

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

FAKULTA PEDAGOGICKÁ

KATEDRA ČESKÉHO JAZYKA A LITERATURY

**VYUŽÍVÁNÍ AKTIVIT S PRVKY HRAVOSTI
A SOUTĚŽIVOSTI SE ZAMĚŘENÍM
NA OPAKOVÁNÍ UČIVA NA 1. STUPNI ZŠ**

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Kateřina Vajnerová

Učitelství pro 1. stupeň ZŠ

Vedoucí práce: PhDr. Zdeněk Suda, CSc.

Plzeň 2018

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně
s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

Plzeň, 26. června 2018

.....

vlastnoruční podpis

Poděkování

Děkuji panu PhDr. Zdeňku Sudovi, CSc. za odborné rady a konzultace při vedení mé diplomové práce.

Dále děkuji své rodině a nejbližším za podporu.

Obsah

ÚVOD	6
TEORETICKÁ ČÁST	7
1 POJEM DIDAKTIKA	7
1.1 DEFINICE DIDAKTIKY ČESKÉHO JAZYKA.....	7
1.2 VZTAH DIDAKTIKY ČESKÉHO JAZYKA K OSTATNÍM VĚDNÍM OBORŮM	8
1.3 RYSY DIDAKTIKY ČESKÉHO JAZYKA	8
2 VÝUKOVÉ METODY:	10
2.1 ZNAKY VÝUKOVÝCH METOD:	10
2.2 DĚLENÍ VÝUKOVÝCH METOD	10
3 POJEM HRA	12
3.1 SMYSL HER	13
4 DIDAKTICKÁ HRA	15
4.1 DIDAKTICKÁ HRA JAKO VÝUKOVÁ METODA	15
4.2 UČITELOVA PRÁCE S DIDAKTICKOU HROU	17
4.3 DIDAKTICKÁ HRA Z HLEDISKA PSYCHOLOGICKÉHO A DIAGNOSTICKÉHO	17
4.4 ÚLOHA PEDAGOGA V DIDAKTICKÉ HŘE	18
4.5 POŽADAVKY DIDAKTICKÝCH HER.....	19
4.6 ZNAKY DIDAKTICKÝCH HER	19
4.7 DĚLENÍ DIDAKTICKÝCH HER	20
4.8 ORGANIZACE DIDAKTICKÉ HRY	22
4.9 VYTVOŘENÍ SKUPIN	22
4.10 UVÁDĚNÍ HER	22
4.11 VÝBĚR HRY	23
4.12 PRAVIDLA DIDAKTICKÉ HRY	23
4.13 HODNOCENÍ DIDAKTICKÉ HRY	24
4.14 PRŮBĚH HODNOCENÍ	24
4.15 PRAVIDLA HODNOCENÍ	24
PRAKTICKÁ ČÁST	26
5 SOUBOR VLASTNÍCH AKTIVIT S PRVKY HRAVOSTI A SOUTĚŽIVOSTI	26
5.1 DOMINO	27
5.2 MYSLÍM NA...	29
5.3 ZAŠIFROVANÝ OBRÁZEK	31

5.4	BĚ, BJE, MĚ, MNĚ, VĚ, VJE	33
5.5	KŘÍŽOVKA	35
5.6	SAMEC, SAMICE, MLÁDĚ	37
5.7	ODPOVĚZ POHYBEM	39
5.8	OSMISMĚRKA	42
5.9	POVOLÁNÍ	44
5.10	KOMIKS	46
5.11	BAJKA	48
5.12	PŘIROVNÁNÍ	50
5.13	ŽIVÉ PEXESO	52
5.14	PEXESO	54
5.15	ZÁVĚR	56
5.16	SESTAVOVÁNÍ VĚT	57
5.17	PŘÍBĚH S Ě, JE	58
5.18	TVOŘENÍ SLOV	59
5.19	KVARTETO	60
5.20	OPIČÍ KRÁL	61
5.21	HLEDÁNÍ SLOV	62
5.22	SKLÁDÁNÍ VĚT	63
5.23	MAPA	64
5.24	ŠTAFETA	65
6	DOTAZNÍK	66
	ZÁVĚR	77
	SUMMARY	78
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	79
	SEZNAM GRAFŮ	81
	SEZNAM PŘÍLOH	82
	PŘÍLOHY	I

ÚVOD

Ve výchovně-vzdělávacím procesu se nabízí řada možností, jak pojmout výuku žáků na základní škole. Učitel má na výběr z různých vyučovacích metod, které může střídat a kombinovat. Jednou z oblíbených je mimo jiné i didaktická hra, která je, dle mého názoru, vyučujícími velmi často využívána.

Cílem mé diplomové práce je seznámit čtenáře s pojmem didaktika, s dělením výukových metod a didaktickou hrou. Dalšími cíli je návrh vlastních aktivit s prvky hravosti a soutěživost se zaměřením na opakování učiva na prvním stupni základních škol a využití výzkumné metody, kterou je dotazníkové šetření mezi učiteli a též mezi žáky.

V první části mé diplomové práce se proto věnuji zejména didaktické hře, jelikož se jedná o aktivitu s prvky hravosti a soutěživosti. Charakterizuji tento pojem, uvádím smysl zavádění didaktických aktivit v hodinách a pravidla pro využívání tohoto typu výuky. Dále se také věnuji organizaci průběhu didaktických her, kterou by se měl učitel řídit.

Ve druhé části vytvářím soubor s vlastními aktivitami s prvky hravosti a soutěživosti. Většinu z nich aplikuji ve vzdělávacím procesu na konci pátého ročníku základní školy. Předpokládám, že žáci mají osvojené veškeré učivo českého jazyka z prvního stupně ZŠ. Hry jsou proto navrženy k celkovému opakování látky. Jedná se o typ metody, která ověřuje znalosti žáků a zkoumá, zda jsou tyto aktivity pro ně vhodné z hlediska náročnosti a oblíbenosti. Hry popisuji a přidávám vlastní hodnocení a případně návrh na jejich úpravu a vylepšení.

Dále se zde věnuji výzkumu, jehož předpokladem je využívání didaktických her v českém jazyce na prvním stupni základních škol. Metodou tohoto šetření je dotazník pro učitele.

TEORETICKÁ ČÁST

1 POJEM DIDAKTIKA

Pojem didaktika je v pedagogickém slovníku definován jako pedagogická disciplína a teorie vyučování. Slovo je odvozeno od řeckého „didaskein“, což znamená učit se, vyučovat.

Prvním autorem zabývajícím se systematikou didaktiky byl J. A. Komenský. Komenského koncepcie didaktiky obsahovala systém vyučování na jednotlivých věkových stupních, obsah vzdělávání a soustavu vyučovacích předmětů, metody a zásady výuky a mravní výchovu.

V následujícím vývoji se didaktika zaměřila jen na teorii vyučování. Tím se zabývá obecná didaktika, jejíž hlavní náplní se stal vyučovací cíl, obsah, metody a organizační formy. Didaktika se dále dělí na didaktiku mateřské školy, základní školy a odborných škol. Ty se zabývají problémy týkajícími se jednotlivých stupňů a typů vzdělávání. Specifické problémy vyučovacích předmětů řeší předmětové didaktiky (např. didaktika přírodovědných předmětů). (PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J.: 2003)

1.1 DEFINICE DIDAKTIKY ČESKÉHO JAZYKA

Didaktika jazyka českého je vědním oborem v oblasti pedagogiky, jenž stanovuje výchovu a vzdělání v českém jazyce.

Jazykovým vzděláním, jež je stanoveno didaktikou českého jazyka, myslíme znalost současného stavu jazyka, znalost jeho vývoje, systému, normy a kultury. Jazykovou výchovou rozumíme péči o rozvoj řeči a vyjadřování jedinců.

Hlavními úlohami didaktiky českého jazyka je zkoumání úkolů týkajících se výchovy a vzdělávání v jazykové oblasti, vytyčení jejich obsahu, zjišťování, které organizační formy, metody a pomůcky jsou nejvhodnější, a rovněž zkoumání, jaký vliv má učitel na žáky. (BRABCOVÁ, R. a kol.: 1990)

1.2 VZTAH DIDAKTIKY ČESKÉHO JAZYKA K OSTATNÍM VĚDNÍM OBORŮM

Didaktika českého jazyka má blízko k psychologii, zejména k vývojové a pedagogické. Zabývá se především otázkou, zda je žák na prvním stupni základní školy schopen abstrakce, jež vede například k určování skladebních dvojic, zda dokáže pochopit rozdíl mezi určitými tvary slov či zda si zapamatuje vyjmenovaná slova.

Dalším vědním oborem, který souvisí s didaktikou, je psycholingvistika. Ta má za úkol zkoumat, jakou metodou si žák osvojuje řeč, rozvíjí souvislou mluvu či jakým způsobem se učí zvládat gramatiku. Dítě se naučí jazyk v běžném životě a v řízeném jazykovém vyučování ve škole. Psycholingvistika zjišťuje, jaký je vztah mezi osvojováním si jazyka právě mezi těmito dvěma prostředními. Zabývá se například otázkou, jak dlouhá by měla být v textu věta, aby jí žák porozuměl apod.

Studuje mimo jiné rovněž podmínky, ve kterých dítě žije, a to z hlediska ekonomického a kulturního, dále také jeho intelekt či vzdělání rodičů. Tyto faktory, které mají velký vliv na rozvoj řečových dovedností dítěte, jsou předmětem zkoumání oboru zvaného sociolingvistika.

Výuka českého jazyka je neblaze ovlivněna mnohými poruchami učení u žáků, jakými jsou například dyslexie, dysgrafie či afázie, kdy má dítě problém s výběrem vhodných slov z vlastní slovní zásoby. Těmito problémy se ve vyučovacím procesu zabývá neurolingvistika.

Didaktika českého jazyka je spojena i s dalšími oblastmi, které se odrážejí v utváření výuky českému jazyku. Můžeme sem zařadit filozofii, fyziologii, logiku i matematiku. (BRABCOVÁ, R. a kol.: 1990)

1.3 RYSY DIDAKTIKY ČESKÉHO JAZYKA

Didaktika českého jazyka je stanovena těmito znaky:

- Didaktika českého jazyka se považuje za pedagogický vědní obor.

- Proces didaktiky se postupně osamostatňuje, čímž dochází k vnitřnímu upřesnění této disciplíny. Tím vzniká didaktika českého jazyka jako vyučovacího předmětu v mateřské, základní a střední škole. Dochází ke specifikaci jazyka a slohu.
- Proces rozvoje didaktiky ústí ve zkoumání a řešení konkrétních problémů, přitom ale bere v úvahu výsledky dalších vědních disciplín, zvláště jazykovědy.
- Dříve platilo, že didaktika s ostatními disciplínami nespolupracovala, spíše jich využívala. Nyní je tato situace celkem vyrovnaná.
- Didaktika českého jazyka se stává studijním oborem na fakultách pro budoucí učitele. (BRABCOVÁ, R. a kol.: 1990)

2 VÝUKOVÉ METODY:

Pojem metoda pochází z řeckého slova „methodos“, což znamená způsob, cesta či obecný postup.

Výukové metody jsou v didaktice cesty, které vedou k vysvětlení, upevnění a zopakování učiva. Patří mezi základní didaktické kategorie. Jsou systémem koordinace, jež zahrnuje činnosti vyučujícího vedoucí žáky k dosažení vytčených vzdělávacích cílů. (ČERVENKOVÁ, I.: 2013)

2.1 ZNAKY VÝUKOVÝCH METOD:

L. Mojžíšek stanovil určitá kritéria, podle kterých by měly být výukové metody:

- Informačně nosné,
- formativně účinné,
- racionálně a emočně působivé,
- respektující systém vědy a poznávání,
- výchovné,
- přirozené ve svém průběhu a důsledcích,
- použitelné v praxi, ve skutečném životě,
- adekvátní k žákům,
- adekvátní k učitelům,
- didakticky ekonomické,
- hygienické. (MOJŽÍŠEK, L., 1975)

2.2 DĚLENÍ VÝUKOVÝCH METOD

J. Maňák a V. Švec sepsali rozdělení výukových metod, které aktivizují žáka k tomu, aby dosáhl v hodině vytčeného cíle, takto:

- „Klasické výukové metody“
 - o *Metody slovní*

- *Vyprávění*
- *Vysvětlování*
- *Přednáška*
- *Práce s textem*
- *Rozhovor*
- *Metody názorně-demonstrační*
 - *Předvádění a pozorování*
 - *Práce s obrazem*
 - *Instruktaž*
- *Metody dovednostně-praktické*
 - *Napodobování*
 - *Manipulování, laborování a experimentování*
 - *Vytváření dovedností*
 - *Produkční metody*
- *Aktivizující metody*
 - *Metody diskuzní*
 - *Metody heuristické, řešení problémů*
 - *Metody situační*
 - *Metody inscenační*
 - *Didaktické hry*
- *Komplexní výukové metody*
 - *Frontální výuka*
 - *Skupinová a kooperativní výuka*
 - *Partnerská výuka*
 - *Individuální a individualizovaná výuka, samostatná práce žáků*
 - *Kritické myšlení*
 - *Brainstorming*
 - *Projektová výuka*
 - *Výuka dramatem*
 - *Otevřené učení*
 - *Učení v životních situacích*
 - *Televizní výuka*
 - *Výuka podporovaná počítačem“ (MAŇÁK, J., ŠVEC, V.: 2003, s. 219)*

3 POJEM HRA

Ve filozofickém slovníku od Durozoie a Roussela nalezneme definici pojmu hra jako druh aktivity, jež se liší od učení a od práce. Hry jsou rozlišovány z různých hledisek – z hlediska pohybového, emocionálního, poznávacího, procvičovacího, rekreačního, diagnostického, sociálního, fantazijního, motivačního, diagnostického či terapeutického. Některé hry může provozovat jedinec, jiné jsou určeny pro dvojice či různě velké skupiny lidí. Dalším znakem hry jsou pomůcky, které jsou během aktivity zapotřebí, a pravidla, jimiž se účastníci řídí. Někteří teoretici tvrdí, že je hra postavena na bázi různorodých kulturních projevů, jako je válka, umění apod. (DUROZOIE, G., ROUSSEL, A.: 1994)

Pavel Hartl v psychologickém slovníku definuje hru jako činnost, jež se řadí spolu s učením a prací mezi základní lidské aktivity. Je to jednoduchá cesta vedoucí člověka k odpočinku, uvolnění a celkovému duševnímu zdraví. Každá hra je provázena prožitky a lze v ní nalézt určitý smysl. (HARTL, P., HARTLOVÁ, H.: 2000)

Hra provází člověka po celý život. Stala se samozřejmostí každodenního života. Hrací činnosti mají na dítě zásadní vliv, který se týká jeho vzdělání a výchovy. (MIŠURCOVÁ, V., FIŠER, J., FIXL, V.: 1980)

Hra rovněž pomáhá k začleňování dítěte do společnosti. Hrou se dostává do různých rolí dospělých a rozvíjí vztahy s ostatními dětmi. Pro překonání výzev, překážek či problémů, které se ve hře vyskytují, musí dítě využít své představivosti, síly, intelektu i tvořivosti. Má možnost vyzkoušet si mnoho modelových situací, které jsou součástí běžného života, a tím se naučit diskutovat či argumentovat.

Hra je pro lidský život důležitým prvkem, jehož prostřednictvím člověk aktivně odpočívá, získává mnoho zážitků a regeneruje svou psychiku. (ŠIKULOVÁ, R., RYTÍŘOVÁ, V., LINHARTOVÁ, M.: 2006)

Hra je činnost, která pomáhá dítěti poznávat okolní svět. Podílí se na rozvoji smyslů, myšlení, trénuje paměť, postřeh a pozornost. Pohybové hry tvoří u dítěte obratnost. Díky tomu, že se určité hry vykonávají ve skupinách, učí se děti i dalším velmi důležitým schopnostem, jakými jsou spolupráce, komunikace s druhými, organizace práce, dodržování pravidel a umění přijímat prohru. Dítě je během hry aktivní, čímž si utváří vlastní iniciativu. Tato pozitiva jsou důvodem, proč bychom neměli brát hru s dětmi jako

plýtvání časem, nýbrž jako dobrou investici pro jejich osobní rozvoj. (MÁDROVÁ, E.: 1995)

Hry nás provázejí od nepaměti a lidé se k nim vrací po celý život. Například již v době antiky se staly neodmyslitelnou součástí různých společenských či náboženských oslav.

Neuman ve své publikaci specifikuje hru jako činnost, která je provozována s nejistotou výsledků, je řízena pravidly, poskytuje aktérům zábavu, radost a potěšení. Jako další znaky uvádí také dramatickost, samoúčelnost, vnitřní nekonečnost, dvojakost a přítomnost.

Každý, kdo se účastní hry, svobodně tak nakládá s časem, který naplňuje. Za základ hry můžeme označit dynamické střídání počátečního napětí a uvolnění, jež je skryto v řešení.

Hry v sobě nesou prvky dobrodružství, mezi které řadíme například zisk, jenž se neobejde bez předešlého hazardu a riskování. Ve hře prožíváme momenty překvapení, přenášeni se do nové reality a objevování.

Hru lze rozdělit do dvou rolí. V jedné je prostředkem, ve druhé prostorem pro získání prožitků a zkušeností. V problémových situacích vyžaduje od hráčů vysokou míru nasazení i vysokou úroveň sociálních vztahů. Kromě těchto nároků je rovněž nutná hráčova trpělivost, pružnost jednání, rychlé reagování, vytrvalost, pozornost, fantazie a připravenost k učení. Pokud toto člověk splňuje, hraje si. (NEUMAN, J.:2000)

3.1 SMYSL HER

- Hra je pro člověka aktivním odpočinkem, jelikož během ní pookřeje a obnoví své síly.
- Stejně jako mláďata zvířat, tak i děti mají potřebu uvolnit nadbytečnou energii, čehož docílí právě hraním.
- Za funkci dobré hry lze mimo jiné považovat vnitřní duševní očistu člověka po náročné emoční situaci.

