díky ní se řídí vývoj a utváření dětské osobnosti (Šimíčková-Čížková, 2010).

Mým úkolem není podrobně rozebírat vývoj hry ve všech jednotlivých období vývoje dítěte. Nyní se ale více zaměříme na vývoj období mladšího školního věku, a poté zejména na to, jak se zde rozvíjí a také využívá hra, a to z toho důvodu, že s touto skupinou budeme pracovat.

1.1.1 Období mladšího školního věku – vývoj

Školní věk dělíme na tři fáze, a to mladší (nebo raný), střední a starší školní věk. My se budeme věnovat pouze tomu mladšímu, protože naší cílovou skupinou jsou žáci ve věku 8-9 let (žáci 3. ročníku). Mladší školní věk začíná nástupem na základní školu v 6-7 letech a trvá přibližně do 9-10 let (Vágnerová, 2012).

Dle psychoanalýzy se jedná o období latence. To znamená, že „je ukončena jedna etapa psychosexuálního vývoje a základní pudová energie je relativně v klidu až do počátku dospívání“ (Šimíčková-Čížková, 2010, s. 105). Langmaier (in Šimíčková-Čížková, 2010) uvádí, že jde o období, kdy je školák zaměřen na svět, na takový jaký je a chce ho pochopit, tuto etapu nazývá jako věk střízlivého realismu.

E. Erikson (in Šimíčková-Čížková, 2010, s. 105) označuje toto období „jako období snaživosti a iniciativy, v této době si dítě dokazuje svou vlastní hodnotu především výkonem, má smysl pro píli a pracovitost, zažívá pocity dělby práce a sounáležitosti“.

Po stránce tělesného vývoje jde o první a druhou strukturální přeměnu organismu. Dítě se zdá harmonicky rozvinuté, ale musíme počítat s rozdíly a to hlavně rozdíly pohlaví. Ne vždy biologický věk musí souhlasit s kalendářním, „individuální růstové i hmotnostní křivky se často značně liší“ (Šimíčková-Čížková, 2010, s. 106). Po vstupu do školy tělo roste ještě zrychleně, ale kolem 8. roku věku se zpomalí stejně jako přírůstky hmotnosti. V tomto věku

se stává organismus odolnější, dále se zvětšuje srdce a mozek, vzruch v nervech se zrychluje a v neposlední řadě se vylepšuje celková činnost svalů a pohyblivost kloubů (Šimíčková-Čížková, 2010). Od osmi let se již mohou u některých dívek objevit počátky hormonálních změn a to začátek růstu prsou a sekundárního ochlupení (Allen, Marotz, 2002).

Co se týká motorického vývoje, ten se postupně zklidňuje. Dítě se zlepšuje v pohybu a „trvá všeobecná aktivita dítěte s výraznou radostí z pohybu. Zvláště při psychickém napětí je pohyb vhodným uvolněním, které vrací dítě do duševní rovnováhy, proto by měl být nedílnou součástí každodenního časového režimu školáka“ (Šimíčková-Čížková, 2010, s. 106). V oblasti jemné motoriky, by mělo dítě již zvládnout správné držení tužky a nerýt do papíru, čemuž pomáhá i správné držení těla při kreslení a psaní (Kutálková, 2005).

Po psychické stránce nemusí být vývoj u všech dětí zastoupený ve stejné míře. Důležitou roli zde hrají faktory dědičnosti a vlivy prostředí a jen díky nim se prostřednictvím procesu zrání a učení uskutečňuje psychický vývoj jedince (Vágnerová, 2012).

U školáka můžeme pozorovat také značný vývoj poznávacích procesů, kam patří vnímání, představivost, paměť, pozornost, myšlení a řeč. Poznání u žáka roste, chce se všeho zúčastnit sám, pochopit všechny souvislosti, zjistit vlastnosti předmětů a jevů, po této stránce je velmi pozorný, vytrvalý, zvědavý, soustavný (Šimíčková-Čížková, 2010).

Emocionální a sociální vývoj je důležitý pro celkovou školní adaptaci žáka. U mladších školáků ustupuje labilita a impulzivita, slábne egocentrismus a narůstá schopnost seberegulace. Langmeier, Krejčířová, (in Šimíčková-Čížková, 2010, s. 109) uvádí: „Dítě je schopno potlačit nebo zřetelně vyjádřit své pocity, bere při tom ohled na očekávání a požadavky okolí“.

V mladším školním věku se objevují první zájmy, ale ty mají ještě přechodný charakter. Děti si teprve seznamují s nejrůznějšími možnostmi aktivit, ale také se svými schopnostmi. Dochází k seberealizaci, která je pro děti velmi důležitá, rozvíjí je a obohacuje jejich osobnost (Šimíčková-Čížková, 2010). V tomto období bychom měli na dítěti vyzorovat, jaké činnosti ho baví a co rádo dělá, tedy jaké a pro co má dispozice a nabídnout mu tak co nejvíce příležitostí v jeho oblíbené činnosti, například sporty, hry na hudební nástroje apod.

1.1.2 Hra v období školního věku dítěte

V této části se zaměříme na hru dětí/žáků v období mladšího školního věku. V tomto věku se dětem mění svět v mnoha ohledech, vstup do školy je pro ně důležitým mezníkem v jejich životě. V tomto období je nejdůležitější sociální změna v životě dítěte, kdy se mu výrazně mění denní režim, rozšiřuje se počet lidí v okolí a vznikají nové vrstevnické skupiny. S tím souvisí i nárůst práv ale i povinností, které musí dítě plnit (Vágnerová, 2012).

„Hlavní činností dítěte mladšího školního věku je učení a práce, plnění zadaných úkolů. Pro zdravý vývoj osobnosti je však stále důležitá hra“ (Šimíčková-Čížková, 2010, s. 112).

„V mladším školním věku se hra rozvíjí a stává složitější vzhledem ke kognitivnímu vývoji dítěte, ale i jeho nově získaným sociálním dovednostem (např. hra na školu)“ (Rezková, Kleinová, 2012, s. 11). Hry mladších školáků jsou dosti podobné jako v období předchozím, záleží, jestli je děti dokážou povznést a obohatit si je o složitější průběh. U školáků jsou projevy hry obecně bohatší a diferencovanější ve srovnání s předešlým obdobím. Děti se také snaží o přiblížení realitě a usilují o to, aby ve hře uspěly. Ve školním věku děti postupně hledají hry se složitějšími pravidly. Při hraní her si mohou najít kamarády a mohou s nimi vytvořit přátelské vztahy, které mohou trvat po celé jejich dětství, nebo i déle (Rezková, Kleinová, 2012).

Hra je brána jako součást relaxace a odreagování od školních povinností, má podstatný mentálně hygienický význam (Šimíčková-Čížková, 2010). Je důležité mít na paměti, že s hrou se děti nesetkávají jen mimo edukaci, ale i v edukačním procesu, tedy při výuce ve škole. V současné edukaci je běžné zařazovat hry do výuky. Pro učitele to může být neocenitelným pomocníkem při jeho pedagogické činnosti.

Při vstupu do školy přestává být hra nejdůležitější a nejzastoupenější částí dne a někdy bývá ve vyučování opomíjena, ale i v tomto věku je hraní si důležité. Je důležité volit v edukaci takové hry, které budou pro děti přínosem či změnou k lepšímu chování, naopak nevhodné hry mohou podporovat negativní chování, například agresivitu. Nevhodné je také hraní her, při kterých je potřeba dlouhodobě sledovat obrazovku televize či počítače, to může zpomalit zrakovou představitost. Než se pustíme do možností her školáků v současné edukaci, pojďme se podívat, jak to bylo v minulosti.

1.2 Historie edukace hrou

Edukační hry odehrávaly a stále hrají důležitou roli pro utváření znalostí, dovedností a také při výchově dětí. Různorodé hry dávaly a nadále dávají dítěti potěšení a spokojenost ze skutečností, že vykonává určité činnosti a upevňuje je.

Hra byla součástí společenského života všech národů, o kterých se nám dochovaly zprávy. Byla tu dřív než člověk moudrý (Šimanovský, 2015). Zdravá konkurence, týmová práce, sociální status, jsou mechanismy, které přirozeně fungují u lidí, a proto se vždy používají v různých typech vzdělávacích systémů a programech, jak to bylo např. od pravěkých národů, přes starověké vzdělávací systémy (např. ve Spartě) až po moderní školní systémy.

Již Platón učil děti hrou. Doporučoval využívat hračky ve výuce geometrie a matematiky (Krejčová, Volfová, 1995). Významu herních metod si všimli také Římané, kteří učili děti abecedu za pomoci dávání jim sušenek k jídlu ve tvaru písmen. Horlivým podporovatelem her byl také Decroly, který je považoval za prostředek stimulace dětských aktivit a pro udržení jejich pozornosti. Dalším nadšencem hravého učení byl Édouard Claparede, který uvažoval, že škola by měla být zajímavá, aktivní a radostná.

A právě z tohoto důvodu, že byla hra ve výchovně-vzdělávacím procesu součástí vždy každé generace, po tisíce let, měli bychom ji zapojovat do školní edukace, a to nejlépe v raném školním vzdělávání, protože spadá do období největšího a nejrychlejšího vývoje psychiky a osobnosti dítěte do 10 let (Jedlička, 2017). Dokonce i systém hodnocení, který platí dodnes, vychází z mechanismů, které nejen umožňovaly srovnávat žáky mezi sebou, ale také velmi efektivně poskytovaly žákům zpětnou vazbu o jejich pokroku.

Hlavním cílem edukačních her byla vždy snaha podporování a případného stimulování harmonického vývoje dítěte přes uspokojování jeho základních potřeb podle teorie A. Maslowa (Šimanovský, 2015), intelektuálních potřeb, jakož i vytvářením vhodných podmínek pro rozvoj jeho potenciálních schopností a zájmů. Dalším velmi důležitým aspektem byla také příprava dítěte na vyšší vzdělávání.

1.3 Kreativní chování dětí při herních aktivitách

Současná doba, ve které žijeme, se vyznačuje vysokou poptávkou po nezávislých, samostatných, kreativních, originálních působeních lidí. Zároveň s vývojem naší civilizace, taková poptávka každým dnem stále narůstá. Proto nejsou samotné znalosti tak důležité (i když, je třeba mít alespoň minimum znalostí, kterými člověk prokáže svou profesní způsobilost), ale především optimální vývoj všech kognitivních (poznávacích) dispozic člověka. Právě kognitivní schopnosti jsou hlavní hodnotou zaručující nejen vhodné přizpůsobení neustále se měnícímu světu, ale také účasti na jeho měnění a tvoření. V návaznosti nato jsou dalším hlavním významem v procesu vzdělávání mladé generace, nabírají na vážnosti metody, při kterých se rozvíjí samostatnost, kreativní myšlení, aktivní zapojení se v kolektivu, a další metody, které staví žáky do určité pozice například vědců, tvůrců, umělců nebo organizátorů (Šimanovský, 2015; Opravilová 2016; Jedlička, 2017).

