

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

**FAKULTA PEDAGOGICKÁ
KATEDRA RUSKÉHO JAZYKA**

HRY VE VÝUCE RUSKÉHO JAZYKA NA 1. STUPNI ZÁKLADNÍ

ŠKOLY

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Bc. Tereza Žižková

Učitelství pro 1. stupeň základní školy

Vedoucí práce: Mgr. Jiřina Svobodová, CSc.

Plzeň 2022

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

V Plzni, 11. dubna 2022

.....

Poděkování:

Ráda bych zde poděkovala vedoucí diplomové práce Mgr. Jiřině Svobodové, CSc. za odborné vedení, ochotu, cenné rady a přívětivý přístup.

Obsah

Obsah	4
Úvod	6
1 Teoretická část	8
1.1 Výukové metody	8
1.1.1 Klasické výukové metody	8
1.1.2 Aktivizující metody	10
1.1.3 Komplexní výukové metody	10
1.2 Jak šel čas s hrou	13
1.2.1 Historie hry	13
1.2.2 Koncept hry	14
1.2.3 Teorie hry	15
1.3 Realizace hry	18
1.3.1 Postup při realizaci herních aktivit podle L. Zormanové:	18
1.3.2 Postup při realizaci herních aktivit podle J. Maňáka a V. Švece:	18
1.4 Organizační formy hry	19
1.5 Členění didaktických her	20
1.5.1 Členění univerzálně použitelné hry podle G. Pettyho:	20
1.5.2 Členění hry podle H. Meyera:	20
1.5.3 Členění hry podle L. Zormanové:	20
1.5.4 Jiný pohled na dělení didaktických her podle M. Jankovcové	21
1.6 Funkce hry	22
1.7 Desatero herních zásad	23
1.8 Začlenění hry v RVP a její uplatnění v klíčových kompetencích	23
1.8.1 Kompetence k učení	23

1.8.2	Kompetence k řešení problémů	24
1.8.3	Kompetence komunikativní.....	24
1.8.4	Kompetence sociální a personální	24
1.8.5	Kompetence občanské	24
1.8.6	Kompetence pracovní	25
1.8.7	Kompetence digitální.....	25
1.9	Způsoby hodnocení her.....	25
1.10	Hry v učebním komplexu Pojechali 1	26
1.11	Hry v dětských časopisech	28
2	Praktická část.....	30
2.1	Zásobník her určený do hodin ruského jazyka	30
2.1.1	Hry zaměřené na poslech nebo poslech s porozuměním	30
2.1.2	Hry zaměřené na mluvení.....	42
2.1.3	Hry zaměřené na čtení nebo čtení s porozuměním.....	50
2.1.4	Hry zaměřené na psaní	67
	Závěr.....	80
	Resumé	82
	Seznam použité literatury	83

Úvod

Znalost cizích jazyků je neodmyslitelnou součástí života a hraje v současné době významnou roli. Lingválním učením podporujeme a rozvíjíme interpersonální vztahy. Pomáhá nám uvědomit si různorodost, odlišnost nebo naopak spjitost mezi lidmi. Studovat jazyky zábavně, přirozeně a bez stresu je ideálem mnoha učitelů, kterého můžeme docílit prostřednictvím herních činností.

Hlavním tématem diplomové práce jsou hry v hodinách ruského jazyka na prvním stupni základní školy. Cílem práce je zaznamenat podstatné informace o aktivizační herní metodě, vytvořit zásobník ruských her, aplikovat poznatky ve školní praxi v počáteční etapě výuky a zároveň prokázat, že hra může být prospěšnou metodou v cizojazyčné výuce.

Ruský jazyk se pro mě stal alfou i omegou již při studiích. Po absolvování bakalářského studia v oboru ruský jazyk jsem pokračovala v magisterském studiu určeném budoucím učitelům 1. stupně ZŠ. Své pedagogické snažení jsem zaměřila právě na ruštinu a začala ji vyučovat na druhém stupni základní školy. Rozvíjet, vychovávat a vzdělávat žáky chápu jako poslání a snažím se přidávat dětem do života radost i zábavu. Mým cílem je hodiny co nejvíce obohatit a zpestřit tak, aby přinesly co možná největší zkušenosti, znalosti a zážitky. Při rozmyšlení nad tématem diplomové práce jsem se nechala ovlivnit žáky. Položila jsem jim otázku, jaká činnost či metoda je pro ně nejpřínosnější a zároveň motivující, značná část odpověděla hra. Tento námět byl tedy jednoznačnou volbou.

Diplomová práce je rozčleněná do dvou stěžejních kapitol zabývajících se teoretickou a praktickou částí. Teoretické pojednání je věnováno výukovým metodám, které doplňují jednotlivé hry. Další část zahrnuje historii, teorii a komplexní analýzu didaktických her. Posuzovány jsou s přihlédnutím k názorům různých osobností, ať už z oblasti psychologie či pedagogiky například: V. Příhoda, G. Petty, J. Piaget, J. A. Komenský. Následující podkapitola vysvětluje podstatu hry a didaktické hry i jejich souvislosti. Pro herní činnosti je důležitá jejich realizace. Touto problematikou se zabývají pedagogové L. Zormanová, V. Švec a J. Maňák. V souvislosti s realizací her jsou zmiňovány organizační formy. Využíváno je nejčastěji skupinové výuky, která komplexněji přispívá k rozvoji klíčových kompetencí v porovnání s frontální výukou. V diplomové práci je pozornost věnována členění her

v podkapitole: Členění didaktických her, které je i z pohledu odborníků komplikované. Rozdělení je definováno podle autorů G. Pettyho, H. Meyera, L. Zormanové a M. Jankovcové.

Aby byla práce co nejvíce ucelená, zahrnula jsem do dalších podkapitol funkce hry, zásady pro jejich realizaci a hodnocení. Při výuce je nezbytné opírat se o závazný školní dokument Rámcový vzdělávací program, ve kterém jsou ukotveny klíčové kompetence. V práci jsou tyto kompetence zpracovány z pohledu výuky cizího jazyka a je zde zahrnutá také nová digitální klíčová kompetence, která je ve vybraných hrách uplatňována. Teoretickou část uzavírají podkapitoly věnované hrám v učebním komplexu Pojechali 1 a hry v dětských časopisech.

Hlavními zdroji v praktické části jsou: Eibenová, Vavrečka, Eibenová - Hry ve výuce ruštiny, Hladík - 111 nových her pro atraktivní výuku jazyků, Folprechtová – Raduga, Learningapps a Pinterest. Uvedené příklady her se dělí na hry zaměřené na poslech a poslech s porozuměním, mluvení, čtení a čtení s porozuměním a psaní. U této klasifikace jsem vycházela z Rámcového vzdělávacího programu ZV 2021 z oblasti Jazyk a jazyková komunikace – Cizí jazyk. Závěrem každé hry je zaznamenaná reflexe a sebereflexe žáků, ve které se odráží prospěšnost metody.

1 Teoretická část

1.1 Výukové metody

Výraz metoda vznikl z řeckého slova „*meta hodos*“ neboli cesta vedoucí k cíli. Jedná se o specifické prostředky, návody a procesy, jež nás dovedou k výchovně-vzdělávacímu cíli. Metoda je pro žáky motivující a aktivizující, předává vědomosti i dovednosti. Její volba jde ruku v ruce i s ostatními činiteli, kteří působí na celý vyučovací proces. (Zormanová, 2012, s. 13)

Výběrem vhodné metody podnětujeme žáky ke zvládnutí učiva. Vedeme je k regulaci a k autoregulaci, tedy k řízení učitele směrem k žákovi a k řízení sebe samého. Podstatou autoregulace je sebmotivace žáka, která vyplývá z naplnění osobních učebních cílů a zdokonalování se. (Maňák, Švec, 2003, s. 42–45)

V dalších pasážích se budu stručně zabývat výukovými metodami. Vycházím zde z klasifikace J. Maňáka a V. Švece.