-
- Hra může být rovněž brána jako pomocník při nalézání východisek vnitřních konfliktů jedince.
 - Podle některých psychologů hledají lidé ve hrách uspokojování potlačených pudů. V psychoanalýze byla impulsem pro hru snaha člověka vyrovnat se s konkrétní stresovou situací, kterou pak ve hře aktivně zopakoval. Tím se stala hra nástrojem k objasnění jednotlivých fází života a k překonání duševního problému.
 - V průběhu her trénují děti své instinkty a rozvíjejí schopnosti a dovednosti potřebné pro budoucí život.
 - Hra je rekapitulací, ale také nácvikem nových činností, během nichž se dítě učí zvládat nové situace a rovněž tím získávat bohaté životní zkušenosti.
 - Hra je projevem radostí lidí ze života. (NEUMAN, J.:2000)

4 DIDAKTICKÁ HRA

„Didaktická hra je analogie spontánní činnosti dětí, která sleduje (pro žáky ne vždy zjevným způsobem) didaktické cíle. Může se odehrávat v učebně, tělocvičně, na hřišti, v přírodě. Má svá pravidla, vyžaduje průběžné řízení, závěrečné vyhodnocení. Je určena jednotlivcům i skupinám žáků, přičemž role pedagogického vedoucího mívá široké rozpětí od hlavního organizátora až po pozorovatele. Její předností je stimulační náboj, neboť probouzí zájem, zvyšuje angažovanost žáků na prováděných činnostech, podněcuje jejich tvořivost, spontaneitu, spolupráci i soutěživost, nutí je využívat různých poznatků a dovedností, zapojovat životní zkušenosti. Některé didaktické hry se blíží modelovým situacím z reálného života.“ (PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J.: 2003, s. 43)

Hru nazýváme didaktickou právě tehdy, když ji zahrneme do procesu výchovně-vzdělávacího s již danými cíli a pravidly. Ve výuce je možné využívat didaktické hry v několika fázích, a sice ve fázi vysvětlování, ověřování, upevňování učiva nebo je lze použít jako motivaci a zpestření. (MALACHOVÁ, M.: 2007)

4.1 DIDAKTICKÁ HRA JAKO VÝUKOVÁ METODA

Hra má nejdominantnější postavení v předškolním věku. Po nástupu do školy nastává pro dítě změna. Mělo by se věnovat jiným činnostem než dříve, což pro něj může být určitou psychickou zátěží do doby, než si zvykne na nové úkoly. Didaktická hra se stává proto velmi významnou, jelikož se jedná o element, který je dítěti dobře znám, a tak je hra důležitou součástí vyučování. Dítě snadno motivuje k plnění zadaných úkolů a tím i k samotnému učení. (ŠIKULOVÁ, R., RYTÍŘOVÁ, V., LINHARTOVÁ, M.: 2006)

Během výuky mají žáci díky didaktickým hrám možnost učit se několika způsoby. Novou látku si osvojují jak verbálním a pojmovým stylem učení, tak i učením senzomotorickým, učením založeném na emocích, zážitku či také sociálním učením a zkušeností, kde je vysoká úspěšnost zapamatování. (MASARIKOVÁ, A.: 1994)

Hra, jako vyučovací metoda, by měla být využívána zvláště na první stupni základní školy. Pro prvňáky je nepostradatelným pomocníkem pro snadnější vstup do školy. Děti se díky hrám dokáží déle soustředit a lépe se vypořádají se zadanou prací,

protože v nich probouzí zájem o tuto práci. V průběhu her se učí hledat řešení úkolů, rovněž získávají nové poznatky a informace a rozvíjí různé schopnosti a dovednosti. Zároveň tím plní výchovně-vzdělávací cíle. (MIŠURCOVÁ, V. a kol.: 1980)

Žáci se ve škole musí učit spoustu různých definic a pravidel, což je však velmi náročné. Je tedy důležité, aby byla vybrána vhodná metoda výuky, která by vedla žáka ke snadnějšímu zapamatování. Žáci si látku nejlépe osvojí takovou činností, která je baví. Nejvíce se naučí, když mohou během činnosti využít co nejvíce smyslů, tedy zrak, sluch, hmat, čich, ale také pokud využijí induktivní a deduktivní myšlení. Hra vede žáka k utváření si pozitivního vztahu k určitému tématu, vyučovacím předmětu, učiteli i ke škole. Ve výuce si stanovujeme konkrétní cíle, k těm se pokoušíme dojít tou nejlepší a nejjednodušší cestou. Stejně jako ve výuce, tak i v didaktické hře sledujeme určitý cíl. K tomu se rovněž snažíme dojít nejlepší cestou, která musí být vhodná pro děti, měla by pro ně být co nejzajímavější a nejzábavnější. Musíme však dávat pozor, aby hraní nepřekonalo didaktický cíl. Tento cíl bychom neměli příliš zdůrazňovat, jelikož by tím mohlo dítě přestat vnímat danou hravou aktivitu jako hru.

Všechny hry vedou k různým aktivitám, ale hry didaktické vedou k aktivitám produktivním a k rozvíjení myšlení. Účinné jsou hry s prvky soutěživosti. V dětech totiž utváří zájem o konečný výsledek, stoupá frekvence aktivit a motivují žáky ke spolupráci ve skupinách, protože dobrý výsledek má skupina právě tehdy, když uspěje jako celek. (MALACHOVÁ, M.: 2007)

Tento typ vyučovací metody motivuje žáka k práci, ale rovněž mu pomáhá zbavit se strachu a obavy z případného selhání. Didaktická hra poslouží učiteli jako nástroj k odhalení žákovy úrovně vědomostí a dovedností. Dále se také podílí na výchově žáka, jelikož ten musí během herních činností respektovat stanovená pravidla, čímž se zároveň učí přijímat prohru. Hra rovněž přispívá k upevnování pozitivních vztahů ve třídě.

Didaktické hry jsou procesy činností, které slouží žákům k získávání a procvičování látky, k upevnování vědomostí, dovedností a návyků. Napomáhají k rozvoji různých psychických funkcí, jako jsou vnímání, myšlení, fantazie, paměť a postřeh. Dítě by během hry nemělo mít pocit, že se učí, ale že si hraje. Didaktické hry lze využít jak na první stupni, ale také na vyšších stupních, v mateřské škole i ve školní družině. (DRAGONOVÁ, J.: 2009)

4.2 UČITELOVA PRÁCE S DIDAKTICKOU HROU

Učitel by neměl aplikovat didaktické hry bez důkladného promyšlení. Měl by se řídit pravidly, která mu dopomůžou k lepším výsledkům práce žáků.

Učitel by si měl před přípravou didaktické hry promyslet:

- *„Vztah použité hry (metody) a organizačního nároku (např. budou žáci hrát hru kolektivně, individuálně, nebo ve skupinách?),*
- *přesnost a srozumitelnost otázek a úloh (jsou otázky jednoznačné a pro žáky pochopitelné?),*
- *pochopení učitelových požadavků, otázek a úkolů samotnými žáky (dokáží žáci zopakovat podstatu toho, co od nich očekáváme, na co se jich ptáme, co mají řešit?),*
- *poměr reproduktivních a produktivních her (metod) – hry založené na paměti či znovuvybavení hry X na rozvoj a využití myšlenkových operací,*
- *výchovný a vzdělávací efekt her (jde mi v konkrétní hře o rozvoj poznání, nebo vůle, prožívání, charakteru, spolupráce, rozhodovacích schopností, apod.?.)“*
(SOCHOROVÁ, L.: 2011)

4.3 DIDAKTICKÁ HRA Z HLEDISKA PSYCHOLOGICKÉHO A DIAGNOSTICKÉHO

Podle psychologických výzkumů se žáci nejlépe, nejsnáze a nejúčinněji učí v uvolněné atmosféře, ve které necítí strach. Takovou atmosféru mohou pomoci vytvořit jak didaktické hry, tak i učitel, který by se měl řídit tímto postupem:

- *„Před každou hrou by měli žáci vědět, co je jejím cílem,*
- *při každé aktivitě podporovat ten postoj žáků, který jim umožní uvědomit si, že každý máme svou pravdu a své vidění světa = respektovat se navzájem a nekriticky přijímat názory druhých,*
- *bez obav vyjádřit své pocity, naučit se je zvládat a sdělovat druhým,*

- *uplatnit přístup „zde a nyní“ – pedagog vede diskusi o tom, co se v průběhu hry událo, soustředí se na prožívání účastníků a vliv prožívání na jejich chování,*
- *pomoc při učení – učitel shrnuje, co se událo, pomáhá porozumět chování a výkonům ve hře, novým informacím.“ (SOCHOROVÁ, L.: 2011)*

Žáci mají možnost během hry ukázat svůj temperament a celkově svou osobnost. To přináší význam pro určení diagnostiky dítěte. Pomocí didaktické hry lze totiž určit například poruchy učení.

Žáci s různými poruchami učení či chování mívají problém s plněním zadaných úkolů. Práce ve skupině jim nemusí vyhovovat, nerozumí určitým typům úkolů apod. Učitel by tedy měl připravit pro takové žáky jiný typ aktivity, pokud žák odmítne pracovat, neměl by ho učitel k činnosti nutit.

4.4 ÚLOHA PEDAGOGA V DIDAKTICKÉ HŘE

Úkolem učitele je organizace výuky. Aby zajistil strukturaci dění co nejlépe, musí vybrat (popřípadě také vyrobit) určitou didaktickou hru. Zajišťuje sociální podmínky a obstarává materiální pomůcky, pokud pro danou hru budou zapotřebí. Učitel by měl dát šanci a prostor k zapojení všech žáků do aktivity. Mezi jeho úkoly patří rovněž udávání tempa hry a zabraňování případným konfliktům mezi účastníky.

Učitel by měl dětem dávat najevo, že chápe a přijímá jejich názory. Neměl by nikoho upřednostňovat, zvláště se musí naučit toleranci a respektu ke zkušenostem, vědomostem a přístupu žáků. Dále by měl umět odhadnout, kdy a za jakých okolností může zasáhnout do procesu aktivity žáků. V případě, že jsou žáci rozděleni do skupiny, kde mají určeného vedoucího, měl by učitel zastávat spíše roli rádce než vedoucího. (SOCHOROVÁ, L.: 2011)

4.5 POŽADAVKY DIDAKTICKÝCH HER

Aby byly didaktické hry smysluplně využity, je třeba, aby se učitel řídil těmito zásadami:

- Hry mají dítě k činnosti nalákat.
- Měly by být aplikovány s ohledem na věk a schopnosti dětí. Doporučují se takové hry, které obsahují prvky záhady a tajemna.
- Učitel by měl dbát na to, aby byly aktivní všechny děti. Pro slabší žáky by měl mít připravenou zjednodušenou variantu úkolu. Slabší žáky lze také spojit během práce do skupin. To je důležité z hlediska jejich motivace a důvěry ve vlastní schopnosti.
- Děti musí dodržovat pravidla, která jsou jasně daná a srozumitelná, a neporušovat je. Při jejich porušení jsou dané postihy. Pravidla se nedoporučuje často měnit.
- Pokud je zapotřebí ke hře různých pomůcek, je důležité po stránce organizační a materiálové si vše předem zajistit (např. dostatečný počet papírů, kostek apod.).
- Někteří žáci nezvládají určité hry ihned, což vede k tomu, že je odmítají. Není vhodné, aby se hry měnily každou hodinu, ale aby se s dětmi cvičily a opakovaly. Tím se u nich stanou oblíbené a hlavně účinné.
- Učitel si musí vždy důkladně promyslet výběr didaktických her. Měl by si uvědomit, jaký je cíl hodiny a podle toho zvolit vhodnou činnost. (KREJČOVÁ, E., VOLFOVÁ, M.: 2001)

„Správná hra musí přinášet hluboké zaujetí, při kterém se neohlížíme na únavu ani na čas, nebojíme se ani selhání.“ (NEUMAN, J.: 2000, s. 325)

4.6 ZNAKY DIDAKTICKÝCH HER

- Je motivovaná vnitřně, probíhá při ní sebeřídící činnost.
- Řídí se vlastními pravidly, je osvobozená od vnějších pravidel.
- Rámcem je imaginární kontext, ve kterém se pracuje a tvoří.
- Je zaměřená na děti, které si samy stanoví vlastní postup řešení konkrétních situací
- Naplňuje dítě citem pro dokonalost v určité činnosti a vyvolává v něm pocit sebeuspokojení, naplněnosti a radosti.
- Trvá nejčastěji 5-10 minut, ale může trvat i déle.

- Má různé podoby – hry určeny pro jednotlivce, skupiny 2-6 členné, ale i pro celé třídy nebo školy.
- Hra musí být přiměřená věku, musí odpovídat úlohám výchovné práce a tematickým celkům příslušného učiva. (MALACHOVÁ, M.: 2007)

4.7 DĚLENÍ DIDAKTICKÝCH HER

Existují různá rozdělení didaktických her. V publikaci od Jankovcové se uvádí klasifikace her podle:

- Doby trvání (jedná se o hry krátkodobé či dlouhodobé),
- místa konání (hry se vykonávají například ve třídě, v přírodě nebo na hřišti),
- převládající činnosti (žáci si osvojují vědomosti či pohybové dovednosti),
- hodnocení (hodnotí se z hlediska kvantity, kvality a času výkonu). (JANKOVCOVÁ, M.: 1989)

V jiné literatuře lze nalézt rozdělení didaktických her na:

- „*Interakční hry*
 - o *svobodné hry (hry s hračkami, stavebnicemi, simulace činností),*
 - o *sportovní a skupinové hry (účastnit se mohou všichni hráči),*
 - o *hry s pravidly,*
 - o *společenské hry,*
 - o *myšlenkové a strategické hry,*
 - o *učební hry.*
- *Simulační hry (hraní rolí, řešení případů, konfliktní hry, loutky, maňásci).*
- *Scénické hry, rozlišení mezi hráči a diváky, jeviště, rekvizity, speciální oblečení (volná nebo úzká návaznost na divadelní hry, divadelní představení).“ (POLÁKOVÁ, Z.: 2009, s. 23)*

Masariková ve své publikaci třídí didaktické hry takto:

- „Porovnávání a výběr předmětů, tvarů a jevů podle totožnosti resp. odlišnosti (barva, tvar, rozměr apod.),
- třídění a zařazování podle určitých znaků a vlastností věcí a jevů,
- určování předmětů podle několika, anebo jen podle jednoho znaku,
- cvičení úmyslné pozornosti a paměti – dítě si má zapamatovat jistou sestavu předmětů, seskupení hráčů a postřehnout změnu,
- orientace v prostoru – děti hledají a zařazují předměty podle pokynů (pod, nad, za, před, atd.),
- hudební hry – děti určují zdroj zvuku, anebo tónu, poznávají píseň, rytmus apod.“ (MASARIKOVÁ, A.: 1994, s. 38)

Dále zaměřuje didaktické hry následovně:

- „Podle obsahu na matematické, jazykové, ekologické, pohybové, geografické, hudebně-taneční, literární apod.,
- podle funkce ve výchovně-vzdělávacím procese na motivační, fixační, hodnotící, relaxační, rekreační, rehabilitační apod.,
- podle významu v osobnostním a psychosomatickém rozvoji dítěte (hry na rozvoj vnímání, pozornosti, smyslů, obrazotvornosti, fantazie, tvořivosti, motoriky apod.).“ (MASARIKOVÁ, A.: 1994, s. 38)

Poslední dělení didaktických her, které zde uvádím, je podle autora Pettyho, jenž uvádí tyto skupiny:

- „Rozhodovací hry (např. členění slovních druhů; rozlišení mezi fyzikálními konstantami a proměnnými; mezi vyvřelými, usazenými a metamorfovanými horninami apod.),
- kvízy (otázky zpravidla klade učitel, odpovídá jednotlivec nebo skupina žáků);
- soutěže (např. recitace, matematická olympiáda aj.),
- problémové úlohy,
- činnosti a hry pro učení sociálních dovedností,
- seznamovací hry,

- *hraní rolí a simulační hry*
- *příprava scénářů*
- *hry pro osvojování jazykových a komunikativních dovedností atd.“*
(PETTY, G.: 2004, s. 189)

4.8 ORGANIZACE DIDAKTICKÉ HRY

Učitel je vedoucí hry, jenž se stará o správný chod všech činností ve výuce. Měl by si pečlivě promyslet průběh didaktických her, který lze rozdělit do několika etap.

1. etapa - V této etapě vymezuje učitel cíl a zaměření didaktické hry.
2. etapa - V druhé etapě si učitel volí vhodné prostředky pro splnění zvoleného cíle hry a stanovuje pravidla hry.
3. etapa - Třetí etapa se nazývá přípravná. Před zahájením samotné hry kontroluje učitel pomůcky, rozděluje skupiny, vysvětluje pravidla apod.
4. etapa - Ve čtvrté etapě učitel pozoruje aktivitu žáků a popřípadě provádí v jejím průběhu určité změny.
5. etapa – Pátá etapa slouží k ukončení hry a následnému zhodnocení.
(NEUMAN, J.: 2000)

4.9 VYTVOŘENÍ SKUPIN

Didaktické hry mohou hrát žáci individuálně, nebo ve skupinách. Skupiny může učitel určit několika způsoby, jako je například rozpočítání, losování, rozdělení podle data narození apod. Žáci ve skupinách mohou mít určené různé role – např. hlídač času, hlídač ticha (hlídá, aby ostatní nebyli příliš hluční, nehádali se, ale v klidu diskutovali), mluvčí skupiny, zapisovatel atd. (NEUMAN, J.: 2000)

4.10 UVÁDĚNÍ HER

Uvádění her má pro žáky veliký význam, může ovlivnit jejich práci a tím i její výsledek. Důležitými kroky pro zavedení didaktické hry jsou:

- Učitel zaujme takové místo, aby viděl na všechny žáky.
- Učitel se snaží navazovat s žáky oční kontakt.
- Učitel vytváří zajímavou a napínavou atmosféru (např. pomocí hudby, výzdoby, vyprávěním příběhu).
- Učitel stručně vysvětlí princip hry, uvede příklady.
- Učitel určí skupiny (pokud je činnost určena skupinám) a sdělí pravidla.
- Učitel zvolí způsob hodnocení, určí začátek a konec hry.
- Učitel rozdá potřebné pomůcky.
- Učitel upřesní způsob komunikace v průběhu aktivity.
- Na konci úvodu nechá učitel prostor pro dotazy žáků. (NEUMAN, J.: 2000)

4.11 VÝBĚR HRY

Pro určení vhodné hry by měl učitel přihlížet nejen k vytčenému cíli, ale měl by brát v úvahu rovněž věk, schopnosti a zkušenosti žáků. Pokud je hra pro děti příliš jednoduchá, nebo naopak složitá, děti ztrácejí zájem, činnost je nebaví, a tudíž nepřinese požadovaný výsledek. Při volbě hry formuluje učitel zadání co nejsrozumitelněji. Některé hry jsou založeny na podobném principu, s podobným účelem. Tyto lze využít v určité posloupnosti, čímž se zvýší jejich pedagogická a výchovná účinnost. Vytvoří se tím jakýsi herní blok, který bude mít vlastní tempo a vyhodnocení. (NEUMAN, J.: 2000)

4.12 PRAVIDLA DIDAKTICKÉ HRY

Pravidla didaktických her musí být důkladně promyšlená. Pedagog by je měl vyložit stručně a jasně a po výkladu nechat čas pro případné dotazy. Je důležité, aby během hry nedocházelo k úpravě pravidel. Ta lze pozměnit pouze v případě, že je hra příliš obtížná, nezajímavá či časově nebo prostorově nevyhovující. Pokud se někteří žáci hry nezúčastní, dostanou jiný úkol. Můžou například měřit čas, kontrolovat, zda všichni dodržují stanovené zásady či také, v případě potřeby, poskytnout pomoc. Je důležité, aby učitel po sdělení pravidel stanovil i sankce za jejich porušení. (NEUMAN, J.: 2000)

4.13 HODNOCENÍ DIDAKTICKÉ HRY

Na konci didaktické hry by měl učitel projít s žáky její poslední fázi, kterou je reflexe, a využít zpětných vazeb ke zhodnocení uskutečněné aktivity. Vést nás k zamyšlení nad provedenou prací, jaký byl význam dané hry, zda bylo dosaženo zvoleného cíle. Během tohoto procesu má každý možnost vyjádřit svůj názor a své pocity. Žáci mohou například sdělit, jak se jim aktivita líbila, co by změnili, jak se jim pracovalo ve skupině, co se během činnosti naučili apod. Dále se mohou zamyslet, jak nově získané zkušenosti využít v životních situacích.

Závěrečné zhodnocení je velice důležité ve výchovně-vzdělávacím cíli. Učitel by měl zavést reflexi i po špatně provedené hře, protože i v takovém případě může být hodnocení velmi užitečné. (NEUMAN, J.: 2000)

4.14 PRŮBĚH HODNOCENÍ

Učitel by měl vyčlenit dostatek času na zhodnocení didaktické hry. V úvahu musí vzít několik hledisek – věk hráčů, předešlé zkušenosti, význam a cíl hry.