Jednou z hlavních podmínek správné organizace tvůrčí aktivity žáka je zapojování ho do různých školních nebo třídních aktivit, ve kterých se on sám bude stávat „odborníkem“ v situacích ve kterých bude moci manipulovat s věcmi, pracovat s různými záležitostmi apod., budou to situace, ve kterých bude mít možnost sám sobě klást otázky a hledat na ně odpovědi podle známého pořekadla: „Těžko na cvičišti, lehký na bojišti!“ (Alexandr Vasiljevič Suvorov). Někdy abychom mohli tvořit, je potřeba i bloudit (Carl Gustav Jung).

Je známo, že práce s dětmi je mnohem jednodušší než práce s dospívajícími jedinci (Jedlička, 2017), s dětmi lze jednodušeji pracovat než s dospělými, protože jsou teprve na počátku svého života, jsou zvědavé a taky jsou ze své podstaty aktivní a charakterizuje je síla pro zkoumání a vytváření různých nových věcí. Vychází to z přirozené zvědavosti dětí (Houška, 1991.) Každá aktivita je konsekvencí (důsledkem) nějaké potřeby, totéž jednou z hlavních podmínek „zaktivnění“ žáka je zapojování ho do takové situace (aktivity), aby pocítil potřebu vyplnění těch činností, které od něj očekáváme (Jedlička, 2017).

„Potřeba představuje odraz a zásadní motiv pro práci, podstatu pro probuzení v dítěti plnou připravenost pro přežití, se zaměřením na určitou věc, co nazýváme zájmem“ (J. Devey, 1904).

Jestliže dítě po něčem touží, uvolňuje v sobě extrémní škálu energie, kterou doprovází příjemný pocit. Je známo, že děti jsou chytré, zvědavé, dávají prostor své fantazii, která rozesměje, udiví a dokonce vzbudí obdiv. Duševní vlastnosti dítěte v raném školním věku

vyžadují takové uspořádání aktivit, mezi které na první místo ve výukovém procesu patří spontánnost, náklonnost ke hře, pohyb, což také vyvolává potřebu vyjádření, podmínění ochoty k úsilí. Dítě by mělo chtít dělat to, co dělat musí. Jednou z podmínek takového zaangažování žáka ve vyučovacím procesu je využití organizačních forem, které odpovídají jeho motorickým potřebám a současně dosahují horní hranice jeho intelektuálních schopností. Jde o to, abychom vtáhli do výukových procesů všechny motorické a intelektuální možnosti žáka (Suchánková, 2014).

Tyto podmínky by měly splňovat spontánní činnosti dítěte, tedy činnosti bez nátlaku, způsobené jeho vnitřní potřebou, a především tématy blízkými dítěti, to vše pak způsobuje, že dítě se stává otevřené. V tom všem jde o to, aby dítě v procesu učení samo získalo specifické znalosti nebo dovednosti, aby nesedělo jen ve školní lavici, ale aby to vše bylo více zastoupené přirozeným působením, trocha zkušeností je lepší než kvanta teorie (J. Devey, 1904).

Svět enormních změn, do kterých vstupujeme a zároveň éra automatizace, komputelizace a rozsáhlé pokroky, vyžadují kreativního řešení, a proto potřebujeme kreativních a spolehlivých samostatných lidí. Dle M. I. Steina (1963) tvořivost je proces přinášející nový produkt, který určitá skupina v daném čase hodnotí jako relevantní nebo užitečný.

Tvořivost nebo taky jinými slovy kreativita je proces lidské činnosti, který dává nové a originální produkty hodnocené v určitém čase jako společensky cenné, přínosné. Kreativita se může projevit ve všech oblastech lidského působení, umělecké a vědecké činnosti, jakož i organizačních, technických a vzdělávacích aktivit (Kováčiková, 2003).

Kreativita může být považována nejen jako produkt nebo proces, jak výše uvádí definice, jelikož spousta psychologů identifikuje také kreativitu s procesem řešení problémů. Existuje však další, velmi významný přístup ke kreativitě. Představitelé tohoto přístupu jako například Dacey, Lennon, Fiore (2000) říkají, že kreativita je procesem ničení starého systému „myšlení“ a tvoření na jeho místo nového a lepšího.

Z výše uvedených definic vyplývá, že základním kritériem kreativity je brát každou novinku vážně a ne ji hned odmítat. Psychologové zabývající se otázkami kreativity říkají, že každý normální člověk je schopen tvořivých činností (Jedlička, 2017). Děti, nemusí ničit svou

vlastní vizi světa, inovativně přistupovat k příslušným pravidlům a předpisům, protože se ještě nenaučily fungovat podle konkrétních předpisů, přijatých norem a zvyků.

Děti se dokážou častěji, než dospělí celým svým srdcem ohromit. Obrovské možnosti dětí při tvůrčích činnostech, při jejich výchově, by proto měly být správně využity a použity tzn. pečovat o ně, rozvíjet je, vychovávat je. Každá lidská bytost se díky své činnosti rozvíjí, což je považováno také za nezbytný činitel vývojových procesů, bez kterého by tento vývoj nemohl vůbec probíhat (Jedlička, 2017).

Činnost jednotlivce se může projevit v různých formách činnosti. Dítě v mladším školním věku projevuje svoji činnost především ve školním vzdělávání, jakož i při provádění konkrétních sociálních, kulturně-uměleckých, fyzických aktivit. Důležitou formou života dítěte ve věku od 6 do 12 let jsou hry a různé aktivity, které hned po školní výuce vyplňují celou činnost dítěte v tomto období. Hry pomáhají odreagovat se od školního stresu i mimoškolního, pomáhají zorganizovat školní práci. Takové hry: tematické a manuální, jsou pozůstatkem her z předškolního věku, v nichž dominovaly, spolu s manuálními, didaktickými, výzkumnými a pohybovými hrami (Jedlička, 2017).

V období kdy dítě začíná svou edukační cestu na prvním stupni základní školy, může v souvislosti s tím vznikat problematika ve vzdělání, jelikož dítě přechází ze svého bezproblémového dětského světa do světa, kde se začíná potýkat s různými novými situacemi, což je pro něj velká životní změna. Po celou dobu své předškolní docházky v mateřské školce bylo zvyklé převážně na den plný her a jeho život byl životem hravým (Příhoda, 1963). A právě diskutovaná aktivní činnost dětí v raném školním věku se nachází na mnohem větší úrovni v porovnání s předškolním obdobím.

V oblasti tvůrčí činnosti je nezbytná odvaha, potřebná k vyjádření vlastních myšlenek, mít svůj vlastní pohled na svět. Rodiče a učitelé by proto měli dítě podněcovat k tomu, aby se vyjadřovalo ke konkrétnímu tématu, protože pouze jak již bylo řečeno dříve, schopnost zničit stávající pořádek myšlení vede k vytváření nových konstrukcí a kreativních řešení. Dítě bude ochotně odkrývat svoje vnitro pouze v atmosféře důvěry, klidu a akceptace (Jedlička, 2017). Takovýmto přístupem umožníme dát mu konkrétní místo a význam v jeho třídě, doma i ve svých zájmových koníčcích.

2 Hry v edukaci

„Slyším a zapomínám. Vidím a pamatuju. Dělam a rozumím.“

Konfucius

Průcha, Walterová a Mareš (2013) píší, „že hry jsou mimo práci a učení formou lidské činnosti, která se liší od jiných forem jednání“. Práce a studium se používají k dosažení skutečných cílů, zatímco fiktivní cíle se realizují ve hře. Charakteristickým rysem hry je, že děti následují různé přirozené situace a tvoření fiktivních situací (Opravilová, 2016).

Různé hry ve školní edukaci se hrají podle předem stanovených pravidel. V každé takové hře můžeme pozorovat prvek konkurence, soupeření. Hry splňují důležitou socializační roli pro děti, zasahují do vytváření a dodržování pravidel a učí různé dovednosti. Zároveň aktivity a hry jsou spojeny se specifickým kognitivním obsahem. Hry mohou být hrány ve třídě, školní tělocvičně, na dětském hřišti, v přírodě apod. (Průcha, Walterová, Mareš, 2013; Ďurič, Bratská, 1997).

Aktivity a hry v edukaci spolu úzce souvisí. Každá hra je aktivitou, ale ne každá aktivita je hrou. Aktivita je hrou ve chvíli, kdy splňuje následující podmínky: přináší účastníkovi potěšení, vytváří šanci na výhru a má určitá pravidla (Průcha, Walterová, Mareš, 2013). Edukační hry a aktivity mají velký kognitivní, výchovný a vzdělávací význam. Za pomoci těchto her a aktivit jsou spuštěny různé mechanismy (jednání) u dítěte, ať jsou to motivační, výchovné a další, tak právě ony přispívají k minimalizaci obtíží a neúspěchu ve školní výuce a zvládnutí různých situací, které dítě na jeho cestě potýká.

Nejdůležitější úlohou her v edukaci je vzbudit u dětí nadšení a pozitivní postoj k plnění školních úkolů. Různorodé úkoly, realizované ve formě her se mohou stát zdrojem dosahování lepších úspěchů, výsledků a proměňování chování u dětí.

2.1 Didaktická hra

„Dobré vyučování pokládal Komenský za velké tajemství; to upomíná na jeho výroky o člověku jako nejsložitější, nejnevyzpytatelnější bytosti. Vztahy ve výchově a vzdělávání mají být založeny na vzájemné lásce jako u otce a syna podle Jana 5, 19-20.“

Z komentáře D. Čapkové (2007) k dílu J. A. Komenského
DIDACTICAE IDEA EX ARCANIS AETERNIS

V dnešní době je pro nás kvalita vzdělávání důležitá. Společnost si klade velké nároky na vzdělávání. Pedagog by měl v edukaci vytvářet vhodné prostředí a dbát na kvalitu života žáků ve výuce. „Komenský si vždy pokládal otázky o výchově, vzdělávání a výuce v kontextu lidského života. Zkoumal je z mnoha aspektů tajemství života člověka, při poznávání světa i sebe samého. Didaktiku vymezil jako umění vyučovat, protože si byl vědom, v jak složitém kontextu se procesy výchovy a vzdělávání nacházejí“ (Lukášová, 2010, s. 13). Od té doby však došlo ke spoustě změnám pojetí didaktiky. Dnes můžeme říct, že se jedná o „teorii vzdělávání a vyučování“. Musíme však brát v potaz učitele, který promýšlí obsahy věd a cesty učení žáků (Lukášová, 2010). A právě didaktická hra může být jednou z výukových metod pedagogů. Je důležité si k ní však najít cestu a chtít ji zahrnout do již už složitého procesu učení.