1.1.1 Klasické výukové metody

1.1.1.1 Metody slovní

- Vyprávění

Při vyprávění se vyjadřují prožité události vypravěče. Pro udržení pozornosti žáků je nutné zakomponovat do vyprávění vlastní emoce, fantazii, hlasovou obměnu, výraznou mimiku a gestikulaci.

- Vysvětlování

Žákům zprostředkovává přehled nového učiva a pomáhá k osvojení neznámých pojmů. Při vysvětlování musí učitel nejprve objasnit podstatu sdělení, postupovat od jednoduchého ke složitějšímu a od konkrétního k abstraktnímu. Tuto metodu je vhodné kombinovat s názorně - demonstrační metodou.

- Popis

Zaměřuje se na vnější vlastnosti pozorovaného jevu. Při popisu dbáme na odlišení podstatných vlastností od vedlejších, užíváme pouze odborné termíny a zohledňujeme věk i znalosti žáků.

- Přednáška

Je velice obtížnou metodou užívanou především na vysokých školách. Jedná se o delší celistvý projev, při kterém nejsou žáci aktivními frekventanty.

- Práce s textem

Tato metoda vede žáky k získání nových informací a procvičení již naučeného. Věvodí zde práce žáka, která utváří kladný vztah ke knihám.

- Rozhovor

Jedná se o komunikaci, při níž je užíváno otázek a odpovědí mezi dvěma a více osobami. (Maňák, Švec, 2003, s. 53–69)

1.1.1.2 Metody názorně-demonstrační

- Předvádění a pozorování

Předvádění názorných předmětů podporuje rozvoj fantazie a působí na emocionální stránku. Pozorování zprostředkuje žákům autentickou podobu sledovaného jevu. Obě tyto metody se vzájemně doplňují.

- Práce s obrazem

Skrze obrazy, kresby, myšlenkové mapy, ilustrace a počítačové obrazy žáci poznávají studovaný úkaz.

- Instruktaž

Instruktaž vede různými smyslovými podněty k věcné činnosti. Na prvním stupni základní školy je nejčastěji využívána slovní a písemná instruktaž.

1.1.1.3 Metody dovednostně-praktické

- Vytváření dovedností

S touto metodou je spojená teoretická znalost, kterou lze převést do praktické činnosti. Patří sem typické školní aktivity psaní a čtení.

- Napodobování

Žáci přejímají a opakuji jisté podněty učitele a ty je vedou k osvojení poznatků.

- Manipulování, laborování, experimentování

Manipulace s předměty přibližuje naše okolí a zefektivňuje proces učení. Laborování zahrnuje pokusy v oblasti přírody a vědy. Postupem času přechází žáci k experimentu, který zasahuje navíc i do oblasti sociální.

- Produkční metody

Jsou to fyzické práce, jejichž výsledkem je produkt nebo výstup.

(Maňák, Švec, 2003, s. 76–87)

1.1.2 Aktivizující metody

1.1.2.1 Metody diskusní

Jde o vzájemné sdělování mezi učitelem a žákem, při kterém si předávají své znalosti a fakta. Komunikace je založená na argumentaci, dochází při ní k řešení vzniklého problému.

(Maňák, Švec, 2003, s. 108)

1.1.2.2 Metody heuristické

Jsou metody založené na řešení problémů prostřednictvím bádání a objevování. Žáci se snaží najít možnosti, aby vyřešily předložené překážky. *(Maňák, Švec, 2003, s. 113)*

1.1.2.3 Metody situační

Žáci jsou vystavení reálnému problému. Tato metoda je poměrně náročná a na základní škole používaná tak, aby odpovídala individuálním zvláštnostem dětí. Cílem je aplikovat promyšlené jednání při zvládnání situace. *(Maňák, Švec, 2003, s. 119)*

1.1.2.4 Metody inscenační

Učení probíhá prostřednictvím modelových situací, kdy jsou žáci samotnými aktéry. V této metodě se prolíná řešení problémů s hraním rolí. Účastníci se mohou vcítit do jiných rolí a mnohdy si uvědomí vhodné a nevhodné chování vůči ostatním.

1.1.2.5 Didaktické hry

Klíčová metoda diplomové práce rozebíraná níže.

1.1.3 Komplexní výukové metody

1.1.3.1 Frontální výuka

Specifika výuky tkví v dominantním postavení učitele. Žáci jsou pouze posluchači, kteří se musí naučit velké množství poznatků. *(Maňák, Švec, 2003, s. 135)*

1.1.3.2 Skupinová a kooperativní výuka

Žáci pracují v menších skupinách, učí se vzájemné kooperace a komunikace. Při kooperativní výuce je důležitá součinnost ve skupině, ale také spolupráce celé třídy a učitele. Lze ji tedy považovat za formu skupinové výuky. *(Maňák, Švec, 2003, s. 137–138)*

1.1.3.3 Partnerská výuka

Výuka je založená na spolupráci dvou žáků, jejich práce je řízená učitelem. Ten zadává úkoly, při nichž žáci uplatňují komunikační schopnosti a nejsou stresováni z přílišného zatížení. *(Maňák, Švec, 2003, s. 149)*

1.1.3.4 Individuální a individualizovaná výuka, samostatná práce žáků

U individuální výuky přistupuje jeden učitel k jednomu žákovi. Samostatná práce je výuková činnost, ve které žák získá informace vlastní snahou. *(Maňák, Švec, 2003, s. 152–153)*

1.1.3.5 Kritické myšlení

Pomáhá žákům odhalit souvislosti, porozumět učební látce a dojít k závěrečnému úsudku. *(Maňák, Švec, 2003, s. 159)*

1.1.3.6 Brainstorming

Rozvíjí tvořivé myšlení. Žák nalézá co nejvíce možných nápadů k danému tématu. Vše se odehrává v krátkém časovém úseku. *(Maňák, Švec, 2003, s. 164)*

1.1.3.7 Projektová výuka

Je metoda související s metodou řešení problémů, její funkce je však mnohem rozsáhlejší, zasahuje až do životní praxe. Žáci za své aktivity nesou zodpovědnost. *(Maňák, Švec, 2003, s. 168)*

1.1.3.8 Výuka dramatem

Podstatou se přibližuje inscenační metodě, je však mnohem komplexnější při tvoření výchovných a vzdělávacích cílů. Využívají se prvky dramatu i divadla. *(Maňák, Švec, 2003, s. 172)*

1.1.3.9 Otevřené učení

Otevřené učení směřuje k reformnímu pedagogickému hnutí. Snaží se o rozsáhlé změny ve výchově a vzdělávání. Otevřenost je chápána ve směru aktivnosti a samostatné činnosti žáků.