Žáci mluví o svých pocitech a prožitcích. Musí se naučit vyslechnout také druhého, neskákat mu do řeči a přijmout jeho názor. Je důležité, aby byla během reflexe uvolněná atmosféra. Během diskutování je vhodné, aby na sebe všichni viděli. Doporučuje se sedět v kruhu, kde účastníci zaujímají stejnou pozici, což vyvolává pocit uzavřenosti – to, co se děje v kruhu, je jen pro ty, kteří v něm sedí. (NEUMAN, J.: 2000)

4.15 PRAVIDLA HODNOCENÍ

Učitel by měl dbát na to, aby všichni žáci, kteří se účastní zhodnocení aktivity, cítili důvěru a porozumění. Učitel během řízení diskuze podporuje vyjádření názorů žáků, formuluje pravidla chování a komunikace.

Je třeba věnovat pozornost i projevům nesouhlasu a diskuzím o problémech ve vztazích mezi žáky.

Učitel by měl všechny podporovat k vyjádření vlastního názoru, ale rovněž respektovat i ty, kteří se nechtějí debaty účastnit. Otázky a odpovědi se snaží říci tak, aby

povzbuzoval sebedůvěru a sebevědomí žáků. (NEUMAN, J.: 2000)

PRAKTICKÁ ČÁST

5 SOUBOR VLASTNÍCH AKTIVIT S PRVKY HRAVOSTI A SOUTĚŽIVOSTI

V následující části uvádím vlastní návrhy aktivit pro děti a jejich vyhodnocení. Všechny jsem aplikovala v jedné třídě, a to v 5. ročníku Základní školy Kyselka během osmi vyučovacích hodin českého jazyka. Hry jsou zaměřeny na opakování látky z morfologie, lexikologie, syntaxe a stylistiky. Ke každé z nich uvádím, na jaké učivo je zaměřena, jaké jazykové roviny se týká, co je jejím cílem, jaký byl můj odhadovaný čas trvání dané aktivity, jaké pomůcky jsou zapotřebí a pro jaký ročník je hra určena. Rovněž vypisuji, jaké kompetence jsou rozvíjeny díky zadaným úkolům. Nejčastěji to jsou kompetence k učení a kompetence komunikativní. Některé úlohy se prolínají i do jiných předmětů, jakými jsou dramatická výchova, prvouka, zeměpis a tělocvik.

Dále popisuji, jak všechny činnosti probíhaly, některé formou pracovního listu či hracích karet, jiné pohybem. Také zmiňuji, co činilo žákům potíže a v čem nejvíce chybovali. Též uvádím, kolik času bylo věnováno konkrétním aktivitám a jaké je jejich řešení.

Po skončení každé aktivity dostali žáci krátký dotazník se dvěma otázkami, na které odpověděli zakroužkováním jedné ze tří uvedených možností.

1. otázka: *Jak se vám úkol líbil?*

- Možnosti odpovědi: 1 – velmi se mi líbil 2 – líbil 3 – nelíbil

2. otázka: *Jak vám přišel úkol obtížný?*

- Možnosti odpovědi: 1 – lehký 2 – středně těžký 3 – těžký

Konkrétní příklady otázek v dotazníku můžeme vidět v příloze č. 1.

Na závěr každou činnost vyhodnocuji. Díky výsledkům aktivit a také tomuto krátkému dotazníku jsem zjistila, které hry jsou pro děti vhodné, co se týče náročnosti

a zábavnosti. Některé hry se dětem líbily, ale byly obtížnější. U některých uvádím tedy i návrhy na jejich vylepšení.

5.1 DOMINO

Popis aktivity:

Žáci se rozdělí do skupin po čtyřech. Dostanou kartičky, které připomínají hru domino. Na každé z nich je uvedený druh zájmena a nějaké konkrétní zájmeno. Žáci přiřazují kartičky k sobě tak, aby bylo k druhu zájmena správně přiřazeno konkrétní zájmena.

- Učivo: Druhy zájmen
- Jazyková rovina: Morfologie
- Vzdělávací cíl: Cílem je procvičit si druhy zájmen.
- Odhadovaný čas: 10 minut
- Pomůcky: Kartičky se zájmeny
- Ročník: 5.
- Rozvoj kompetence k učení
- Rozvoj kompetence komunikativní
- Kompetence sociální a personální

Průběh aktivity:

Žáci se rozdělili do dvou skupin po čtyřech a jedné po pěti. Nepamatovali si vztažná zájmena, tak jsem jim je připomněla. Do aktivity se zapojili všichni žáci, po celou dobu spolupracovali a diskutovali.

Po skončení hry jsme společně obešli všechny skupiny a kontrolovali, zda jsou zájmena přiřazena správně. V každé skupině se objevily 2 – 3 chyby, především u zájmen onen, sám a jenž.

Celkový čas s kontrolou: 20 minut

Řešení aktivity:

Příklad řešení této aktivity je uveden v příloze č. 2.

Hodnocení úkolu žáky:

- Velmi se mi líbil – 7 žáků
- Líbil – 5 žáků
- Nelíbil – 1 žák

- Lehký – 7 žáků
- Středně těžký – 4 žáci
- Těžký – 2 žáci

Vlastní hodnocení:

Nevýhodou této aktivity je, že nelze žáky hodnotit individuálně, nezjistíme přímo, kdo ovládá určování zájmen dobře a komu to naopak činí potíže. Hru bych však do hodin českého jazyka zařadila, jelikož se většině žáků líbila a do jejího průběhu se zapojili všichni. Děti lze rozdělit do různě velkých skupin, osobně bych doporučila skupiny dvou až čtyřčlenné.

Tuto aktivitu bych využila po probrání všech druhů zájmen k jejich lepšímu zapamatování, dále bych ji zařadila také do opakovacích hodin.

Na základě výsledků této hry bych doporučila žákům zopakovat a procvičit si hlavně zájmena vztažná a ukazovací.

Hru lze i obměnit a využít ji například pro nácvik určování slovních druhů.

5.2 MYSLÍM NA...

Popis aktivity:

Žáci mají za úkol uhodnout vyjmenované slovo, na které učitel právě myslí. Pokládají mu otázky tak, aby odpovídal jen ANO/NE.

- Učivo: Vyjmenovaná slova, rody a vzory podstatných jmen
- Jazyková rovina: Ortografie, morfologie
- Vzdělávací cíl: Cílem je procvičit si vyjmenovaná slova a určování rodů a vzorů.
- Odhadovaný čas: 10 minut
- Ročník: 5.
- Rozvoj kompetence k učení
- Rozvoj kompetence komunikativní

Průběh aktivity:

Při této hře se aktivně zapojovali všichni žáci. Byli nedočkaví, každý chtěl uhádnout slovo, na které jsem myslela, a proto ze začátku vykřikovali. Poté se začali hlásit. Děti se musely soustředit, v duchu si vybavovaly vyjmenovaná slova, rody a vzory jednotlivých slov.

Celkový čas: 1 slovo – cca 1 minuta

Řešení aktivity:

Příklad řešení – Je to podstatné jméno? Ano. Je rodu mužského? Ne. Je rodu ženského? Ano. Je to vyjmenované slovo po b? Ano. Je vzoru žena? Ano. Je to kobyly? Ano.

Hodnocení úkolu žáky:

- Velmi se mi líbil – 11 žáků

- Líbil – 2 žáci
- Nelíbil – 0 žáků

- Lehký – 9 žáků
- Středně těžký – 4 žáci
- Těžký – 0 žáků

Vlastní hodnocení:

Tato hra je podle mého názoru vhodná nejen pro opakování a upevňování si vyjmenovaných slov, rodů a vzorů podstatných jmen. Rovněž rozvíjí paměť a analytické myšlení. Při hře se musí žáci soustředit, snaží se zapamatovat, jaká tvrzení o hledaném slovu jsou pravdivá, postupně vylučovat různé možnosti a dojít ke správnému řešení.

Tuto aktivitu mohou žáci hrát i ve skupinách.

Aktivitu by mohli využít i ve slohu, například při procvičování popisu.

5.3 ZAŠIFROVANÝ OBRÁZEK

Popis aktivity:

Žáci obdrží pracovní list, ve kterém je zakreslena čtvercová síť a s vyznačeným bodem. Od něho začnou dokreslovat čáry o velikosti jedné strany čtverečku sítě. Pod sítí jsou vypsány slovní druhy a u každého z nich šipka ukazující směr kreslení čar. Dále jsou zde uvedena slova, u kterých žáci určí slovní druh a na základě šipky, která je u tohoto slovního druhu, zakreslí do sítě čáru příslušného směru. Výsledkem bude obrázek.

- Učivo: Slovní druhy
- Jazyková rovina: Morfologie
- Vzdělávací cíl: Cílem je procvičit si určování slovních druhů.
- Odhadovaný čas: 20 minut
- Pomůcky: Pracovní list
- Ročník: 5.
- Rozvoj kompetence k učení

Průběh aktivity:

Každý žák měl pracovat individuálně. Někteří si však navzájem radili, protože nedokázali určit slovní druh správně. V průběhu plnění úkolu jsem mezi nimi procházela a snažila se je dovést, pokud udělali chybu, ke správnému výsledku.

Nejvíce chybovali v určování spojek, předložek a částic.

Celkový čas s kontrolou: 35 minut

Řešení aktivity:

Řešení aktivity je uvedeno v příloze č. 3.

Hodnocení úkolu žáky:

- Velmi se mi líbil – 12 žáků

- Líbil – 3 žáci
- Nelíbil – 1 žák

- Lehký – 4 žáci
- Středně těžký – 10 žáků
- Těžký – 2 žáci

Vlastní hodnocení:

Díky tomuto úkolu můžeme poznat, jaké slovní druhy dělají žákům potíže. Pokud se jim obrázek nepovede, snadno vidíme, u jakých slov chybovali a co by si měli více procvičit.

Tento úkol nebyl pro děti zcela jednoduchý. Jen dva žáci došli ke správnému řešení sami. Příště bych zvolila jiný obrázek, u kterého by bylo uvedeno k určování druhů méně slov, aby se žáci nepřestali soustředit a nepletli směry čar. I přesto, že úkol činil žákům potíže, většina z nich jej shledala zábavným.

S výsledným obrázkem lze poté pracovat i v jiných předmětech, například v prvouce, výtvarné nebo hudební výchově.

5.4 BĚ, BJE, MĚ, MNĚ, VĚ, VJE

Popis aktivity:

Učitel má šest karet, na první je napsáno BĚ, na druhé BJE, na třetí MĚ, na čtvrté MNĚ, na páté VĚ a na šesté VJE. Žáci se rozdělí do šesti skupin, každá dostane jednu nadepsanou kartu. Učitel rozmístí po třídě další karty s různými slovy. Žáci je hledají, doplňují do slov dle pravopisu bě/bje/mě/mně/vě/vje. a vezmou si ty karty, které patří jejich skupině.

- Učivo: Určování *ě, je* po souhláskách *b, m, v*
- Jazyková rovina: Ortografie
- Vzdělávací cíl: Cílem je procvičit si psaní *ě* či *je* po souhláskách *b, m* a *v*.
- Odhadovaný čas: 10 minut
- Pomůcky: Karty se slovy pro určování *ě* či *je* po souhláskách *b, m* a *v*
- Ročník: 5.
- Rozvoj kompetence k učení
- Rozvoj kompetence komunikativní
- Kompetence sociální a personální

Průběh aktivity:

Děti byly rozděleny do šesti skupin po dvou a jedné skupiny po třech. Všechny měly přidělené místo – lavici, kde byla položena jedna hlavní karta s nápisem bě/bje/mě/mně/vě nebo vje. Žáci chodili po třídě a hledali další karty s neúplnými slovy, do kterých doplňovali *e*, nebo *je* po souhláskách *b, m, v*. Pokud karta s doplněným slovem patřila jejich skupině (podle hlavní karty), vzali si ji, v opačném případě ji nechali na místě.

Přirazovaná slova: sběr, obědvat, příběh, koloběžka, běžec, výběr, objevitel, objednat, záměr, měna, měsíc, změna, zapomněl, pomněnka, domněnka, závěj, vědět věřit, věnec, věnec, novější

Po dokončení aktivity jsme společně obešli všechny skupiny. Vždy jsem dala žákům chvíli na to, aby zkontrolovali, zda jsou všechna slova přiřazena správně a zda vidí případné chyby. Poté jsem provedla hodnocení. Děti chybovaly v těchto slovech: objednat, sběr, výběr, koloběžka, vjem, věnec, tamější.

Celkový čas s kontrolou: 20 minut

Řešení aktivity:

Řešení aktivity je uvedeno v příloze č. 4.

Hodnocení úkolu žáky:

- Velmi se mi líbil – 3 žáci
- Líbil – 8 žáků
- Nelíbil – 2 žáci

- Lehký – 4 žáci
- Středně těžký – 7 žáků
- Těžký – 2 žáci

Vlastní hodnocení:

Děti mohou být rozděleny do skupin i po více členech.

Během hry nastal problém, když jeden žák vzal kartu, kterou chtěl i žák z jiné skupiny. V tomto případě by si mohl jeden z nich na lístek napsat to konkrétní slovo, které si chtěl vzít, ale do své skupiny ho přiřadil druhý žák. Na konci bychom zkontrolovali, kdo z nich měl pravdu.

I když pracovali žáci ve skupinách a mohli si radit, vyskytlo se, dle mého názoru, příliš chyb. Žákům se mohla zdát aktivita obtížná, přesto se většině líbila. Z důvodu velkého počtu chyb bych doporučila zopakovat si pravidla psaní ě, je po slabikách b, m a v, a to například doplňovačkou na internetu.

5.5 KŘÍŽOVKA

Popis aktivity:

Žáci dostanou k vyluštění křížovku a pracovní list, který vyplní po jejím dokončení. V tajence vyjde název zvířete, o kterém následně řeknou informace, které znají.

- Učivo: Vzory podstatných jmen, slovní druhy, synonyma a antonyma
- Vzdělávací cíl: Cílem je upevnit si vzory podstatných jmen, slovní druhy, synonyma a antonyma.
- Jazyková rovina: Morfologie, lexikologie
- Odhadovaný čas:
 - Křížovka: 7 minut
 - Pracovní list: 7 minut
- Pomůcky: Křížovka, pracovní list, obrázek výra velkého
- Ročník: 5.
- Rozvoj kompetence k učení
- Rozvoj kompetence komunikativní

Průběh aktivity:

Žáci bez obtíží vyluštili křížovku. Poté dostali další pracovní list, ve kterém byly úkoly vztahující se k tajence. Nejdříve jsem se jich zeptala, co jsou synonyma a antonyma. Po ujasnění si významu těchto slov pokračovali dále v plnění úkolů z pracovního listu. Nakonec jsem dětem ukázala obrázek výra velkého, zeptala se, co o něm ví zajímavého, a sama řekla pár informací.

Celkový čas s kontrolou: 15 minut

Řešení aktivity:

Řešení aktivity je uvedeno v příloze č. 5 a 6.

Hodnocení úkolu žáky:

- Velmi se mi líbil – 11 žáků
- Líbil – 2 žáci
- Nelíbil – 0 žáků

- Lehký – 8 žáků
- Středně těžký – 5 žáků
- Těžký – 0 žáků

Vlastní hodnocení:

Křížovka byla snadná a krátká, což žáci ocenili. Tento úkol je vhodný pro opakování jakéhokoli učiva. Doporučuji jej zařadit na začátek hodiny jako motivaci.

Využívá se zde mezipředmětových vztahů, konkrétně je tu přesah do předmětu prvouky.

Křížovku lze různě obměnit a zaměřit i na jiné učivo z českého jazyka. Je možné ji propojit i s jinými předměty.

5.6 SAMEC, SAMICE, MLÁDĚ

Popis aktivity:

Žáci dostanou pracovní list s tabulkou, do které doplní názvy zvířat v mužském, ženském a středním rodě ve všech pádech. V každém řádku je vždy jeden název předepsaný, aby věděli, co mají dopsat do zbylých polí.

- Učivo: Skloňování podstatných jmen
- Jazyková rovina: Morfologie
- Vzdělávací cíl: Cílem je procvičit si skloňování podstatných jmen rodu mužského, ženského, středního a zopakovat si názvy zvířat.
- Odhadovaný čas: 15 minut
- Pomůcky: Pracovní list
- Ročník: 5.
- Rozvoj kompetence k učení

Průběh aktivity:

Všichni žáci pracovali na zadaném úkolu samostatně.

Téměř každý však udělal ve vyplňování chybu. Ve čtvrtém řádku byl „chyták.“ Děti měly napsat názvy zvířat v množném čísle, to si uvědomili a správně uvedli pouze tři žáci. Ostatní měli oba tvary v jednotném čísle nebo jeden tvar v jednotném a druhý tvar v množném čísle. Nejvíce chyb se objevilo ve skloňování názvů rodu středního ve druhém, čtvrtém a sedmém pádě. Dále se vyskytly pravopisné chyby, a to ve slovech volovi a daněly. Ve středním rodě psali převážně zdobněliny.

Celkový čas s kontrolou: 25 minut

Po kontrole úkolu si žáci vybrali jedno zvíře z tabulky, nakreslili ho a napsali k němu rod a vzor.

Řešení aktivity:

Řešení aktivity je uvedeno v příloze č. 7.

Hodnocení úkolu žáky:

- Velmi se mi líbil – 8 žáků
- Líbil – 5 žáků
- Nelíbil – 0 žáků

- Lehký – 5 žáků
- Středně těžký – 7 žáků
- Těžký – 1 žák

Vlastní hodnocení:

Podle mého názoru se žáci na úkol příliš nesoustředili, proto více chybovali. Vyplňování tabulky se jim zdálo zdlouhavé a s prací pospíchali. Pro usnadnění úkolu by si mohli příště napsat ke každému pádu pádovou otázku.

Díky této aktivitě si procvičili skloňování podstatných jmen a rovněž si zopakovali základní názvy zvířat, z nichž si některé nepamatovali. V tomto úkolu se spojily dva předměty, český jazyk s prvoukou.

Z výsledků hodnocení žáky bych tento pracovní list do výuky zařadila, například v opakovací hodině či jako součást testu.

5.7 ODPOVĚZ POHYBEM

Popis aktivity:

Učitel pokládá žákům různé otázky, které se týkají českého jazyka a ti podle předem vysvětlených instrukcí odpovídají pohybem.

- Učivo: Slovní druhy, vyjmenovaná slova
- Jazyková rovina: Morfologie, ortografie
- Vzdělávací cíl: Cílem je zopakovat si vyjmenovaná slova a vlastnosti slovních druhů.
- Odhadovaný čas: 10 minut
- Ročník: 5.
- Rozvoj kompetence k učení

Průběh aktivity:

Aktivitu jsem rozdělila na dvě části. V té první jsem řekla dětem pět následujících sdělení, o kterých měli rozhodnout, zda jsou pravdivá, nebo nepravdivá:

- Neohybné slovní druhy můžeme časovat.
- Přídavná jména můžeme skloňovat.
- Číslovky patří mezi ohybné slovní druhy.
- Slovesa vyjadřují děj.
- U podstatných jmen určujeme čas.

