

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI
PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Ústav pedagogiky a sociálních studií



Jana Bubeníková

III. ročník kombinovaného studia

Obor: Vychovatelství

Rozvíjení klíčových kompetencí pomocí deskových her u dětí ve ŠD

Bakalářská práce

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně a použila jen uvedené prameny a literatury.

V Rousínově, dne 31. března 2011

Podpis:

Děkuji vedoucímu bakalářské práce RNDr. Miroslavu Janu, Ph.D. za vstřícný přístup a cenné připomínky při zpracování bakalářské práce.

Obsah

ÚVOD	6
TEORETICKÁ ČÁST	8
1 HRA	9
1.1 Vysvětlení pojmu hra, objasnění pojmu hra	9
1.2 Význam hry	10
2 DESKOVÉ HRY	13
2.1 Historie deskových her	14
2.1.1 <i>Starověk</i>	15
2.1.2 <i>Středověk</i>	15
2.1.3 <i>Novověk</i>	16
2.1.4 <i>Současnost</i>	16
2.2 Klasifikace deskových her	16
3 ŠKOLNÍ DRUŽINA	19
3.1 Charakteristika školní družiny	19
3.2 Charakteristika věkové skupiny dětí navštěvující ŠD	20
3.2.1 <i>Tělesný vývoj</i>	21
3.2.2 <i>Psychický vývoj</i>	22

3.3	Rozvoj osobnosti dítěte v mladším školním věku	25
4	KLÍČOVÉ KOMPETENCE	26
4.1	Pojem klíčové kompetence	26
4.2	Klíčové kompetence ve ŠD	26
4.2.1	<i>Komunikativní kompetence</i>	27
4.2.2	<i>Kompetence k řešení problémů</i>	27
4.2.3	<i>Kompetence k učení</i>	28
4.2.4	<i>Sociální a interpersonální kompetence</i>	28
4.2.5	<i>Občanské kompetence</i>	28
4.2.6	<i>Kompetence k trávení volného času</i>	29
4.3	Klíčové kompetence u deskových her	29
	PRAKTICKÁ ČÁST.....	31
5	DESKOVÉ HRY A ROZVOJ JEDNOTLIVÝCH KLÍČOVÝCH KOMPETENCÍ.....	32
5.1	Carcassonne	32
5.2	Umí prase létat.....	34
5.3	Kuřecí olympiáda.....	37
5.4	Pentago	39
5.5	Superfarmář	41
5.6	Scrabble junior	43
5.7	Make 'n' break	46
5.8	Can't stop.....	48
5.9	Nešťourej se v nose	50
5.10	Džungle	52
6	ORIENTAČNÍ SONDA OBLÍBENOSTI VYBRANÝCH HER U DĚTÍ VE ŠKOLNÍ DRUŽINĚ.....	55
6.1	Popis orientační sondy	55
6.2	Výsledky orientační sondy.....	55
	ZÁVĚR.....	58
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A PRAMENŮ.....	60
	PŘÍLOHY.....	63

Úvod

K výběru tématu své práce mě motivovalo více podmětných vlivů.

V první řadě musím přiznat, že mám deskové hry ráda. Tato přízeň k nim mi vydržela od dětství až do dospělosti. V naší rodině jsou nezbytnou součástí volných chvil i rodinných oslav.

Za druhé mě motivovala moje práce vychovatelky ve školní družině. Během své praxe pozoruji, jakým způsobem lze dítěti pomoci v jeho slabých místech. Všímám si, jakým způsobem lze děti ovlivnit a rozvinout nejen pomocí deskových her. Každé působení na dítě, ho ovlivňuje jak kladně, tak záporně. Desková hra dítěti může pomoci při komunikaci, dokáže dítě velmi dobře stimulovat, dát mu pocit vítězství, ale také ho dokáže připravit na budoucí životní situace a velmi dobře posiluje schopnost řešit problémy. V životě ne vždy volíme ta správná rozhodnutí a musíme za ně nést důsledky. Schopnost umět se z chyb poučit je neocenitelná. Deskové hry jsou vhodnou alternativou kvalitního trávení volného času. Díky hře si dítě může „nanečisto“ vyzkoušet a osvojit mnohé dovednosti. Pozoruji, jaké pokroky mohou děti udělat, jak je hra rozvíjí a v čem jim dopomáhá. Existují velké sociální, intelektové i komunikační rozdíly mezi dětmi stejné věkové kategorie a je velmi zajímavé sledovat rozvoj nejen „slabších“ dětí, které díky hraní deskových

her získávají a rozvíjejí v určité dovednosti, potřebné jak do školních lavic, tak pro budoucí život.

Posledním, ale neméně důležitým motivem pro mne bylo setkání s manželi Vodičkovými, kteří vystoupili na konferenci zabývající se rozvojem klíčových kompetencí deskovými hrami, pořádanou metodickým kabinetem mimoškolní výchovy Střediska služeb školám Brno, kde působím jako regionální (obvodový) metodik. Vodičkovým, kteří se tématem zabývají dlouhodobě a dalo by se říci, že jím doslova žijí, se podařilo dát mi impuls se o problematiku zajímat více do hloubky.

Cílem práce je zaměřit se na rozvoj klíčových kompetencí pro školní družiny, podle ŠVP, pomocí deskových her, u dětí ve školní družině tj. mladší školní věk.

Tato práce je rozdělena na dvě části. První - teoretická část, se věnuje vysvětlení pojmu hra a jeho významu. Představuje deskové hry, jejich historii a předkládá klasifikaci deskových her. Objasňuje činnost a význam školní družiny, charakterizuje děti navštěvující školní družinu tzn. děti mladšího školního věku. Vysvětluje pojem klíčové kompetence a popisuje konkrétní klíčové kompetence a možnosti jejich rozvoje dítěte ve školní družině.

Druhá část této práce je empirická. Zde jsou uvedeny konkrétní deskové hry, stručný popis pravidel a cílů her. Ke každé deskové hře jsou přiřazeny (určeny) klíčové kompetence, které daná hra rozvíjí. Výzkum se zabývá možnostmi posílit a rozvinout osobnost dítěte v mladším školním věku prostřednictvím deskových her a také tím, která nabízená desková hra je u dětí nejoblíbenější a jaká je cenová dostupnost daných her.

Teoretická část

1 Hra

1.1 Vysvětlení pojmu hra, objasnění pojmu hra

Co je to hra? Slovo obsahující pouhá tři písmena, ale slovo, které má mnoho podob, mnoho významů. Každý si pod tímto slovem vybaví určitý moment zážitku ze svého života. Jendou z nejcitovanějších definic, ale zároveň definice velmi výstižná definice hry je v knize *Homo ludens* holandského kulturního historika Johana Huizinga: „*Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím „jiného bytí“, než je všední život.*“¹

Hra není specifická pouze pro člověka, i ve zvířecí říši se především mláďata věnují hře. Pro tuto práci je ale podstatná hra lidská. Hra je stará jak samo lidstvo. Provází nás po celou dobu života v různých obměnách, s jinou intenzitou, má pro nás i různý význam. Vývojová psychologie považuje hru za hlavní hnací sílu hledání sama sebe v ranném dětství a při pozdější socializaci člověka.

Hra je pro dítě specifická a má v jeho existenci dítěte velmi důležitou úlohu. Je v samém centru jeho života. Pro malé dítě je hraní naplňování jeho způsobu život a je srovnatelné s prací dospělého jedince. Hra je pro děti jednou z nejdůležitějších činností vůbec. Prostřednictvím ní poznává samo sebe i svět kolem a vytváří si základy, na kterých bude stavět po celý svůj život. Ve hře si dítě vyzkouší nejrůznější řešení situací a problémů, které ho mohou v životě potkat. Hra velmi úzce souvisí s edukačním procesem. Je velmi významným a základním prostředkem výchovy. „*Hra jako jedna z hlavních činností dítěte je účinným, nespočetnými generacemi ověřeným pomocníkem při jeho výchově a vzdělání*“². Pro dítě je hra

¹ Huizinga, *Homo ludens*, 2000, s. 33

² Mišurová, Fišer, *Hra a hračka*, 1989, s. 7

prostředkem seberealizace, pomáhá rozvíjet osobnost a je zdrojem sebehodnocení. „Při hře se dítě nejen formuje, ale i projevuje“³.

U dospělých jedinců je hra prostředkem uvolnění, naplnění volného času. Hra je nejlepší formou aktivního odpočinku. Německý filozof a fenomenolog Eugen Fink ve svém díle *Hra jako symbol světa* popisuje hru dospělých takto: „V životě dospělých přiznáváme hře nanejvýš omezenou hodnotu, uznáváme ji jako účinný terapeutický prostředek proti přepětí práce, starosti a vážnosti. Avšak právě tím, že ji nahlížíme jako nástroj uvolnění, právě tím ji přijímáme do služeb fenoménů života, vzhledem k nimž ji jinak odmítavě vymezujeme“⁴. Můžeme tedy říci, že hra je pro dospělého okrajová, nicméně velmi podstatná pro relaxaci, uvolnění a odreagování po náročném pracovním vypětí. Dospělý se k ní obrací v rámci jeho psychohygieny.