Ti přebírají zodpovědnost za svoji práci, úzká je spolupráce s rodinou. (Maňák, Švec, 2003, s. 175)

1.1.3.10 Učení v životních situacích

Pokračuje v metodě problémové a projektové. Učení probíhá prostřednictvím aktivit z reálného života. Podporuje zájmy, potřeby a aktivnost. Škola se svým charakterem přibližuje opravdovému životu. (Maňák, Švec, 2003, s. 178)

1.1.3.11 Televizní výuka

Výuka probíhá prostřednictvím televize a videa. Dochází k přenosu informací skrze dynamický obraz. (Maňák, Švec, 2003, s. 181)

1.1.3.12 Výuka podporovaná počítačem

Naplňuje nově vzniklou digitální kompetenci. Výuka obohacuje současné učení a poskytuje žákům snadný přístup informací. (Maňák, Švec, 2003, s. 186)

1.1.3.13 Sugestopedie a superlearning

Vliv sugesce na učení zkoumal psychiatr a terapeut G. Lozanov. Podle Lozanova je každý pod vlivem sugesce = suggero = podložit, přidávat, nakupit, podsouvat. Sugescí lze ovlivnit myšlení jedince. Skrze sugestopedii lze vyvolat neobyčejné schopnosti, které vedou k naučení poznatků. Sugesce může být nezáměrná, záměrná ze strany vyučujícího a zároveň nezáměrná ze strany žáka i záměrná z obou stran.

Superlearningem dosahují žáci lepších výsledků při učení. Jedná se o obměnu sugestopedie. Učení probíhá skrze relaxaci, zcela odstraněný jsou stres a nedůvěra. (Maňák, Švec, 2003, s. 191–193)

1.1.3.14 Hypnopedie

Tato výuka je spojená se stavem hypnózy. Metodu je však možné provozovat pouze odborníkem. Ve školství je tato metoda nerealizovatelná. (Maňák, Švec, 2003, s. 195)

Ráda bych zmínila publikaci Výukové metody L. Zormanové, ve které autorka zařazuje hru do inovativních výukových metod. Synonymem k pojmu inovativní metoda je alternativní metoda. Při inovativních metodách se dostává do tradiční výuky nový element. Maňák a Švec tuto metodu nazývají aktivizační výukovou metodou. Podstata inovativní metody tkví

v kooperaci žáků, komunikaci, hledání nových informací a práce s nimi. Výběrem inovativní metody vedeme žáky k naplňování klíčových kompetencí: k učení, k řešení problému, komunikativní, sociální a personální, občanské i pracovní. Rozdělení výukových metod na frontální, skupinové, kooperativní, partnerské, individuální a individualizované dle Maňáka a Švece, bývá někdy řazeno do organizačních forem výuky. V praktické části jsou tyto metody použité do klasifikace organizačních forem.

Vhodně zvolená metoda při výuce dokáže motivovat a žáci si z hodiny odnesou mnoho poznatků. Hru považují za velmi přínosnou, nejen proto, že je žákům jako činnost nejbližší, ale také proto, že ji lze spojit i s jinými metodami. Tím se vzdělávání stává mnohem komplexnější a atraktivnější. Výběrem metody ovlivníme nejen celé žákovo aktivní učení, motivaci, ale také cíle hodiny. Při volbě metody vždy zohledňujeme zkušenost a individualitu žáků. Kapitulu s výukovými metodami jsem zvolila především proto, že v praktické části bude využíváno her, jež budou doplněny o jiné výukové metody.

1.2 Jak šel čas s hrou

Hra měla v průběhu času různý význam a podle potřeby rozvíjela vždy určitou oblast jedince. Zpočátku byla jakousi bezděčnou činností vedoucí k zábavě, postupem času se však stala účelnou aktivitou, která ale stále naplňuje podstatu celého hraní a to legraci. Z preferencí výukových metod dle L. Zormanové vyplývá, že hra a soutěže jsou u žáků z 90 % žádanou aktivitou. (Zormanová, 2021 s. 32)

1.2.1 Historie hry

Počáteční zmínky o hrách jsou dochovány v Bibli: „*Ulice také města plné budou pacholat a děvčata, hrajících si na ulicích jeho.*“ Dále byly objeveny prvky her v egyptských pyramidách, kde se zobrazovali chlapečci a děvčata hrající si s míčem nebo s kůstkami. Podle holandského historika Johana Huizinga je hra považovaná za dávnější, než je kultura. (Zapletal, 1998 s. 41 -42)

Hra provází člověka již od počátku věků, avšak jako záměrný a cílený proces ve vzdělávání začali hru stavět do popředí až v antickém školství. Přibližně tedy od 6. století před naším letopočtem. Hru ve svých tezí zmiňoval již Platón, který vyzdvihoval učení prostřednictvím hry, při níž můžeme sledovat bezprostřednost dětí. (Platón, Praha, 1961, s. 43)

Vzdělávat se prostřednictvím hry zdůrazňoval ve svých tezích i Aristoteles. (*Zormanová, 2012 s. 22*)

Také Jan Amos Komenský vyzdvihuje ve svých dílech hru, chápe ji jako pozitivní činnost založenou na principu dobrovolnosti. V Komenského díle *Škola hrou* je základní myšlenka hry postavená na didaktickém průběhu, jež je ovlivněn principem hry. (*Komenský, Praha, 1970 s. 4*) Obecně platné teze Komenského hry jsou vlastní rozhodnutí, která přináší potěšení ze hry, pohyb prostřednictvím tělesné i duševní aktivity a společenství, jež dává potěšení ze skupinové součinnosti. Dalšími principy jsou soutěživost, na níž se hra zakládá, duševní uklidnění propojené s odměnou následující za hrou a řád, který představuje samotná pravidla hry. Zachování pravidel hry nesmí být pro žáky nikterak komplikované. Při hře je nutné dodržovat individuální přístup, zohledňovat věkové zvláštnosti a odlišnosti. (*Komenský, Praha, 1970 s. 5- 6*)

Až v 19. století se objevily sbírky slovenských a českých tradičních dětských her. V této oblasti působil především Karel Jaromír Erben a Václav Krolmus. Prvky hravosti se objevují v Erbenově díle *Prostonárodní české písně a říkadla*. Krolmus byl výzkumníkem, jenž cestoval po Čechách a shromažďoval lidovou slovesnost. V díle *Staročeské pověsti, zpěvy, hry, obyčeje, slavnosti a nápěvy* vylíčil pravidla obvyklých českých her. Tímto tématem se také zabývala Božena Němcová, František Sušil a Pavol Dobšinský. František Bartoš se v publikaci *Naše děti* v jedné z kapitol věnoval tradičním hrám. Mnoho knih i sebraných spisů obsahovaly herní tematiku, avšak nikdo v této době nedokázal zachytit všechny hry i s jejich možnými obměnami. (*Zapletal, 1998 s. 43 -45*)

1.2.2 Koncept hry

1.2.2.1 Příhodův koncept hry

Kniha s názvem *Ontogeneze lidské psychiky* byla vydaná v roce 1977. Podle V. Příhody u žáků mladšího školního věku prochází hra několika vývojovými fázemi. Ve věku od šesti do osmi let se do hry promítá hrubší motorika lovecká a bojovná. U dětí převažují hry: *Na honěnou*, *Na schovávanou* a *Na rodinu*. V následující fázi, která nastává od 9 roku života, dochází k rozvoji jemného svalstva a hra je v tomto období spíše konstruktivní. Převládají stolní hry, užívají se stavebnice a kostky. Děti jsou schopné obstarat si pomůcku pro svoji hru.

Herní aktivita je již od prepubescence odlišovaná od práce. Vzhledem k tomu, že dochází k omezení her senzomotorických a instinktivních, rozvíjí se tak lépe intelektuální a společenské hry. Představa se u dětí mění hlavně s příchodem do základní školy, kde herní činnosti již nejsou stěžejní. (*Příhoda, 1977 s. 273 – 278*)

1.2.2.2 Piagetův koncept hry

Piagetův koncept hry vychází z knihy Psychologie dítěte z roku 2007. Praktická hra se rozvíjí u dětí od narození do dvou let, je založená na přirozeném bádání. Úchopy, opakování, manipulace jsou hlavní náplní tohoto období.