Žákům jsem na začátku určila pravidlo: pokud bude tvrzení správné, vyskočí. Pokud bude lživé, udělají dřep. Pro případ, že by zapomněli, jak mají reagovat, napsala jsem jim pravidlo ve zkratce na tabuli: pravda – výskok, lež – dřep.

Ve druhé části určovali i/y ve slovech, která jsem jim řekla. Opět odpovídali pohybem. Pokud bylo ve slově měkké i, žáci vzpažili, pokud tvrdé y, upažili povýš. Toto pravidlo jsem jim ilustračně znázornila na tabuli. Snažila jsem se vybrat slova, ve kterých děti chybují nejčastěji. Určovali i/y v těchto slovech: strašpytel, babyka, pilný, viklat se, mýdlo, smyčec, brzičko, vikýř a ližiny.

V první části udělali čtyři žáci jednu chybu a tři žáci dvě chyby. Ostatní určili vše správně.

Celkový čas: 10 minut

Řešení úkolu:

- Neohebné slovní druhy můžeme časovat. (ne – dřep)
- Přídavná jména můžeme skloňovat. (ano – výskok)
- Číslovky patří mezi ohebné slovní druhy. (ano – výskok)
- Slovesa vyjadřují děj. (ano – výskok)
- U podstatných jmen určujeme čas. (ne – dřep)

Hodnocení úkolu žáky:

- Velmi se mi líbil – 11 žáků
- Líbil – 2 žáci
- Nelíbil – 0 žáků

- Lehký – 11 žáků
- Středně těžký – 2 žáci
- Těžký – 0 žáků

Vlastní hodnocení:

Aktivita se dětem velmi líbila a nebyla pro ně náročná. Doporučila bych ji zařadit například na začátek hodiny jako motivaci. Pro žáky může být tato činnost i sdělením, čím se budou v hodině zabývat. Pohybem nemusí odpovídat jen na to, jestli se píše ve slově *i/y*. Učitel může úlohu obměňovat a hra může být jakkoli dlouhá. Záleží na vyučujícím, kolik zadá žákům slov na určování.

Hru bych zařadila do výuky také proto, že se během ní děti rozhýbou, je pro ně zpestřením. Problémem může být, že někteří žáci sledují reakce ostatních a odpovídají podle nich.

5.8 OSMISMĚRKA

Popis aktivity:

Žáci dostanou pracovní list s osmisměrkou, ve které je ukryto patnáct vyjmenovaných slov. Mají za úkol tato slova vyhledat a vyškrtat je. Všechna písmena, která zůstanou neškrtnutá, zapíše postupně pod osmisměrku. V tajence vyjde slovo *Kobylisy*.

- Učivo: Vyjmenovaná slova
- Jazyková rovina: Ortografie
- Vzdělávací cíl: Cílem je zopakovat si vyjmenovaná slova.
- Odhadovaný čas: 15 minut
- Pomůcky: Pracovní list
- Ročník: 5.
- Rozvoj kompetence k učení

Průběh aktivity:

Během luštění osmisměrky mě žáci upozornili na to, že našli dvakrát slovo pyl. Jedno tam bylo navíc. Ukázala jsem jim, které mají vyškrtnout a které ponechat. Další nesrovnalost se objevila u slova netopýr. Někteří žáci vyškrtli jen slovo pýr a poté jim nevycházela tajenka. Po tomto zjištění jsem dětem prozradila, aby nehledaly slovo pýr, ale netopýr. I když žáci vyluštili tajenku správně, přemýšleli, kde udělali chybu, protože neznali pojem Kobylisy. Na konci jsem jim vysvětlila, že Kobylisy jsou jednou z pražských čtvrtí, a následně se zeptala, k jakému vyjmenovanému slovu jsou Kobylisy příbuzné. Tato otázka nebyla pro žáky složitá, všichni se ihned přihlásili a správně odpověděli.

Celkový čas: 20 minut

Řešení aktivity:

Řešení aktivity je uvedeno v příloze č. 8.

Hodnocení úkolu žáky:

- Velmi se mi líbil – 13 žáků
- Líbil – 0 žáků
- Nelíbil – 0 žáků

- Lehký – 10 žáků
- Středně těžký – 3 žáci
- Těžký – 0 žáků

Vlastní hodnocení:

Osmisměrka je pro žáky příjemným zpestřením hodiny. Jelikož se všem žákům velmi líbila, mohla by být zavedena na začátek hodiny jako motivace nebo na konci hodiny jako méně náročný úkol, během kterého se žáci uvolní. Tato aktivita však zabrala, dle mého názoru, příliš mnoho času, proto bych ji příště zkrátila.

Úkol byl propojen s jiným předmětem, žáci se dozvěděli novou informaci z vlastivědy.

Osmisměrku lze využít i v jiné učební látce, než jsou vyjmenovaná slova. Učitel může tento typ luštění různě obměňovat, aby žáci vyhledávali například zájmena, číslovky, citoslovce apod. Doporučuji, aby v tajence vyšlo vždy takové slovo, o kterém se může učitel s dětmi dále bavit a předat jim nové informace. Pokud se chystá v hodině probírat novou látku, bylo by vhodné zavést osmisměrku na jejím začátku. Žáci by tak z tajenky poznali, čeho se bude týkat nově probírané učivo.

5.9 POVOLÁNÍ

Popis aktivity:

Každý žák si postupně vylosuje lístek, na kterém je napsaný druh povolání, např.: kadeřnice, zahradník, hasič, lékař, kuchař, prodavačka, hokejista, zpěvák a další. Vylosované slovo si zapamatuje a nikomu ho nesdělí. Představí si, že danou práci sám vykonává a popíše ji do sešitu. Potom své povolání pantomimicky předvede ostatním spolužákům a ti se pokusí uhodnout, koho představuje. Nakonec žák řekne, zda ostatní odpověděli správně, a přečte svůj text.

- Učivo: Popis osoby
- Jazyková rovina: Stylistika
- Vzdělávací cíl: Cílem je procvičit si popis osoby.
- Odhadovaný čas: 40 minut
- Pomůcky: Lístky s názvy povolání
- Doporučený ročník: 5.
- Rozvoj kompetence k učení
- Rozvoj kompetence komunikativní

Průběh aktivity:

Žáci neměli mnoho nápadů, jak začít s popisem a co všechno o daném povolání psát. Proto jsem jim řekla pár tipů, například: Co potřebuji k výkonu své práce, kde pracuji, jaké činnosti můžu vykonávat či s kým se v zaměstnání setkávám. To žákům velmi pomohlo k tomu, aby se rozepsali.

Část popisů byla zdařilá, jiné se příliš nepovedly. Dětem jsem několikrát sdělila, aby se vyjadřovaly v celých větách, ale přesto některé napsaly jen pár bodů.

Každý postupně ukázal pantomimou, jaké má zaměstnání, a následně přečetl, co o něm napsal. Pantomimické předvádění se dětem velmi líbilo a všechna povolání byla správně uhodnuta.

Celkový čas: 45 minut

Řešení aktivity:

Příklad řešení aktivity je uveden v příloze č. 9.

Hodnocení úkolu žáky:

- Velmi se mi líbil – 9 žáků
- Líbil – 2 žáci
- Nelíbil – 1 žák

- Lehký – 7 žáků
- Středně těžký – 3 žáci
- Těžký – 2 žáci

Vlastní hodnocení:

Žáci běžně píší ve slohu různé popisy. Tento úkol je však doplněn o motivaci, kterou je losování zadání a následné odtajnění postavy pomocí prvku z dramatické výchovy. To je, dle mého názoru, hlavním důvodem, proč se většině žáků úkol velmi líbil. Rovněž jej vyhodnotili spíše jako lehký. Z počátku s ním však měli potíže, avšak poté, co jsem jim dala několik rad, o čem mohou psát, zdálo se jim zadání jednodušší. Někteří žáci vyhodnotili úkol jako snadný, ačkoli téměř nic nenapsali. V pracích se vyskytovalo mnoho pravopisných chyb, nejspíš se žáci soustředili jen na popis povolání a nekontrolovali pravopis.

Motivace v podobě pantomimy by šla zavést i při psaní jiných slohů, např. popis osoby, zvířete, ale také vyprávění.

5.10 KOMIKS

Popis aktivity:

Žáci dostanou pracovní list, kde je znázorněn komiksový příběh s vymazaným textem. Úkolem je dopsat do volného prostoru vlastní děj.

- Učivo: Komiks
- Jazyková rovina: Stylistika
- Vzdělávací cíl: Cílem je procvičit si vyprávění.
- Odhadovaný čas: 7 minut
- Pomůcky: Pracovní list
- Ročník: 5.
- Rozvoj kompetence k učení
- Rozvoj kompetence komunikativní

Průběh aktivity:

Žáci vyplňovali známý komiks o kocouru Garfieldovi, který se všem velmi líbil. Poté přečetl každý svou verzi příběhu. Některé si byly po obsahové stránce velmi podobné.

Celkový čas 10 minut, s přečtením: 20 minut

Řešení aktivity:

Příklad řešení aktivity je uveden v příloze č. 10.

Hodnocení úkolu žáky:

- Velmi se mi líbil – 11 žáků
- Líbil – 4 žáci
- Nelíbil – 1 žák

- Lehký – 12 žáků

- Středně těžký – 2 žáci
- Těžký – 2 žáci

Vlastní hodnocení:

Tento úkol byl nenáročný a žákům se líbil. Záměrně jsem zvolila známý komiks o Garfieldovi, aby se děti během práce též pobavily. Je možné vybrat i jiné příběhy, nejen komiksové, rovněž lze zařadit například i obrázky z pohádek. Na základě tohoto úkolu si žáci znaky komiksu dobře zapamatují.

Hotové práce může učitel vystavit na nástěnku.

5.11 BAJKA

Popis aktivity:

Každý žák si vylosuje lístek, na kterém bude napsaný název jednoho zvířete. To pak žák pantomimicky předvede celé třídě. Ostatní hádají, jaké zvíře napodobuje, a zapíší si jeho název na papír. Následně vymyslí a napíšou krátkou bajku, ve které budou vystupovat alespoň tři zvířata, která si zapsali.

- Učivo: Vyprávění
- Jazyková rovina: Stylistika
- Vzdělávací cíl: Cílem je procvičit si vyprávění.
- Odhadovaný čas: 45 minut
- Pomůcky: Lístky s názvy zvířat
- Ročník: 5.
- Rozvoj kompetence k učení
- Rozvoj kompetence komunikativní

Průběh aktivity:

Každý žák si vylosoval název jednoho zvířete, které předvedl pomocí zvuků a pohybu. Děti všechna správně uhádly a bylo na nich vidět, že je tato aktivita baví. Před psaním jsme si ještě společně zopakovali, čím se bajka vyznačuje.

Poté, co všichni dopsali, přečetl každý svůj příběh.

Celkový čas 60 minut.

Řešení aktivity:

Příklad řešení aktivity je uveden v příloze č. 11.

Hodnocení úkolu žáky:

- Velmi se mi líbil – 10 žáků
- Líbil – 5 žáků
- Nelíbil – 1 žák

- Lehký – 9 žáků
- Středně těžký – 7 žáků
- Těžký – 0 žáků

Vlastní hodnocení:

Tento úkol se podobá běžnému zadání v hodině slohu, je však doplněn o působivou motivaci.

Úkol je propojen s literární výchovou tím, že si žáci opakují hlavní znaky bajky.

Pro děti je však náročné vymyslet příběh, ze kterého by plynulo ponaučení. Přesto někteří napsali hezké a vtipné práce.

5.12 PŘIROVNÁNÍ

Popis aktivity:

Tato aktivita je rozdělena na dvě části. V té první dostanou žáci pracovní list, ve kterém spojí podstatná jména se jmény přídavnými tak, aby dvojice k sobě správně patřily.

V další části vytvoří žáci 4 skupiny. Každá si nadepíše na papír jedno nedokončené přirovnání. Během pěti minut musí vymyslet co nejvíce slov, kterými by se dané přirovnání dalo doplnit. Vyhrává skupina s nejvyšším počtem vhodných odpovědí.

- Učivo: Přirovnání
- Jazyková rovina: Frazeologie
- Vzdělávací cíl: Cílem je procvičit si ustálená slovní spojení.
- Odhadovaný čas: 10 minut
- Pomůcky: Pracovní list
- Ročník: 5.
- Rozvoj kompetence k učení
- Rozvoj kompetence komunikativní
- Kompetence sociální a personální

Průběh aktivity:

Žáci spojovali čarou ustálená slovní spojení, například: hubený jako proutek, vysoký jako topol, modrý jako pomněnka, rudý jako rak, bledý jako stěna apod.

Problém nastal u přirovnání chytrý jako liška a bystrý jako rys, která žáci často zaměňovali.

Celkový čas s kontrolou první části: 10 minut.

Nejvíce slov našli k přirovnání rychlý jako. Naopak nejméně vymysleli u spojení hladový jako. Další slovní spojení byla: žlutý jako a lehký jako.

Řešení aktivity:

Řešení aktivity je uveden v příloze č. 12 a 13.

Hodnocení úkolu žáky:

- Velmi se mi líbil – 11 žáků
- Líbil – 5 žáků
- Nelíbil – 1 žák

- Lehký – 10 žáků
- Středně těžký – 7 žáků
- Těžký – 0 žáků

Vlastní hodnocení:

Aktivitu je vhodné zařadit před psáním popisu. Žáky je možno rozdělit do různě velkých skupin a čas pro vymýšlení přirovnání určit dle vlastního uvážení.

Příště bych nepřidala do pracovního listu přirovnání chytrý jako liška, ale mazaný. Případně by se toto spojení mohlo zcela vymazat a ponechat jen bystrý jako rys, aby to žáky nemátlo.

5.13 ŽIVÉ PEXESO

Popis aktivity:

Učitel vybere dva žáky, kteří odejdou ze třídy na chodbu. Ostatní vytvoří dvojice. Pokud by byl žáků lichý počet, odejdou na chodbu tři. Každá z dvojic si vybere jeden slovní druh. Pokud bude mít jedna dvojice například podstatná jména, žádná jiná si tento druh vzít nemůže. První z páru bude představovat slovní druh a druhý konkrétní příklad tohoto slovního druhu. Až budou všichni domluveni, kdo bude co představovat, různě se rozmístí po třídě a z chodby se navrátí zbylí dva žáci. Jejich úkolem bude najít k sobě patřící dvojice. První vyvolá jednoho ze spolužáků, který mu sdělí, jaký představuje slovní druh či konkrétní příklad slovního druhu. Poté vyvolá dalšího spolužáka, který mu sdělí totéž. Pokud první soutěžící v tento moment nenajde k sobě patřící dvojici, vystřídá ho v hledání druhý žák. Když dvojici určí správně, pokračuje ve hře do doby, než udělá chybu. Nalezené dvojice odejdou ze hry k žákovi, který je správně určil. Vyhrává ten, kdo má více nalezených dvojic.

- Učivo: Slovní druhy
- Jazyková rovina: Morfologie
- Vzdělávací cíl: Cílem je upevnit si slovní druhy.
- Odhadovaný čas: 10 minut
- Ročník: 5.
- Rozvoj kompetence k učení
- Rozvoj kompetence komunikativní
- Kompetence sociální a personální

Průběh aktivity:

Žáci se rozdělili do dvojic. Každé z nich jsem sama přiřadila slovní druh, konkrétní příklad tohoto slovního druhu si však vymysleli sami. Následně mi jej sdělili, abych se ujistila, že je příklad správný. V průběhu hledání dvojic nedošlo k žádnému problému.

Celkový čas: 15 minut

Hodnocení úkolu žáky:

- Velmi se mi líbil – 10 žáků
- Líbil – 6 žáků
- Nelíbil – 0 žáků

- Lehký – 14 žáků
- Středně těžký – 2 žáci
- Těžký – 0 žáků

Vlastní hodnocení:

Aktivitu si děti velmi oblíbily a chtěly ji hrát každou hodinu. V určování se neobjevovaly téměř žádné chyby.

Tuto činnost lze obměnit. Místo slovních druhů mohou žáci hledat a určovat také číslovky, vzory podstatných jmen nebo též zájmena.

Aktivitu je možné využít i v hodinách matematiky, dramatické, hudební či tělesné výchovy nebo v hodině cizího jazyka.

Hru lze aplikovat v jakémkoli ročníku, záleží na konkrétním zadání. Činnost je vhodná k procvičování či opakování látky. Je možné ji využít na začátku hodiny jako motivaci, na konci jako opakování a částečně jako aktivní relaxaci.

5.14 PEXESO

Popis aktivity:

Žáci hledají k sobě patřící dvojice karet. Na jedné je napsáno konkrétní slovo a v závorce je uvedeno, zda k němu mají hledat synonymum, antonymum či homonymum. Hráči se střídají. Pokud žák nalezne správnou dvojici, hraje znovu.

Ukázka pexesa je v příloze č. 14.

- Učivo: Synonyma, antonyma, homonyma
- Jazyková rovina: Lexikologie
- Cíl: Cílem je procvičit si synonyma, antonyma a homonyma.
- Odhadovaný čas: 15 minut
- Pomůcky: Hrací karty
- Ročník: 5.
- Rozvoj kompetence k učení
- Rozvoj kompetence komunikativní
- Kompetence sociální a personální

Průběh aktivity:

Děti utvořily pět skupin po třech. Do aktivity se zapojily s nadšením. Během hry se několikrát hráči spletli a chtěli si ponechat špatnou dvojici – měli například vyhledat synonymum, ale našli antonymum. Žáci se opravovali navzájem. Po skončení aktivity jsem obešla všechny skupiny a společně jsme zkontrolovali, zda mají správné dvojice.

Celkový čas: 15 minut

Hodnocení úkolu žáky:

- Velmi se mi líbil – 13 žáků
- Líbil – 2 žáci
- Nelíbil – 0 žáků

- Lehký – 12 žáků
- Středně těžký – 3 žáci
- Těžký – 0 žáků

Vlastní hodnocení:

Tuto aktivitu bych doporučila zavést po probrání synonym, antonym a homonym jako opakování či jako procvičování před testem.

Žákům se hra velmi líbila, všichni se zapojili. Je vhodná pro upevnění učiva, ale lze ji využít i k opakování další látky v českém jazyce či i v jiném předmětu.

5.15 ZÁVĚR

Z celkového hodnocení aktivit žáky vyplývá, že se jim aplikované úkoly převážně líbily a nebyly pro ně příliš náročné. Stalo se, že žák, kterému se aktivita zdála složitá, a nedokázal ji splnit, ji ohodnotil jako náročnou a zároveň nezajímavou, tedy se mu nelíbila. Nebylo to však pravidlem. Někteří žáci byli se zadáním úkolu spokojeni, i když se jim jej nepodařilo dokončit.

Během plnění některých úloh se objevily drobné problémy, proto je potřeba provést některé změny v zadání či pravidlech. Lze je pozměnit i tak, aby mohl učitel tyto aktivity využít i v procvičování či opakování jiné látky, a to nejen v češtině, ale je možné do nich zakomponovat i informace z jiných předmětů.

Některé aktivity se odehrávaly ve skupinách, u jiných žáci samostatně vystupovali před třídou. Hry byly navrženy tak, aby rozvíjely komunikativnost dětí a napomáhaly jim zvládat nervozitu při prezentaci před spolužáky, což některým činilo problémy, zvláště jedné dívce, která odmítala před ostatními hovořit. Spolužáci ji nakonec sami povzbudili a dívka se rozmluvila, i když se snažila vše odříkat velmi rychle a potichu. I tak jsem brala její výkon jako úspěšný.