1.2 Význam hry

Význam hry v lidském životě je nesporný. „Známost fenoménu hry je nesporná, je široká a mnohotvárná, zahrnuje nesmírné bohatství forem a struktur.“⁵

Každý z nás proces hraní zná, zažil ho, dokáže mu velmi dobře porozumět, chápe ho na základě vlastní zkušenosti, prožitku. Podle Huizinga není hlavním smyslem hry její biologická, fyzická nebo terapeutická funkce, ale hra samotná. „Hra sama o sobě překračuje hranice ryze biologické nebo fyzické činnosti. Je to funkce, která má smysl. Ve hře „hraje“ s sebou něco, co překračuje bezprostřední pud sebezáchovy a vnáší do životní činnosti smysl. Každá hra něco znamená.“⁶

Musíme si položit otázku, co v nás hra vzbuzuje, čím je pro nás přitažlivá. Je to ten pocit zkusit si něco na nečisto? Prožitek na zkoušku? Každé dítě se učí

³ Mišurová, Fišer, *Hra a hračka*, 1989, s. 7

⁴ Fink, *Hra jako symbol světa*, 1993, s. 21

⁵ Fink, *Hra jako symbol světa*, 1993, s. 31

⁶ Huizinga, *Homo ludens*, 2000, s. 9

hrou vyrovnat a nacvičit si určité životní situace, které ho mohou potkat. I my dospělí si hrou můžeme prožít a nazkoušet něco, co nás může potkat. Je pro nás zajímavé pozorovat, jak se zachováme, jak tuhle situaci vyřešíme. Hrou také můžeme analyzovat své spoluhráče, protihráče. Projevy při hře o člověku hodně vypovídají, odhalují jeho charakter a jeho životní postoje. „*Hra dává člověku možnost vyjádřit se, projevit sílu a důvtip, odvahu, vytrvalost, fantazii, tvůrčí schopnosti, veselost, estetické cítění atd. Hra je činnost, která obohacuje a zkrášluje každodenní život.*“⁷

Na otázku, co nám hra přináší, si také můžeme odpovědět: pocit radosti, odreagování. Člověk při hře zapomíná na své starosti a trápení. „*Uvolněná radost, kterou cítíme při hraní, proměna celého životního naladění v jas a lehkost, v níž se jakoby vznášíme, má svým základem vytržení z oněch dimenzí života, pro které je příznačná existenciální tíže, načas, až v příliš pojmavých hodinách jsme při hře zbaveni břemene životní starosti a jakoby se noříme nazpět do bezstarostnosti dětství: v tomto snovém štěstí nabýváme nových sil jako v osvěžujícím spánku.*“⁸ Hra je velmi oceňována právě proto, že má pozitivní zásluhu na tělesném a duševním zdraví a přináší nám do života radost a obohacuje ho. „*Funkci hry spatřuji v tom, že složí jako odpočinek po vážné práci, že umožňuje vybití nadměrné energie, že je projevem napodobivého pudu, že je formou přípravy na život.*“⁹

Další odpovědí je bezesporu pocit vítězství. Každý z nás má potřebu být nejlepší, bojovat. „*Vyhrát znamená „ukázat se na konci hry silnějším“.*“¹⁰ Jednou z významných vlastností hry je právě pocit vítězství. Výhra je největší motivací při hře. Je tím, co nás na hře láká a oslovuje. „*Prvotní je touha překonat jiné, být prvním a jako první být uctívám.*“¹¹ Existují zde dvě strany mince výhra a prohra.

⁷ Mišurová, Fišer, *Hra a hračka*, 1989, s. 33

⁸ Fink, *Hra jako symbol světa*, 1993, s. 93

⁹ Mišurová, Fišer, *Hra a hračka*, 1989, s. 30)

¹⁰ Huizinga, *Homo ludens*, 2000, s. 52

¹¹ Huizinga, *Homo ludens*, 2000, s. 53

Do života si tak odnášíme zkušenost, jakým způsobem se lze vyrovnat s porážkou a jak se poučit z vykonaných chyb. Nemůžeme opomenout ani ten tak opojný prožitek vítězství.

„V nejprůhlednější formě to vidíme u dětí. Dovedou se bez zábran radovat z vítězství v dámě a stejně tak rozplakat, když prohrají partii. Do života si však odnášejí poučení, že člověk někdy vyhrává, jindy odchází poražen. Učí se tak sebeovládání a hra sama se stává modelem správného sociálního chování.“¹²

Dalším důležitým prvkem významu hry je sociální interakce. Dotkli jsme se ho i na konci předchozího bodu. Dítě, člověk je ovlivňován zážitky a prožitky ze hry. Vše na něj působí, utváří si postoje a názory. Rozvíjí se komunikační schopnosti, schopnosti spolupracovat. Hra poskytuje tréninkové pole k sebeprosazení, prosazení vlastních myšlenek, plánů a zájmů. Vytváří se pole pro rozdělení a obsazení rolí ve hře a také pro jejich prostupnost a flexibilitu.

¹² Zapletal, *Velká kniha deskových her*, 1991, s. 8

2 Deskové hry

Deskové hry bychom mohli definovat jako druh stolních her, které se odehrávají na hrací desce prostřednictvím hracích kamenů či figur. K nejznámějším deskovým hrám se řadí Dáma a Šachy.

Hrací deska představuje plán hry. Tyto herní plány se od sebe diametrálně odlišují. Záleží na druhu hry, jejím průběhu, vývoji, cíli. Některé hrací plány mohou být skládány (stavěny) až v průběhu hry a obsazovány kameny či figurami. Toto se děje u moderních deskových her. Kameny a figury se mohou v průběhu hry umisťovat na hrací plán, ale i přesunovat a odstraňovat, jak samotným hráčem, tak protihráčem. Také lze kameny a figury posunovat po herním plánu v průběhu hry podle daných pravidel hry.

Rozdíl mezi kameny a figurami

Kameny mají všechny stejnou podobu, stejnou hodnotu (sílu) a pohybují se stejným způsobem. V některých případech se mohou objevovat i zvýhodněné kameny, ale vše musí být jasně určeno v pravidlech hry.

Figury jsou často rozlišeny podobou, mají různou hodnotu a liší se i svým pohybem na herním plánu. Figury jsou obvykle rozděleny do hierarchie podle své síly. V některých případech se objevuje pravidlo, že nejslabší figura může ohrozit či zneškodnit nejsilnější figuru.

U deskových her je důležitá podstata hry. Ve většině případů jde o modelaci životní situace. Vezměme si např. nejznámější a jednu z nejstarších her Šachy. Máme před sebou bojiště dvou vojevůdců a jejich cílem je dobít protivníkovo území prostřednictvím svých vojáků (pěšáků, střelců, jezdců...)

Krásný a zajímavý je posun z „bojiště“ do nereálné oblasti, tedy herního plánu. Stojí proti sobě opět dva bojovníci a jejich cílem je opět porazit soupeře. A může to být úplně obyčejné. Člověče, nezlob se, které znázorňuje soupeření v běhu. A opět tu máme tu chuť překonat, předběhnout, porazit protivníka. Velkou

výhodou deskových her je nepotřeba velkého prostoru a nezávislost na nepřízní počasí. Deskové hry se s nadsázkou dají hrát vždy a všude.

2.1 Historie deskových her

Deskové hry mají velmi dlouhou historii. Objevily se již ve starých civilizacích např. v královských hrobkách sumerského města Ur. Archeologové našli malé hrací skříňky s intarzovaným hracím plánem na víku a zásuvkami naplněnými hracími kameny a vrhacími kostkami ve tvaru pyramidy. Jelikož tato hra měla velmi složitou a propracovanou strukturu, měla vysokou uměleckou hodnotu a sloužila vladařům v této biblické oblasti (Eufkrat a Tigrid), musela být výsledkem velmi dlouhého vývoje. Deskové hry jsou tedy starší než lidské dějiny.



Hra Senet, Egypt

2.1.1 Starověk

Již zmíněný nález v Sumeru není jediný tohoto období. Deskové hry se také objevovaly na Středním východě, v oblasti povodí Indu, na čínském území a v předkolumbovské Americe (Indiáni). V Egyptě 3500 let p. n. l. bylo objeveno pohřebiště u osady El-Mahasma, kde byla nalezena hrací deska s 11 čtvercovými poli (7x3) a dvacet kuželových kamenů (11 větších a 9 menších). Po rozestavení kamenů na herní plán vznikl hieroglyf, který vyjadřuje pojem „men“ muži. Je to důkaz, že deskové hry měli významné místo v každodenním životě lidí již v této době. Deskové hry objevené v Asii jsou mladšího data, přibližně 4. st. p. n. l. Také ve starověkém Řecku a Římě byli deskové hry velmi oblíbené. Svědčí o tom poznámky o hře v díle Umění milovat básníka Ovidia. (VKDH – Zapletal s. 10)

U lidí nižšího stupně vývoje se hry tohoto typu nedochovaly, protože je kreslili přímo do písku nebo hlíny a používali oblázky či dřívka. Později začali vyrývat obrazce do břidelic nebo do dřeva. Svědectví o deskových hrách podávají nástěnné malby v hrobkách, chrámech, obytných domech. Důkazem jsou zachované fresky na stěnách domů v Pompejích a ve skalních jeskynních chrámech v indické Adžantě.

2.1.2 Středověk

V této době církev hrám nepřála. Považovala je za hřích. Ale díky křížovým výpravám do Svaté země se do Evropy dostávají i deskové hry. Zpočátku se hráli především ve šlechtických sídlech. Později se i přes zákazy, které je možno dodnes najít ve starých městských výnosech i zemských zákonech, rozšířily do měst a na venkov.

Z roku 1283 pochází jedno z nejdůležitějších a nejstarších západoevropských děl o hrách „Libro de los Juegos“ (Kniha her), také známé jako Alfonský rukopis. Tato kniha byla napsána na příkaz kastilského krále Alfonse X., známého jako Moudrý. Zřejmě v knize napsal předmluvu. Kniha pojednává hlavně o šachové hře, hře v kostky a dalších deskových hrách. Dnes je uložena v knihovně kláštera sv. Lorenza v Escorialu u Madridu.

2.1.3 Novověk

Školu hrou prosazoval již jeden z nejvýznamnějších představitelů novověku Jan Amos Komenský. Byl prvním člověkem, který spatřoval ve společenských a deskových hrách hlubší smysl a pochopil účinek hry. O šachové hře a jiných deskových hrách se zmiňoval ve svém díle „Orbis Pictus“ (Svět v obrazech). Do této knihy zařadil obrázek hry vrhcáby.

Na konci 19. století dosáhli společenské a deskové hry velké popularity, vznikají nové hry, které se rozšiřují do mnoha zemí. Oblíbené v pánských klubech a při dámských dýcháncích. Většina těchto her se hraje dodnes, jsou to např. Halma a Othello.

2.1.4 Současnost

V dnešní době zažívají deskové hry velký boom oblíbené jsou nejen klasické hry, jako jsou Dáma, Šachy, Člověče nezlob se, Mlýn, ale díky vzniku nových moderních deskových her, jejichž různorodost je atraktivní právě proto, že rozvíjí zábavnou formou řadu dovedností a jsou proto dobrým způsobem trávení volného času dětí, skupin dospělých lidí, ale především společně trávený čas rodin. Existuje široká nabídka deskových her. Vznikají kluby deskových her.

2.2 Klasifikace deskových her

Existuje celá řada rozdělení deskových her. Zde jsou některé příklady:

Klasické deskové hry

Jsou to hlavně staré deskové hry, u kterých jsme schopni určit nanejvýš období ve kterém pravděpodobně vznikly.

Např. Šachy, Dáma, Go, Halma, Mlýn, Člověče, nezlob se!, Šogi.

Moderní deskové hry

Jsou to nové hry, u kterých známe jak autora, tak rok vzniku. Např. Carcassonne, Fokus, Monopoly, Superfarmář, Logik, Blokus, Make'n break, Twister.