Symbolické hry od 2 do 4 let jsou vyvrcholením dětské hravosti. Pozorovat při ní můžeme citové spory, jež mohou vést k projevení vlastního „já.“

Hry s pravidly se začínají objevovat u žáků od 6 let, zpravidla s příchodem do první třídy základní školy. Ať už se jedná o intelektuální (stolní hry), či senzomotorické hry (sportovní aktivity), dle Piageta jsou vždy pořádány v duchu soutěživosti. Pravidla jsou přejímána především od druhých osob. (*Piaget, Inhelder, 2007 s. 57–59*)

1.2.2.3 Pettyův koncept hry

G. Petty ve své knize Moderní vyučování z roku 2013 považuje hru za metodu, která jako jediná dokáže zajistit úplnou koncentraci žáků. Skrze ně si žák utváří pozitivní postoj k učiteli a tím také k předmětu. Učení i zábava se vzájemně prolínají a doplňují, z čehož Petty vycházel. Snadný úkol mají podle Pettyho učitelé cizích jazyků. Jakákoliv hra a činnost je téměř vždy přínosná, když je v ní užíváno právě onoho jazyka. Hry rozvíjí komunikaci, a proto jsou jako vyučovací metoda v cizích jazycích prospěšné. (*Petty, 2008 s. 188, 196*)

1.2.3 Teorie hry

„Veškeré učení má být pro děti hrou a sportem.“ John Locke (Citáty slavných osobností, 2021)

„Smysl hry není ve vítězství, ale ve hře samé.“ Jack London (Citáty slavných osobností, 2021)

Hra je neodmyslitelnou součástí celého vývoje. Propojuje zevní a interní prostor. Jedná se o speciální typ činnosti, jež je společný pro člověka a obratlovce.

Při vzdělávání žáků by se měl pro herní aktivitu najít čas, ale ne vždy tomu tak je. Někdy je hra považovaná za namáhavou a nepřítažlivou činnost, často řízenou prostřednictvím příkazů. O přesnou formulaci se pokoušelo mnoho osobností historie i současnosti. Vybavit si nějakou

konkrétní oblast pod pojmem hra lze jen velmi těžko. Zasahuje totiž do rozsáhlých sfér její působnosti a nemá skutečně daná přesná omezení. Představa o ní zahrnuje rozsáhlé množství činností. (Maňák, Švec, 2003, s. 126)

Hra je jednou ze základních forem činnosti vedle práce a učení, pro níž je charakteristické, že je svobodně volená aktivita, která nesleduje žádný zvláštní účel, ale cíl a hodnotu má sama v sobě. (Čačka, 1999, s. 79)

Můžeme ji také definovat jako: „*Formu činnosti, která se liší od práce i od učení. Člověk se hrou zabývá po celý život, avšak v předškolním věku má specifické postavení – je vůdčím typem činnosti. Hra má řadu aspektů: aspekt poznávací, procvičovací, emocionální, pohybový, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický, terapeutický. Zahrnuje činnosti jednotlivce, dvojice, malé skupiny i velké skupiny. Existují hry, k jejichž provozování jsou nutné speciální pomůcky (hračky, herní pomůcky, sportovní náčiní, nástroje, přístroje). Většina her má podobu sociální interakce s explicitně formulovanými pravidly (danými dohodou aktérů nebo společenskými konvencemi). Ve hře se mnoho pozornosti věnuje jejímu průběhu (hry s převahou spolupráce, s převahou soutěžení). Výchozí situace, průběh a výsledky některých her lze formalizovat a rozhodování aktérů exaktně studovat. Těmito otázkami se zabývá speciální matematická disciplína – teorie her.“ (Průcha, Mareš, Walterová, 2003 s. 75)*

1.2.3.1 Souvislosti i rozdíly hry a didaktické hry

Didaktická hra je fakultativní činnost, jejímž cílem je upevnit a osvojit si poznatky, rozvíjet myšlení a kognitivní funkce. Motivace je její prioritou, neboť motivace u žáků vzbuzuje pozornost, zainteresovanost, probouzí k aktivitě, spolupráci a kreativitě.

Podle slovníkové definice je didaktická hra „*analogie spontánní činnosti dětí, která sleduje (pro žáky ne vždy zjevným způsobem) didaktické cíle. Může se odehrávat v učebně, tělocvičně, na hřišti, v přírodě. Má svá pravidla, vyžaduje průběžné řízení, závěrečné 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, Mareš, Walterová, 2003 s. 43)*

Diferencovanost didaktické hry a hry tkví ve vymezení pedagogických cílů, které jsou klíčové pro didaktickou hru. Obezřetný by měl pedagog být v případě, kdy si uvědomí rozdíl mezi hrou a učením. Hra nesledující cíl a učení, které je na cíl zaměřené. Didaktická hra by měla být na pomezí hry a cíle. Snaha o dodržení cíle by neměla být tak silná, že se ztratí samotná podstata hry, a naopak svoboda hry by neměla zajít tak daleko, že z ní nebude možné vyvodit cíle. (Maňák, Švec, 2003, s. 126–127)

Podle Roberta Čapka je pojem didaktická hra jakousi kamufláží, aby se nepovažovala za prosté hraní. Přívlastek didaktický se zdá být klamavým, neboť významem je tak trochu přivázán. Učitel, který uplatní při výuce hru ji přece bere jako účelnou aktivitu vedoucí k naplnění cíle. (Čapek, 2015 s. 212–213)

Při integraci didaktické hry do procesu vyučování je potřeba zohlednit fakt, že plní speciální účel. Často žákům nahrazuje chudé sociální podněty a citové vztahy. Také se prolíná do současného světa hraček, které jsou ovlivňovány podnikatelskými záměry, např.: videohrami a počítačovými hrami. Na současné hry působí vliv konkurence a soutěživosti, ve výuce pak pro ně není často místo. Snaha o vnášení hravosti do výuky staví proti sobě situace, kdy žáci jsou přehlčeni komerčním světem, který jim poskytuje dramatičtější příběhy a hra ve výuce pak nemusí být tolik atraktivní. (Maňák, Švec, 2003, s. 126 – 127)

Hra je úzce propojená s prací. To, co žáci vnímají jako hru, může být pro pedagoga práce. Připravit ji, tak aby odpovídala věkovým zvláštnostem, počtu hráčů, obstarat pomůcky a splnit výchovný a vzdělávací charakter je časově náročné. Tímto práce pedagoga nekončí. Dále musí dohlížet na průběh hry, v některých případech je potřeba se zapojit, zopakovat pravidla, korigovat hráče, ale hlavně v průběhu povzbuzovat. Pokud se učitel zapojí do hry s žáky, je to samozřejmě příjemné a prospěšné. Učitele a žáky společné činnosti sbližují.

Z kapitoly Jak šel čas hrou je patrný její vznik již v dávné minulosti a též postupný rozkvět, ke kterému docházelo. O hru se zajímá mnoho významných osobností z oblasti psychologie, pedagogiky a filozofie, což vypovídá o její výjimečné funkci. Podle Příhodova konceptu je v této práci využíváno především her konstruktivních. Piagetův koncept se zde objevuje především v podobě her s pravidly a Pettyho pojetí je s prací zcela identické, poněvadž dle něj je ve výuce cizího jazyka hra vším, kde je jazyka užito. V této podkapitole je dále rozvíjena teorie hry a její definice, především pak objasnění rozdílů.

Didaktická hra na rozdíl od hry sleduje vzdělávací cíle. Robert Čapek však mezi pojmy neshledává tento rozdíl.