Didaktická hra, je taková hra, kterou záměrně využíváme ve vyučování proto, že se pomocí ní děti lépe naučí anebo si osvojí probíranou látku. Didaktické hry jsou záměrně vytvářeny s cílem rozvíjet poznávací procesy, vědomosti a duševní schopnosti dítěte. Je to vlastně cílevědomě navozované a řízené učení hrou.

Didaktická hra se odehrává podle předem stanovených pravidel, které vytvořili dospělí (pedagog, asistent pedagoga, vychovatel apod.). Je to v podstatě druh zábavy pro děti, který je založený na přísném dodržování předem stanovených pravidel, vyžadující psychického úsilí dítěte (Oprailová, 2016). Právě nejdůležitějším prvkem ve hře je emocionální prvek, který ji tvoří v určitém stupni napjatou, což vyplývá ze samé zábavy, konkurence a touhy vyhrát. Proto, taky hlavním úkolem pedagoga je uvědomit si jakou roli hraje v edukaci dítěte a výběru didaktické hry (Oprailová, 2016).

Během didaktických her a zábav si děti osvojují různá pravidla, zapamatují si je a uplatňují je ve správný okamžik (Oprailová, 2016). Obzvláště důležité je doslovné

zapamatování těžkých a neoblíbených pravidel, termínů a definic. Díky hraní si děti tyto problematické části lépe zapamatují v souladu s principem: že si lépe a dlouhodobě pamatujeme to, co je zajímavější a příjemnější.

Pokud si přečteme různé autory, kteří píšou o didaktických hrách, ať už pro předškolní a školní pedagogiku, tak dojdeme k závěru, že neexistuje všeobecná klasifikace didaktických her. Z knihy *Předškolní pedagogika* (Opravilová, 2016) můžeme říct, že kontrolují vědomosti, dovednosti, umožňují snižovat úroveň stresu, který doprovází klasické metody kontroly a hodnocení, proto didaktické hry mohou mít příjemnou klasifikační úlohu a také obohacují komunikační dovednosti a sociální vztahy.

Vlastnosti didaktické hry:

- záměrně organizovaná didaktická situace (umožňuje dosáhnout stanovených cílů didakticko-výchovné),
- aktivita žáků,
- interakce mezi žáky,
- prvek soupeřivosti - konkurence mezi účastníky hry,
- přesně stanovaná pravidla hry,
- je hrou, a účast na ní je pro žáka svým způsobem potěšením (Huizing, 2000).

Didaktické hry a jejich zahrnutí do současné edukace však pro nás v této práci není stěžejní, proto se nimi nebude nadále zabývat či je nějak aplikovat v praktické části.

2.2 Role pedagoga v současném výchovně - vzdělávacím procesu

V procesu vzdělávání a vychovávání mladé generace zastává podstatnou roli pedagog, proto by si právě on měl uvědomit vlastní roli (Opravilová, 2016). Znalosti pedagoga, tvoří bohatství jeho charakteru a jeho vášeň pro krásu stanoví pouze podmínku pedagogického vlivu na jeho žáky, ale nepředjímají vůbec o výsledku toho vlivu. Vliv především zaleží na efektivní práci učitele nad proměňováním úmyslu jeho žáků, na vztahu mezi pedagogem a žáky, na jeho zaangažování pro svou práci jako pedagoga a na jeho osobnosti (Opravilová, 2004).

Pedagog nemusí vědět všechno, ale může anebo spíše by měl vybavit své žáky základními dovednostmi, tak aby se zvládali orientovat v rychle se měnící realitě. Jedno indiánské přísloví říká: „*Dej mi rybu, a budu mít co jíst po celý den. Nauč mě lovit ryby, a budu mít co jíst po celý svůj život*“. Pedagog vytváří podmínky pro to, aby se žáci naučili učit, myslet, vyhledávat, komunikovat, spolupracovat v týmu, atd.

Prevence v pedagogice pomáhá předcházet vzniku negativních postojů a návyků u žáků. Ve své profesionální práci se pedagog může potýkat s problémem agresivního chování žáků. V podmínkách současného světa, je proto úkolem pedagoga zidentifikovat jevy, které se odehrávají ve škole a poznat příčiny agrese u žáků. Tyto znalosti umožní vytváření preventivních programů, pro zvládnání agresivity u žáků. Proto i v této bakalářské práci veškeré edukační hry směřují ke zvládnání agresivity a neklidu podle Zdeňka Šimanovského (2015). Pedagog musí pozorně sledovat své žáky a správně interpretovat signály, které od nich vycházejí a především je neignorovat to je jednou ze současných povinností pedagoga. Kdyby tak neučinil a agresí u žáků by nijak neřešil, pak toto chování přerůstá v šikanu. Proto je v prevenci velmi důležité zaměřit se specificky na identifikaci rizikových znaků a signálů pro výskyt šikany (Metodický pokyn ministryně školství, mládeže a tělovýchovy k prevenci a řešení šikany ve školách a školských zařízeních (č.j. MSMT-21149/2016)).

Za účelem správného rozpoznání agresivního žáka od žáka oběti a podniknout příslušné kroky k předcházení násilí, by měli pedagogové znát základní rysy osobnosti agresora a jeho potenciální oběti. Je důležité nepodceňovat nejčasnější agresivní chování (Čermák, 1998). Mým úkolem není podrobně rozebírat prevenci šikany a všechna základní pravidla šetření a řešení šikany či agrese.

Každý pedagog má za povinnost snižovat úroveň školní agrese, a proto by měl k tomu využívat všechny možné preventivní programy, a právě v této bakalářské práci tou prevencí jsou hry pro *Zvládnání agresivity a neklidu* od Šimanovského (2015), čímž zároveň je tedy tato kniha stěžejní pro výběr her v této práci. Než se do nich ale pustíme, vysvětleme si co agresivita je a jaké může mít příčiny výskytu.

2.2.1 Agresivita a agrese školní mládeže

Často slýcháváme, že dnešní děti jsou horší, než jsme byli my. Svět v současné době je o něco jiný, ale zároveň ho může doplňovat nevhodná výchova (doma i ve škole), malá podpora a porozumění, celková uspěchanost doby a velké množství techniky. To všechno může zapříčinit, že dnešní jedinci se nedokážou poprat s každodenní realitou. Často to může mít za následek nevhodné chování, agrese, šikanu, krádeže, lhaní, záškoláctví a to všechno je pouze nějakou formou obrany a projevem neschopnosti řešit těžké a náročné situace, se kterými se v životě potýkáme (Martínek, 2015).

Termíny jako je agresivita a agrese bývají často zaměňovány, proto je dobré vědět jaký je mezi nimi rozdíl. Agresivita je charakterová vlastnost, která u člověka (dítěte) vznikne, je to nějaký postoj nebo vnitřní pohotovost k agresi. Agrese je samotné jednání se záměrem něco nebo někoho poškodit (ublížit). Jednoduše řečeno agrese je projev agresivity v chování jedince (Martínek, 2015).

Agresivita i agrese patří mezi významné faktory, které se mohou objevit u problémového chování, tedy spolu s ním. Agresivita je součástí lidské přirozenosti, je ovlivněna biologickými faktory, ale projevy agresivního chování jsou silně ovlivněny vnějšími vlivy (tj. učením). Na agresivitě se mohou podílet různé faktory. Avšak většina lidí má tendenci hledat pouze jednu příčinu. Je nutné si ale uvědomit, že se zde prolínají sociální faktory, biologické předpoklady a již získané zkušenosti.

Velmi častou a zásadní příčinou zvýšeného výskytu agrese u dětí je výchova v rodině i mimo ni. U mladších školáků a obecně u dětí je důležité, aby výchova jak rodičů, tak i vychovatelů měla stanovená jasná pravidla, tedy „*co za co bude*“, aby byla naprosto čitelná. Čitelný rodič totiž dítěti dává jistotu, že každý problém má řešení a pokud by nastal nějaký přestupek, ponese si za něj dítě určitý následek a tím se tento přestupek vyřeší. Naopak nečitelný rodič na dítě působí nejistě. Takový rodič nedává dítěti ve výchově jasná pravidla a řídí se například jen svou náladou. Dítě neví, jak se rodič cítí jakou má náladu a tak neví, jak a jestli vůbec bude potrestáno za provedený prohřešek, prožívá tak výraznou nejistotu a každá nejistota budí napětí a agrese (Martínek, 2015).

Ne jen špatná výchova v rodině může být příčinou agrese, bohužel i učitel může děti svou nečitelností ve výchovném působení stresovat. Ať už jde o známkování podle nálady či

obecně chování k dětem podle toho jak se cítí nebo jak se zrovna má. Dítě si potřebuje být jisté a jeho jistota závisí převážně na spolehlivém, pevném a jistém rodiči i vychovateli (Martínek, 2015).

Jinou příčinou agrese školáků mohou být vrstevníci, tedy vliv nějaké party. Každá vrstevnická skupina je nedílnou součástí života dítěte. Skrze tuto skupinu dochází k výměně názorů, pocitů a osvojování si určitých vzorců chování.

Nejzávažnější příčinou agresivního chování dětí je považováno mediální násilí. Média mají velký vliv na naše myšlení, jednání i citění. Agrese, kterou vidíme v médiích, může dokonce být i vzorem pro naše chování (napodobení), malé děti nemají tak velkou rozlišovací schopnost v tom, co se může (dělá) a co ne, co je skutečné a co je jen vymyšlená představa. Pokud tedy děti často sledují agresi v televizi, mohou se domnívat, že agrese je přístupná, povolená a můžeme ji používat k řešení problémů v našem životě (Martínek, 2015).

Agresivní chování je často spojováno s poruchou pozornosti s hyperaktivitou ADHD (Attention Deficit Disorder with Hyperractivity). Takto diagnostikovaných dětí v poslední době přibývá.

Ve školním prostředí je důležité se snažit agresi u dětí potlačovat. U některým žáků je nutné použít formu trestu. Pedagog, který tak učiní, by si měl být vědom základních pravidel, za kterých bude trest účinný. Důležitý je krátký interval mezi projevem agresivního chování a potrestáním jej. Stejně jako intenzita trestu, tak aby dala agresorovi jasně najevo, co udělal a nezískal pocit, že se nic zvláštního nestalo. Každý trest musí mít však svůj smysl (Martínek, 2015).