Dále můžeme deskové hry dělit

- Podle typu
 - Abstraktní
 - Karetní
 - Kostkové
 - Štábní a válečné
 - Moderní
 - Dětské
 - Slovní
- Podle určitého kritéria
 - počet hráčů
 - věk hráčů
 - autora
 - ocenění
 - roku vydání
- Podle příbuznosti her
 - rodina her
 - varianta her
 - různé vydání a názvy téže hry

- rozšíření hry

Jiné rozdělení deskových her

- Strategické
- Závodivé
- Ostatní

3 Školní družina

3.1 Charakteristika školní družiny

Školní družiny jsou školská zařízení výchovy mimo vyučování. Školní družiny jsou nejčtenější mezi zařízeními určené pro volný čas dítěte. Tradice školních družin v České republice je dlouholetá. Již v roce 1931 byly útulky přejmenovány na družiny, ale nebyly začleněny do školské soustavy. Takto se stalo až v roce 1948, kdy byly školní družiny začleněny jako mimoškolní zařízení, ovšem nebyly součástí škol. Zásadní změna nastala v roce 1960 přijetím zákona o soustavě výchovy a vzdělání a stala se součástí škol. Školské zákony z roku 1978 a 1984 nepřinesly výrazné změny. Významná byla pouze možnost zřizovat školní družiny jako samostatná mimoškolní zařízení.

Školní družiny plní významnou úlohu výchovně vzdělávacího systému a zabezpečení náplně volného času žáků 1. stupně ZŠ v době před, mezi a po vyučování před odchodem domů či do jiných zájmových aktivit. *„Školní družina ve dnech školního vyučování tvoří pro děti přechod mezi výukou ve třídách a pobytem doma. Družina není pokračováním školního vyučování, pedagogická práce v ní má svá specifika a je výrazně odlišná od běžné vzdělávací praxe.“*¹³

Školní družiny jsou zařízení, kde se děti mladšího školního věku seznamují s různou nabídkou zájmových aktivit. Tato nabídka různých činností děti aktivizuje, prohlubuje jejich školní znalosti, díky zájmovým činnostem rozvíjí jejich osobnost a zdokonaluje jejich sociální dovednosti. Školní družina přispívá k formování příští generace.

Jeden z největších významů školní družiny můžeme přikládat k prevenci sociálně patologických jevů. *„Za tradiční cíl výchovy můžeme považovat v tomto*

¹³ Hájek, Pávková, *Školní družina*, 2003, s. 11

smyslu např. tradiční ideál 'všestranně harmonicky rozvinutého člověka'.¹⁴ Výsledkem tohoto působení je utváření zdravé osobnosti dítěte odolné proti negativním vlivům, dítě bude znát svou cenu a najde své místo ve zdravé sociální skupině. Tyto obecné cíle upevňujeme pomocí výchovných složek (rozumové, mravní, tělesné, estetické, pracovní).

Hlavním posláním ŠD je zabezpečení zájmové činnosti, odpočinku, rekreace a relaxace dětí. Tyto činnosti uskutečňujeme formami: Pravidelnou, individuální, spontánní, odpočinkovou, přípravou na vyučování, příležitostnou činností. *„Jedním z důvodů, proč rodiče přihlašují své děti do školních družin, je snaha čelit sociálně patologickým jevům ohrožujícím děti a vybavit je vědomostmi, dovednostmi a postoji pomáhajícími odolávat nástrahám, které současná společnost připravuje.“*¹⁵

3.2 Charakteristika věkové skupiny dětí navštěvující ŠD

Děti navštěvující školní družinu jsou žáky 1. stupně (1.-5. třída) základních škol. Věková kategorie dětí je od 6 let do 11 let, patří tedy do mladšího školního věku.

Každé dítě, které do školní družiny dochází, musíme přijímat jako jedinečnou osobnost. *„Děti mají odlišné vrozené předpoklady, vyrůstají v různých rodinách, působí na ně rozmanité vlivy širšího společenského prostředí, míra i směřování vlastní aktivity jsou odlišné.“*¹⁶ Děti se mohou více či méně odlišovat v psychické nebo tělesné vyspělosti. Je dobré znát individuální zvláštnosti každého dítěte, ale také se orientovat v základních poznacích vývoje této věkové kategorie.

¹⁴ Hájek, Pávková, *Školní družina*, 2003, s. 13

¹⁵ Hájek, Pávková, *Školní družina*, 2003, s. 13

¹⁶ Hájek, Pávková, *Školní družina*, 2003, s. 26

Můžeme říci, že tato věková kategorie je oproti jiným klidná, změny nejsou tak převratné, jsou bez hlubších krizí. Tento vývojový úsek se také nazývá obdobím latence – nachází se mezi dvěma úseky psychosexuálního vývoje. Pudová a emoční složka dítěte dřímá.

Dítě v tomto věku je také řazeno do kategorie věku střízlivého realismu. Jedinec má realistický vztah k věcem, lidem, událostem, chce pochopit svět doopravdy. Tento rys se projevuje v mluvě, kresbě, písemném projevu, čtenářských zájmech i ve hře. Ve hrách se projevuje snaha o věrné zpodobnění úloh, které odpovídají skutečné předloze. Nastává změna dominantní činnosti, hra je postupně nahrazována učením.

Vymezení charakteristických věkových zvláštností této věkové kategorie podle publikace Školní družina¹⁷ a zdroje z internetu¹⁸:

3.2.1 Tělesný vývoj

- Změna tělesných proporcí – prodlužování dolních končetin
- Hlava již není oproti tělu tak velká
- Hrudník je protažený, trup zploštělý
- Zpomalení růstu i zvyšování hmotnosti
- Zvyšuje se objem srdce a objem mozku
- Svalstvo a vnitřní orgány zvyšují výkonnost a objem
- Zdokonaluje se činnost svalů a kloubů
- Dokončuje se výměna dětského chrupu na trvalý chrup a dále se vyvíjí

¹⁷ Hájek, Pávková, *Školní družina*, 2003, s. 26-30

¹⁸<http://www.sosbn.cz/Elearning/PSY/MLAD%C5%A0%C3%8D%20%C5%A0KOLN%C3%8D%20V%C4%9AK.ppt#5>

- Významně a souvisle se zdokonaluje hrubá i jemná motorika
 - zlepšený výkon při učení psaní a kreslení
 - zlepšení pohybové koordinace těla (účelnější, přesnější, rychlejší pohyby)
 - dítě má velkou potřebu pohybu
- nervová soustava je lehce unavitelná (potřeba dostatku odpočinku po duševní práci)

3.2.2 Psychický vývoj

Rozumový vývoj

Vnímání

- Dítě se začíná přibližovat vnímání dospělého člověka
- Vnímá lépe a přesněji to, co je názorné, živé
- Dítě je schopno se orientovat v čase a prostoru, ale stále ještě nedokonale
- Zdokonaluje se ostrost všech smyslů

Představivost

- Dosahuje překvapivého vrcholu, dítě rozlišuje fantazii od skutečnosti
- Velice bouřlivá a málo kritická
- Představy jsou kvalitnější, když je možnost názorného pozorování
- Dochází k zobecňování představ
- Vedle rekonstrukční fantazie se rozvíjí tvůrčí fantazie

Pozornost

- Zlepšuje se, i když se dítě ještě často rozptyluje vedlejšími podměty

- Převládá vzruch a útlum
- Rozhoduje o kvalitě poznávacích procesů (úspěch ve škole)
- Bezděčná pozornost dítě méně vyčerpává (až 3 hodiny)
- Vytváří se i záměrná pozornost (15-30 min.), doporučuje se časté střídání různých druhů a forem činností
- Zvětšuje se rozsah, rozdělování a přenášení pozornosti

Paměť

- Zpočátku neúmyslná, mechanická paměť (názornost)
- Po 10. roce nastupuje paměť záměrná, logický úsudek, racionalita

Myšlení

- Zpočátku konkrétní, názorné, situační
- Po 10. roce nástup abstraktně-logického myšlení
- Vytrácí se antropomorfismus
- Stádium konkrétních operací

Řeč

- Rozšiřuje se aktivní i pasivní slovník
- Roste schopnost souvislého vyjadřování
- Dítě si uvědomuje skladbu a gramatiku řeči
- Úroveň vyjadřování silně ovlivňuje prostředí, ve kterém se dítě pohybuje

Citový vývoj

- City dětí jsou povrchní a nestálé
- Převažují kladné city, ze záporných je nejčastějších strach, obavy

- Malá schopnost vžívat se do pocitů druhých
- Po 8. roce se rozvíjí vyšší city – intelektuální, estetické, morální
- Zpočátku heteronomní morálka – respektují to, co chtějí druzí, koncem období autonomní morálka
- Pokračuje rozvoj sebecitu (JÁ)
- Respektují autoritu dospělých, obrací se pro radu, pomoc
- Děti dávají přednost vrstevníkům, ale vztahy jsou povrchní, krátkodobé, kritické (žalují na sebe)

Sociální vývoj

- V souvislosti vstupu dítěte do školy je toto období navozování nových, četnějších a kvalitativně vyšších vztahů, vznikají nové sociální skupiny, dítě vytváří nové vztahy k dospělým a vrstevníkům ve škole
- Uvolňuje se úzký vztah k rodičům, ale jako primární sociální skupina je rodina nenahraditelná, uvědomuje si odlišnost rolí otce a matky
- Děti snadno navazují kontakt, vytvářejí herní skupiny, vznikají nová kamarádství – tyto vztahy jsou ještě labilní
- Chlapci a děvčata vytvářejí samostatné herní skupiny – jejich hry mají odlišný charakter
- Po 8. roce se začíná projevovat cit solidarity – základ pro skupinové cítění

3.3 Rozvoj osobnosti dítěte v mladším školním věku

Celkově můžeme říct, že období mladšího školního věku je pro dítě plné změn nejen v tělesném, ale i duševním vývoji. Zejména v citovém a sociálním utváření dítěte probíhá v tomto období mnoho proměn. Nástup do školních lavic je pro dítě významným mezníkem. Mění a rozšiřují se sociální kontakty, vztah k členům rodiny, především k rodičům. Výraznou osobou a novou autoritou se stává pedagog, který se snaží v dětech upevnit a prohloubit nové poznatky a způsoby chování. „*Chování a názory rodičů jsou poprvé konfrontovány s názory a autoritou učitele. Vlastní jednání dítěte odráží velice citlivě souhlasné jednání těchto dvou zatím ještě neotřesitelných autorit.*“¹⁹ Jedinec dychtí po prosazení a posílení své sociální role ve vrstevnické skupině. Je pro něj důležité porovnávání výsledků své činnosti s ostatními. Nejvíce ho těší uznání a pochvala za úspěšně plněné činnosti, jak v oblasti školních výsledků, tak i v zájmových a volnočasových aktivitách. Zřetelně se mění role dominantních činností v životě dítěte. Do popředí se dostává učení, pro dítě je nejvýznamnější činností, uspokojuje svou přirozenou zvědavost, která je pro toto časové pásmo charakteristická. Ale i hra má stále v životě dítěte svůj nenahraditelný význam, i když se proměňuje její ráz. „*Hra je realističtější, méně fantastická, promyšlenější, plánovitější a složitější. Děti si více hrají ve skupinách, při hře spolupracují. Přibývá her s pravidly, zejména pohybových.*“²⁰ Pohyb patří mezi základní biologické potřeby a v tomto období má velkou důležitost při kompenzaci psychického vypětí a sezení ve školních lavicích. Díky školní výuce se zlepšuje a rozšiřuje slovní zásoba a vyjadřování dítěte. „*Koncem první třídy dosáhne 3500 slov. Je však významný rozdíl mezi tím, kolik slov dítě pasivně zná a kolik slov ve skutečnosti užívá, proto je zachycení slovní zásoby velmi obtížné.*“²¹