1.3 Realizace hry

Při realizaci by měla být překlenutá myšlenka, že práce a učení jsou neslučitelné se hrou, pocitem radosti a uvolněním. Podle typu hry se také musíme zaměřit na množství žáků ve skupině a jejich individuální zvláštnosti. Uskutečnění hry může být často odlišné od plánované přípravy, je třeba vždy pružně reagovat a mít připravenou náhradní variantu.

1.3.1 Postup při realizaci herních aktivit podle L. Zormanové:

1. Určit cíle a výběr hry. Pro stanovení cílů je vhodné využít Bloomovy taxonomie.
2. Než začne hra probíhat, ověříme, zda jsou žáci připraveni. Zohledníme jejich věkové a individuální zvláštnosti s náročností.
3. Podstatou hry jsou pravidla, která je nutné znát a dodržovat.
4. Určí se vůdce (učitel, žák) hry.
5. Zvolíme způsob závěrečné evaluace.
6. Zhotovení pomůcek, připravení prostoru a materiálu pro realizaci hry.
7. Vytyčení časové dotace a počtu účastníků. (*Zormanová, 2012 s. 64 – 65*)

1.3.2 Postup při realizaci herních aktivit podle J. Maňáka a V. Švece:

1. Stanovení cílů hry.
2. Kontrola připravenosti žáka s ohledem na individualitu a věk.
3. Určení pravidel hry.
4. Stanovit vůdce hry, který provádí kontrolní činnost. Žák může být ve vedoucí funkci až po nabrání patřičných zkušeností.
5. Zvolení způsobu evaluace.
6. Úprava místnosti a její správné zajištění.
7. Příprava pomůcek a materiálů.
8. Rozvrhnutí časového limitu.
9. Rozmyslet možné obměny hry. (*Maňák, Švec, 2003, s.129*)

J. Maňák a V. Švec se od metodické přípravy L. Zormanové odlišují pouze tím, že kladou důraz na obměny her. Každá herní činnost může u jedinců i ve skupině vyvolat různé reakce,

ovlivnit podněty žáků nebo mohou vznikat rušivé elementy. V takové nečekané situaci je důležité mít připravenou možnou modifikaci a včas do hry zasáhnout, než se obrátí v neřízenou a nečekanou aktivitu.

Všechny postupy je potřeba předem rozvrhnout a promyslet tak, aby se co nejkomplexněji rozvíjela žákova osobnost a průběh přinesl důležité poznatky. Rozvržení časového limitu není v práci uvedeno. Toto je třeba vždy zvážit individuálně podle počtu i zkušenosti hráčů. Při realizaci každé hry v praktické části je třeba vycházet z těchto pravidel a vyžadovat jejich dodržování po žácích.

1.4 Organizační formy hry

U hromadných (frontálních) forem hry je prováděna výuka celé skupiny najednou v určeném čase, je vedená a koordinovaná učitelem. Při těchto činnostech je potřeba pracovat s celou skupinou někdy i s jednotlivci. Tyto hry jsou v praktické části zahrnuty jen zřídkakdy.

Záměrem praktického úseku je rozvíjet co nejvíce klíčových kompetencí, proto je kolektivním hrám věnovaná větší pozornost. Ve skupině probíhá komunikace, sociální interakce, žáci vyjadřují a přebírají názory i postoje, učí se respektovat, pomáhají si, spolupracují a organizují. Při skupinovém vyučování žáci pracují na společném zadání v počtu po třech až pěti. Herní činnost odstartujeme rozdělením hráčů do skupin. V této fázi je třeba dbát na to, aby v každé skupině byly rovnoměrně rozložené síly. Pokud bude tato funkce náležitě učiteli, měla by mít každá skupina šanci na výhru, či na dokončení práce. Rozhodneme-li se pro jinou metodu rozřazení, měli bychom počítat s tím, že se nesejdou skupiny rovných sil, a tak by měla být hra uzpůsobená této skutečnosti.

Rozdělení do skupin můžeme realizovat následovně. Rozpočítadlem, losováním nebo kapitáni vybírají do svých družstev. Tyto metody se snažíme střídat a obměňovat. U metody vybírání kapitánů je často problém, pokud zůstávají někteří jako poslední. Nepříjemný pocit těchto hráčů můžeme zmírnit tím, že kapitán musí říct ke každému, koho si vybere nějakou kladnou vlastnost. (Čapek, 2015, s. 395)

Týmy je dobré pracovně pojmenovat, usnadní se tím vzájemná komunikace. Název skupiny mohou vymyslet sami žáci nebo učitel přidělí taková pojmenování, u kterých je potřeba procvičit jejich výslovnost, např.: Обезьяны и Собаки, Синие и Коричневые. Pro vizuální oporu mohou název týmu napsat na tabuli. Tím se lépe upevní jeho psaná podoba v paměti.

1.5 Členění didaktických her

Nesnadný úkol je podat souhrn všech didaktických her, každý autor rozčleňuje hry podle různých kritérií. Uvedu níže příklady některých členění.

1.5.1 Členění univerzálně použitelné hry podle G. Pettyho:

- Rozhodovací hry
- Kvíz
- Soutěže
- Problémové úkoly
- Činnosti a hry pro učení sociálních dovedností
- Seznamovací hry
- Hraní rolí a simulační hry

(Petty, 2008, s. 188)

1.5.2 Členění hry podle H. Meyera:

- Interakční didaktické hry

Hlavní princip interakční didaktické hry je založený na vzájemném působení hraček a hráče. Jsou to hry společenské, s pravidly a učební.

- Simulační didaktické hry

Podstatou, jak název napovídá je simulace. Může nastat při hraní rolí nebo řešení jakékoliv situace.

- Scénické hry

Jsou provázané s divadlem. *(Maňák, Švec, 2003, s. 128)*

1.5.3 Členění hry podle L. Zormanové:

- Interakční hry

Jsou založené na vzájemném působení hraček a hráčů.

- Simulační hry

Založené jsou na hraní rolí a řešení reálných situací.

- Scénické hry

Propojení hry s dramatizací. *(Zormanová, 2012, s. 64–76)*

1.5.4 Jiný pohled na dělení didaktických her podle M. Jankovcové

1.5.4.1 Doba trvání hry

- hry krátkodobé
- hry dlouhodobé

1.5.4.2 Hry podle místa konání

- třída
- klubovna
- hřiště
- příroda

1.5.4.3 Převládající činnost ve hře

- osvojování vědomostí
- pohybové dovednosti

1.5.4.4 Hodnocení

- kvantita
- kvalita
- čas výkonu
- hodnotitel učitel – žák (*Maňák, Švec, 2003, s. 128*)

Dělení her dle L. Zormanové a H. Meyera je obsahově totožné. V práci jsou zastoupené jak simulační, scénické, tak i interakční hry. Manipulace s hračkami je však nahrazená výukovými pomůckami. Podle G. Pettyho se v praktické části objevují hry rozhodovací, soutěžní, problémové úkoly, činnosti a hry pro sociální učení, hraní rolí i simulační hry. Vycházejíc z díla M. Jankovcové, jsou zde realizované pouze krátkodobé hry ve třídě, u kterých převládá osvojování vědomostí i pohybové dovednosti. Kladen důraz je spíše na osvojování vědomostí. Z hlediska hodnocení je nejčastěji používáno kvality a hodnotitel učitel – žák.