U každé hry jsem odhadla, kolik zabere žákům času. Všechny ale trvaly o pár minut déle, protože jsem nechala dětem tolik prostoru, kolik potřebovaly, aby zadání splnily. Někteří si však s úkoly nevěděli rady nebo udělali na začátku chybu, kterou nemohli najít, a následně tak ztratili motivaci k dokončení zadané úlohy.

Další návrhy aktivit

V následující části popisují návrhy dalších vlastních aktivit vhodných pro opakování látky z českého jazyka. Jsou zaměřeny na gramatické a lexikální učivo a na procvičování stylistiky. Některé činnosti rozvíjejí obě tyto oblasti jazyka zároveň.

Stejně jako předchozí ověřované aktivity jsou i tyto propojeny s jinými předměty a jsou též vhodné pro žáka k nácviku mluveného vystupování před ostatními spolužáky.

5.16 SESTAVOVÁNÍ VĚT

Popis aktivity:

Žáci se rozdělí do skupin po šesti a postaví se do kruhu. Každý představuje jeden slovní druh. První bude zájmeno, druhý podstatné jméno, třetí sloveso, čtvrtý předložka, pátý zájmeno a šestý podstatné jméno. Podle pořadí řekne každý slovo daného slovního druhu tak, aby hráči společně vytvořili větu.

Skupiny se mohou utvářet různě velké, na začátek bych však doporučila spíše menší, než žáci zcela pochopí pravidla hry. Rovněž lze měnit i pořadí slovních druhů a žáci se také mohou vystřídat v jejich přidělování. Bez těchto změn mohou žáci vymyslet několik vět tak, aby dávaly smysl a navazovaly na sebe, a tím vytvořit krátký příběh.

Tato činnost zasahuje do slohové tvorby. Podle rozdělení slovních druhů mohou žáci vymyslet například vyprávění či popis.

- Učivo: Tvoření vět
- Jazyková rovina: Stylistika
- Vzdělávací cíl: Cílem je procvičit si slovní druhy a podílet se na vytváření vět.
- Odhadovaný čas: 15 minut
- Ročník: 5.
- Rozvoj kompetence k učení
- Rozvoj kompetence komunikativní

- Kompetence sociální a personální

5.17 PŘÍBĚH S Ě, JE

Popis aktivity:

Žáci se posadí do kruhu. Každý dostane kartičku, kde je napsáno bě/bje/mě/mně/pě/vě nebo vje. Jeden po druhém vymyslí libovolnou větu se slovem obsahujícím bě/bje/mě/mně/pě/vě nebo vje – dle zadání na kartičce a potom společně i celý příběh na téma, které učitel zadá, například: „*Vítek na prázdninách u babičky a u dědy.*“ Žáci se musí hlásit, aby se navzájem nepřekřikovali, a učitel dává pozor na to, aby se do aktivity všichni zapojili.

- Učivo: Tvoření vět
- Jazyková rovina: Stylistika, ortografie
- Vzdělávací cíl: Cílem je procvičit si psaní *ě* či *je* po souhláskách *b*, *m*, *p* a *v*.
- Odhadovaný čas: 15 minut
- Pomůcky: Kartičky s bě, bje, mě, mně, pě, vě, vje
- Ročník: 5.
- Rozvoj kompetence k učení
- Rozvoj kompetence komunikativní
- Kompetence sociální a personální

5.18 TVOŘENÍ SLOV

Popis aktivity:

Žáci se rozdělí do skupin po třech. Každá dostane karty, na kterých budou napsány různé předpony, přípony, koncovky a základová slova. Úkolem žáků je napsat co nejvíce slov, která vytvoří pomocí základového slova a předpony, přípony, koncovky nebo jejich kombinací. Ta napíšou do sloupců podle toho, zda byla vytvořena pomocí předpony, přípony, koncovky či kombinací. Vyhrává skupina s nejvyšším počtem odvozených slov.

Aktivitu lze vykonávat v různě velkých skupinách či jednotlivě.

- Učivo: Tvoření slov
- Jazyková rovina: Derivologie
- Vzdělávací cíl: Cílem je procvičit si tvoření slov pomocí předpon, přípon a koncovek.
- Odhadovaný čas: 15 minut
- Pomůcky: Karty se slovy pro tvorbu slov
- Ročník: 5.
- Rozvoj kompetence k učení
- Rozvoj kompetence komunikativní
- Kompetence sociální a personální

5.19 KVARTETO

Popis aktivity:

Žáci vytvoří skupiny po třech. Zamíchají a rozdají si karty tak, aby jich měli všichni stejný počet. Cílem této hry je získat čtyři karty, jednu hlavní, na které bude uvedeno např.: *násobná (třikrát, jedenadvacetkrát, sto šestnáctkrát)* a tři vedlejší, na kterých jsou příklady shodné s těmi v závorce na hlavní kartě. U každého příkladu je v závorce uveden druh číslovky, na první kartě tedy bude: třikrát (násobná), na druhé kartě: jedenadvacetkrát (násobná) a na třetí kartě: sto šestnáctkrát (násobná). Začínající žák se zeptá kteréhokoli hráče na určitou kartu, kterou potřebuje k získání všech čtyř karet konkrétního typu číslovek. Pokud dotázaný hráč kartu má, odevzdá ji tazateli. Ten pokračuje dál ve hře stejným způsobem. Pokud dotázaný hráč nedeje v ruce žádanou kartu, dostává se na řadu v hledání karet. Až získá hráč všechny čtyři karty, rozloží je na stůl tak, aby je ostatní hráči viděli. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem získaných karet.

Aktivitu lze propojit i s jinými předměty. Osobně bych zvolila prvouku. Na kartách by byly vyobrazeny například druhy ptáků a ryb, ke kterým je vždy uveden název (viz příloha č. 15). Žáci si tedy opakují nejen látku z českého jazyka, ale rovněž si upevňují látku z prvouky.

- Učivo: Druhy číslovek
- Jazyková rovina: Morfologie
- Vzdělávací cíl: Cílem je zopakovat si číslovky.
- Odhadovaný čas: 10 minut
- Pomůcky: Hrací karty
- Ročník: 5.
- Rozvoj kompetence k učení
- Rozvoj kompetence komunikativní
- Kompetence sociální a personální

5.20 OPIČÍ KRÁL

Popis aktivity:

Žáci se rozdělí do dvojic, z nichž každá dostane hrací desku a dvě figurky (viz příloha č. 16). Oba hráči obdrží svůj balíček karet. Na jedné straně karty je napsaný úkol na souhrnné opakování z mluvnice a na straně druhé řešení. Žáci postaví figurky na start. První hráč přečte druhému zadání úkolu z karty, kterou drží, a kontroluje správnost podle řešení, které je uvedeno na druhé straně karty. Pokud druhý hráč odpoví správně, postupuje figurkou o jedno políčko vpřed, pokud odpoví špatně, zůstává na místě. Vyhrává hráč, který první dosáhne cíle. Stane se tak „Opičím králem“.

Otázky jsou zaměřeny na celkové opakování učiva českého jazyka.

Aktivitu je možno zavést i do jiných předmětů, například do prvouky, vlastivědy či cizího jazyka.

Příklady úkolů z karet:

- Vyjmenuj vyjmenovaná slova po *b*
 - Co jsou synonyma?
 - Urči druhy číslovek: pětkrát, sedmery, tisíc, stá
 - Ze skupiny slov vyhledej podstatná jména pomnožná: kalhoty, ledviny, záda, oči, vlasy, svátky, Vánoce, koberce, neštovice
-
- Učivo: Souhrnné opakování
 - Jazyková rovina: Morfologie, ortografie, lexikologie
 - Vzdělávací cíl: Cílem je souhrnně si zopakovat učivo.
 - Odhadovaný čas: 45 minut
 - Pomůcky: Desková hra, figurky, karty s úkoly
 - Ročník: 5.
 - Rozvoj kompetence k učení
 - Rozvoj kompetence komunikativní
 - Kompetence sociální a personální

5.21 HLEDÁNÍ SLOV

Popis aktivity:

Každý žák dostane kartu a postaví se společně s ostatními do kruhu. Na kartě bude napsáno „hledám“ a pod tím dvě slova (přídavné a podstatné jméno). Dále zde bude napsáno „já mám“ a pod tím jiná dvě slova. Žák řekne, jaká dvě slova hledá, ale tím způsobem, že určí vzor přídavného jména a rod a vzor podstatného jména, například červené jablko – „Hledám dvě slova. První je přídavné jméno vzoru mladý a druhé slovo je rodu středního, vzor město“. Ostatní si přečtou slovní spojení, které je uvedeno pod nadpisem „já mám“ a přemýšlí, zda odpovídá popis hledaného slovního spojení právě tomu jejich. Hledané spojení má vždy jen jeden žák. Ten poté řekne: „Já mám červené jablko“ a tím první žák zkontroluje, zda oba určili správně vzory a rod slovního spojení.

Ukázka dvou karet je v příloze č. 17.

- Učivo: Podstatná jména, přídavná jména
- Jazyková rovina: Morfologie
- Vzdělávací cíl: Cílem je procvičit si vzory podstatných a přídavných jmen.
- Odhadovaný čas: 45 minut
- Pomůcky: Karty s hledanými slovy
- Ročník: 5.
- Rozvoj kompetence k učení
- Rozvoj kompetence komunikativní
- Kompetence sociální a personální

5.22 SKLÁDÁNÍ VĚT

Popis aktivity:

Každý žák dostane několik očíslovaných balíčků s nastříhanými slovy, která bude skládat do vět podle zadání v seznamu. V něm budou uvedena čísla a u nich vždy několik druhů větných členů v určitém pořadí, podle kterého žáci nastříhaná slova poskládají. Číslo balíčku se slovy se pojí k číslu v seznamu.

Příklad pořadí větných členů a slov, která žák poskládá podle tohoto pořadí:

1. podmět, přísudek, přívlastek shodný, předmět, přísudek, předmět

- různá, podporoval, a zajímal se, Rudolf, o alchymii, umění

Po dokončení skládky žáci otočí všechny kartičky. Na zadní straně každé z nich je část obrázku. Pokud je vše poskládáno správně, vyjde celý obrázek. Žák si tím zároveň zkontroluje, zda pracoval správně.

Doporučuji, aby věty nebyly náhodně vybrané, ale aby se jednalo o text k určité látce, kterou děti probírají v jiném předmětu, například ve vlastivědě. Obrázek by se měl rovněž k tomuto tématu vztahovat.

- Učivo: Větné členy
- Jazyková rovina: Syntax
- Vzdělávací cíl: Cílem je procvičit si větné členy.
- Odhadovaný čas: 15 minut
- Pomůcky: Kartičky se slovy
- Ročník: 5.
- Rozvoj kompetence k učení

5.23 MAPA

Popis aktivity:

Žáci dostanou slepou mapu České republiky a kartičky s názvy řek, jezer, měst, krajů, hor, hradů a zámků, které budou napsány dvěma možnými způsoby, a to velkými a malými písmeny. Úkolem žáků je vybrat kartu, na níž je uveden název gramaticky správný, a přiřadit ji k odpovídajícímu místu na mapě.

Žáci si díky této aktivitě opakují nejen velká písmena, ale rovněž také vlastivědné učivo.

- Učivo: Velká písmena
- Jazyková rovina: Onomastika
- Vzdělávací cíl: Cílem je upevnit si znalost psaní velkých písmen.
- Odhadovaný čas: 20 minut
- Pomůcky: Slepá mapa, kartičky s názvy měst, hor, řek apod.
- Ročník: 5.
- Rozvoj kompetence k učení

5.24 ŠTAFETA

Popis aktivity:

Žáci se postaví za sebe do dvou řad. Na zemi, pár metrů před nimi, budou rozmístěny kartičky s různými slovy. Z každé řady vyběhne vždy jeden žák. Ten z první skupiny sebere kartu, kde bude napsáno jednoznačné slovo, a připevní ji magnetem na tabuli pod nadpis „SLOVA JEDNOZNAČNÁ. Žák z druhé skupiny udělá totéž, ale se slovem mnohoznačným. Poté běží zpět, předá štafetu dalšímu spolužákovi plácnutím dlaněmi a ten hned vyběhne pro další kartu. Po skončení hry proběhne společná kontrola, zda jsou všechny karty správně přiřazeny.

Tento úkol využívá prvky z tělesné výchovy. Žáci se v průběhu hry hýbají, navzájem si fandí a podporují se, čímž si upevňují vztahy mezi sebou.

Aktivitu lze využít i k osvojení si jiného učiva v českém jazyce, ale též v jiných předmětech.

- Učivo: Jednoznačná a mnohoznačná slova
- Jazyková rovina: Sémantika
- Vzdělávací cíl: Cílem je upevnit si učivo o jednoznačných a mnohoznačných slovech.
- Odhadovaný čas: 25 minut
- Pomůcky: Kartičky se slovy
- Ročník: 5.
- Rozvoj kompetence k učení
- Kompetence sociální a personální

6 DOTAZNÍK

V následující části uvádím výsledky dotazníkového výzkumu. V dotazníku je uvedeno jedenáct otázek týkajících se využívání didaktických her v českém jazyce na prvním stupni základních škol.

Dotazník jsem vyhotovila na internetové stránce www.surveymonkey.com. Následně jsem ho rozeslala několika paním učitelkám, které znám osobně, a dále jsem dotazník vložila do facebookové skupiny Náměty a inspirace pro paní učitelky a pány učitele, ve které si společně sdílejí různé nápady k výuce. Zpětnou vazbu jsem získala celkem od čtyřiceti osmi učitelů. Ke každému výsledku dotazu uvádím vlastní komentář.

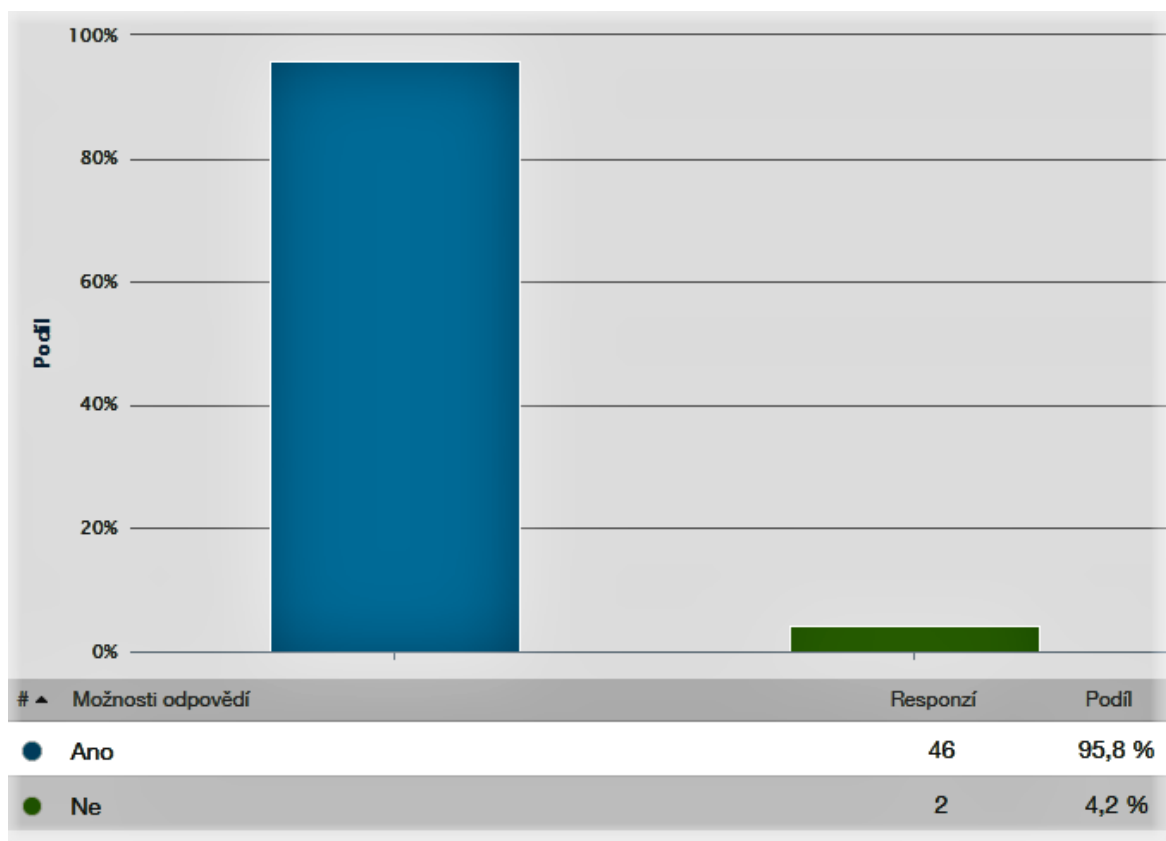
Otázky v dotazníku:

- 1) Využíváte v hodinách českého jazyka didaktické hry?
 - a. Ano
 - b. Ne
- 2) Využíváte didaktické hry v každé hodině českého jazyka?
 - a. Ano
 - b. Ne
- 3) Kolik didaktických her většinou využijete v jedné hodině?
 - a. 1
 - b. 2
 - c. 3 a více
- 4) Vymýslíte vlastní didaktické hry, nebo čerpáte z různých zdrojů?
 - a. Vymýslím vlastní hry
 - b. Čerpám z různých zdrojů
 - c. Vymýslím vlastní hry i čerpám z různých zdrojů
- 5) Pokud čerpáte didaktické hry z různých zdrojů, kterým dáváte přednost nejčastěji?
-
- 6) Zavádíte v hodině vždy novou hru, nebo používáte jednu hru vícekrát?
 - a. Zavádím vždy novou hru
 - b. Jednu hru využiji vícekrát
- 7) V které části hodiny zavádíte didaktické hry? (můžete označit více možností)

- a. Na začátku
 - b. V průběhu
 - c. Na konci
- 8) K jakému účelu didaktické hry nejčastěji využíváte? (může být více možností)
- a. K motivaci
 - b. K upevnění učiva
 - c. K opakování
 - d. K hodnocení (ke klasifikaci žáků)
- 9) Využíváte v didaktických hrách mezipředmětových vztahů?
- a. Ano
 - b. Ne
- 10) Pokud využíváte v didaktických hrách mezipředmětových vztahů, vypište, do jakých předmětů ponejvíce zasahují.
-
- 11) Do kterých jazykových rovin zasahujete didaktickými hrami?

Výsledky:1) Využíváte v hodinách českého jazyka didaktické hry?