¹⁹ Lisá, *Vývoj dítěte a jeho úskali*, 1986, s. 200

²⁰ Hájek, Pávková, *Školní družina*, 2003, s. 30

²¹ Lisá, *Vývoj dítěte a jeho úskali*, 1986, s. 197

4 Klíčové kompetence

4.1 Pojem klíčové kompetence

Pojem klíčové kompetence, jejich vysvětlení a definice jsou uváděny v různých publikacích a metodických brožurách k tvorbě RVP a ŠVP. Lze je definovat takto:

Podle Výzkumného ústavu pedagogického Praha v metodické publikaci k tvorbě RVP základního vzdělávání se uvádí: „*Klíčové kompetence představují souhrn vědomostí, dovedností, schopností, postojů a hodnot důležitých pro osobní rozvoj a uplatnění každého člena společnosti.*“²² Podle Bedřicha Hájka v publikaci Jak vytvořit vzdělávací program pro školní družiny se uvádí: „*Pojem klíčové kompetence je chápán jako souhrn znalostí, schopností a praktických dovedností a s nimi souvisejících postojů i hodnotových orientací, které jsou předpokladem k výkonu činností.*“²³ Dále se zde uvádí vysvětlení „*Získané klíčové kompetence jedinci potřebují pro svou osobní realizaci, k začlenění do společnosti a zaměstnání, a odráží se i v projevovaných postojích.*“

4.2 Klíčové kompetence ve ŠD

U dětí ve školní družině rozvíjíme klíčové kompetence nenásilnou formou, podporujeme jejich zájmy, oblíbené činnosti, učíme je vhodně a správně trávit volný čas, umění komunikovat s vrstevníky, se kterými se pravidelně setkává, musí umět řešit problematické situace, umět se prosadit, ale i ustoupit a pochopit druhé. Klíčové kompetence, které upevňujeme a prohlubujeme ve školní družině jsou dány Školním vzdělávacím programem a jsou to tyto:

- Komunikativní

²² Jeřábek, Tupý, *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*, 2004, s. 76

²³ Hájek a kolektiv, *Jak vytvořit vzdělávací program pro školní družiny*, 2007, s. 21

- K trávení volného času
- K řešení problémů
- K učení
- Sociální a interpersonální
- Občanské

Konkrétní klíčové kompetence vedle sebe nestojí odděleně, ale jsou navzájem propojené, prolínají se. Podle publikace Bedřich Hájka jsou jednotlivé klíčové kompetence popsány takto:

4.2.1 Komunikativní kompetence

Žák ovládá řeč i mimoslovní komunikaci, myšlenky, sdělení, otázky i odpovědi vyjadřuje vhodně formulovanými větami, umí vyjádřit vlastní názor, komunikuje bez ostychu s vrstevníky i dospělými, dokáže promluvit na veřejnosti, účinně se zapojuje do diskuse, umí řešit konflikty, dokáže vyjádřit své kladné pocity ve vztahu k sobě i okolnímu prostředí řečí, gestem i dalšími prostředky. Umí se v něm vyjádřit i písemně. Nezapomíná, že ke správné komunikaci také přísluší naslouchání druhým. Využívá informační a komunikativní prostředky, z předkládaných informací si vybírá. Komunikuje kultivovaně.

4.2.2 Kompetence k řešení problémů

Žák si všímá dění i problémů, které ho motivují k řešení podobných problémů a situací, problém se učí pochopit, přemýšlí o nesrovnalostech a jejich příčinách, promýšlí a plánuje řešení problému, při řešení situací nachází shodné, podobné a odlišné znaky, hledá různé způsoby řešení problémů, ověřuje prakticky správné řešení problémů, chápe, že vyhýbání se problémům nevede k cíli, rozlišuje správná a chybná řešení, spontánně přichází s novým řešením, je kreativní, dovede se přizpůsobit změnám – je flexibilní, svá rozhodnutí se učí obhájit a uvědomuje si zodpovědnost za své rozhodnutí, je iniciativní a podnikavý. Započaté činnosti dokončuje, v případě obtíží je při jejich překonání houževnatý.

4.2.3 Kompetence k učení

Žák se učí s chutí, započatou práci dokončí, vybírá a využívá pro efektivní učení vhodné způsoby, umí kriticky zhodnotit své výkony, učí se nejen spontánně, ale i vědomě, klade si otázky a hledá na ně odpovědi, všímá si souvislostí mezi jevy, samostatně pozoruje a experimentuje, umí získat vědomosti z různých pramenů a zdrojů, získané poznatky dává do souvislostí, zkušenosti uplatňuje v praktických situacích a v dalším učení.

4.2.4 Sociální a interpersonální kompetence

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

4.2.5 Občanské kompetence

Žák si uvědomuje svá práva i práva druhých, vnímá nespravedlnost, agresivitu, šikanu a dovede se jim bránit, chová se zodpovědně, dbá na osobní zdraví své i druhých, chová se odpovědně i s ohledem na zdravé a bezpečné prostředí (přírodní a společenské). Respektuje a posiluje sociální a kulturní prostředí, které je formováno tradičními, aktuálními i očekávanými hodnotami národa, etnika a sociální či profesní skupiny. Chápe, že rozvoj a udržení těchto hodnot, jejichž význam se z pohledu jedince i generací může měnit, je podmíněn také ekonomickou situací a posilován či oslabován jedinci, kteří tyto hodnoty zpětně ovlivňují. Váží si tradice a kulturního dědictví, které chrání, projevuje pozitivní postoj k uměleckým dílům a podílí se na rozvoji kvalitního životního prostředí.

4.2.6 Kompetence k trávení volného času

Žák umí účelně trávit volný čas, orientuje se v možnostech jeho smysluplného využití, umí si vybrat zájmové činnosti podle svých dispozic, rozvíjí své zájmy v organizovaných i individuálních činnostech, rozvíjí schopnost aktivního trávení volného času jako kompenzaci stresových situací (či jednostranné zátěže ze školního vyučování), umí odmítnout nevhodné nabídky pro trávení volného času.²⁴

4.3 Klíčové kompetence u deskových her

Klíčové kompetence k řešení problému

Podněcovat k tvořivému myšlení, logickému uvažování a řešení problémů

Hry: Make 'n' break, Blokus, Nalož a jed', Ubongo

U všech her se řešení problému objevuje.

Klíčové kompetence Komunikativní

Vést k všestranné a účinné komunikaci (umět i naslouchat)

Hry: Osadníci, Pandemic, Cluedo, Carcassonne, Magové z Hexanu

Na komunikaci je založena velká část her.

Klíčové kompetence Sociální – personální

Rozvíjet schopnost spolupracovat, respektovat práci a úspěchy vlastní a druhých.

U všech her.

²⁴ Hájek a kolektiv, *Jak vytvořit vzdělávací program pro školní družiny*, 2007, s. 21-23

Klíčové kompetence Občanské

Připravovat děti k tomu, aby se projevily jako svobodné a zodpovědné osobnosti, uplatnily svá práva a naplnily své povinnosti.

U všech her!!!

Klíčové kompetence k trávení volného času

Aktivní rozvíjení dětských zájmů, zálib, vhodná možnost relaxace, pocit úspěchu a seberealizace, rozvíjení talentu, zvyšování sebevědomí.

U všech her!

Klíčové kompetence k učení

Umožnit osvojit si strategii učení, motivovat pro celoživotní učení.

Hry: vědomostní (Česko, Evropa, Tic-Tak Boom, Scrable, Kris kros...)

Každá hra něco učí.

Praktická část

5 Deskové hry a rozvoj jednotlivých klíčových kompetencí

Práce se dále zaměří na podrobné zhodnocení vybraných deskových her na našem trhu a možností jejich využití k cílenému rozvoji příslušných klíčových kompetencí.

5.1 Carcassonne

Výrobce: Albi

Cenová relace: 380,- - 645,- Kč

Počet hráčů: 2 - 5

Věk hráčů: od 7 let

Doba trvání: 30 – 70 min.

Herní materiál: 72 karet s motivem krajiny (mapa – měst, cest, luk, klášterů), 40 figur (5barev), tabulka na počítání bodů

Stručný popis a cíl hry: Na začátku hry se položí zahajovací karta motivem části města, cesty a louky. Hráči postupně po sobě vykládají karty s motivem krajiny a obsazují si je svými figurami. V průběhu hry se snaží uzavřít svá města, cesty, ohraničit svůj klášter a vytvořit louku obsahující nejvíce uzavřených měst. Po uzavření měst, cest a kláštera dostávají hráči body. Body se počítají i po položení poslední karty (skončení hry). Počítají se nezavřená města, cesty a kláštery a uzavřená louky. Proto je vítěz znám až po závěrečném sčítání.

Rozvíjené kompetence:

Klíčové kompetence k trávení volného času

- umožňuje aktivní trávení volného času
- posiluje sebevědomí

- nabízí možnost relaxace
- dává zažít pocit seberealizace a úspěchu

Klíčové kompetence k učení

- rozvíjí schopnost volit vhodné způsoby, metody a strategie při řešení problému
- umožňuje dávat jevy do souvislostí
- kriticky hodnotit výsledky, vyvozovat z nich závěry a ty využít v budoucnosti
- učí experimentovat

Klíčové kompetence k řešení problémů

- rozvíjí schopnost hledat různé možnosti řešení
- rozvíjí schopnost rozpoznat a pochopit problém
- rozvíjí schopnost aplikovat osvědčené postupy
- učí promyslet a naplánovat řešení problému a i přes případné dílčí neúspěchy pokračovat až ke zdárnému řešení

Klíčové kompetence sociální a interpersonální

- podporuje sebedůvěru
- podporuje sebeovládání
- učí respektu k druhým
- učí čerpat ze zkušeností ostatních

Klíčové kompetence komunikativní

- zvyšuje úroveň komunikačních dovedností (kultivovaný ústní projev, výstižné vyjádření myšlenky)

Klíčové kompetence občanské

- posiluje schopnost rozhodovat se dle aktuální situace
- rozvíjí schopnost respektu k ostatním a empatie



Děti ze školní družiny při hře Carcassonne

5.2 Umí prase létat

Výrobce: Albi

Cena: 390,- až 470,- Kč

Počet hráčů: 2 - 4

Věk hráčů: od 4 let

Doba trvání: 20 min.