1.6 Funkce hry

Hra by měla plnit zejména funkci zábavnou. Hlavní je radost a trocha uvolnění. Téměř každá herní činnost pak ještě rozvíjí lidskou osobnost, dovednosti, upevňuje znalosti i vědomosti, ovlivňuje lidské vlastnosti. Působí na paměť, na morální rozvoj a podporuje soustředěnost. Hraní vede k rozvoji všech klíčových kompetencí. Žáci se učí kontrolovat svá jednání a rozhodnutí, často spolupracují s ostatními, což jim dává významnou schopnost do života. Každý z nás se jednou musí ve svém zaměstnání naučit spolupracovat, naslouchat ostatním a respektovat názory jiných. Hra jim zprostředkuje tyto způsobilosti, dle mého názoru, pro život nepostradatelné. Respektování poctivého řízení utváří žákům vizi, jaký model chování si do života přinesou, především dodržovat pravidla, nepodvádět a dovést vše do zdárného konce. Hra souvisí i s odpočinkem, což patří mezi přirozené činnosti všech. Pomáhají s únikem od reality, když některý ze žáků prochází tíživou životní situací.

K dosažení všech žádoucích stimulů je často zapotřebí pomoci učitele, který svým aktivním vedením a pozitivním přístupem provází a usměřňuje hráče. Hraní je činnost, kterou žáci dělají s chutí a radostí, stává se tak jedinečnou motivací a často není třeba ani jiný stimul vymýšlet.

Funkce hry by se daly klasifikovat z hlediska:

- Výchovné funkce
- Vzdělávací funkce
- Morální funkce
- Estetické funkce
- Citové funkce
- Sociokulturní funkce
- Zábavné funkce
- Terapeutické funkce
- Pohybové funkce
- Relaxační funkce (*Zapletal, 1996 s. 15–16*)

Aby hra plnila již zmíněné funkce, musí pedagog volit správný typ her s ohledem na individualitu žáků, a především vše dělat naplno a s chutí.

1.7 Desatero herních zásad

- Ať už se naskytne jakákoliv příležitost zahrát si hru, mějte u sebe připravenou první pomoc v podobě herního zásobníku. Do něj můžete vždy nahlédnout a vybrat vhodnou hru pro onu příležitost.
- Když už budeme hledat hry, nezapomeňme vybrat tu pravou pro daný okamžik.
- Před jejím započítím zdůrazněte pravidla, která je nutné dodržovat. Pro jejich pochopení je můžeme nechat zopakovat některým ze žáků.
- Rozdělte hráčům úlohy nebo je nechte rozhodnout za sebe, aby se do aktivit co nejvíce zapojili a tím také zvýšíte motivaci a zájem.
- Každá skupina musí mít rovné šance, vždyť přece vyváženost týmů burcuje k lepším výkonům.
- Ve hře musí zavládnout spravedlnost!
- Musí být časově harmonicky rozložená. Zásada nepřetěžovat žáky.
- Každou hru zakončujeme hodnocením.
- Neždar nás nesmí odradit. Chybami se žáci učí.
- K osvědčené hře se vždy vracíte. (*Zapletal, 1996 s. 35 – 36*)

1.8 Začlenění hry v RVP a její uplatnění v klíčových kompetencích

V rámcovém vzdělávacím programu z roku 2021 je ukotvená vzdělávací oblast Jazyk a jazyková komunikace, ve které je specifikován Cizí jazyk pro 1. a 2. stupeň základní školy. Při výuce ruského jazyka na prvním stupni je hlavním cílem učitelovo vedení, utváření a naplnění klíčových kompetencí. Ty jsou chápány jako: „*prostředky k osvojení činnostně zaměřených očekávaných výstupů, které si postupně propojují a vytvářejí předpoklady k účinnému a komplexnímu využívání získaných schopností a dovedností.*“ Klíčové kompetence jsou v RVP prezentovány takto:

1.8.1 Kompetence k učení

Tato kompetence v sobě zahrnuje pozitivní vztah k učení, kterého snáze dosáhneme prostřednictvím her. Může žáky dovést k vyhledávání informací, jejich pochopení a propojení v souvislostech. Na prvním stupni dochází především k osvojení si správné výslovnosti, a zapamatování nových slov, básní, písní a tvarů písmen. Žáci se učí odvozovat význam nových

slov podle těch, které již znají. Učíme je pracovat s různými zdroji informací, například: se slovníkem, učebnicí, pracovním sešitem, cizojazyčnými aplikacemi. Propojují probírané téma s konkrétními životními situacemi.

1.8.2 Kompetence k řešení problémů

I tato kompetence je v herních činnostech naplňovaná. Ve hře může žák nalézat různá řešení problémů a učit se při nich naplánovat jejich způsob vyluštění. Naučené postupy může využívat v jiných činnostech nebo v běžném životě. Žák se dostává do situací, kdy je potřeba řešit i nenadálé případy. Prostřednictvím kompetence k řešení problémů se snaží o jejich zvládnutí.

1.8.3 Kompetence komunikativní

Je ústřední kompetencí při výuce cizího jazyka. Podle očekávaných výstupů RVP pro 1. a 2. období se žák dokáže zapojit do jednoduchých rozhovorů, dokáže sdělit základní informace o sobě, rodině, škole, volném čase, zvládne odpovědět na tato témata a pokládat obdobné otázky. Dokáže porozumět jednoduchým sdělením a reagovat na ně. Žáky se snažíme vést k tomu, aby se nebáli mluvit s cizinci a komunikací vytvářeli dobré vztahy s ostatními.

1.8.4 Kompetence sociální a personální

Hry jsou často realizovány prostřednictvím skupinové práce, která má za cíl připravit žáky na jejich budoucí zaměstnání, rozvíjet komunikativní kompetence, navodit ve třídě přátelské a pozitivní klima. Při skupinové práci se dokážou lépe poznat, často spolupracují i se spolužáky, se kterými se dosud nestihli blíže seznámit. Podílí se na skupinové diskusi, uznávají názory ostatních v týmu a dokážou prosadit své myšlenky. Vedeme je k tomu, aby si v lehkých situacích dokázali poradit, pomoci nebo o pomoc požádat.

1.8.5 Kompetence občanské

Jsou naplňované prostřednictvím uvědomování si svých práv a povinností. Žáci respektují společenské chování, umí se vcítit do ostatních spolužáků a směřují k zodpovědnému jednání. Prostřednictvím komunikativní kompetence, která vede ke sblížení a vzájemnému porozumění, je v cizím jazyce naplňovaná kompetence občanská. Žáci získávají představy o zvycích v ruských mluvících zemích a srovnávají je s našimi zvyky.

1.8.6 Kompetence pracovní

Při herních činnostech je potřeba dodržovat určitá pravidla. Kompetence pracovní vede ke splnění určitého požadavku a přiměje hráče se adaptovat na dané podmínky. Vybavují je k tomu, aby své znalosti a zkušenosti využívali při pracovních povinnostech. Žáky se snažíme vést k samostatnému užívání slovníků a získávání informací.

1.8.7 Kompetence digitální

Při hrách ve výuce cizího jazyka lze využívat různých digitálních zařízení. Často používané jsou herní aplikace a hry na webových stránkách. Spolu s učebnicovými slovníky se žáci učí nacházet nová slova i v internetových slovnících. Při naplňování této kompetence vyjadřujeme sami sebe prostřednictvím digitálních technologií, využíváme je k ulehčení a zefektivnění své práce. Při těchto činnostech se nesmí zapomenout na etické jednání. (*RVP pro základní vzdělávání, 2021*)

Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání stanovuje obsah, předpoklady i rozsah vzdělávání. Cílem současné výuky jsou klíčové kompetence. Jsou chápány jako významný element, jež je dominující nad vzdělávacími cíli. Způsobnost, kterou žáci získají, mohou praktikovat po celý svůj život. Osvojit si je není lehkým ani krátkodobým procesem, u každého jedince se utvářejí postupně. Častým problémem je skutečnost, jak tyto kompetence u žáků co nejefektivněji rozvíjet. V praktické části je při jednotlivých hrách kladen důraz na skupinové práce, jejichž prostřednictvím se uskutečňuje většina klíčových kompetencí současně. Různorodost a rozmanitost her směřuje k jejich komplexnímu naplnění. Od roku 2021 je také v RVP přidána nová digitální kompetence. V dnešní době časté distanční výuky je potřeba, aby žáci byli seznámeni s digitalizací a dokázali ji využívat v praxi.