- a. Ano
- b. Ne

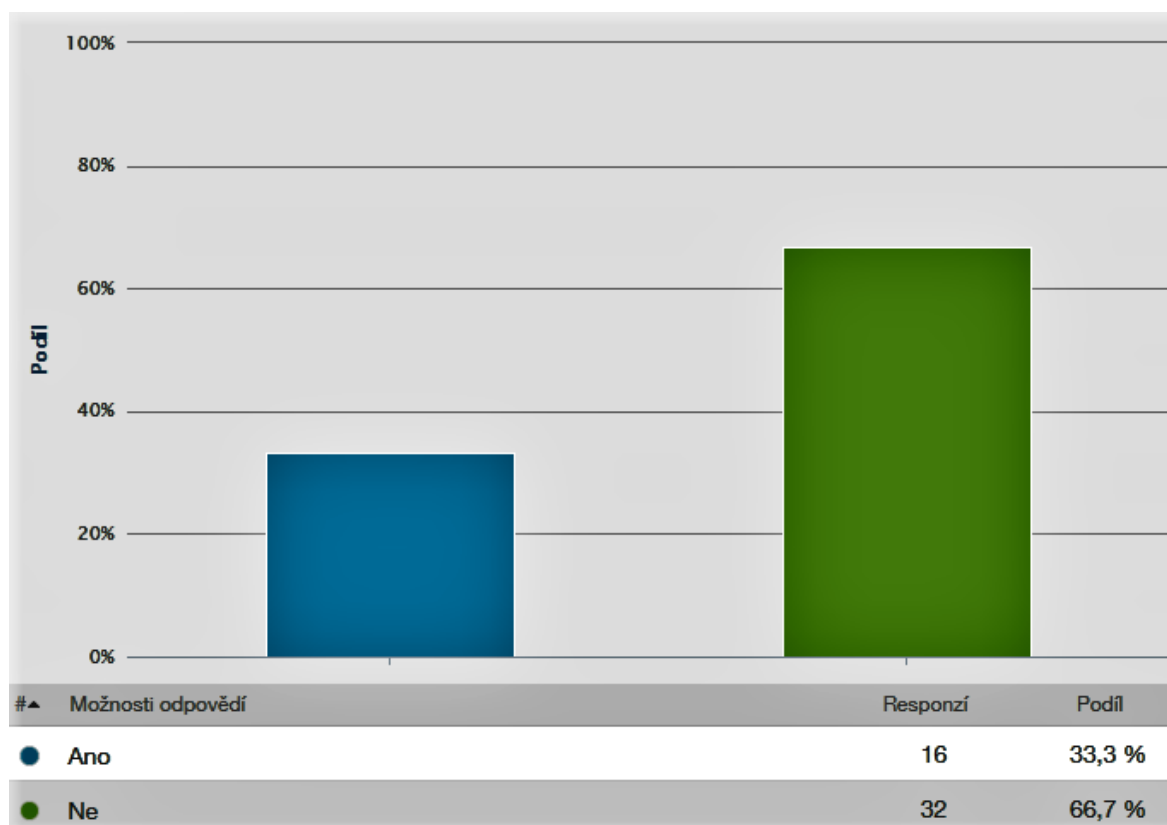
Graf 1: Výzkum využívání didaktických her v hodinách českého jazyka

(Zdroj: autor)

Téměř všichni respondenti odpověděli na tuto otázku kladně. Oceňují, že učitelé využívají didaktických her. Žáci během hry aktivně odpočívají, ale zároveň se učí. Je tedy velmi účinná a lze ji zařadit do všech předmětů. Dle mého názoru je metoda didaktické hry ve vyučování nepostradatelná, přestože nevyhovuje všem učitelům.

2) Využíváte didaktické hry v každé hodině českého jazyka?

- a. Ano
- b. Ne

Graf 2: Výzkum pravidelného využívání didaktických her v hodinách českého jazyka

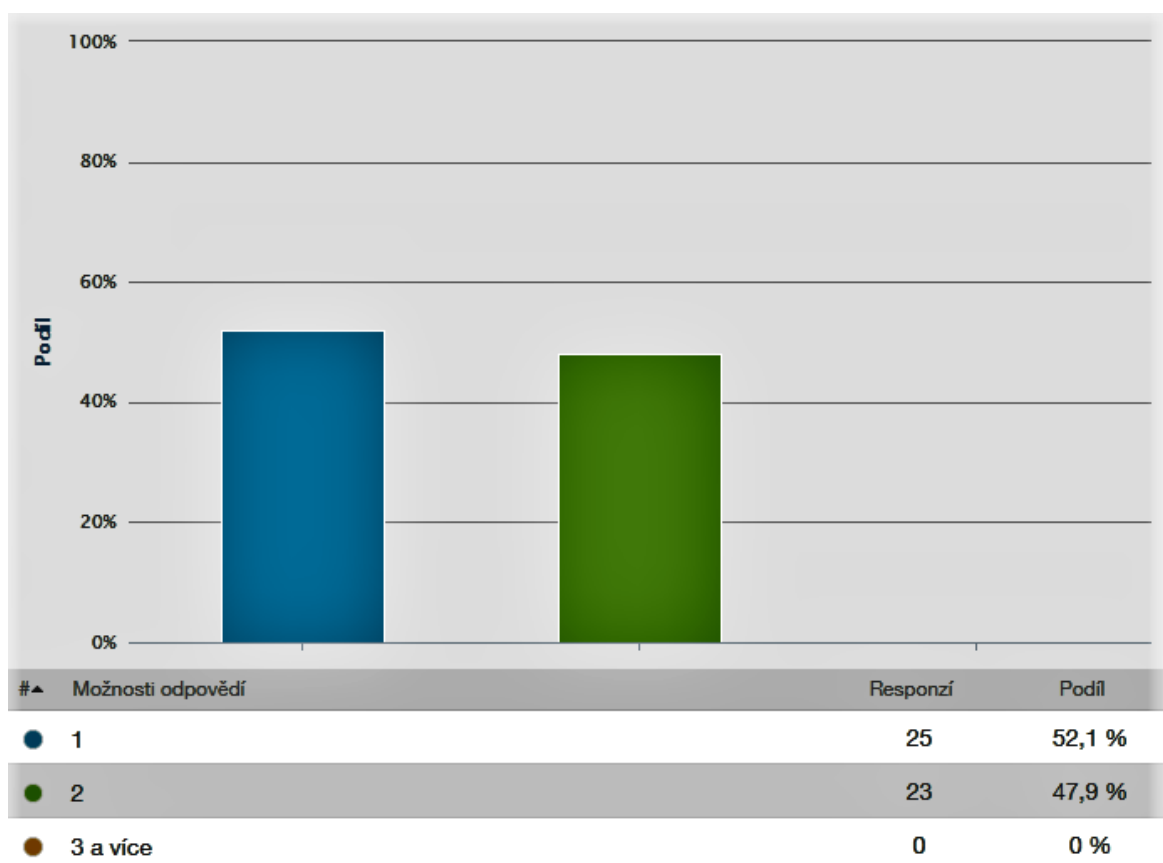
(Zdroj: autor)

Na tuto otázku odpovědělo kladně celkem šestnáct učitelů a třicet dva záporně. Myslím si, že je vhodné využívat různých her v každé hodině, alespoň krátké, které mohou sloužit jako motivace na začátku hodiny. Rovněž chápu, že je pro učitele náročné připravovat podobné úkoly na všechny hodiny. Jsem si jistá, že pokud nepřipraví dětem hru do českého jazyka, připraví ji v ten samý den do jiného předmětu.

3) Kolik didaktických her většinou využijete v jedné hodině?

- c. 1
- d. 2
- e. 3 a více

Graf 3: Výzkum počtu užívaných didaktických her v jedné hodině českého jazyka



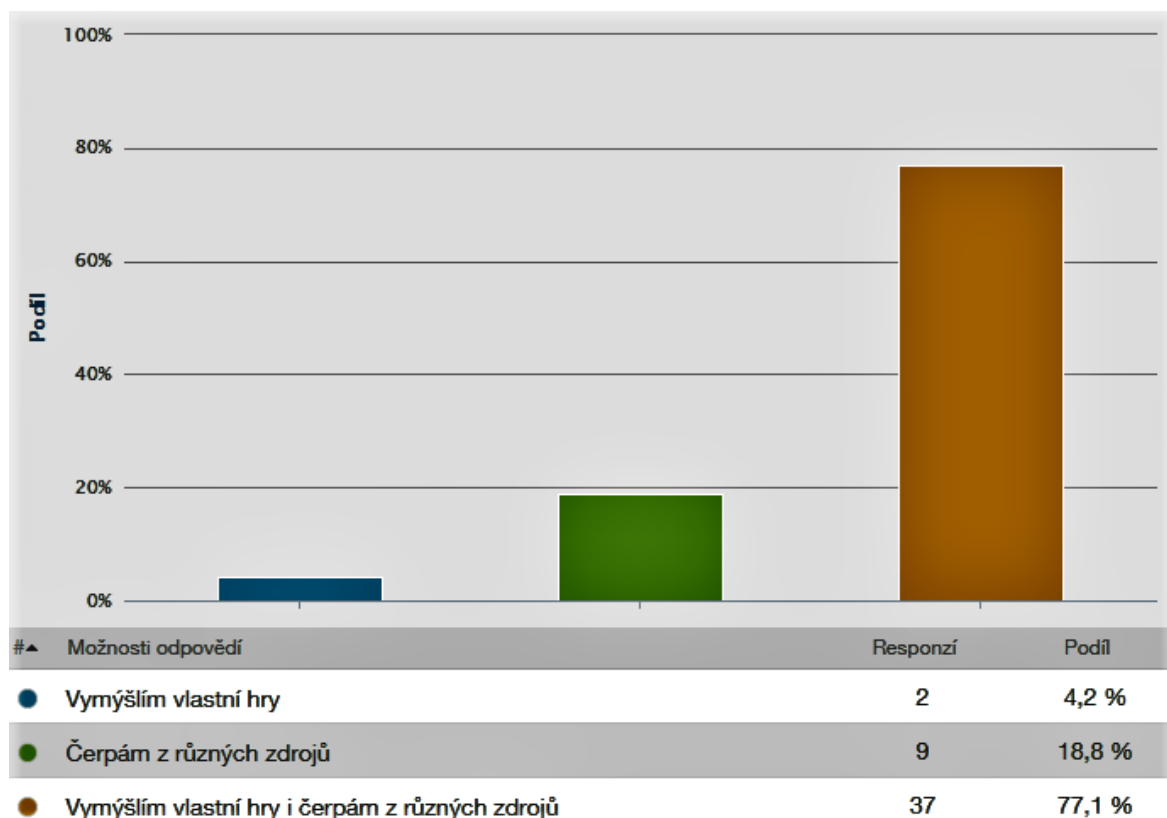
(Zdroj: autor)

Jednu hru během hodiny využije dvacet pět a dvě hry dvacet tři dotázaných. V některých hodinách stačí jedna aktivita. Ta může zabrat hodně času, a proto by se jiná již nestihla. Místo další didaktické hry mohou učitelé využívat i jiných metod výuky. Dvě či více aktivit by se mohly, dle mého názoru, využívat zejména v hodinách opakovacích.

4) Vymýšlíte vlastní didaktické hry, nebo čerpáte z různých zdrojů?

- a. Vymýšlím vlastní hry
- b. Čerpám z různých zdrojů
- c. Vymýšlím vlastní hry i čerpám z různých zdrojů

Graf 4: Zdroje získávání didaktických her pro hodiny českého jazyka



(Zdroj: autor)

Z odpovědí na tuto otázku vyplývá, že pouze dva respondenti vymýšlí vlastní hry, devět čerpá z různých zdrojů a třicet sedm kombinuje obě tyto varianty, což je, dle mého názoru, nejlepší. Učitel nemusí vždy nalézt v odborné literatuře či na internetu vhodné úkoly k určitému tématu, proto si vytvoří své vlastní aktivity, které pak může sdílet s ostatními učiteli. Existuje mnoho knih a internetových stránek, kde lze objevit zajímavé hry a rady k výuce, proto doporučuji hledat inspiraci v různých zdrojích.

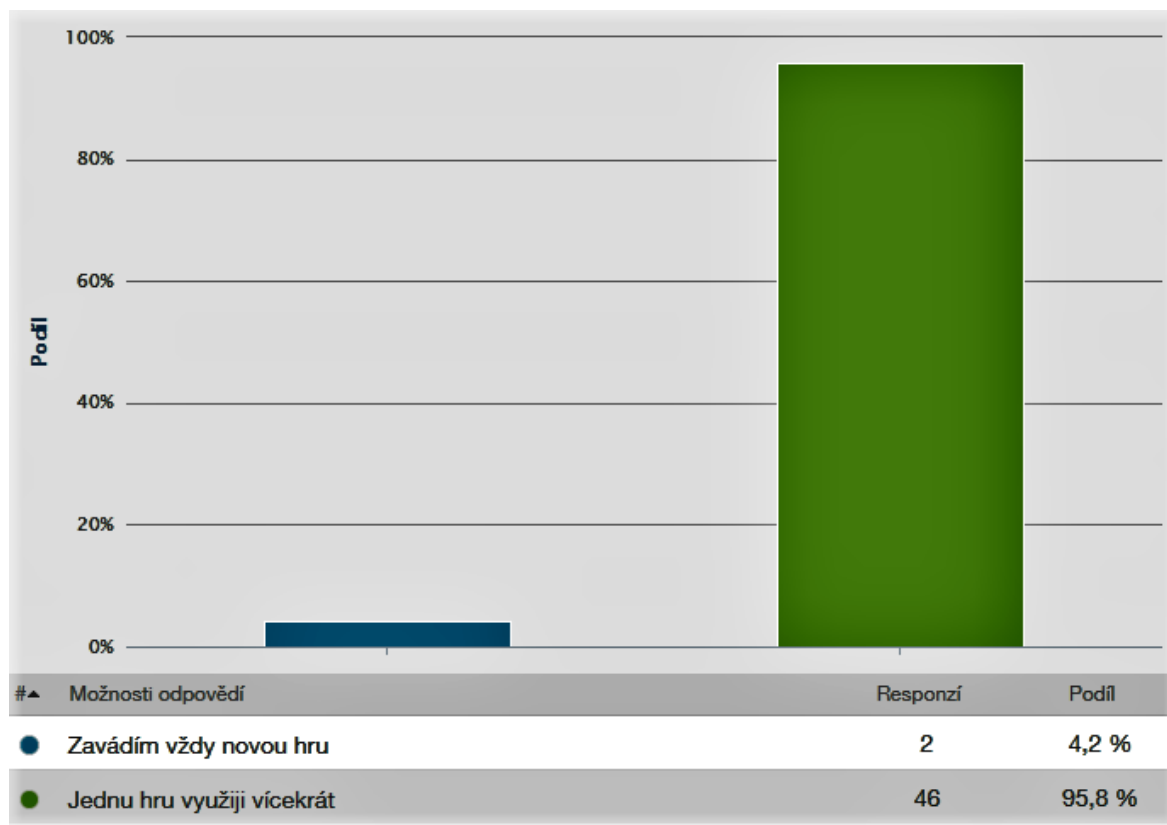
5) Pokud čerpáte didaktické hry z různých zdrojů, kterým dáváte přednost nejčastěji?

Učitelé nachází inspiraci na internetu, v knihách či od kolegů. Nejčastěji využívají různé internetové stránky, například facebook, kde existují skupiny, ve kterých si učitelé poskytují ukázky prací žáků, sdělují si nápady a tipy vedoucích k efektivnímu vyučování. Rady od kolegů jsou velmi cenné. Hry jsou již ověřené a kolegové k nim mohou sdělit další informace - například to, čeho se v průběhu vyvarovat nebo co vylepšit.

6) Zavádíte v hodině vždy novou hru, nebo používáte jednu hru vícekrát?

- a. Zavádím vždy novou hru
- b. Jednu hru využiji vícekrát

Graf 5: Četnost užívání didaktických her v hodinách českého jazyka



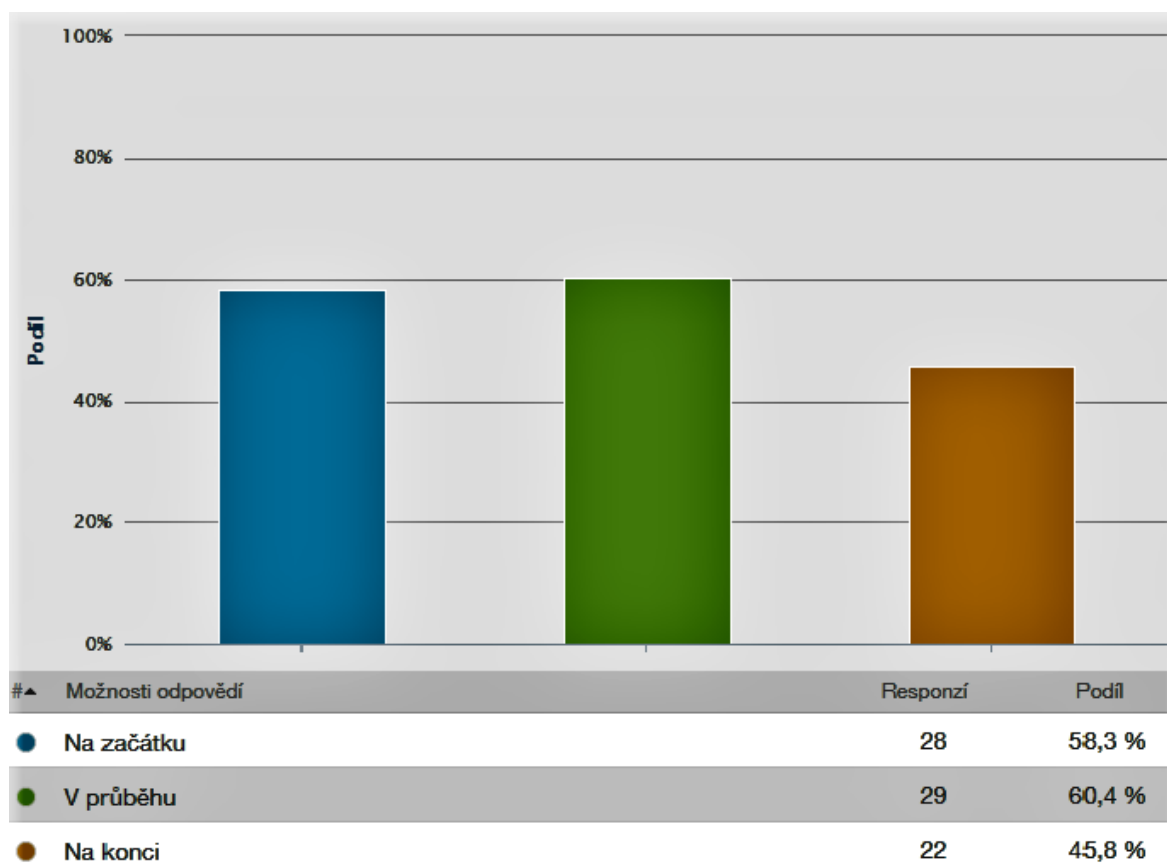
(Zdroj: autor)

Dva dotazovaní používají vždy novou hru, ostatní využijí jednu vícekrát. Dle mého názoru je opakování her důležité. Žáci nemusí poprvé pochopit danou aktivitu, a tím se pro ně stane nepřínosnou a nezábavnou. Po jejím dalším aplikování se žáci zdokonalují a hru si mohou oblíbit. Některé aktivity zaujmou ihned, a proto děti vyžadují jejich opakování v dalších hodinách. Z hlediska učitelovy přípravy na hodinu je snazší využít jednu hru častěji, než se stále snažit hledat či vymýšlet nové úkoly.