Herní materiál: 38 karet zvířat, 17 karet vlastností, 16 herních žetonů (4 barvy), 55 odměňovacích létajících prasátek

Stručný popis a cíl hry: Na desku stolu se do kruhu položí 17 karet vlastností, doprostřed se položí 1 karta zvířete. Hráči musí, co nejrychleji obsadit své žetony na vlastnosti, které dané zvíře má. Po každém kole se vyhodnotí podle tabulky odpovědi. Za správnou odpověď získává hráč létající prasátko, za špatnou odpověď

létající prasátko vrací. Hraje se pět kol. Vyhrává, ten hráč, který má na konci hry nejvíce kartiček létajících prasátek.

Rozvíjené kompetence:

Klíčové kompetence k trávení volného času

- umožňuje aktivní trávení volného času
- posiluje sebevědomí
- nabízí možnost relaxace
- dává zažít pocit seberealizace a úspěchu

Klíčové kompetence k učení

- rozvíjí schopnost volit vhodné způsoby, metody a strategie při řešení problému
- umožňuje dávat jevy do souvislostí
- kriticky hodnotit výsledky, vyvozovat z nich závěry a ty využít v budoucnosti

Klíčové kompetence k řešení problémů

- rozvíjí schopnost aplikovat osvědčené postupy
- učí promyslet a naplánovat řešení problému a i přes případné dílčí neúspěchy pokračovat až ke zdárnému řešení

Klíčové kompetence sociální a interpersonální

- podporuje sebedůvěru
- podporuje sebeovládání
- učí respektu k druhým, empatii
- učí čerpat ze zkušeností ostatních

Klíčové kompetence komunikativní

- zvyšuje úroveň komunikačních dovedností (kultivovaný ústní projev, výstižné vyjádření myšlenky)
- rozvíjí schopnost pochopení záznamu jevů v obrazových materiálech

Klíčové kompetence občanské

- posiluje schopnost rozhodovat se dle aktuální situace
- rozvíjí schopnost respektu k ostatním a empatie
- pomáhá vytvářet pozitivní představu o sobě samém



Děti ze školní družiny při hře Umi prase létat

5.3 Kuřecí olympiáda

Výrobce: Piatnik

Cena: 390,- až 470,- Kč

Počet hráčů: 2 - 4

Věk hráčů: od 4 let

Doba trvání: 20 min.

Herní materiál: 24 destiček ve tvaru vajíčka, 12 osmihranných destiček, 4 kuřata, 4 peříčka

Stručný popis a cíl hry: Na desku stolu se do kruhu rozloží 24 karet ve tvaru vejce, tak se vytvoří hrací cesta. Rozpočítá se odstup figur kuřat podle počtu hráčů a figury se umístí na hrací cestu. Každé kuře má v zadečku pírko své barvy. Do kruhu hrací cesty se umístí osmihranné karty s obrázkem směrem dolů. Postupně hráči otáčejí osmihranné karty, hledají stejný obrázek, který je přímo před jejich kuřetem. Pokud najdou stejný obrázek, postupují o vajíčko vpřed. Hráč je na tahu, dokud nachází shodující se obrázky. Pokud doběhne soupeřovo kuře, musí otočit stejný obrázek, který je před soupeřovým kuřetem. Najde-li, přeskočí ho a odebere mu pírko. Pokud nenajde hráč stejný motiv obrázku, je na řadě další hráč. Vítězí ten hráč, který získá všechna pírka protihráčů.

Rozvíjené kompetence:

Klíčové kompetence k trávení volného času

- umožňuje aktivní trávení volného času
- posiluje sebevědomí
- nabízí možnost relaxace
- dává zažít pocit seberealizace a úspěchu

Klíčové kompetence k učení

- trénuje krátkodobou paměť
- umožňuje dávat jevy do souvislostí
- kriticky hodnotit výsledky, vyvozovat z nich závěry a ty využít v budoucnosti

Klíčové kompetence k řešení problémů

- rozvíjí schopnost aplikovat osvědčené postupy
- učí na základě vlastních zkušeností a úsudku plánovat a řešit problém

Klíčové kompetence sociální a interpersonální

- podporuje sebedůvěru
- podporuje sebeovládání
- učí respektu k druhým
- učí čerpat ze zkušeností ostatních

Klíčové kompetence komunikativní

- zvyšuje schopnost pohotově reagovat na projevy ostatních

Klíčové kompetence občanské

- rozvíjí schopnost respektu k ostatním a empatie

5.4 Pentago

Výrobce: Piatnik

Cena: 380,- až 550,- Kč

Počet hráčů: 2

Věk hráčů: od 8let (dle zkušeností hru zvládnou i děti v první třídě)

Doba trvání: 5 - 10 min.

Herní materiál: Herní deska se čtyřmi otočnými díly, 36 kuliček (18 bílých, 18 černých)

Stručný popis a cíl hry: Princip hry vychází s oblíbené hry „Piškvorky“. První hráč položí kuličku své barvy do libovolného důlku na herním poli, poté otočí jednu herní desku o 90 stupňů. Stejným způsobem hraje hráč druhé barvy kuliček. Hráči se střídají po tahu. Cílem hry je vytvořit řadu po sobě jdoucích 5 kuliček stejné barvy. Hráči si navzájem brání v utvoření řady kuliček.

Rozvíjené kompetence:

Klíčové kompetence k trávení volného času

- umožňuje aktivní trávení volného času
- posiluje sebevědomí
- nabízí možnost relaxace
- dává zažít pocit seberealizace a úspěchu

Klíčové kompetence k učení

- rozvíjí schopnost volit vhodné způsoby, metody a strategie při řešení problému
- umožňuje dávat jevy do souvislostí

- kriticky hodnotit výsledky, vyvozovat z nich závěry a ty využít v budoucnosti

Klíčové kompetence k řešení problémů

- rozvíjí schopnost aplikovat osvědčené postupy
- učí na základě vlastních zkušeností a úsudku plánovat a řešit problém
- učí promyslet a naplánovat řešení problému a i přes případné dílčí neúspěchy pokračovat až ke zdárnému řešení
- posiluje schopnost všimnout si vlastního pokroku při řešení problému

Klíčové kompetence sociální a interpersonální

- podporuje sebedůvěru
- podporuje sebeovládání
- učí respektu k druhým, empatie
- učí čerpat ze zkušeností ostatních

Klíčové kompetence komunikativní

- zvyšuje schopnost pohotově reagovat na projevy ostatních

Klíčové kompetence občanské

- učí respektu k přesvědčení ostatních
- posiluje schopnost rozhodovat se dle aktuální situace



Děti z ŠD při hře Pentago

5.5 Superfarmář

Výrobce: Granna

Cena: 175,- až 395,- Kč

Počet hráčů: 2 - 6

Věk hráčů: od 6 let

Doba trvání: 20 – 50 min.

Herní materiál: 128 karet s obrázky zvířat (60 králíků, 24 ovcí, 20 prasat, 12 krav, 6 koní, 4 malí psi, 2 velcí psi), 2 různé dvanáctistranné kostky se symboly zvířat

Stručný popis a cíl hry: Cílem hry je získat jako první stádo, v kterém je alespoň 1 kůň, 1 kráva, 1 prase, 1 ovce, 1 králík. Hráči házejí oběma kostkami zároveň. Padne-li na kostkách stejné zvíře, získává hráč jedno toto zvíře do svého stáda. Když už má hráč ve svém stádu jedno toto zvíře, stačí, aby hodil na jedné kostce shodné zvíře a získává stejné. Platí pravidlo, že za pár zvířat stejného druhu dostává hráč jedno toto zvíře (např. hráč má ve svém stádu 5 králíků – na kostkách hodí 1 králíka a ovci – včetně kostky má tedy 3 páry králíků – získává 3 nové králíky). Pokud se mu stádo množí, může zvířata vyměňovat podle tabulky (6 králíků = 1 ovce, 2 ovce = 1 prase, 3 prasata = 1 kráva, 2 krávy = 1 kůň). Na kostkách jsou také vyobrazeny symboly lišky (napadá králíky) a vlka (napadá všechna zvířata kromě koně). Obrana proti lišce je malý pes (výměna = 1 ovce), proti vlkovi je velký pes (výměna = 1 kráva).

Rozvíjené kompetence:

Klíčové kompetence k trávení volného času

- umožňuje aktivní trávení volného času
- posiluje sebevědomí
- nabízí možnost relaxace

- dává zažít pocit seberealizace a úspěchu

Klíčové kompetence k učení

- rozvíjí schopnost volit vhodné způsoby, metody a strategie při řešení problému
- umožňuje dávat jevy do souvislostí
- kriticky hodnotit výsledky, vyvozovat z nich závěry a ty využít v budoucnosti

Klíčové kompetence k řešení problémů

- rozvíjí schopnost aplikovat osvědčené postupy
- učí na základě vlastních zkušeností a úsudku plánovat a řešit problém
- učí promyslet a naplánovat řešení problému a i přes případné dílčí neúspěchy pokračovat až ke zdárnému řešení
- učí kritickému myšlení a schopnosti dělat uvážlivá rozhodnutí

Klíčové kompetence sociální a interpersonální

- podporuje sebedůvěru
- podporuje sebeovládání
- učí respektu k druhým, empatie
- učí oceňovat a využít zkušeností ostatních

Klíčové kompetence komunikativní

- zvyšuje úroveň komunikačních dovedností (kultivovaný ústní projev, výstižné vyjádření myšlenky)
- učí naslouchat druhým
- učí vhodným reakcím na projevy druhých

Klíčové kompetence občanské

- posiluje schopnost rozhodovat se dle aktuální situace



Děti ze školní družiny při hře Super farmář

5.6 Scrable junior

Výrobce: Mattel

Cena: 405,- až 539,- Kč

Počet hráčů: 2 - 4

Věk hráčů: 1. úroveň 5 – 8 let, 2. úroveň od 7 let

Doba trvání: 1. úroveň 30 min., 2. úroveň 30 – 60 min.