Zvládat agresivitu není vůbec snadné. Mohou k tomu však napomáhat různé hry, které zároveň přispívají k dobrému klimatu ve třídě, vedou k vytvoření přátelské atmosféry v kolektivu a zmírňují celkový neklid dětí (Šimanovský, 2015).

2.3 Hry pro zvládnání agresivity

Šimanovský dělí tyto hry na:

1. Rozehřívací, aktivizační hry:

„Jednou ze základních potřeb dětí je každodenní potřeba pohybu. Je to potřeba všech mláďat, která jim pomáhá seznamovat se systémem pokus-omyl s realitou a učit se v ní správně jednat (ne sedět nebo stát a mluvit)“ (Šimanovský, 2015, s. 31).

Rozehřívací a aktivizační hry jsou dobré k odreagování dětí a zároveň ke zdravému unavení dětí tzv. „vybití“. Může se zdát, že takovéto hry do edukačního procesu nejsou vhodné. Ale naopak právě do školy, která by měla být sociálním, tedy kulturním a společenským prostředím, pohyb a aktivizační hry patří, a tím nemyslíme jen tělesnou výchovu (Šimanovský, 2015). Pokud nám to podmínky dovolí, můžeme je hrát i ve větší třídě, ale lepší by bylo na realizaci těchto her hřiště či tělocvična. Měla by to být chvíle odpočinku po stránce vzdělávací a zároveň chvíle pořádného „vyřádnění“ se a odreagování, děti se potom mohou více soustředit, až zase dojde na sezení u učiva v lavicích.

Mezi nejznámější patří *honičky*, které mohou mít několik typů a variant jak si je zahrát. Honičky je nejvhodnější hrát na začátku tělesné výchovy.

2. Rozehřívací hry s umělým konfliktem:

„Přirozené sebekázní a zacházení s vlastní agresivitou děti nejlépe naučí hra. Situace, v nichž je obsažen konflikt, umožňují dětem bezpečně, bez rizika experimentovat s vlastním chováním a objevovat způsoby ovládaného smysluplného jednání, použitelného později při skutečných konfliktech v životě“ (Šimanovský, 2015, s. 48).

3. Taktilní hry:

„Hry spojené s různými formami přátelského, společensky přijatelného doteku mají v oblibě všechny věkové kategorie. Taktilní hry odstraňují nadměrný ostych spojované s dotekem a strach z intimity. Velmi přispívají k dobrým vztahům ve skupině a k dobrému vztahu dětí k vlastnímu tělu“ (Šimanovský, 2015, s. 58).

4. Hry na soustředění a zklidnění:

„Spontaneita hráčů v těchto hrách je trochu zmírněna potřebou zapojit pozornost, věcné uvažování, vybavovat si znalosti a vědomosti, používat celou slovní zásobu. Hry na soustředění a zklidnění rozvíjejí u dětí přirozenou vnitřní kázeň, není tedy pak třeba tolik direktivního „ukáznování“ (Šimanovský, 2015, s. 69).

5. Poznací a edukativní hry:

*Poznací a edukativní „hry vytvářejí podmínky pro poznávání lidí, mezilidských vztahů a sebe samého. Orientačně je můžeme dělit na hry **autentické**, v nichž jedinec jedná, uvažuje a prožívá sám za sebe, a na hry **modelové**, ve kterých hráč není sám sebou, ale někým jiným – myslí, prožívá a jedná za smyšlenou postavu, v nějaké roli. To ho osvobozuje od vlastní identity a vnitřně uvolní. Dovoluje mu to vstoupit do jiné konstelace vztahů, než je zvyklý a zkoušet si jiné způsoby jednání“ (Šimanovský, 2015, s. 93).*

5.1 Autentické hry:

„Jedná se o poznací hry, v nichž jsou hráči sami sebou. Prezentují v nich svoje skutečné schopnosti, vědomosti a vlastnosti, jak v individuálním projevu, tak i v interakci, na rozdíl od modelových her, kde hráči přijímají zástupnou identitu (nejsou sami sebou), což jim poskytuje další možnosti“ (Šimanovský, 2015, s. 94).

5.2 Modelové hry:

„Hranice mezi realitou a fikcí je v životě často nezřetelná. V modelových hrách hráči vstupují do umělých situací a rolí vědomě a záměrně. Získávají přitom cenné poznatky o lidech, o sobě samých, učí se rozeznávat upřímnost od falše. Umělé, resp. hrané vztahy a emoce jim zde slouží k nácviku vhodného, efektivního jednání pro skutečný život, k rozvoji a obohacování skutečných vztahů. Modelové hry jim umožňují zažít, jak vzniká a jak se rozvíjí konflikt mezi lidmi různého typu a jak mu lze předejít. Učí se, jak si počínat ve stresu, jak se vyrovnávat se svou agresivitou a jak neztotožňovat člověka povrchně vždy s jeho činy“ (Šimanovský, 2015, s. 116). Modelové hry nejsou od toho, aby se děti

učili hrát nějaké divadlo, ale naopak aby ukázaly své pravé chování. Tedy aby se děti za pomoci modelových her chovaly přirozeně a zároveň se staly kvalitními lidmi (Šimanovský, 2015).

2.3.1 Vybrané edukační (aktivizační) hry (zásobník her)

Tato část bakalářské práce je zaměřena na praktické příklady her pro zvládnutí agresivity, které mohou pedagogové nebo asistenti pedagogů využít ve svém vyučování jako pomůcku a zároveň tak s nimi motivovat své žáky k vyšším výkonům a tím stejným klasickou vyučovací hodinu obohatit. Hlavním cílem využití těchto her je však snížit agresivitu a neklid žáků.

„Rogere Caillois v publikaci Hry a lidé (1982) dělí hry na hry soupeřivé (agon), hry náhod (alea), napodobivé (mimikry/mimesis) a zážitkové (ilinx/vertigo)“ (Šimanovský, 2015, s. 22). My se ale zaměříme na dělení, které nám poslouží hlavně pro zklidnění agresivity a neklidu dětí. Abychom mohli níže uvedené hry co nejefektivněji využít ve vyučování. Her k usměrňování agresivity je hned několik, uveďme si alespoň některé z nich.

Hry, které jsem vybrala, jsou popsány podle mnou navržených kritérií (Šimanovský, 2015).

Název hry:	ANGLICKÁ HONIČKA
Typ hry:	rozehřívací, aktivizační
Cíl hry:	aktivní odreagování, interakce, obratnost
Zařazení hry:	zůstává na zvážení učitele, tak aby hra nenarušovala vyučování, ale zároveň byla pro vyučovací hodinu efektivní
Věk žáků:	od 1. třídy
Čas hry:	hra není nějak časově omezená, ale měli bychom pamatovat na to, abychom udrželi pozornost dětí, protože pozornost je součástí hry
Počet hráčů:	čím větší počet, tím lépe
Pomůcky:	prostor k běhání (z důvodu bezpečnosti nejlepší variantou je tělocvična nebo hřiště)
Popis hry:	<i>„Každý se drží za všechna místa, kam babu dostal, rukou a někdy i nohou až do konce hry. Kdo už nemůže, odstoupí a babu má ten, kdo mu ji dal“ (Šimanovský, 2015, s. 32).</i>

Název hry:	MOLEKULY
Typ hry:	rozehřívací, aktivizační
Cíl hry:	pohyb, rozehrátí, taktilní kontakt (menší děti hra učí počítat)
Zařazení hry:	zůstává na zvážení učitele, tak aby hra nenarušovala vyučování, ale zároveň byla pro vyučovací hodinu efektivní
Věk žáků:	od 1. třídy
Čas hry:	hra není nějak časově omezená, ale měli bychom pamatovat na to, abychom udrželi pozornost dětí, protože pozornost je součástí hry
Počet hráčů:	čím větší počet, tím lépe
Pomůcky:	prostor k tančení (z důvodu bezpečnosti nejlepší variantou je tělocvična nebo hřiště)
Popis hry:	<i>„Všichni chodí, běhají nebo tančí při rytmické hudbě v prostoru, vedoucí hry tleskne (zastaví hudbu) a zavolá číslo od dvou do osmi (počet atomů v molekule). Ti, kdo jsou k sobě právě nejbliže, se chytanou a vytvoří sevřené skupinky (molekuly) o daném počtu hráčů. Kdo není ve skupině o správném počtu, ze hry vypadává a hra pokračuje dál“ (Šimanovský, 2015, s. 35).</i>

Název hry:	KŘÍDA, KOČKA, KLADIVO
Typ hry:	rozehřívací, aktivizační
Cíl hry:	slovní zásoba, spolupráce, podnikavost
Zařazení hry:	zůstává na zvážení učitele, tak aby hra nenarušovala vyučování, ale zároveň byla pro vyučovací hodinu efektivní
Věk žáků:	od 3. třídy
Čas hry:	hra není nějak časově omezená, ale měli bychom pamatovat na to, abychom udrželi pozornost dětí, protože pozornost je součástí hry
Počet hráčů:	nehraje roli
Pomůcky:	vybavená třída, tělocvična nebo družina
Popis hry:	<i>„Soutěží jednotlivci, dvojice nebo skupiny. Vedoucí hry požádá: Přineste mi sem všechno, co začíná na K! (Popřípadě na jiné písmeno). Hráči se pak během tří minut snaží donést co nejvíce věcí, jejichž název začíná daným písmenem: křídu, klíče, kalendář, kočku, kladivo... Za každou věc získává hráč nebo skupina bod. Pokud na některé písmeno nelze vůbec nic najít (např. E), je povoleno něco nakreslit (elipsu). Jestliže v okolí vhodná věc byla, bod se nepočítá“ (Šimanovský, 2015, s. 43).</i>

Název hry:	CHYTRÝ A HLOUPÝ NA VÝLETĚ
Typ hry:	rozehřívací s umělým konfliktem
Cíl hry:	dominance a submise, nadsázka, zdravá komediálnost
Zařazení hry:	zůstává na zvážení učitele, tak aby hra nenarušovala vyučování, ale zároveň byla pro vyučovací hodinu efektivní
Věk žáků:	od 3. třídy
Čas hry:	časově náročnější, 20 minut nejméně
Počet hráčů:	skupinky po dvou hráčích
Pomůcky:	předměty pro hraní pantomimy (není podmínkou)
Popis hry:	<p><i>„V této hře využíváme klasického principu grotesky. Hráči se ve skupinách domluví, kdo bude hrát chytrého a kdo bude velmi snaživý, ale „strašně hloupý“. Může jít o dva bratry, kamarády, o kolegy na pracovišti. Hráče v těchto dvou rolích vždy vystřídáme. Ostatní ze skupiny vytvářejí vedlejší postavy a oživují domluvené prostředí. Skupiny si pak připraví a sehrají (pantomimou nebo se slovy) ostatním situace, kdy chytrý a hloupý spolu něco podnikají, např.:</i></p>

- *jdou spolu na výlet,*
- *jsou v létě na plovárně,*
- *zabloudili v lese,*
- *mají přebalit nemluvně,*
- *opravují auto.*

Příhody vesměs ústí do sporu, ve kterém hloupý jedná naivně a chytrého tím dráždí. Je z toho nesvůj a dělá ještě větší chyby atd.