1.9 Způsoby hodnocení her

V závěru každé hry provádíme evaluaci a autoevaluaci, které poskytují zpětnou vazbu k celému průběhu a dají učiteli nové podněty k případnému zlepšení či úpravě hry. Při hodnocení musíme vždy jako první zkontrolovat splnění cíle.

Hru se snažíme postavit, tak aby v ní bylo úspěšné co největší množství hráčů. Jako učitelé dbáme na to, aby nebyla často omezená krátkým časovým limitem. Pokud by došlo

k vyzdvihování vítězů a poukazovalo by se na prohrávající, mohli by žáci ztratit motivaci i zájem. Velká míra soutěživosti by mohla vést ke zhoršení pozitivní nálady ve třídě.

Hodnocení může probíhat po ukončení herní činnosti, ale také během jejího průběhu. Hodnotíme především splnění zadaného úkolu, snažíme se vyvarovat subjektivnímu hodnocení a srovnávání žáků mezi sebou. Způsob evaluace vždy sdělíme před započítáním činnosti.

Splnění zadání při hře lze odměnit známkou, medailí, známkou za aktivitu, diplomem, body, razítkem a obrázkem. Odměny je dobré různě kombinovat i střídat a tím přispívat ke zvýšení motivace.

Za podstatné považují též sebehodnocení žáků. Hodnotit bychom měli všechny aktivity, celou hodinu, ale také sami sebe. Každý by měl dokázat ohodnotit svůj výkon v hodině a posoudit, co se mu nepovedlo, co by mohl zlepšovat a co se mu povedlo. Pro učitele je velmi přínosné, pokud žáci ohodnotí, jak se jim hodina líbila. Často pokládám žákům otázky: „*Jaká činnost tě nejvíce bavila? Co tě na dnešní hodině nebavilo? Co bys udělal jinak, aby tě práce těšila?*“ Takto si může učitel vytvořit vlastní autoevaluaci a zapracovat na nedostatcích, nebo naopak oblíbené aktivity ve třídě opakovat. Učitel, který nenechá žáky hodnotit svoji hodinu, se může postupem času setkat s jejich lhostejností.

Vhodné je nejen při hrách, ale i v celém učebním procesu realizovat suportivní hodnocení. Jedná se o komplexní způsob zahrnující známkování, slovní hodnocení, odměny, pochvaly a diplomy se snahou podporujícího stylu.

Základními principy suportivního hodnocení jsou:

- žáci nesmí být srovnáváni mezi sebou,
- každého respektujeme jako individualitu,
- jedničky dává učitel jako motivační odměnu za splněnou práci i během vyučovací hodiny,
- využívá různé formy metod,
- žáky nekritizuje, ale naopak motivuje i žáky, kteří úkol nezvládli,
- využívá různé hodnotící metody. (Čapek, 2015, s. 500.)

1.10 Hry v učebním komplexu Pojechali 1

Učebnice jsou významnou pomůckou pro žáka i učitele. Nemělo by se k nim však přistupovat jako k jedinému didaktickému materiálu. K obohacení výuky je potřeba vycházet

i z jiných prostředků a činností jako jsou například hry, pracovní sešity, filmy, internet a aplikace.

Součástí jazykové učebnice Pojehali 1 je pracovní sešit, metodická příručka, CD a audiokazeta, které lze využít již od 3. ročníku na základní škole. Specifickým atributem učebního souboru je možnost začlenit do výuky i žáky se specifickými poruchami učení. Autorem tohoto komplexu je Mgr. Klauďie Eibenová, PhDr. Hana Žofková, CSc., PaedDr. Zuzana Liptáková, PhD. a Mgr. Jaroslav Šaroch. K získání vědomostí jsou nápomocným prostředkem hry, hudba, pohyb a dramatizace. Lekce jsou rozčleněné na předazbukové období 1.–6. lekce, 7. lekce uvádí počátky azbukového období prostřednictvím přehledu ruské azbuky, 8.–15. lekce se zaměřují na azbukové období.

V učebním komplexu jsou hry určené především k opakování, upevnění slovní zásoby, k procvičení výslovnosti a psaní. Z hlediska předazbukového období je artikulace velice významná, z tohoto důvodu jsou v prvních dvou lekcích hry podporující správnou výslovnost především měkkých a tvrdých souhlásek. Také hry na hlásky ж, ш, ц, u jejichž vyslovení dbáme na větší tvrdost a ч, щ které vyslovujeme měkce. Příklady:

- Na známou melodii (Holka modrooká, Skákal pes) žáci zpívají měkké a tvrdé slabiky pi - py, mi - my, li - ly, ti - ty.

- Žáci opakuji po učiteli poslední slabiku z básní

Если руки мыли вы вы, вы, вы

Если руки мыли мы мы, мы, мы,

Если руки мыли и ты ты, ты, ты

Значит руки вымыты! ты, ты, ты

Мальчик с пальчик чик, чик, чик

Где ты был? был, был, был

В лес ходил! дил, дил, дил

Щи варил! рил, рил, рил

Песни пел! пел, пел, пел

И сидел! дел, дел, дел

- Říkanku si žáci nejprve poslechnou, poté ji doprovází zvukem жжжжжжжжжж.....

Жук, жужжит.

-Я шёл и шёл.

Жёлтый камешек нашёл.

- Это жёлудь! Ты не прав!

Говорит жуку жираф.

-Что ж, повесь его на сук!

Говорит жирафу жук.

Dále jsou zde pohybové hry, které jsou blíže rozpracované v praktické části Марионетка a hry na představování. Ve třetí lekci děti procvičují zvuky vydávané zvířaty a s těmito zvuky spojená odpovídající citoslovce. Učitel se ptá Говорит коза хрю-хрю? Žáci odpovídají: Да, нет. Čtvrtá kapitola obsahuje říkanky s pohybem a pohybové hry. Hra hádání předmětů: Jeden žák odchází za dveře, ostatní se shodnou na jednom předmětu, když se vrátí do třídy pokládá otázku. Это пенал, тетрадь? Spolužáci odpovídají Да, нет. Pátá lekce obsahuje pohybové aktivity (Марионетка) doplněné o nové povely. Procvičování slovní zásoby je zprostředkováno skrze hry Летает – не летает. Učitel říká: Пенал. Žáci: не летает. Učitel: Правильно. Hra kreslicí diktát Диктант в картинках slouží k opakování naučených výrazů. Kapitola šest obsahuje báseň, kterou lze nacvičit prostřednictvím běhacího diktátu Диктант „на берегу“. Předazbukové období je završeno herními aktivitami a ověřuje znalost slovíček. V celém předazbukovém období se objevují pohybové hry a hry na tlumočníky. Tlumočníci: žáci poslouchají slova z dané lekce a snaží se odhadnout jejich význam.

Sedmou lekci doplňuje a obohacuje hra Kolo štěstí, kde se žáci snaží vyluštit svoji výhru s pomocí obrázkového slovníku.