Herní materiál: 84 hracích kamenů s písmeny, 1 herní plán (oboustranný 1. úroveň, 2. úroveň), 29 modrých žeton (bodová hodnota 1), 16 červených žetonů (bodová hodnota 2)

Stručný popis a cíl hry:

1. úroveň: Cílem hry je zakrýt písmena v každém slově na herním plánu odpovídajícími hracími kameny. Před hrou si každý hráč vytáhne z pytlíku sedm písmen, které si položí před sebe za zástěnu. Hráči se střídají v pokládání jednoho písmene v tahu. Hráč, který dokončí slovo položením posledního kamene, získává modrý žeton. Hra končí, když jsou zakryta všechna písmena na herním plánu. Za každý hrací kámen, který hráči zůstal, se odebírá jeden žeton. Vyhrává hráč, který má nejvyšší počet žetonů.

2. úroveň: Cílem hry je získat nejvíce bodů za vytvoření slova, která do sebe zapadají svisle i vodorovně na herním plánu. Na začátku hry si každý hráč vytáhne 5 hracích kamenů (písmen) z pytlíku, kde jsou všechny hrací kameny, položí si je před sebe, tak aby je ostatní hráči viděli. Hráči vykládají slova po sobě, po vyložení si doberou hrací kameny, aby stále měli 5 hracích kamenů. Hráči získávají body křížením slov na červených nebo modrých bonusových čtvercích na herním plánu. Za slovo, které překrývá určitou barvu čtverce, dostává hráč, který zde kameny položil odpovídající barvu žetonu. Na konci hry se žetony spočítají. Hráč, který má nejvíce bodů vítězí.

Rozvíjené kompetence:

Klíčové kompetence k trávení volného času

- umožňuje aktivní trávení volného času
- posiluje sebevědomí
- nabízí možnost relaxace
- dává zažít pocit seberealizace a úspěchu

Klíčové kompetence k učení

- umožňuje dávat jevy do souvislostí
- kriticky hodnotit výsledky, vyvozovat z nich závěry a ty využít v budoucnosti

Klíčové kompetence k řešení problémů

- učí na základě vlastních zkušeností a úsudku plánovat a řešit problém
- učí promyslet a naplánovat řešení problému a i přes případné dílčí neúspěchy pokračovat až ke zdárnému řešení
- učí kritickému myšlení a schopnosti dělat uvážlivá rozhodnutí

Klíčové kompetence sociální a interpersonální

- podporuje sebedůvěru
- podporuje sebeovládání
- učí respektu k druhým
- učí čerpat ze zkušeností ostatních

Klíčové kompetence komunikativní

- zvyšuje úroveň komunikačních dovedností (kultivovaný ústní projev, výstižné vyjádření myšlenky)
- učí kreativně využívat informační a komunikační prostředky
- posiluje schopnost obhájit svůj názor a vhodně argumentovat

Klíčové kompetence občanské

- učí respektu k přesvědčení ostatních

5.7 Make 'n' break

Výrobce: Ravensburger

Cena: 295,- až 500,- Kč

Počet hráčů: 2 - 4

Věk hráčů: od 7 let

Doba trvání: 30 min

Herní materiál: 1 časovač, 10 stavebních kostek, 60 karet se stavbami, 1 kostka s čísly 1, 2, 3

Stručný popis a cíl hry: Na začátku hry si před sebe připraví hráč stavební kostky a hromádku karet s vyobrazenými stavbami. Hráč hodí kostkou. Hráč po jeho levé straně nastaví časovač podle čísla, které padlo na kostce. Hráč- stavitel dá pokyn, že je připraven ke hře. Spustí se časovač a hráč- stavitel začíná stavět podle otočené karty s vyobrazenou stavbou. Jakmile stavbu správně dokončí a časovač stále běží, shodí postavenou stavbu, obrátí další kartu a začne s další stavbou. Když čas vyprší, sečte hráč body, které jsou uvedeny na kartách staveb. Zapiše se. Pokračuje další hráč. Hrají se 4 kola. Vyhrává ten hráč, který má na konci hry nejvíce bodů.

Rozvíjené kompetence:

Klíčové kompetence k trávení volného času

- umožňuje aktivní trávení volného času
- posiluje sebevědomí
- nabízí možnost relaxace
- dává zažít pocit seberealizace a úspěchu

Klíčové kompetence k učení

- rozvíjí schopnost volit vhodné způsoby, metody a strategie při řešení problému
- učí experimentovat

Klíčové kompetence k řešení problémů

- rozvíjí schopnost hledat různé možnosti řešení
- rozvíjí schopnost aplikovat osvědčené postupy
- učí pod stresovou zátěží na základě vlastního úsudku a zkušenosti plánovat a řešit problém

Klíčové kompetence sociální a interpersonální

- podporuje sebedůvěru
- podporuje sebeovládání
- učí respektu k druhým
- učí čerpat ze zkušeností ostatních
- pomáhá vytvářet pozitivní představu o sobě samém

Klíčové kompetence občanské

- pomáhá vytvářet pozitivní představu o sobě samém
- rozvíjí schopnost respektu k ostatním a empatie



Děti ze školní družiny při hře Make 'n' break

5.8 Can't stop

Výrobce: Ravensburger

Cena: 509,- až 750,- Kč

Počet hráčů: 2 - 4

Věk hráčů: od 8 let (zvládnou i prvňáčci v 1. pololetí)

Doba trvání: 20 – 40 min.

Herní materiál: 1 herní podložka, 4 kostky, 3 bílé hrací figury („bežci“), 44 hracích kamenů (11 každá barva)

Stručný popis a cíl hry: Hráči jsou horolezci, kteří musí obsadit vrcholy hor. Hráč hází zároveň 4 kostkami, hozená čísla sčítá do páru. Vybere si součet páru podle toho, ve kterém číselném sloupci chce hráč bílou (běžící) figurou dobývat vrcholu. Hází, tak dlouho dokud při svém tahu může pohnout aspoň jednou bílou figurou. Pokud se obává, že již v příštím hodu nebude moci pohnout v rozehnaných číselných sloupcích, může si na dosaženém políčku v číselném sloupci postavit záchytný tábor (zablokovat) ze svých barevných kamenů. V příštím kole může od tohoto políčka pokračovat v dobývání vrcholu. Pokud se hráč rozhodně riskovat, může se stát, že obsazená čísla nehodí a svou pozici ztrácí a končí tím jeho tah. Hraje další hráč. Vítězí hráč, který jako první obsadí 3 vrcholy hor.

Rozvíjené kompetence:

Klíčové kompetence k trávení volného času

- umožňuje aktivní trávení volného času
- posiluje sebevědomí
- nabízí možnost relaxace
- dává zažít pocit seberealizace a úspěchu

Klíčové kompetence k učení

- rozvíjí schopnost volit vhodné způsoby, metody a strategie při řešení problému
- umožňuje dávat jevy do souvislostí
- kriticky hodnotit výsledky, vyvozovat z nich závěry a ty využít v budoucnosti

Klíčové kompetence k řešení problémů

- učí na základě vlastních zkušeností a úsudku plánovat a řešit problém
- učí promyslet a naplánovat řešení problému a i přes případné dílčí neúspěchy pokračovat až ke zdárnému řešení
- rozvíjí schopnost hledat různé možnosti řešení
- rozvíjí schopnost aplikovat osvědčené postupy

Klíčové kompetence sociální a interpersonální

- podporuje sebedůvěru
- podporuje sebeovládání
- učí respektu k druhým
- učí čerpat ze zkušeností ostatních

Klíčové kompetence komunikativní

- zvyšuje schopnost pohotově reagovat na projevy ostatních
- posiluje schopnost obhájit svůj názor a vhodně argumentovat

Klíčové kompetence občanské

- učí respektu k přesvědčení ostatních
- posiluje schopnost rozhodovat se dle aktuální situace

5.9 Nešťourej se v nose

Výrobce: Fernandes Jana

Cena: 294,- až 399,- Kč

Počet hráčů: 2, 3, 6

Věk hráčů: od 3 let

Doba trvání: 20 min.

Herní materiál: 36 kartiček, 6 hracích desek

Stručný popis a cíl hry: Hráči si rozdají hrací desky, tak aby měl každý hráč stejný počet desek. Položí si je před sebe. Každá hrací deska zobrazuje šest obrázků se správnými odpověďmi. Doprostřed stolu se dají hromádky kartiček s otázkami, obrázky a textem dolů. Začíná hráč, který má na své hrací desce odpověď č. 1. Otočí kartičku s otázkou a přečte ji. Hráč, který nalezne na své hrací desce správnou odpověď, přečte ji a kartičku si položí na odpovídající políčko. Pokračuje hráč ve směru hodinových ručiček. Vyhrává ten, kdo první zaplní kartičkami všechna políčka na svých hracích deskách.

Rozvíjené kompetence:

Klíčové kompetence k trávení volného času

- umožňuje aktivní trávení volného času
- posiluje sebevědomí
- nabízí možnost relaxace
- dává zažít pocit seberealizace a úspěchu

Klíčové kompetence k učení

- umožňuje dávat jevy do souvislostí

- posiluje schopnost efektivně využít získané informace pro každodenní životní situace

Klíčové kompetence k řešení problémů

- rozvíjí schopnost aplikovat osvědčené postupy
- učí kritickému myšlení a schopnosti dělat uvážlivá rozhodnutí

Klíčové kompetence sociální a interpersonální

- podporuje sebedůvěru
- podporuje sebeovládání
- učí respektu k druhým
- učí čerpat ze zkušeností ostatních
- pomáhá vytvářet pozitivní představu o sobě samém

Klíčové kompetence komunikativní

- zvyšuje úroveň komunikačních dovedností (kultivovaný ústní projev, výstižné vyjádření myšlenky)
- učí kreativně využívat informační a komunikační prostředky
- posiluje schopnost obhájit svůj názor a vhodně argumentovat

Klíčové kompetence občanské

- učí chápat základy slušného chování a dokázat poznatek aplikovat do běžného života
- pomáhá vytvářet pozitivní představu o sobě samém
- rozvíjí schopnost respektu k ostatním a empatie

5.10 Džungle

Výrobce: Granna

Cena: 179,- až 199,- Kč

Počet hráčů: 2

Věk hráčů: od 6 let

Doba trvání: okolo 20 min. (značně individuální)

Herní materiál: herní plán, 16 postav zvířat (8 tmavých, 8 bílých)

Stručný popis a cíl hry: Hra vznikla na motivy starých asijských her. Pro děti je dobrou přípravou pro hru šachy. Cílem hry je dostat se jedním svým zvířetem do protihráčova doupěte. Každé zvíře disponuje jinou silou (slon 8, lev 7, tygr 6, levhart 5, pes, 4, vlk, 3, kočka 2, krysa 1). Zvířaty posunujeme tahem o jedno pole vpřed, vzad a na strany, ale nikdy ne šikmo (úhlopříčně). Pokud na sebe narazí v poli zvířata, rozhoduje jejich síla. Když na sebe narazí zvířata stejné síly, vítězí to zvíře, které je na tahu (útočí). Jediné zvíře, které může porazit slona je krysa (ta mu vleze do chobotu či ucha a tak ho porazí). Na herním plánu jsou vyobrazena pole souše, jezera (v jezeře se může pohybovat pouze krysa, ale nesmí z ní útočit), pasti (ocitne-li se hráč na soupeřově pasti, ztrácí svou sílu, porazí ho jakékoliv zvíře), doupata (nejdůležitější pole na hrací ploše – hráč do svého doupěte nesmí vstoupit). Lev a tygr mají schopnost přeskakovat jezera a tím útočit. Vyhrává ten vládce, který vstoupí do soupeřova doupěte.