Po hře si hráči vyprávějí o svých dojmech, pocitech a o tom, co je při hře napadlo; mohou sdělit i svoje zážitky a zkušenosti ze života, kdy se cítili (chovali) hloupě a kdy chytře“ (Šimanovský, 2015, s. 51).

Název hry:	NA KUCHAŘE
Typ hry:	taktilní
Cíl hry:	relaxační masáž šíje a deltových svalů, fyzický kontakt, uvolnění
Zařazení hry:	hru lze skvěle zařadit na konci každé vyučovací hodiny, jako odreagování pro žáky
Věk žáků:	od 3. třídy
Čas hry:	5-10 minut
Počet hráčů:	celá třída nebo skupina – ve dvojicích v řadě za sebou
Pomůcky:	žádné
Popis hry:	<i>„Jde o příjemné osvěžení po jednotvárné činnosti. Můžeme ho užít v přírodě, v klubovně či ve škole při vyučování. Hráči se postaví ve dvojicích za sebe. Zadní je kuchař a hráč před ním je těsto, které kuchař s citem prohněte. Krouživými pohyby palců masíruje tomu před sebou ramena, šíje, deltové svaly a krční svaly, naklepává mu záda „jako řízek“ a strouhá po nich mírně pěstmi jak na „struhadle“. Hráči ve dvojicích se pak vymění“ (Šimanovský, 2015, s. 59).</i>

Varianty:

- *„Hráči stojí v kruhu a každý hněte, naklepává a pěstmi strouhá záda před sebou. Udělají potom čelem vzad a každý to zase oplácí tomu za sebou.*
- *Všichni sedí při hře jeden za druhým, jak na lochnesce“ (Šimanovský, 2015, s. 59).*

Název hry:	KAM CHCEŠ, KAM CHCI
Typ hry:	taktilní
Cíl hry:	empatie, neverbální komunikace, vnímání partnera
Zařazení hry:	zůstává na zvážení učitele, tak aby hra nenarušovala vyučování, ale zároveň byla pro vyučovací hodinu efektivní
Věk žáků:	od 3. třídy
Čas hry:	hra není nějak časově omezená, ale měli bychom pamatovat na to, abychom udrželi pozornost dětí, protože pozornost je součástí hry
Počet hráčů:	celá třída nebo skupina – po dvojicích
Pomůcky:	žádné
Popis hry:	<i>„Menší z každé dvojice hráčů si mlčky vybere jedno místo v prostoru, kam chce dojít. Úkolem většího je dovést svého spoluhráče tam, kam chce on, tedy na místo, pro které se menší v duchu rozhodl. Podaří se mu to jen tehdy, když pozorně vnímá reakce menšího, kterého vede. Menší se chová pasivně, správným směrem se nechává vést, zato vedení nesprávným směrem se vzpírá. Když menší potvrdí, že došli na zvolené místo, sdělí si hráči své dojmy a role si vymění. Po hře si hráči sdělí svoje dojmy ve dvojicích a potom v kruhu“ (Šimanovský, 2015, s. 62).</i>

Název hry:	OSPALÍ NÁMOŘNÍCI
Typ hry:	na soustředění a zklidnění
Cíl hry:	pohotová reakce, sebekázeň, komediálnost
Zařazení hry:	zůstává na zvážení učitele, tak aby hra nenarušovala vyučování, ale zároveň byla pro vyučovací hodinu efektivní
Věk žáků:	od 3. třídy
Čas hry:	hra není nějak časově omezená, ale měli bychom pamatovat na to, abychom udrželi pozornost dětí, protože pozornost je součástí hry
Počet hráčů:	nehraje roli (zapojí se celá třída)
Pomůcky:	kartičky s čísly
Popis hry:	<p><i>„Každý hráč dostane přiděleno číslo. Pohodlně si potom sedne nebo lehne. Hra začíná tak, že si kormidelník (vedoucí hry) stěžuje nahlas, že námořníci by pořád spali a spali: „Tenhle spí, tamten spí. Musíme probudit pětku...!“</i></p> <p><i>Hráč, který má číslo pět, vyskočí, postaví se do pozoru a hlásí: „Co, pane? Já pane?“ Kormidelník kývne: „Ano, pane, vy, pane!“</i></p> <p><i>Pětku: „Já, pane?“ Ne, pane!“</i></p> <p><i>Kormidelník: „Vy ne, pane? Kdo tedy, pane?“</i></p> <p><i>Pětku: „Kdo, pane? Čtyřka pane!“ A sedne si.</i></p> <p><i>Okamžitě vyskočí čtyřka. Postaví se do pozoru a rozhovor se opakuje s číslem čtyři... atd. Námořník, který se spletl, nestál v pozoru nebo se rozesmál, dá fant“ (Šimanovský, 2015, s. 71).</i></p>

Název hry:	CO BUDEŠ DĚLAT, AŽ...
Typ hry:	na soustředění a zklidnění
Cíl hry:	koncentrace, slovní zásoba, mluvní pohotovosti
Zařazení hry:	zůstává na zvážení učitele, tak aby hra nenarušovala vyučování, ale zároveň byla pro vyučovací hodinu efektivní
Věk žáků:	od 2. třídy
Čas hry:	hra není nějak časově omezená, ale měli bychom pamatovat na to, abychom udrželi pozornost dětí, protože pozornost je součástí hry
Počet hráčů:	nehraje roli (zapojí se celá třída)
Pomůcky:	kniha nebo slovník
Popis hry:	<i>„Hráči sedí v kruhu okolo vedoucího hry. Ten má před sebou knihu pohádek (nebo slovník) a vybírá z textu podstatná jména. Zeptá se vždy některého z hráčů: „Co budeš dělat, až budeš... slepice (stůl, medvěd, vlk, užovka...)?“ Oslovený rychle odpoví slovesem, které začíná stejným písmenem jako dané podstatné jméno. Tedy: slepice – snášet, stůl – stát, medvěd – mručet, vlk – výt, užovka – uhánět atd. Činnost slovesem popisovaná by měla aspoň trochu souviset s uvedeným tvorem (předmětem). Hráčům, kteří neodpoví včas, počítáme trestné body, pokud to zvýší aktivitu skupiny. S novou skupinou hrajeme bez trestných bodů, motivujeme pochvalou“ (Šimanovský, 2015, s. 71).</i>

Varianty:

- *„Totéž, ale všichni stojí a každý hráč svou odpověď doplní fyzickou akcí, která všem demonstruje smysl slovesa.*
- *Totéž a všichni ostatní v kruhu odpověď na akci hráče zopakují“ (Šimanovský, 2015, s. 71).*

Název hry:	ŽELVA, LEV, LEŽ ANEB CO NEJVÍCE Z JEDNOHO SLOVA
Typ hry:	na soustředění a zklidnění
Cíl hry:	slovní zásoba, představivost, zdravá soupeřivost
Zařazení hry:	zůstává na zvážení učitele, tak aby hra nenarušovala vyučování, ale zároveň byla pro vyučovací hodinu efektivní
Věk žáků:	od. 3 třídy
Čas hry:	hra není nějak časově omezená, ale měli bychom pamatovat na to, abychom udrželi pozornost dětí, protože pozornost je součástí hry
Počet hráčů:	nehraje roli (zapojí se celá třída)
Pomůcky:	tužky, papíry
Popis hry:	<p><i>„Vedoucí hry dá každému tužku, papír a všem řekne jedno delší slovo. Každý hráč si ho napíše. Snaží se pak vytvořit z písmen zadaného slova co nejvíce dalších slov, která zapisuje. Samohlásek v nově tvořených slovech musí být méně nebo stejně jako v původním slově. Tvoří se podstatná jména (ne vlastní) v prvním pádě jednotného čísla. Háčky a čárky se přidávají a ubírají nespěšně. Kdo má dojem, že napsal většinu možných variant, zavolá: „Dost!“</i></p> <p><i>Všichni přestanou psát a sečtou si svá slova. Kdo jich má nejvíce, začíná je číst nahlas. Ostatní hledí do svých listů, a když někdo uslyší slovo, které má také, zavolá: „Mám!“ a naváže čtením svého seznamu. Všichni si slova, která mají s někým shodná, odškrtnou. Ve čtení se tak střídají a vyhrává ten, komu zůstalo nejvíce nepřeskrtnutých slov. (Hru lze využít také pro zpestření výuky českého (nebo cizího) jazyka.</i></p> <p><i>Příklad: Zadané slovo zní SAMOOBSLUHA. Hráči tvoří z jeho písmen slova nejméně o čtyřech písmenech: Obloha, album, bluma, hlas, halma, houba, losos, laso, moula, ohlas, sluha, sobol, aula, basa, hlas,</i></p>

husa, lama, louh, maso, mlha, molo, mula, obal, osma“ (Šimanovský, 2015, s. 74).