7) Ve které části hodiny zavádíte didaktické hry? (můžete označit více možností)

- a. Na začátku
- b. V průběhu
- c. Na konci

Graf 6: Výzkum zavádění didaktických her v průběhu hodiny českého jazyka



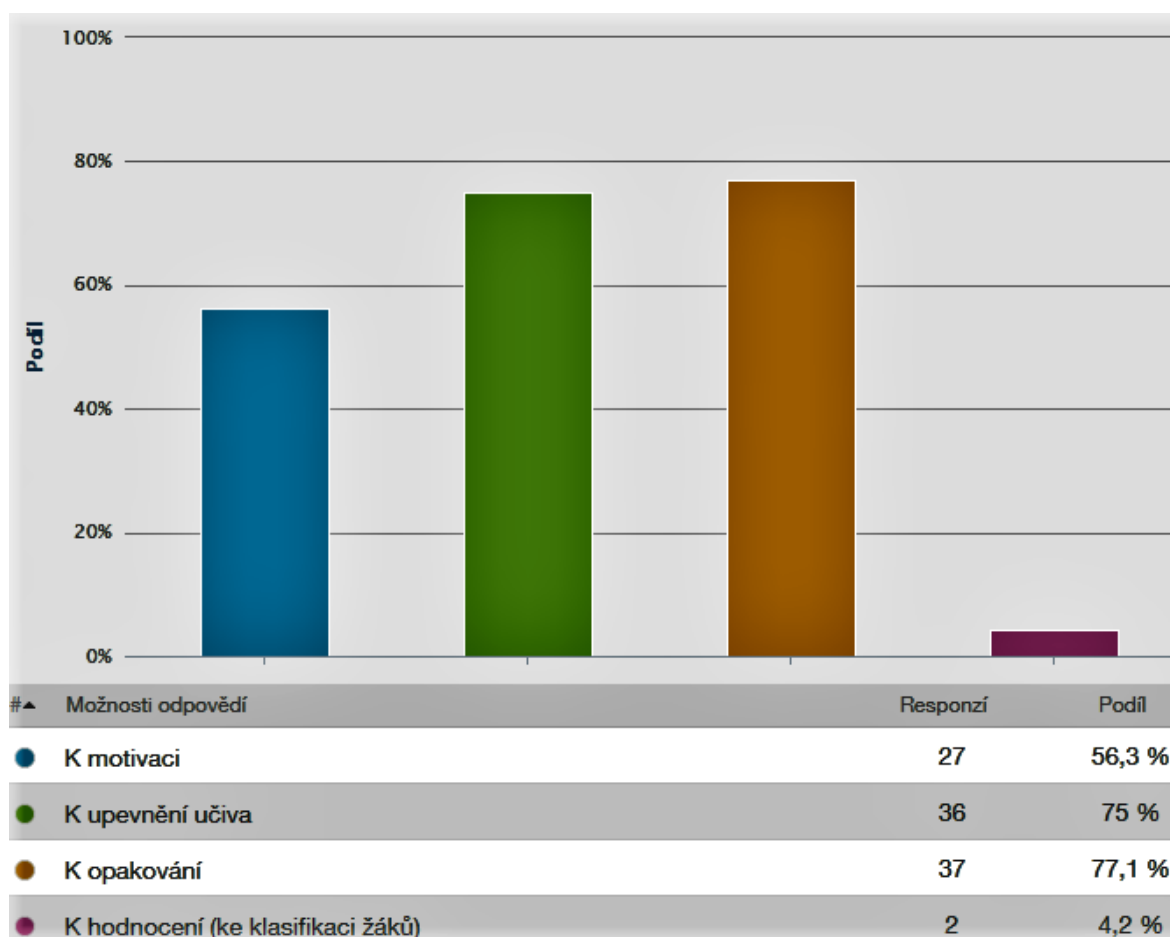
(Zdroj: autor)

Učitelé zavádějí didaktické hry na začátku, v průběhu i na konci hodiny. Aktivity využívají ve všech jejích částech, což je, dle mého názoru, správné. Hry mohou sloužit na začátku hodiny jako vhodná motivace, v průběhu k nácviku a upevnění látky a na konci k opakování.

8) K jakému účelu didaktické hry nejčastěji využíváte? (může být více možností)

- a. K motivaci
- b. K upevnění učiva
- c. K opakování
- d. K hodnocení (ke klasifikaci žáků)

Graf 7: Účel využívání didaktických her v hodinách českého jazyka



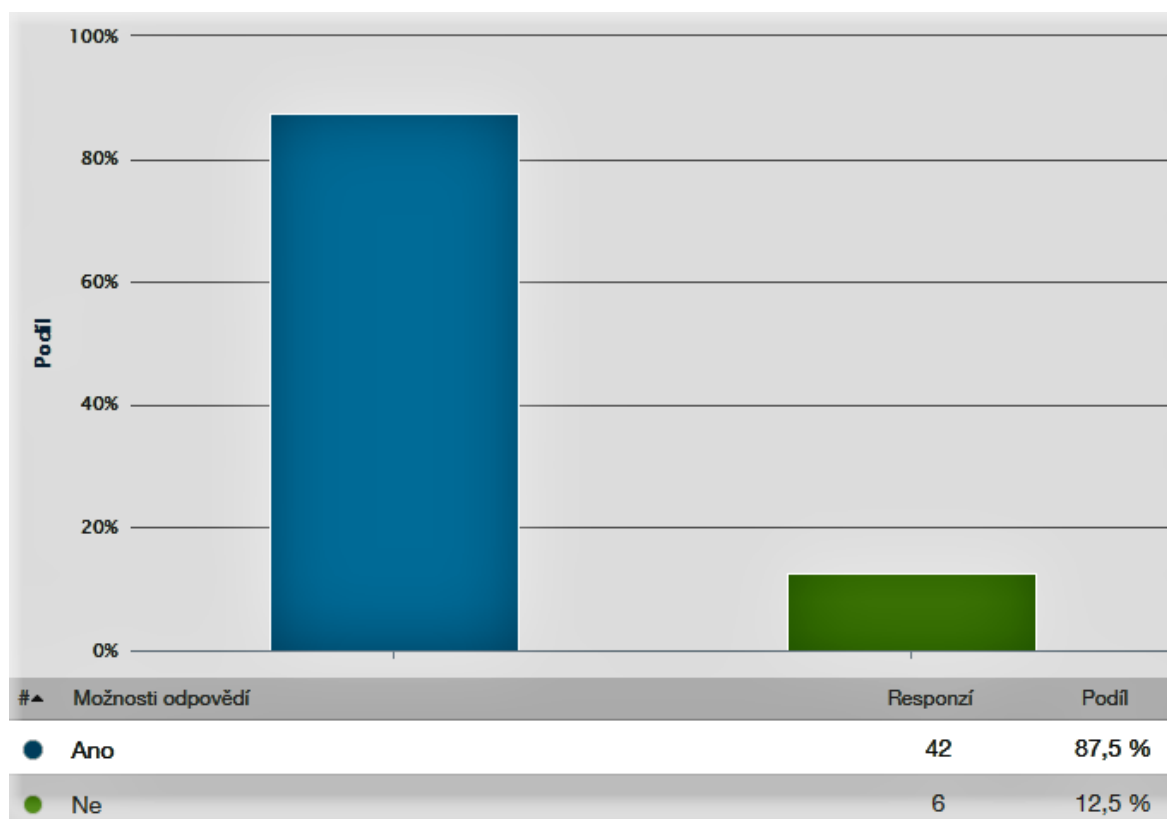
(Zdroj: autor)

Didaktických her je nejvíce využíváno k upevnění učiva a k opakování. Vyučující je zavádějí rovněž i jako motivaci, ovšem v menší míře. Ke klasifikaci se téměř nevyužívají. Dle mého názoru by bylo vhodné žáky hodnotit pomocí didaktických her, jelikož během jejich plnění by nebyli příliš nervózní jako během klasického zkoušení, a tím by se vyvarovali zbytečných chyb.

9) Využíváte v didaktických hrách mezipředmětových vztahů?

- a. Ano
- b. Ne

Graf 8: Využívání mezipředmětových vztahů v hodinách českého jazyka



(Zdroj: autor)

Většina odpovídajících uvedla, že využívá mezipředmětových vztahů. To je velmi výhodné, jelikož si žáci osvojí více informací. Nezabývají se jen jedním tématem,

pozornost odvedou i k jiným zajímavostem, což udrží jejich pozornost a zaujetí. Využívání mezipředmětových vztahů proto velmi doporučuji.

10) Pokud využíváte v didaktických hrách mezipředmětových vztahů, vypište, do jakých předmětů ponejvíce zasahují.

V didaktických hrách lze propojit různé předměty. Učitelé nejčastěji zasahují do prvouky, matematiky, vlastivědy, hudební a výtvarné výchovy. Osobně nejvíce doplňuji aktivity informacemi z prvouky a vlastivědy a rovněž využívám prvky dramatické a tělesné výchovy jako formy aktivního odpočinku.

11) Do kterých jazykových rovin zasahujete didaktickými hrami?

Učitel by měl zavádět takové aktivity, díky kterým by si žáci procvičili učivo z různých jazykových rovin. Z odpovědí na tuto otázku plyne, že vyučující aplikují didaktické hry nejvíce v jazykových rovinách, jakými jsou morfologie, lexikologie a syntax a dále pak také fonologie, ortografie či sémantika.

ZÁVĚR

Diplomová práce byla zaměřena na využívání aktivit s prvky hravosti a soutěživosti při opakování učiva českého jazyka na prvním stupni ZŠ. V teoretické části jsem se zabývala didaktikou a výukovými metodami, především didaktickou hrou. Praktickou část jsem věnovala souboru vlastních aktivit s prvky hravosti a soutěživosti vedoucích k opakování učiva českého jazyka na první stupni základní školy. Aplikované hry nebyly pro žáky náročné a většina z nich se jim líbila. Proto bych je doporučila ve výuce hojně využívat. Tím, že jsem je vyzkoušela v praxi, mohla jsem snadno odstranit i některé dílčí nedostatky her a na příští výuku je lépe připravit. Aktivity lze zavádět téměř ve všech částech hodiny, například pro účely motivace, fixace či opakování látky. Všechny uvedené typy úkolů je možno různě obměňovat a dále s nimi pracovat. Rovněž se mohou využít k procvičování učiva a získávání nových informací i v jiných předmětech, jakými jsou třeba prvouka, vlastivěda, hudební výchova atd.

V praktické části dále uvádím výsledky dotazníkového šetření týkajícího se využívání didaktických her v českém jazyce na prvním stupni základní školy. Didaktické hry považuji za velmi důležitou vyučovací metodu, proto jsem ráda, že téměř všichni učitelé je ve svých hodinách využívají. Doufám, že některé mé návrhy aktivit učitelé upotřebí v praxi či se jimi alespoň inspirojí.

Vypracováním této práce jsem získala mnoho praktických zkušeností a podnětů pro přípravu na mé budoucí učitelské povolání.

SUMMARY

This master's thesis is intended to portray to the reader the use of didactic games in the educational process in elementary schools. It's divided into two parts. The first, theoretical part, is focused on the didactics of the Czech language and its educational methods, especially regarding didactic games. The second, practical part, encompasses a variety of original proposals of activities with elements of playfulness and competition, some of which were applied in practice. Furthermore, a survey is also included, the purpose of which was to discover the application of didactic games by teachers in elementary schools.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- BRABCOVÁ, Radoslava. *Didaktika českého jazyka pro studující učitelství na prvním stupni základní školy*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1990. Učebnice pro vysoké školy (Státní pedagogické nakladatelství). ISBN isbn80-04-24251-0.
- ČERVENKOVÁ, Iva. Výukové metody a organizace vyučování. *www.projekty.osu.cz* [online]. Ostrava, 2013 [cit. 2018-06-14]. Dostupné z: <http://projekty.osu.cz/svp/opory/pdf-cervenkova-vyukove-metody-a-organizace-vyučovani.pdf>
- DRAGONOVÁ, Jana. *Možnosti využití didaktických her v českém jazyce*. Brno, 2009. Diplomová práce. Masarykova univerzita.
- DUROZOI, Gérard. *Filozofický slovník*. Praha: EWA, 1994. ISBN 80-85764-07-5.
- HARTL, Pavel a Helena HARTLOVÁ. *Psychologický slovník*. Praha: Portál, 2000. ISBN 807178303x.
- JANKOVCOVÁ, Marie, Jiří KOUDELA a Jiří PRŮCHA. *Aktivizující metody v pedagogické praxi středních škol*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1989. Pedagogická teorie a praxe. ISBN 80-04-23209-4.
- KREJČOVÁ, Eva a Marta VOLFOVÁ. *Didaktické hry v matematice*. Vyd. 3. Hradec Králové: Gaudeamus, 2001. ISBN 80-7041-423-5.
- MÁDROVÁ, Eva. *Učíme se hrou*. Ilustroval Miroslava JAKEŠOVÁ. Praha: Práce, 1995. Knihy pro rodiče (Práce). ISBN 80-208-0373-4.
- MALACHOVÁ, Marie. *Didaktická hra a její motivační role v primární přírodovědě*. Brno, 2007. Diplomová práce. Masarykova univerzita.
- MAŇÁK, Josef a Vlastimil ŠVEC. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003. ISBN 80-7315-039-5.
- MASARIKOVÁ, A. *Didaktická hra vo výchovno-vzdelávacom procese: Quo vadis výchova?* Bratislava : SPN, 1994

-
- MIŠURCOVÁ, Věra; FIŠER, Jiří; FIXL, Viktor. Hra a hračka v životě dítěte. 1. vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980.
 - MOJŽÍŠEK, L. Vyučovací metody. Praha: SPN, 1975.
 - NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě: [od 9 do 99 let]*. Vyd. 3. Ilustroval Petr ĎOUBALÍK. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-405-2.
 - PETTY, Geoffrey. *Moderní vyučování*. Vyd. 3. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-978-x.
 - POLÁKOVÁ, Zuzana. *Didaktická hra ve výuce dějepisu na druhém stupni základní školy*. Praha, 2009. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze.
 - PRŮCHA, Jan, Jiří MAREŠ a Eliška WALTEROVÁ. *Pedagogický slovník*. 4. aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-772-8.
 - SOCHOROVÁ, Libuše. Didaktická hra a její význam ve vyučování. *www.clanky.rvp.cz* [online]. 2011 [cit. 2018-06-15]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/k/teorie%20hry/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAM-VE-VYUCOVANI.html/>
 - ŠIKULOVÁ, Renata, RYTÍŘOVÁ Vlasta a Milada LINHARTOVÁ. *Pohádkové příběhy k zábavě i k učení*. Praha: Grada Publishing a.s., 2006.

SEZNAM GRAFŮ

Graf 1: Výzkum využívání didaktických her v hodinách českého jazyka	68
Graf 2: Výzkum pravidelného využívání didaktických her v hodinách českého jazyka.....	69
Graf 3: Výzkum počtu užívaných didaktických her v jedné hodině českého jazyka	70
Graf 4: Zdroje získávání didaktických her pro hodiny českého jazyka	71
Graf 5: Četnost užívání didaktických her v hodinách českého jazyka	72
Graf 6: Výzkum zavádění didaktických her v průběhu hodiny českého jazyka	73
Graf 7: Účel využívání didaktických her v hodinách českého jazyka.....	74
Graf 8: Využívání mezipředmětových vztahů v hodinách českého jazyka.....	75

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha č. 1 – Dotazník

Příloha č. 2 - Domino

Příloha č. 3 - Zašifrovaný obrázek

Příloha č. 4 - BĚ, BJE, MĚ, MNĚ, VĚ, VJE

Příloha č. 5 - Křížovka

Příloha č. 6 - Úkoly k tajence

Příloha č. 7 - Samec, samice, mládě

Příloha č. 8 - Osmisměrka

Příloha č. 9 – Povolání

Příloha č. 10 - Komiks

Příloha č. 11 - Bajka

Příloha č. 12 - Přirovnání - spojování

Příloha č. 13 – Přirovnání

Příloha č. 14 – Pexeso

Příloha č. 15 - Kvarteto

Příloha č. 16 - Opičí král

Příloha č. 17 – Hledání slov

PŘÍLOHY

Příloha č. 1 - Dotazník

Ohodnoťte úkol „KŘÍŽOVKA“

1) Jak se vám úkol líbil?

1 – velmi se mi líbil 2 – líbil 3 – nelíbil

2) Jak vám přišel úkol obtížný?

1 – lehký 2 – středně těžký 3 – těžký

Ohodnoťte úkol „SAMEC, SAMICE, MLÁDĚ“

1) Jak se vám úkol líbil?

1 – velmi se mi líbil 2 – líbil 3 – nelíbil

2) Jak vám přišel úkol obtížný?

1 – lehký 2 – středně těžký 3 – těžký

Ohodnoťte úkol „ODPOVĚZ POHYBEM“

1) Jak se vám úkol líbil?

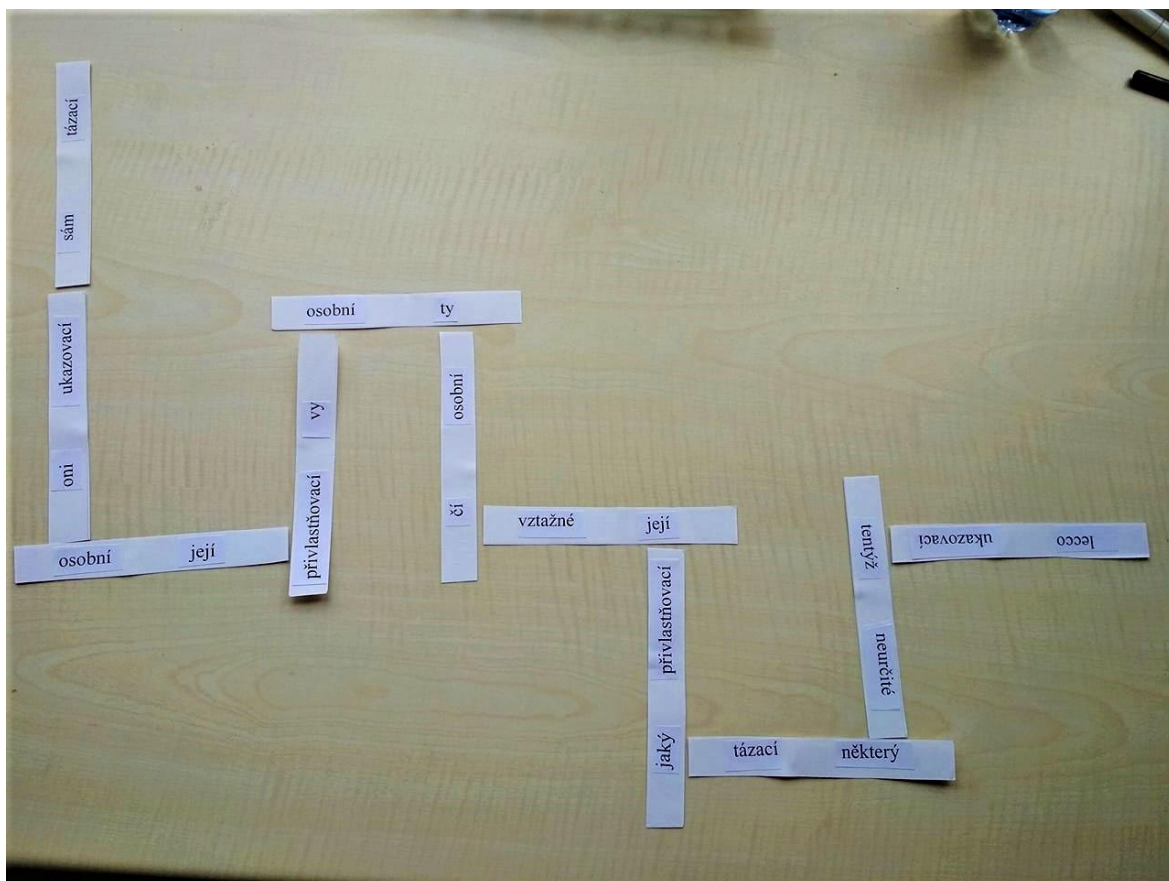
1 – velmi se mi líbil 2 – líbil 3 – nelíbil

2) Jak vám přišel úkol obtížný?