Rozvíjené kompetence:

Klíčové kompetence k trávení volného času

- - umožňuje aktivní trávení volného času
- posiluje sebevědomí
- nabízí možnost relaxace

- dává zažít pocit seberealizace a úspěchu

Klíčové kompetence k učení

- rozvíjí schopnost volit vhodné způsoby, metody a strategie při řešení problému
- kriticky hodnotit výsledky, vyvozovat z nich závěry a ty využít v budoucnosti
- učí experimentovat

Klíčové kompetence k řešení problémů

- učí na základě vlastních zkušeností a úsudku plánovat a řešit problém
- učí promyslet a naplánovat řešení problému a i přes případné dílčí neúspěchy pokračovat až ke zdárnému řešení
- rozvíjí schopnost hledat různé možnosti řešení
- rozvíjí schopnost aplikovat osvědčené postupy

Klíčové kompetence sociální a interpersonální

- podporuje sebedůvěru
- podporuje sebeovládání
- učí respektu k druhým
- učí čerpat ze zkušeností ostatních

Klíčové kompetence komunikativní

- učí kreativně využívat informační a komunikační prostředky
- posiluje schopnost obhájit svůj názor a vhodně argumentovat
- učí naslouchat druhým
- učí vhodným reakcím na projevy druhých

Klíčové kompetence občanské

- posiluje schopnost rozhodovat se dle aktuální situace
- rozvíjí schopnost respektu k ostatním a empatie
- pomáhá vytvářet pozitivní představu o sobě samém



Děti ze školní družiny při hře Kuřecí olympiáda



Děti ze školní družiny při hře Scrabble junior

6 Orientační sonda oblíbenosti vybraných her u dětí ve školní družině

6.1 Popis orientační sondy

Orientační sonda oblíbenosti vybraných deskových her byla realizována ve školní družině při ZŠ Rousínov. Sonda byla prováděna pomocí dotazníku a dotazy se týkaly deseti, ve ŠD běžně hraných a dotazovaným dobře známých, her (Carcassonne, Umí prase létat, Kuřecí olympiáda, Pentago, Super Farmář, Scrabble junior, Make 'n' breake, Can't stop, Nešťourej se v nose, Džungle). Dotazovaní hodnotili jednotlivé hry na bodové škále 1 – 10 (kde 1 je nejnižší stupeň oblíbenosti a 10 je nejvyšší stupeň oblíbenosti). Dotazovaným bylo podrobně a přiměřeně věku vysvětleno, že je třeba jednotlivé hry hodnotit podle toho, jak je pro ně hra zajímavá, jak rádi hranou hru hrají, jak se u ní baví a jak často si ji ke hře vybírají. Byl dán dostatečný prostor pro kladení upřesňujících otázek a jejich podrobnému zodpovězení. Pro názornost byly vždy hry vystaveny ve shodném pořadí, jako v dotazníku.

Účastníky sondy bylo 75 náhodně vybraných dětí navštěvujících ŠD.

Demografické údaje: Město Rousínov má 5200 obyvatel. ZŠ navštěvuje 490 žáků. Školní družinu v tomto školním roce navštěvuje 103 dětí ve věku 6 až 10 let. Dotazník vyplnilo 75 dětí z toho 39 děvčat a 36 chlapců. 27 dětí z 1. třídy, 30 dětí z 2. třídy, 13 dětí ze 3. třídy, 4 děti ze 4. třídy a 1 dítě z 5. třídy. Z toho 33 dětí bydlí na vesnici a 42 ve městě.

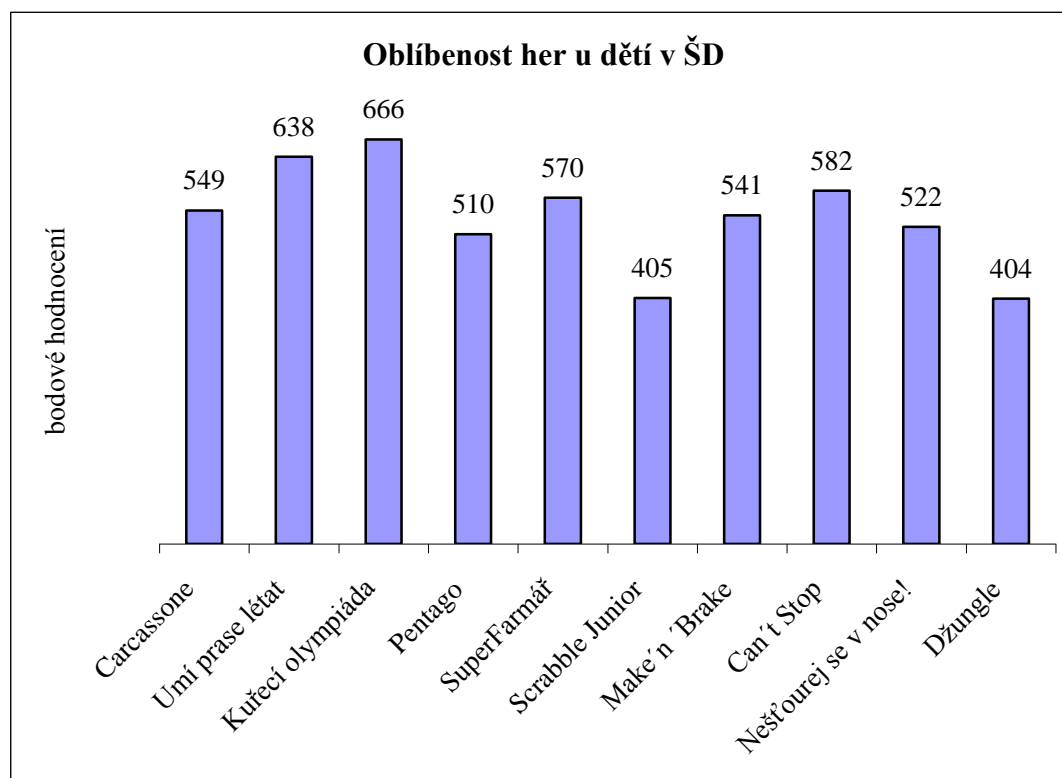
6.2 Výsledky orientační sondy

Z orientační sondy vyplynulo toto pořadí oblíbenosti her:

1. Kuřecí olympiáda
2. Umí prase létat

3. Can't Stop
4. Super Farmář
5. Carcassonne
6. Make'n'break
7. Nešťourej se v nose
8. Pentago
9. Scrabble junior
10. Džungle

Grafické znázornění výsledků je patrné z tabulky níže. Tabulka vychází z celkového hodnocení výsledků sondy, která je přílohou této práce.



Autorka práce si je vědoma, že objektivita sondy může být ovlivněna těmito fakty:

1. oblíbenost jednotlivých her je poměrně proměnlivá v čase (po nějaké době děti hra omrzí a mají tendenci hledat jinou pro ně jinak atraktivní hru)
2. hraní deskových her upřednostňuje asi polovina dětí, které navštěvují ŠD, zbylá část dětí se raději věnuje jiným činnostem jako je spontánní hra, konstruktivní a výtvarné činnosti a námětové hry
3. Děti mladšího školního věku nejsou schopny využít celého spektra bodové škály. Inklinují k výběru okrajových hodnot. Hodnoty uvnitř bodové škály využívají až děti od 3. třídy.

Přesto autorka považuje výsledky sondy za poměrně průkazné a odpovídající realitě. Ze sondy je patrné, že děti upřednostňují deskové hry s těmito společnými znaky:

- Krátký herní čas
- Atraktivita pro danou věkovou skupinu
- Vysokou míru zábavné, ale zároveň informační složky

Závěr

Cílem této bakalářské práce bylo poukázat na možnost rozvoje klíčových kompetencí u dětí navštěvujících školní družinu pomocí deskových her s ohledem na jednotlivé klíčové kompetence.

V teoretické části byla práce zaměřena na objasnění významu hry pro děti mladšího školního věku a možnosti využití jednotlivých deskových her pro rozvoj příslušných klíčových kompetencí. Z teoretické části vyplývá, že pomocí vhodně volené nabídky deskových her je možné pozitivně ovlivnit všechny klíčové kompetence definované v Školním vzdělávacím plánu pro školní družinu.

Praktická část byla zaměřena na vybrané deskové hry dostupné na českém trhu a možnost jejich optimálního využití k rozvoji kompetencí u dětí ve školní družině. Dále byla provedena orientační sonda deskových her u dětí ve školní družině ZŠ Rousínov, ze které vyplynulo, že oblíbenost jednotlivých her je poměrně proměnlivá vzhledem k času. Nicméně z výzkumu je patrné, že jsou upřednostňovány hry s kratší herní dobou a vysokou mírou zábavy, ale i množstvím nových informací.

Závěrem lze říci, že deskové hry, doplněné o pestrou nabídku dalších aktivit, mohou být velmi vhodnou alternativou trávení volného času nejen u dětí mladšího školního věku a nejen v prostředí školní družiny.