Název hry:	LISTY NA ZÁDECH
Typ hry:	autentické
Cíl hry:	zpětná vazba, podpora jedince skupinou, sebezpoznání
Zařazení hry:	zůstává na zvážení učitele, tak aby hra nenarušovala vyučování, ale zároveň byla pro vyučovací hodinu efektivní
Věk žáků:	od 3. třídy
Čas hry:	cca 15 minut
Počet hráčů:	co nejvíc (zapojí se celá třída)
Pomůcky:	papíry a tužky
Popis hry:	<p><i>„Při hře jde o to, jak odlišně hodnotíme sebe ve srovnání s tím, jak nás hodnotí ostatní. Hru lze hrát se skupinou, která se už zná. Každý si vezme dva papíry, na jeden si napíše v pěti větách, jak by ho asi hodnotili přítomní, co by o něm psali, a papír si schová. Druhý, čistý papír si připevní (nechá upevnit) na záda. Všichni potom chodí s tužkou, a koho hráč potká, tomu napíše do listu na zádech stručně nějakou jeho dobrou vlastnost.</i></p> <p><i>Asi po čtvrt hodině hru zastavíme. Papíry se sejmou ze zad a každý si přečte zápisy na nich. Porovná tento list s prvním a má-li chuť, sdělí ostatním, jak porovnání vyznělo. Kdo chce, čte zápisy na hlas“</i> (Šimanovský, 2015, s. 97).</p>

Název hry:	INZERÁT NA NEJLEPŠÍHO VEDOUCÍHO (UČITELE)
Typ hry:	autentické
Cíl hry:	zpětná vazba pro dospělého, úsporné slovní vyjádření
Zařazení hry:	zůstává na zvážení učitele, tak aby hra nenarušovala vyučování, ale zároveň byla pro vyučovací hodinu efektivní
Věk žáků:	od 4. třídy, ale můžeme používat tuto hru od 3. třídy
Čas hry:	nejlépe celá vyučovací hodina
Počet hráčů:	nehraje roli (zapojí se celá třída)
Pomůcky:	papíry a tužky
Popis hry:	<i>„Začneme debatou o inzerátech, o tom, jaké kdo četl, co v nich bývá a jakou formou je takový inzerát napsán, aby nestál moc peněz a aby v něm bylo vše nejpodstatnější. Vedoucí hry pak položí dětem otázku, jaké by měl mít vlastnosti a jaký by měl být nejlepší učitel (vedoucí), jakého si umějí představit. Děti pak sestavují inzerát na nejlepšího učitele (vedoucího). Uvádějí v něm hlavní předpoklady a vlastnosti, jaké by měl mít. Práce mohou a nemusejí podepsat. Inzeráty pak čtou a probíhá o nich společná debata“ (Šimanovský, 2015, s. 111).</i>

Název hry:	Z POHÁDKY DO POHÁDKY
Typ hry:	modelové
Cíl hry:	verbální zdatnost, navazování kontaktů, komunikativnost, paměť
Zařazení hry:	zůstává na zvážení učitele, tak aby hra nenarušovala vyučování, ale zároveň byla pro vyučovací hodinu efektivní
Věk žáků:	od 4. třídy, ale můžeme používat tuto hru od 3. třídy
Čas hry:	tak dlouho dokud se úspěšně nedokončí
Počet hráčů:	celá třída nebo skupina – tvoření dvojic
Pomůcky:	kartičky se jmény dvojic z pohádek
Popis hry:	<i>„Hráčům rozdáme kartičky se jmény známých dvojic z pohádek. Na každé kartě je jen jedno jméno: Čert – Káča, Jeníček – Mařenka... Každý se se prochází a hledá partnera ze své pohádky. Vhodnými otázkami si zjišťuje, kdo je kdo. Nikdo nesmí rovnou prozradit, koho představuje, jedině když se ho někdo přímo zeptá („Jsi vlk?“). Otázky a odpovědi mají být věcné a jasné. Vyhrává dvojice, která se najde jako první. Hra pokračuje, dokud se neseťká i poslední pár“ (Šimanovský, 2015, s. 126).</i>

PRAKTICKÁ ČÁST

3 Role edukačních (aktivizačních) her ve 3. třídě

3.1 Cíle praktické části práce

Cílem praktické části je uskutečnění vybraných her pro zvládnutí agresivity a neklidu od Šimanovského (2015). Jak již bylo řečeno, hry byly vybrány za účelem snížit agresivitu a neklid žáků. Na základě realizace těchto her bylo hlavní ověřit, zda vybrané hry plní svůj úkol, a to je snižování agresivity. Poté jsem se zaměřila na krátké zhodnocení, které bylo uskutečněno vždy po odehrání hry s žáky a poté i s třídní učitelkou.

3.2 Přípravné období

Pro mé využití připravených a vybraných her viz podkapitola – Vybrané edukační (aktivizační) hry (zásobník her) pro žáky 3. třídy základní školy, předcházelo přípravné období. Práce během tohoto přípravného období zahrnovala celou řadu různých činností. Struktura celé té činnosti měla charakter velmi hravý. Vždy se aktivity her navzájem nějakým způsobem doplňovaly a vytvářely pro děti smysluplný celek v jejich edukační realitě. Ve vybraných hrách mi tedy především šlo o snižování agresivity a neklidu podle Šimanovského, jelikož jeho kniha byla stěžejní knihou pro výběr her.

Poté, co jsem se seznámila na základě rozhovoru s třídní paní učitelkou a celkového pozorování žáků 3. ročníku základní školy s aktuálním psychickým (mentálním) i fyzickým chováním dětí, tak jsem se následně snažila svou práci zindividualizovat. Po rozhovoru s třídní učitelkou 3. ročníku, která situaci ve své třídě hodnotí negativně a uvádí, že ve třídě jsou 2 žáci s poruchou chování a zároveň se zvýšenou agresivitou, jsme mnou vybrané aktivizační hry pro zvládnutí agresivity a neklidu společně zařadili do výuky.

Pokusili jsme se tedy společně s třídní učitelkou 3. ročníku prostřednictvím vhodně zvolených her agresivitu těchto žáků zmírnit. Vybrala jsme tedy edukační (aktivizační) hry a po dohodě s třídní učitelkou jsme stanovili vždy fázi hodiny, ve které jsme mohla danou hru zrealizovat.

Musím říct, že se děti rychle seznámily s novými situacemi, edukačními metodami a začaly se cítit svobodně. To vše bylo pro mě dobrým znamením, že jsem si do značné míry dokázala vybudovat k dětem přátelský vztah a ony ke mně na základě vzájemné důvěře a

lásce k nim. Díky tomuhle jsem přiměla děti, aby se mnou začaly spolupracovat při hraní her, které jsme směřovaly především na snižování agresivity a neklidu. Zároveň společné hry, komunikace, starost o dobro každého dítěte, aby se cítilo dobře a uvolněně, přátelský přístup ke všem jeho činnostem, pochvaly, které budily v dítěti víru v jeho vlastní síly, to vše vedlo k tomu, aby dítě mělo dobrý vnitřní pocit a zároveň se malými kroky zmírňovaly potíže s negativním chováním.

3.3 Průběh práce s využitím edukačních (aktivizačních) her

Výzkum ve 3. třídě jsem prováděla v období pozdního podzimu a zimy roku 2019/2020. V několika větech jsem poinformovala děti o úmyslech a požádala jsem je o spolupráci při tvoření bakalářské práce.

Následně jsem v rámci vyučování dříve domluveného s pedagogem, využívala mnou připravené a vybrané hry. Práce s hrami probíhala podle připraveného plánu. Při zahájení práce jsem si dobře uvědomovala, že tradiční vyučovací metody v nedostatečné míře zapojovaly aktivnost všech žáků ve vyučovací hodině, a taky jim neumožňovaly plné zapojení, nezávislé kreativní myšlení při práci, změnu chování vůči sobě, spolužákům a pedagogům. Vycházela jsem především z přesvědčení, že jedním z hlavních faktorů rozhodujících o vzbuzování zájmu u dítěte je emocionální faktor. Dále jsem se snažila o vytváření takových podmínek pro učení, aby si žáci užívali svou vlastní práci, která je ve formě hry a různých aktivit pro snižování agresivity a neklidu žáků a zároveň, aby se těšili a byli kreativní ve vykonávaných činnostech.

Hry a aktivity jsem používala v konkrétní části (fázi) vyučovací hodiny, stanovené třídní učitelkou, nejčastěji však jako zopakování nějaké látky, ale i v době únavy, na odreagování, aby žák poté lépe vnímal další edukační látku. Většina her byla skvělým způsobem odpočinku, uvolnění nebo zopakováním probrané látky. Nejdůležitější roli a cíl zde však hrálo snížení agresivity a celkové hyperaktivity u žáků, kteří vyučování pravidelně narušovali.

Níže představuji popis probíhajících aktivit, v jaké části vyučování a jak mnou vybrané hry v 3. třídě probíhaly:

- **Anglická honička** – Do hraní hry jsme se pustili v úvodní fázi tělesné výchovy, aby se děti pořádně zahřály a rozhýbaly. Anglickou honičku děti neznaly, takže se těšily, co nového je čeká. Na anglické honičce je dobré to, že ten kdo je

chycen nemusí ze hry ven, ale pouze splnit nelehký úkol a hrát vesele s ostatními dál, z čehož byli všichni nadšení. Nikdo se nezlobil, když byl chycen, ale právě naopak. Děti se skvěle odreagovaly a byly rozehřáté a zklidněné na další cvičení v hodině tělesné výchovy.

Po ukončení aktivity učitelka hodnotila vyučovací hodinu pozitivně, žáci se zklidnili, převážně ti agresivní a průběh hodiny byl plynulejší a žáci nemuseli být tolik napomínáni.

- **Molekuly** – Molekuly jsme si zahráli na závěr vyučovací hodiny matematiky. Hra děti moc bavila a zároveň si v ní procvičily jednoduché počty. Občas vznikaly dohady o tom kdo se, ke komu v dané chvíli nachází blíže, ale právě to děti přimělo ke komunikaci, vzájemnému přemýšlení a spolupráci. V této hře se vypadává, ale děti si vedly tak dobře, že k tomu vůbec nedošlo a nikdo se tak nezlobil, že musí z kola ven. Hra molekuly je opět skvělá na odreagování, což děti po náročné hodině plné počítání uvítaly. Hodnocení učitelky na tuto hru bylo kladné. Děti si v rámci opakování procvičily sčítání z paměti a zároveň se protáhly a rozpohybovaly.
- **Křída, kočka, kladivo** – Tato hra byla zařazena na závěr vyučovací hodiny českého jazyka, ve které děti ve třetím ročníku probíraly párové souhlásky. Aby si je lépe osvojily a naučily se je správně rozlišovat, nám skvěle posloužila tato hra. Hru jsme si zahráli v učebně školní družiny, kde je mnohem víc věcí, které můžou děti hledat a nosit. Děti byly rozděleny na dvě skupinky, každá z nich dostala jednu z dvojice souhlásek, které se ten den učily. Začali jsme souhláskami B a P, děti nejčastěji nosily různé hračky, hry ale i svoje věci, které našly ve své školní tašce a různě po celé třídě. Potom jsme si společně sedli do kruhu a ověřili jsme si, zda to mají všichni správně a každou věc jsme si společně pojmenovali, potom si každý vybral dvě různé věci a musel je správně s důrazem na souhlásku vyslovit. A tak jsme pokračovali se souhláskami D a T, Z a S a postupně zapojovali všechny, které se děti učily ve vyučování.