1 – lehký 2 – středně těžký 3 – těžký

(Zdroj: autor)

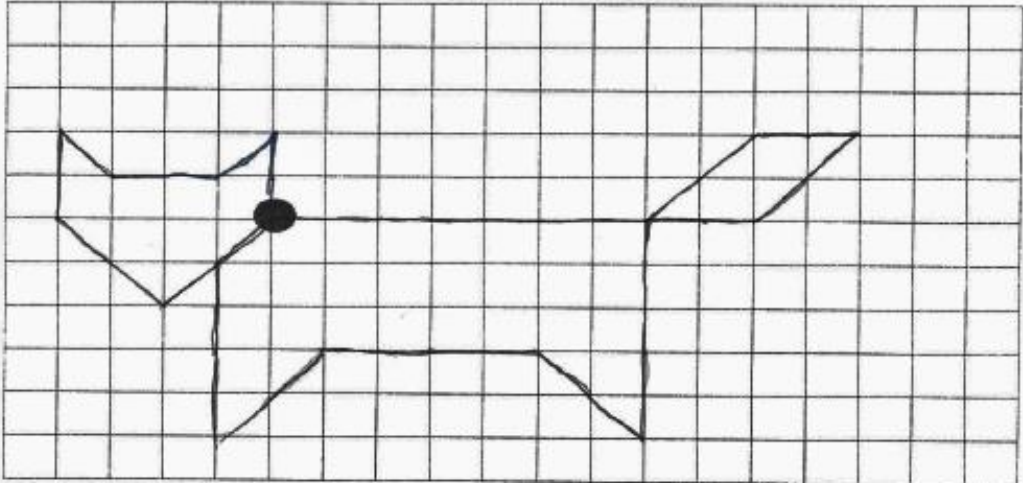
Příloha č. 2 - Domino



(Zdroj: autor)

Příloha č. 3 – Zašifrovaný obrázek

ZAŠIFROVANÝ OBRÁZEK
Zjistěte, jaký obrázek se skrývá pod šifrou.

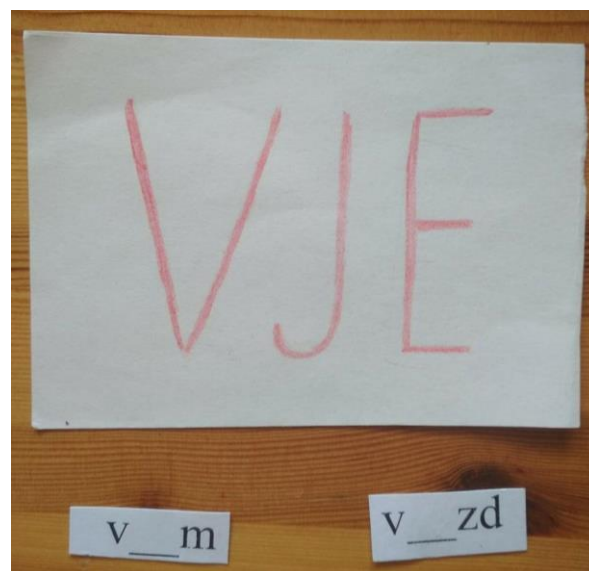
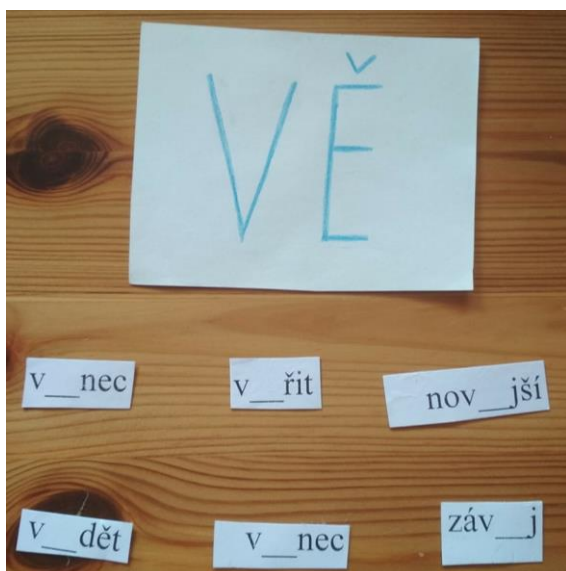
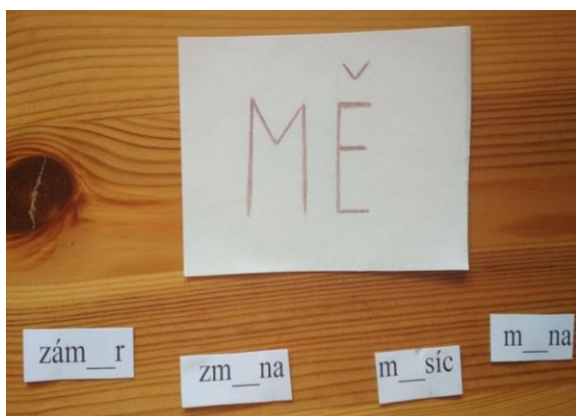
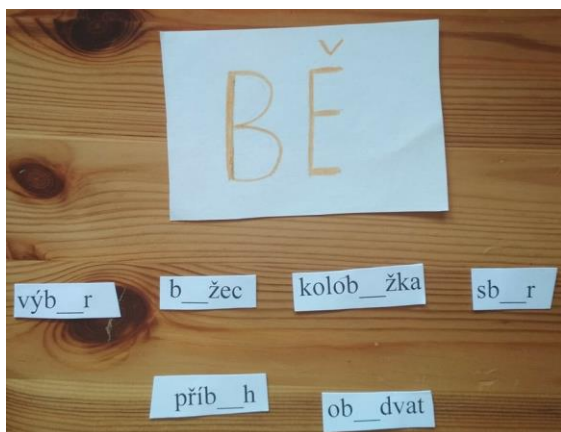


←	zájmena	↑	číslovky	→	slovesa
↗	příslovce	↘	předložky	↖	spojky
↙	částice	↓	citoslovce		

třetí, pět, pro, tento, můj, ale, au, burr, ať, kóž, málo, dnes, šla, spát, urvaříš, podíváme, přeji,
čist, psali, hledíš, nahoře, dobře, štěkat, věděl, před, za, nikdo, lecco, mňau, haf, chjehi, prásk,
tlesk, protože, nebo, jejich, takový, žádáý, my, vedle, re, dvoje, patnáct, dvěma, šestý, tisíc

(Zdroj: autor)

Příloha č. 4 – BĚ, BJE, MĚ, MNĚ, VĚ, VJE



(Zdroj: autor)

Příloha č. 5 - Křížovka

KŘÍŽOVKA

1)

S	T	A	V	E	N	Í	✓
---	---	---	---	---	---	---	---

2)

H	L	E	Ň	Ý	Ž	D	✓
---	---	---	---	---	---	---	---

3)

		H	R	A	D	✓
--	--	---	---	---	---	---

4)

			V	Y	K	Ř	i	Ě	N	Í	K	✓
--	--	--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

5)

			N	E	T	O	P	Ý	R	✓
--	--	--	---	---	---	---	---	---	---	---

6)

E	I	T	O	S	L	O	V	Ě	E	J
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

7)

			K	O	S	T	✓
--	--	--	---	---	---	---	---

8)

B	Ý	T	✓
---	---	---	---

- ① vzor podstatných jmen, rod střední
- ② sedmé vyjmenované slovo po *m*
- ③ vzor podstatných jmen, rod mužský neživotný
- ④ interpunkční znaménko v rozkazovací větě
- ⑤ čtvrté vyjmenované slovo po *p*
- ⑥ neohebný slovní druh označující zvuky
- ⑦ vzor podstatných jmen, rod ženský
- ⑧ synonymum ke slovu existovat

(Zdroj: autor)

Příloha č. 6 – Úkoly k tajence

ÚKOLY K TAJENCE

1) Vymyslete ke slovu *velký* synonymum.

veliký, obrovský, velikáncký ✓

2) Vymyslete ke slovu *velký* antonymum.

malý, malinký, mňaví, ✓

3) Jaký je rozdíl mezi slovy *výr* a *vír*? Uveďte na příkladu.

výr je mořní sova. vír svíl listí na kromadu. ✓
výr je sova . vír jako vodní vír

4) Napište název jiného druhu sovy, které se také vyskytuje ve vyjmenovaných slovech.

výr, sjíček, ✓

(Zdroj: autor)

Příloha č. 7 – Samec, samice, mládě

SAMEC, SAMICE, MLÁDĚ

Doplňte názvy zvířat ve správných tvarech. Můžete pracovat ve dvojici.

Pád	Samec	Samice	Mládě
1.	zeleň	Laň	laně koland
2.	Daňka	daněli	daněle
3.	vlk bykovi	kraví	Teletí
4.	káčník	Kachny	kachnička
5.	Houšer	husa	houšerko
6.	Lajci	rajci	Zajíčkovi
7.	Lišákem	liškou	liščákky

Vyberte si jedno zvíře z tabulky a nakreslete ho. K obrázku napište název zvířete, jeho rod a vzor.

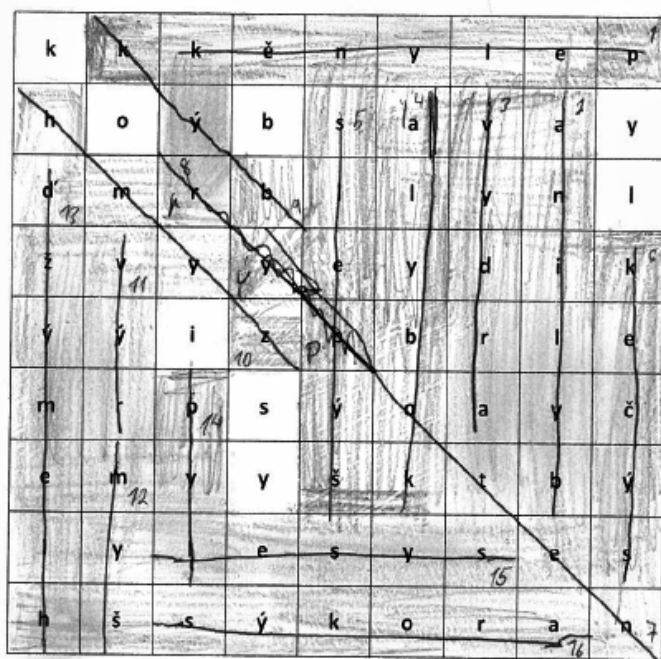


(Zdroj: autor)

Příloha č. 8 - Osmisměrka

OSMISMĚRKA

V osmisměrce je ukryto patnáct vyjmenovaných slov. Najděte a vyškrtejte všechna tato slova.
Zbylá písmena napište na řádek pod tabulkou a vyjde vám tajenka.



*kelynět, bylin, slepiš, kobyla,
vydra, bylina, sýpek, melopijí,
pyze,*

Tajenka: kobylisý

K jakému vyjmenovanému slovu je slovo z tajenky příbuzné? kobyla

(Zdroj: autor)

Příloha č. 9 - Povolání

V práci pomáhám svíratům čím je když jsou
nemocná nebo zraněná. Ke své práci potřebuji
injekce a pomůcky skoro jako pro doktora. Pracuji
samostatně ale někdy i ve skupině. ~~Časdy~~
potřebuji pomoci práci hlavně se svíraty.

(Zdroj: autor)

Příloha č. 10 – Komiks

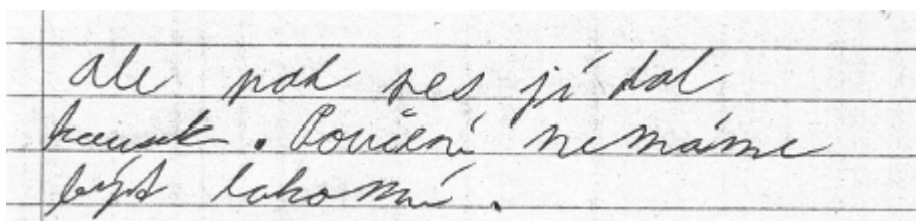


(Zdroj: autor)

Příloha č. 11 - Bajka

- Johnson ~~John~~ kůň
 ovce kosa vrána pes
 kočka kosa medvěd
 krava kaba čap slepice
 osel opice lev
 slon

Opice a pes
 Žilá. kdysi dávno na sedmém
 úhorku a saudmém nouštku v
 malé džungli opice jménem Cecil.
 Ta opice měla ráda banány.
 Jednou do džungle připlul pes
 jménem Ben. Opice Cecil ho viděl
 a nejrůzněji se sňovala
 do dušeho prouha kde měla
 svůj domov. Pes proskočil
 džungli a najednou viděl
 opici jak jí banány. Pes jí řekl
 opice dáš mi taky banán
 ale opice řekla sene je to
 banány. misou jíst jenom
 opice. Pes opiti řekl opice
 ráda kolem poledne
 přišel ke největší palme.
 Opice se šel na sladký kokos.
 Druhý den opice šel ke největší
 palme kde čekal. Pes jí
 kokos a opice řekla dáš taky
 mi kokos. Ale pes řekl že ne



(Zdroj: autor)

Příloha č. 12 – Přirovnání - spojování

PŘIROVNÁNÍ
Spoj, co k sobě patří.

Hubený jako	pomněnka
Modrý jako	topol
Rudý jako	rys
Chytrý jako	liška
Bystrý jako	rak
Vysoký jako	proutek
Bledý jako	uhel
Černý jako	stěna

(Zdroj: autor)

Příloha č. 13 - Přirovnání

rychlý jako gpard
mys
kij
auto
motoroka
skharika
formule
spalok
šp
váček (ironie)
blesk
pes
kočka
myš
had
čas
čap
draček

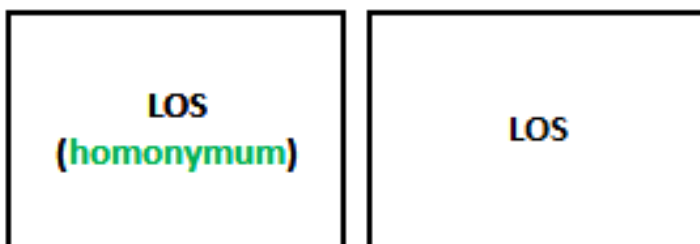
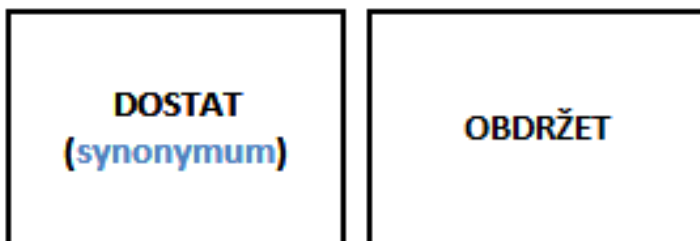
šleutý jako slunce, květ,
molyt, cibron, banjín, slabo
medový dete pít, med, minsoot

lehký jake

- 1 pířko
- 2 mrak mráček
- 3 mrak
- 4 papír
- 5 vlas
- 6 motýlek
- 7 líbaci drak
- 8 chmíř
- 9 listí
- 10 miska

(Zdroj: autor)

Příloha č. 14 – Pexeso



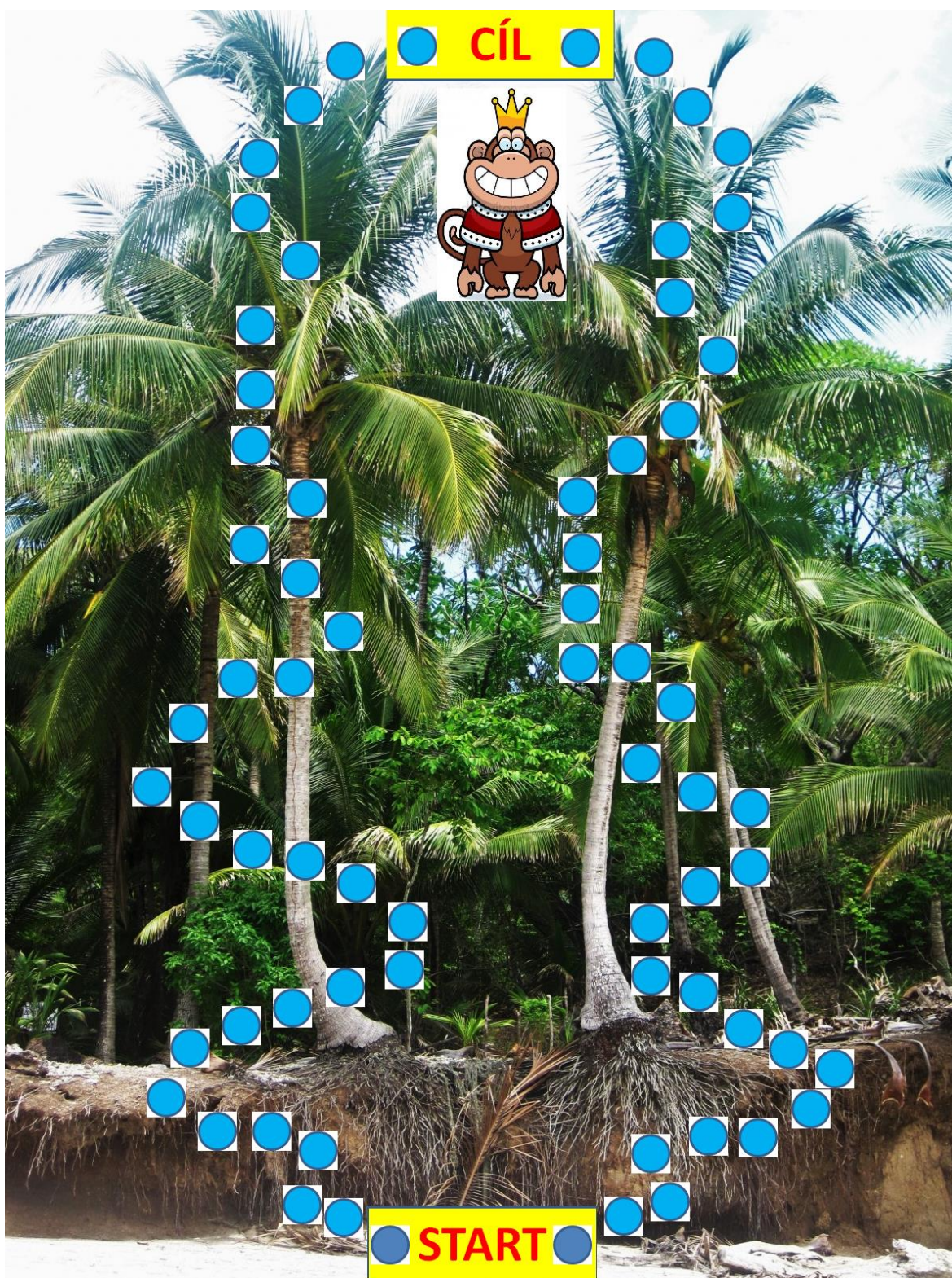
(Zdroj: autor)

Příloha č. 15 – Kvarteto



(Zdroj: autor)

Příloha č. 16 – Opičí král



(Zdroj: autor)

Příloha č. 17 – Hledání slov

„HLEDÁM“

ryzí zlato

„JÁ MÁM“

červené jablko

„HLEDÁM“

červené jablko

„JÁ MÁM“

ryzí zlato

(Zdroj: autor)