Seznam použité literatury a pramenů

- 1) BELZ, H., SIEGRIST, M. *Klíčové kompetence a jejich rozvíjení*. 1. vyd. Praha: Portál, 2001. 376 s. ISBN 80-7178-479-6
- 2) FINK, E. *Hra jako symbol světa*. 1. vyd. Praha: Český spisovatel, 1993. 268 s. ISBN 80-202-0410-5
- 3) HÁJEK, B. *Jak vytvořit vzdělávací program pro školní družiny*. 1. vyd. Praha: Portál, 2007. 128 s. ISBN 978-80-7367-233-1
- 4) HÁJEK, B., HOFBAUER, B., PÁVKOVÁ, J. *Pedagogika ovlivňování volného času*. 1. vyd. Praha: Portál, 2008. 240 s. ISBN 978-80-7367-473-1
- 5) HÁJEK, B., PÁVKOVÁ, J. *Školní družina*. 1. vyd. Praha: Portál, 2003, 160 s. ISBN 80-7178-751-5
- 6) HANUŠ, R., HRKAL, J. *Zlatý fond her II*. 1. vyd. Praha: Portál, 1998, 165 s. ISBN 80-7178-153-3
- 7) HERMOCHOVÁ, S. *Hry pro život I*. 1. vyd. Praha: Portál, 1994. 174 s. ISBN 80-85282-79-8

- 8) HERMOCHOVÁ, S. *Hry pro život*. 2. 1. vyd. Praha: Portál, 1994. 146 s. ISBN 80-85282-80-1
- 9) HLAVSA, J. *Psychologické metody výchovy k tvořivosti*. 1. vyd. Praha: SPN, 1986, 186 s.
- 10) HUIZINGA, J. *Homo ludens – o původu kultury ve hře*. 2. vyd. Praha: Dauphin, 2000, 297 s. ISBN 80-7272-020-1
- 11) JEŘÁBEK, J., TUPÝ, J. *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*. Praha: VÚP, 2004, 113 s.
- 12) KOHOUTEK, R. *Poznávání a utváření osobnosti*. Brno: Cern s. r. o., 2001, 275 s. ISBN 80-7204-200-9
- 13) KOHOUTEK, R. *Základy psychologie osobnosti*. Brno: Cern s. r. o., 2000, 263 s. ISBN 80-7204-156-8
- 14) LISÁ, L. *Vývoj dítěte a jeho úskalí*, 1. vyd. Praha: Avicentrum, 1986, 274 s.
- 15) LANGMEIER, J., KREJČÍŘOVÁ, D. *Vývojová psychologie*, 4. vyd. Praha: Grana, 2006, 368 s. ISBN 80-247-1284-9
- 16) MACEK, M., HEŘMANOVÁ, J. *Metodika pro podporu tvorby ŠVP ve školských zařízeních pro zájmové vzdělávání*. 1. vyd. Praha: NIDM, 2007. 100 s. ISBN 978-80-86784-03-8
- 17) MILLAROVÁ, S. *Psychologie hry*. Praha: Panorama, 1978. 353 s.
- 18) MIŠUROVÁ, V., FIŠER, J. *Hra a hračka v životě dítěte*, 2. vyd. Praha: SPN, 1989, 143 s.
- 19) PÁVKOVÁ, J. *Pedagogika volného času: teorie, praxe a perspektivy výchovy mimo vyučování a zařízení volného času*. 4. vyd. Praha: Portál, 2008. 224 s. ISBN 978-80-7367-423-6
- 20) PIAGET, J., INHELDEROVÁ, B. *Psychologie dítěte*. 4. vyd. Praha: Portál, 2001. 143 s. ISBN 80-7178-608

- 21) VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie*. 1.vyd. Praha: Portál, 2000. 552 s. ISBN 80-7178-308-0
- 22) VETEŠKA, J., TUREKIOVÁ, M. *Kompetence ve vzdělávání*, 1.vyd. Praha: Grada, 2008. 160 s. ISBN 978-80-247-1770-8
- 23) VODIČKA, J., VODIČKOVÁ, I. *Rozvoj klíčových kompetencí hrou*. 1. vyd. Praha: Osmileté gymnázium Bud'ánka o. p. s. Česká pedagogická komora, 2007. 64 s.
- 24) ZAPLETAL, M. *Velká kniha deskových her*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 1991. 184 s. ISBN 80-204-0188-1

Elektronické zdroje informací:

- <http://deskovehry.cz>
- <http://www.zijemenaplno.cz/Clanky/a573-Vime-proc-je-hra-dulezita-pro-deti-i-dospele.aspx>
- http://cs.wikipedia.org/wiki/Deskov%C3%A1_hra
- http://cs.wikipedia.org/wiki/Libro_de_los_juegos
- <http://www.sosbn.cz/Elearning/PSY/MLAD%C5%A0%C3%8D%20C5%A0KOLN%C3%8D%20V%C4%9AK.ppt#5>
- <http://oakostelec.cz/materialy/Obcanska%20nauka%20a%20Spolecensky%20styk/Psychologie/07%20PSY%20mladsi%20skolni%20vekA.pps#5>
- <http://www.svet-deskovych-her.cz/>
- <http://www.hrajeme.cz/Hrajeme/>
- <http://www.modernihry.cz>

Přílohy

Seznam příloh

Příloha 1: Zpracování dotazníku

Příloha 2: Vyhodnocení dotazníků k orientační sondě oblíbenosti deskových her

Příloha 1: Zpracování dotazníku

DOTAZNÍK

Jsem: chlapec dívka

Chodím do: 1. třídy 2. třídy 3. třídy 4. třídy 5. třídy

Bydlím: ve městě na vesnici

Obobuj deskové hry podle toho, která je pro tebe nejoblíbenější (podle zábavnosti, jak často ji hraješ, jak moc tě baví...)

1 ... je nejméně (nehraji ji, nudí mě, nezaujala mě...) MÁLO

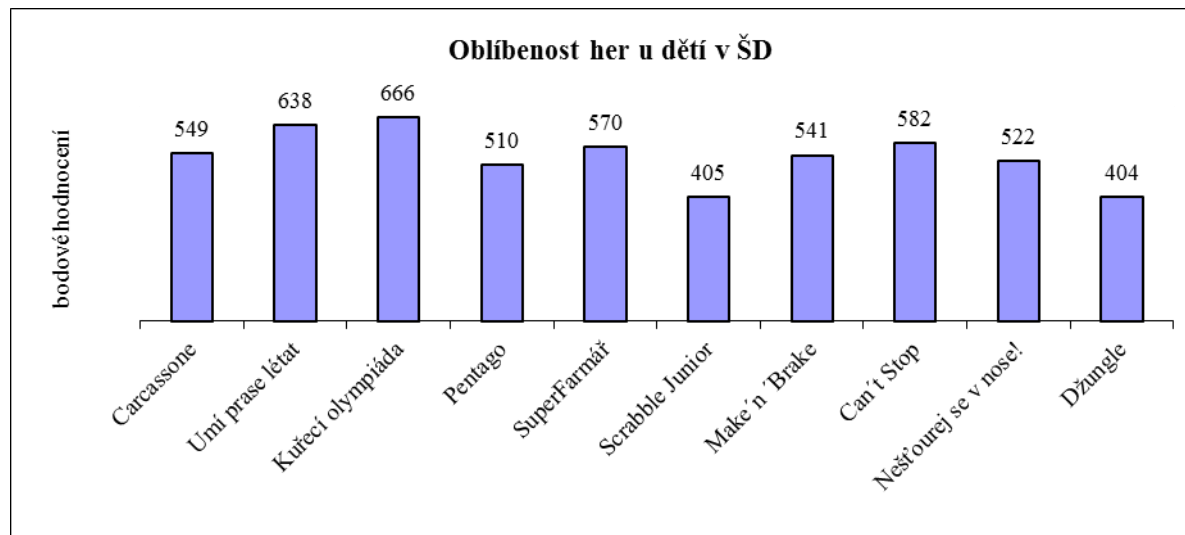
10 ... je nejvíce (je super, moc mě baví, hraji skoro každý den,...) HODNĚ

Carcassonne	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Umí prase létat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Kuřecí olympiáda	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pentago	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Super Farmář	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Scrabble junior	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Make´n´breake	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Can´t stop	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Nešťourej se v nose	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Džungle	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Příloha 2: Vyhodnocení dotazníků k orientační sondě oblíbenosti deskových her

název hry	bodové hodnocení										celkem bodů	počet hodnocení	pořadí
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
Carcassone	4	2	2	1	10	5	1	20	16	14	549	75	5
Umí prase létat	1	1			3		11	12	23	24	638	75	2
Kuřecí olympiáda			1		2		3	14	30	25	666	75	1
Pentago	13	2	1	2	8	3	2	6	18	20	510	75	8
SuperFarmář	8	4				6		13	26	18	570	75	4
Scrabble Junior	15	10			16	11			6	17	405	75	9
Make'n Brake	5	8			8	10			20	24	541	75	6
Can't Stop	9	1						29	21	15	582	75	3
Nešťourej se v nose!	5	2	3	2	3	10	11	14	18	7	522	75	7
Džungle	14	13	4	1	1	12	4	2	13	11	404	75	10

název hry	celkem bodů	pořadí
Carcassone	549	5
Umí prase létat	638	2
Kuřecí olympiáda	666	1
Pentago	510	8
SuperFarmář	570	4
Scrabble Junior	405	9
Make'n Brake	541	6
Can't Stop	582	3
Nešťourej se v nose!	522	7
Džungle	404	10



ANOTACE

Jméno a příjmení:	Jana Bubeníková
Katedra:	Ústav pedagogiky a sociálních studií
Vedoucí práce:	RNDr. Miroslav Janu Ph.D.
Rok obhajoby:	2011

Název práce:	Rozvíjení klíčových kompetencí pomocí deskových her u dětí v ŠD
Název v angličtině:	Developing the key competences of children within the afternoon activities, using the board games
Anotace práce:	<p>Cílem práce je zaměřit se na rozvoj klíčových kompetencí pro školní družiny, podle ŠVP, pomocí deskových her, u dětí ve školní družině tj. mladší školní věk. Teoretická část je rozdělena do čtyř kapitol, ve kterých se zabývám vysvětlením pojmu a významu hry, historii a klasifikaci deskových her, objasnění a význam školní družiny, charakteristiku dítěte navštěvující školní družinu a objasnění pojmu klíčové kompetence a jejich podobou v ŠVP pro školní družiny. V praktické části jsem se zaměřila na vybrané deskové hry dostupné na českém trhu, jejich stručný popis a přiřazení klíčových kompetencí a konkrétní rozvoj u této hry. Dále byla provedena orientační sonda oblíbenosti vybraných deskových her u dětí ŠD.</p>
Klíčová slova:	Klíčové kompetence, deskové hry, školní družina
Anotace v angličtině:	<p>The aim is to focus on developing key competencies for school clubs, according to the school curriculum, using board games for children after school center that is under school age. The theoretical part is divided into four chapters, which deal with explaining the concept and importance of the game, history and classification of board games, and clarify the importance of after-school clubs, the characteristics of children attending after-school clubs and clarify the concept of key competencies and their form in the school educational program for school clubs . In the practical part, I focused on selected board games available on the Czech market, a brief description and assignment of key competencies and specific development for this game. Moreover a reference probe selected popularity of board games for children after-school clubs.</p>

Klíčová slova v angličtině:	Key competencies, board games, after-school clubs
Přílohy vázané v práci:	2 přílohy
Rozsah práce:	63 stran
Jazyk práce:	čeština