- **Chytrý a hloupý na výletě** – Hru Chytrý a hloupý na výletě jsme si zahráli ve vyučovací hodině Člověk a jeho svět. Zde si mohli děti vyzkoušet jaké to je zahrát si takové menší „divadlo“ a ukázat, co v nich je a jací jsou herci. Každý z nich byl úplně jiný, osobitý, měl své vlastní názory a argumenty. Ne každý měl ale chuť se zapojit do hraní hlavní role, bylo poznat kdo je extrovertní typ a rád se předvádí a kdo raději dělá jen „křoví“. Hra nám zabrala skoro celou vyučovací hodinu, ale na konci nám zbyl nějaký čas na to, sednout si do kruhu a zhodnotit společně hru, udělat si takovou menší reflexi, která spočívala hlavně v tom, aby nám každý sdělil své pocity ze hry, jak se jim to líbilo, co dětem hra dala anebo na co během hry přišly.
- **Na kuchaře** – Tuto hru jsme zařadili na závěr poslední vyučovací hodiny v týdnu. Když jsem za dětmi přišla a řekla jim, jdeme si zahrát hru Na kuchaře, čekali, že půjdeme něco míchat a vařit, do čehož se opravdu nikomu v pátek poslední hodinu nechtělo. Hru jsme tedy hráli na konci dne v pátek po celém náročném týdnu učení a přemýšlení, sloužila nám pro uvolnění a odpočnutí našich ztuhlých krků po dlouhém sezení v lavicích. Děti si oddechly, že se nejedná o vaření, ale jen o chvíli odpočinku a relaxace a dopřání si jeden druhému pořádné kuchařské masáže, jak jsme si ji společně nazvali.
- **Kam chceš, kam chci** – Hra byla zařazena na závěr pracovních činností. Při této hře některé děti malinko podváděly, svádělo je k tomu nedát hned najevo, že hráč, který je vede, se vydal správným směrem na vybrané místo druhým hráčem. Proto jsme si hru malinko obohatili tím, že děti po hodině pracovních činností rozmístily svoje výrobky po třídě a musely si vybrat potom to místo, kam chtějí dovést, podle toho, kde jejich výrobek leží. Tím to mohl mít větší hráč jednodušší a uhádnout to hned napoprvé.
- **Ospalí námořníci** – Tuto hru jsme si zahráli opět v hodině matematiky, a to v úvodní části, aby se děti po ránu probraly a poté lépe pracovaly. Aby si děti procvičily počítání tak nedostaly přímo svá čísla ale příklady, které si musely vypočítat a tím na své číslo přijít. Dětem se malinko pletlo, co přesně mají říkat,

protože dialog neměly nikde před sebou napsaný, ale i tak jsme se při hře hodně zasmáli.

- **Co budeš dělat, až...** – Tahle hra se nám skvěle hodila do hodiny českého jazyka na procvičování sloves. Hru jsme si zahráli na závěr vyučovací hodiny a to v kruhu na koberci a hráli jsme ji tak, že mohl mluvit ten, který se jako první přihlásil. Za každé smysluplně vymyšlené sloveso dostal hráč hvězdičku a za tři hvězdičky malou jedničku. Takže opravdu všichni pilně přemýšleli.
Na tuhle hru jsem vybrala podstatná jména: učitel, propiska, slunce, harmonika, vír, mlýn, kuchař, pekař, uklízečka, řidič, ukazovátka, světlo, guma, malíř, opravář, zedník, zahradník, topení, tanečník, masér, pišťalka, fén, žehlička, pěna, kohout, hasič, záchranář, letuška, vysavač, okno, zvoneček.
- **Želva, lev, lež aneb co nejvíce z jednoho slova** – Hru Želva, lev, lež aneb co nejvíce z jednoho slova jsme využili na úvod českého jazyka. Dětem moc dobře nešla, a ani je tolik nebavila, protože u ní museli zapřemýšlet a psát, takže mi přišlo, že ji ani jako hru moc nebraly. Ale bylo v nich vidět, že se opravdu snaží a každý z nich chce vyhrát a být ten, co má nejvíc slov.
- **Listy na zádech** – Listy na zádech jsme zařadili na závěr hodiny čtení. Při této hře mě překvapilo, jak každý z hráčů měl papír na zádech úplně zaplněný od shora až dolů a skoro všichni se chtěli podělit, o to co tam mají napsané. O přestávkách a po zbytek dne si to děti ještě navzájem ukazovaly a konzultovaly mezi sebou a snažily se zjistit, kdo jim tam danou vlastnost napsal.
- **Inzerát na nejlepšího vedoucího (učitele)** – Tuhle hru jsme si s dětmi zahráli v hodině slohu, kde se měly naučit něco o inzerátech, k čemu nám slouží a podobně. Takže jsme probírané učivo využili formou této skvělé hry. Na tuhle hru jsem se těšila úplně nejvíc, byla jsem zvědavá, co kdo napíše. Na závěr vyučování jsme si s dětmi sedli do kruhu a probírali jednotlivé vlastnosti, které děti napsaly, a společně jsme o nich diskutovali.

- **Z pohádky do pohádky** – Skvělá hra, která nám posloužila v závěru hodiny vlastivědy, kde děti probíraly příbuzenské vztahy. Tato hra děti natolik zaujala a bavila, že jsme ji potom zopakovali v hodině čtení. Bavilo je hledat svou druhou „polovičku“. Při této hře jsme sestavili dvojice jako je, Jeníček a Mařenka, Křemílek a Vochomůrka, Pat a Mat, Kát'a a Škubánek, Bolek a Lolek, Pejsek a Kočička, Štaflík a Špagetka, Bob a Bobek. Dvojice, která se našla, jako první dostala malou hvězdičku do deníčku a za tři hvězdičky malou jedničku. To děti donutilo nelenit a nečekat kdo na ně zbyde, ale najít se opravdu co nejrychleji.

3.4 Účinek edukačních (aktivizačních) her ve 3. třídě

Kontrola úspěchů a zájmů žáků je jedním z hlavních zdrojů v edukačním procesu základní školy. Shrnutí výsledků získaných během odehrání různých her a aktivit, umožní učiteli udělat závěry týkající se stupně osvojení obsahu výuky žáků, ukáže nedostatky v probrané látce, celkové chování žáka a to vše by mělo mít obrovský vliv na pedagoga a na jeho další úpravu výuky. A to z důvodu efektivní výuky a proměny žáka k jeho lepší osobnosti.

Práce s využitím edukačních her a různých aktivit je potřebná a poznávací. Díky tomu byla do her a aktivit zapojená aktivně celá 3. třída. Edukační hry a aktivity pečlivě vybírané stanový atraktivní a zajímavý materiál, který pomáhá dětem, jak v rychlejším pochopení edukační látky, tak proměňování jeho osobnosti k lepšímu, tak aby se z každého žáka stával lepší člověk a zároveň, aby uměl kreativně myslet, zapojovat všechny kognitivní funkce a zvládat různé situace v dnešním, tak rychle měnícím se světě. Hry a aktivity v edukaci vytvářejí mnoho příležitosti k formování bystrosti, vnímavosti, představitivosti, paměti, chování dětí a mnoho dalšího, a to díky neustálé konečnosti řešení nějakých situací v edukačních hrách či aktivitách.

Nejdůležitějším cílem a úlohou her byla však snaha zmírnit negativní tedy agresivní chování určitých žáků. Do jisté míry se tak stalo a ve třídě se celkově zlepšily vztahy mezi žáky.

3.5 Shrnutí uskutečněných her ve 3. třídě

Analýza ze shromážděných materiálů a výsledky mé práce s využitím her a aktivit pro zvládání agresivity ve 3. třídě mi umožňuje říct, že jak vzdělávání, tak pouhé aplikování

těchto edukačních her a aktivit plní funkci atraktivního způsobu výuky a zároveň zapojuje každého žáka aktivně do výuky.

Různé edukační hry slouží například k:

- lepšímu zapamatování a zvládnutí probrané látky,
- umožňují důkladné získávání znalostí, což vede k lepšímu hodnocení žáka,
- přeměňuje žákovo chování k lepšímu,
- ovlivňují psychickou a fyzickou stránku osobnosti dítěte,
- učí vyhledávání, tvoření, zaznamenávat a používat potřebné vědomosti,
- činí učení příjemné,
- učí spolupráci mezi druhými,
- vštěpují morální zásady,
- vytvářejí pozitivní atmosféru,
- rodí nové nápady a v tom je jejich hodnota.

Na základě výsledků mého výzkumu mohu říct, že používání edukačních her a aktivit je velmi cenným a užitečným podnětem při práci se všemi žáky.

Během vyučování při hraní her vládla atmosféra intelektuální zvědavosti. Bylo vidět, že i ti nejslabší žáci mobilizovali svou sílu, aby se stali lepšími. Každé vítězství nad obtížemi nejen zvyšovalo jejich důvěru v jejich vlastní sílu, ale také přineslo spoustu radosti a životního optimismu do jejich mladého života. Edukační hry a aktivity nejenom dokonale formují a rozvíjejí pozornost dítěte, ale také rozvíjejí logické myšlení a uspokojují základní potřeby člověka.

V souvislosti s velkou možností využívání různých edukačních her a aktivit během vyučování, se tak domnívám, že tyto metody učení nových znalostí a vychovávání dětí by měly být zahrnuté mezi základní vyučovací metody, proto by měly být hry a aktivity v edukaci systematictěji využívány, jako stála součást školního vyučování. Výuka s používáním edukačních her a aktivit by měla pokračovat i ve starších třídách, protože dítě se

stále vyvíjí. Proto zcela podporuji využívání her a aktivit, jak ve školní edukaci, tak při mimoškolních aktivitách.

Hry a aktivity mohou, ale raději by měli být povinně využívány ve školní edukaci mladé generace. Jednak usuzuji, že prozkoumání a ukázaní jejich užitečnosti a cílenosti používání může přimět a naklonit pedagogy k používání her a aktivit ve školní výuce. Netvrdím, že učitelé ve škole hry v edukaci nepoužívají, ale právě díky tomu se může pobyt dítěte ve škole změnit z nudné povinnosti na udivující intelektuální dobrodružství.

Po celkovém shrnutí dosavadních úvah, by se dalo tvrdit, že mnou provedená práce ve 3. ročníku s využitím her a aktivit ve vyučování a analýzou jejich průběhu a výsledků zkoumání odhalil celou řadu cenných, výchovných, vzdělávacích a uspokojujících hodnot ve školní výuce. Konkrétně v mnou vybraném 3. ročníku, kde jsou žáci s poruchami chování, vnesly hry do výuky jak chvíle odreagování tak vybití a měly značný vliv právě na tyto žáky.

Závěr

V rámci své bakalářské práce jsem se zabývala problematikou her v současné edukační realitě a jejich vliv na výuku a snižování agresivity u žáků na prvním stupni základní školy.

Využití her a různých zpestřujících aktivit ve školní edukaci je velmi důležité, neboť správně zvolené edukační hry a aktivity mají velký pozitivní dopad na celou osobnost žáka. Hra představuje pro dítě přirozenou činnost, s poznáváním nových věcí, učením se nových věcí, vyrovnáváním se s různými životními situacemi, ovládnutím svého chování. Hrami můžeme docílit spousty dalších záležitostí, jako například prohlubovat vzájemnou důvěru, porozumění, vytvářet skvělé prostředí, ve kterém se bude dítě cítit bezpečně. Hra by proto měla představovat výchozí krok pro práci každého pedagoga nebo asistenta pedagoga. Doufám, že hry se stávají co nejvíce součástí edukace základní školy.

Když se podíváme do historie a také do současné doby, tak nalezneme spoustu moudrých pedagogů, kteří kladli a stále kladou velký důraz na používání různých her a aktivit ve školní výuce a to zejména u dětí v předškolním a mladší školním věku.

Věřím, že hry a aktivity, které jsem do bakalářské práce zařadila, pomohou pedagogům či jejich asistentům ve vyučovacích hodinách a dětem při školní výuce prvního stupně základní školy. Pevně doufám, že pedagog či asistent pedagoga, který použije edukační hru při své výuce, rozhodně nebude litovat, jelikož vše se ukáže později na znalosti žáka a jeho osobnosti.

Zdroje

Seznam použité literatury

ALLEN, K. Eileen a Lynn R. MAROTZ. *Přehled vývoje dítěte od prenatálního období do 8 let*. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-614-4.

BRATSKÁ, Mária a Jozef PASTIER. *Pedagogická psychológia: terminologický a výkladový slovník*. Redaktor Viliam S. HOTÁR, redaktor Ladislav ĎURIČ. Bratislava: Slovenské pedagogické nakladateľstvo, 1997. Edícia. ISBN 80-08-02498-4.

ČERMÁK, Ivo. *Dětská agrese*. Brno: CERM, 1998. ITEM. ISBN 80-7204-098-7.

DACEY, John S., Kathleen LENNON a Lisa B. FIORE. *Kreativita: [souhra biologických, psychologických a sociálních faktorů]*. Vyd. 1. čes. Praha: Grada, 2000. Psyché (Grada). ISBN isbn80-7169-903-9.

DEWEY, John. *Škola a společnost: tři přednášky*. Praha: J. Laichter, 1904.

HOUŠKA, Tomáš. *Škola hrou*. Praha: Nakladatelství a vydavatelství Tomáš Houška, 1991. ISBN 80-9007004-7-7.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Přeložil Jaroslav VÁCHA. Praha: Dauphin, 2000. Studie (Dauphin). ISBN 80-7272-020-1.

JEDLIČKA, Richard. *Psychický vývoj dítěte a výchova: jak porozumět socializačním obtížím*. Praha: Grada, 2017. Psyché (Grada). ISBN 978-80-271-0096-5.

KALHOUS, Zdeněk a Otto OBST. *Školní didaktika*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-571-4.

KREJČOVÁ, Eva a Marta VOLFOVÁ. *Inspiromat matematických her: soubor matematických her pro 1. stupeň základních škol: [příručka pro učitele]*. Praha: Pansofia, 1995. ISBN 80-85804-75-1.

KUTÁLKOVÁ, Dana. *Jak připravit dítě do 1. třídy: rozvoj obratnosti, smyslové vnímání, řeč, náměty na hry, kresba, školní zralost*. Praha: Grada, 2005. Pro rodiče. ISBN 80-247-1040-4.

MARTÍNEK, Zdeněk. *Agresivita a kriminalita školní mládeže. 2., aktualizované a rozšířené vydání*. Praha: Grada, 2015. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-5309-6.

MLEJNEK, Josef. *Dětská tvořivá hra*. 3. vyd. Praha: Národní informační a poradenské středisko pro kulturu, útvar Artama, 2011. ISBN 978-80-7068-001-8.

NAKONEČNÝ, Milan. *Encyklopedie obecné psychologie*. 2., rozš. vyd., v Akademii vyd. 1. (1. vyd. v nakl. Vodnář pod náz. Lexikon psychologie). Praha: Academia, 1997. ISBN 80-200-0625-7.

OPRAVILOVÁ, Eva. *Předškolní pedagogika*. Praha: Grada, 2016. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-5107-8.

PRŮCHA, Jan, Eliška WALTEROVÁ a Jiří MAREŠ. *Pedagogický slovník*. 7., aktualiz. a rozš. vyd. Praha: Portál, 2013. ISBN 978-80-262-0403-9.

PŘÍHODA, Václav. *Ontogeneze lidské psychiky*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1963. Učebnice vysokých škol (SPN).

REZKOVÁ, Vlasta a Gražina KOKEŠOVÁ KLEINOVÁ. *Hra jako lék: teorie a praxe nedirektivní psychoterapie hrou*. Praha: Pražská pedagogicko-psychologická poradna, 2012. ISBN 978-80-260-3503-9.

SUCHÁNKOVÁ, Eliška. *Hra a její využití v předškolním vzdělávání*. Praha: Portál, 2014. ISBN 978-80-262-0698-9.

ŠIMANOVSKÝ, Zdeněk. *Hry pro zvládnutí agresivity a neklidu*. Vydání třetí. Praha: Portál, 2015. ISBN 978-80-262-0887-7.

ŠIMÍČKOVÁ-ČÍŽKOVÁ, Jitka. *Přehled vývojové psychologie*. 3., upr. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2010. ISBN 978-80-244-2433-0.

VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. Vyd. 2., dopl. a přeprac. Praha: Karolinum, 2012. ISBN 978-80-246-2153-1.

Metodický pokyn ministryně školství, mládeže a tělovýchovy k prevenci a řešení šikany ve školách a školských zařízeních (č.j. MSMT-21149/2016)

ANOTACE

Jméno a příjmení:	Lenka Recová
Katedra:	Ústav pedagogiky a sociálních studií
Vedoucí práce:	PaedDr. Alena Jůvová, Ph.D.
Rok obhajoby:	2020

Název práce:	Dětská hra v současné edukační realitě
Název v angličtině:	Child's play in contemporary educational reality
Anotace práce:	<p>Bakalářská práce je zaměřena na dětské hry, které byly uplatněny v edukaci s žáky 3. ročníku základní školy. Hry v edukaci představují pro žáky základní školy prvního stupně zpestření klasické vyučovací hodiny. Jak je dobře známo, tak hry a různé aktivity mají obrovský vliv na rozvoj dítěte, protože již od útlého věku ho doprovází na vývojové cestě jako nástroj projevující činnost. Je to způsob, jak poznávat svět, sebe samého, ale také rovněž způsob učení se nových dovedností, vyjadřování emocí, zvládání obtížné situace při výuce ve škole, reagování na obtížené životní situace nebo jednoduše jen odreagování.</p> <p>V práci jsou popsány základní pojmy, které s vybranými hrami souvisí. Dále jsou zde popsány hry, které mají za cíl snižovat agresivitu a celkový neklid dětí. Důležitým aspektem je fakt, že hry a aktivity jsou často nejúčinnějším způsobem komunikace mezi dítětem a dospělým.</p> <p>Věřím, že vybrané hry, zahrnuté v této bakalářské práci budou motivací pro již pracující pedagogy nebo pro budoucí pedagogy či jejich asistenty.</p>

Klíčová slova:	Dětská hra, vývoj hry, vzdělávání, výchova, mladší školní věk, didaktická hra, agresivita
Anotace v angličtině:	<p>The bachelor thesis aims to children's games which were applied in education of 3rd grade students of primary school. Games in education represent a variegation of a classic lesson for students at primary school. It is well known that games and various activities have a huge influence on child's development since it accompanies them on their development path as an instrument showing their activity. It is a way of exploring the world, the person himself, as well as a way of learning new skills, expressing emotions, dealing with difficult situations during education, responding to difficult life situations or simply just relaxation.</p> <p>The thesis describes basic terms which are related to the selected games. It also describes games which aim to reduce aggression and general restlessness of children. The important point is that games and activities are often the most effective way of communication between the child and the adult.</p> <p>I believe that the selected games included in this bachelor thesis will be a motivation for already working educators or future educators or their assistants.</p>
Klíčová slova v angličtině:	Children's game, game development, education, younger school age, educational game, aggression
Přílohy vázané v práci:	2
Rozsah práce:	54 stran
Jazyk práce:	Český

Přílohy

Rozhovor č. 1 – Rozhovor s třídní učitelkou 3. ročníku základní školy před uskutečněním her

1. Kolik je celkem žáků va Vaší třídě?

Ve 3. třídě je 8 žáků, ale protože je třída spojená s 2. ročníkem, je nás tedy v jedné třídě celkem 14.

2. Máte ve 3. třídě nějaké žáky se speciálními vzdělávacími potřebami?

Ano, mám ve třídě celkem 2 žáky se SVP, konkrétně jsou zde žáci s poruchou chování ADHD, kteří mají 2. a 3. stupeň podpůrných opatření a také vykazují agresivní chování vůči ostatním spolužákům.

3. Jaká opatření či pomůcky (speciálněpedagogické metody a formy práce) využíváte ve své třídě, obzvláště pro zvládnutí chování těchto dvou žáků?

Tito žáci jsou vzděláváni s využitím individuálního vzdělávacího plánu. Dále využívám asistenci pedagoga, která mi pomáhá zvládnout celkovou situaci ve třídě.

4. Zařadila jste někdy do své výuky hry pro zvládnutí agresivity a neklidu?

Bohužel, nemám s tímto zkušenost, ale snažíme se zahrnovat do výuky takové dílčí úpravy v organizaci a průběhu vzdělávání, které ulehčují a pomáhají s organizací práce s třídou, v níž jsou žáci vzděláváni.

5. Souhlasíte, že se s použitím vybraných her pokusíme změnit a zmírnit nevhodné chování žáků.

Ano jsem oteřená všemu a ráda vyzkouším něco nového.

Rozhovor č. 2 – Rozhovor s třídní učitelkou 3. ročníku základní školy po uskutečnění her

1. Myslíte, že se ve Vaší třídě po uskutečnění her pro zvládnutí agresivity celkové chování a obzvláště agrese žáků se SVP zmírnila či nějak změnila?

Ano nějaké změny nacházím, ale výrazné pouze ve chvíli, kdy jste hry s dětmi uskutečňovala. Nejvhodnější a neúčinnější však bylo když se hry hrály na začátku vyučovací hodiny, děti se skvěle vybily a poté se lépe soustředily.

2. Jste ráda za tuto zkušenost a budete zkoušet tyto nebo podobné hry zařazovat do výuky častěji?

Uvidíme, za zkušenost a seznámení se s takovou formou zmírnění agresivity jsem ráda a určitě zkusím více zapojovat do výuky obecně různé hry.

3. Jak hodnotíte situaci ve třídě po uskutečnění her? Je jiná než před tím?

Období hraní her nebylo moc dlouhé, ale v průběhu se klima třídy zlepšilo, jak ve vyučování tak o přestávkách a žáci s poruchami chování byli více zvladatelní.