V azbukovém období jsou zahrnuté hádanky, rozpočítadla, písňe a rébusy označené Pro radost a pro zábavu. Lekce 11 nabízí herní činnost zpěv s doprovodnými pohyby Пение с движением. Podrobnější rozpracování vybraných her je uvedeno v praktické části. (Žofková, 2002 s. 29–36)

1.11 Hry v dětských časopisech

Časopisy jsou tiskoviny, jež jsou vymezené pro určitou oblast čtenářů. Dělí se podle věku, zájmu, pohlaví a odbornosti. V současné době je lze najít i v elektronické podobě. (Osvaldová, Halada, 2002 s.38)

Časopisy doplňují učení svým zábavným a poutavým provedením. Zahrnují různé hry, úkoly, komiksy, příběhy, doplňovačky, rébusy, výtvarné nápady a zajímavé informace. Existují jak v tiskové podobě, tak i v elektronické. Svým obrazovým propracováním a obsahem se pro děti stávají velmi poutavé. Existuje mnoho různých typů časopisů, které vycházejí v ruském jazyce. Podle tématu je lze klasifikovat na literární časopisy, časopisy o zvířatech a přírodě, umělecké, cestovatelské, populárně naučné a humoristické časopisy. Dle převažující věkové kategorie na časopisy pro předškoláky, mladší školáky a teenagery. Obsahově se rozdělují na zábavné, herní a naučné časopisy. (*Студопедия, Обзор журналов для детей, 2020*)

Jedním ze zdrojů inspirace a nápadů jsou Dětské časopisy online. Na těchto stránkách lze najít mnoho časopisů s různým zaměřením. Například časopisy 3/9 царство plný pohádkových postav, АБВГД, Веселые картинки, kde se nachází bohatá inspirace básniček, pohádek, her a soutěží. Časopis Класный, Мурзилка, Том и Джерри, НЕПОСЕДА plné her, pohádek a komiksů. Časopis Фиксики se stal inspirací pro hru Doba ledová v praktické části. Je plný zajímavých informací, doplňovaček a her. Hravým dětským časopisem je také Шишкин лес, kde je možné zjistit i informace o ruských svátcích. Všechny tyto časopisy se liší grafickou podobou a obsahem, společný mají však důležitý prvek a to je hra. Весёлый колобок, ПониМашка, Чудесные странички, Ужасно интересно, Веселый затейник, Фантазёры rovněž patří mezi dětskou herní literaturu. (*Детские журналы онлайн, 2021*)

Časopisy jsou pro děti především zábavné a přinášejí radost. Motivují žáky svými hádankami, říkadly a rébusy. Obohacují a rozvíjí slovní zásobu v cizím jazyce, seznamují též žáky s ruskými reáliemi. Hrají stejně jako hra důležitou roli ve výchově a vzdělávání dětí. Práce s časopisem podporuje kreativitu a podněcuje k aktivitě. Jejich prostřednictvím rozvíjíme komunikaci, podporujeme socializaci a vzdělanost. Využit je lze jako doplňkový materiál a obohacení herních činností ve skupinové i samostatné práci. Vzhledem ke špatné dostupnosti ruských dětských časopisů na našem trhu jsou online a elektronické časopisy výbornou alternativou.

2 Praktická část

Samostatně zpracovaná část diplomové práce je věnována hrám. Lze ji považovat za určitý doplňující materiál určený učitelům a sloužící k obohacení výuky nebo jako zásobník herních činností, které navazují na teoretickou část práce. Cílem praktické části je začlenění her do výuky ruského jazyka, motivace žáků, realizace učení zábavnou formou. Rovněž se snažím dokázat, že se jedná o metodou prospěšnou. Herní aktivity jsou v podkapitolách rozřazeny podle azbuky. V každé z nich jsou rozpracované výukové cíle, organizační formy, pomůcky, klíčové kompetence, mezipředmětové vztahy, popis hry, metody, odkazy a materiál pro případnou realizaci herních činností. Do her jsem zapojila nově vzniklou digitální kompetenci, která je zařazená prostřednictvím počítače, interaktivní tabule, někdy skrze mobilní aplikace. Důvodem pro zapracování této oblasti je především možná realizace distanční výuky.

Herní aktivity byly vytvořeny podle specifik mladších školáků, v závěrečné reflexi je uvedena jejich modifikace s přihlédnutím k věkovým zvláštnostem žáků druhého stupně.

2.1 Zásobník her určený do hodin ruského jazyka

Herní činnosti často splňují několik rysů zároveň, mohou rozvíjet mluvení spolu se psaním nebo čtení s porozuměním spolu se psaním. Zásobník her jsem proto rozdělila podle převládající charakteristiky, kterou u žáků rozvíjíme a která odpovídá RVP ZV 2021. Zaměření herních činností v praktické části vychází ze vzdělávací oblasti Jazyk a jazyková komunikace – Cizí jazyk, z očekávaných výstupů 2. období 1. stupeň ZŠ. K naplňování očekávaných výstupů se učitel snaží směřovat svou výchovně-vzdělávací činnost, proto k nim také cílí herní aktivity v této části práce právě prostřednictvím převažující charakteristiky. (*RVP pro základní vzdělávání, 2021*)

2.1.1 Hry zaměřené na poslech nebo poslech s porozuměním

Hry, kde převažuje poslech a poslech s porozuměním se zaměřují na pochopení jednoduchých pokynů a otázek učitele, chápání jednoduchých vět i poslechových textů, které musí být sdělovány zřetelně a pomalu. Při poslechu jednoduchých vět a textu má žák k dispozici vizuální oporu.

Выбери картинку - Vyber obrázek	
Cíl	Žák zvládne označit správný obrázek podle pokynů.
Pomůcky	Počítač s připojením na internet.
Organizační forma	Skupinová. Týmy po dvou až třech hráčích.
Metoda	Hra a výuka podporovaná počítačem.
Klíčové kompetence	K učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanské, pracovní, digitální.
Mezipředmětové vztahy	Matematika.
Popis hry	Žákům počítač přečte zadání, jejich úkolem je vybrat správný obrázek a ihned se dozví odpověď. Hra je zaměřená na procvičování большой, самый большой, маленький самый маленький.
Poznámky	Hru lze realizovat i při distanční výuce frontální formou.

Reflexe hry:

Před započítím hry jsem žákům vysvětlila pantomimou výrazy большой, самый большой, маленький, самый маленький. Hru jsme hráli v počítačové učebně, každý tým měl k dispozici jeden počítač. V odpovědích se žáci střídali a zároveň se společně radili. Někteří považovali hru za vhodnou spíše pro 1. stupeň kvůli grafickému zpracování. Všem žákům se ve skupinách výborně spolupracovalo, naučili se nová slovíčka большой, самый большой, маленький, самый маленький. Velice ocenili, že si otázku mohli přečíst i jim byla přečtena. Toto považují za vhodné pro starší i mladší školáky. Motivace počítačovými činnostmi je velmi atraktivní, do jisté míry zde působila motivačně i herní ilustrace.

Obrázek ke hře:



(IQша: Логика и

мышление, 2022)

Диктант в картинках – Kreslicí diktát	
Cíl	Žák rozumí jednoduchým slovům, větám.
Pomůcky	Papír, pastelky, tužka.
Organizační forma	Skupinová. Žáci pracují ve dvojicích.
Metoda	Hra a instruktáž.
Klíčové kompetence	K učení, komunikativní, sociální a personální, občanské, pracovní.
Mezipředmětové vztahy	Výtvarná výchova.
Popis hry	Učitel čte ruská slovíčka k danému tématu (jídlo, barvy, sportovní aktivity) a žáci daná slova kreslí, či tužkou načrtávají. Hru můžeme obměnit tím, že pokyny budou předávány ve větách.
Poznámky	Slova na téma jídlo: лимон, тотр, груша, яблоко, йогурт, морковь. Věty k diktátu: Нарисуй стол и стул. На столе лежит груша, яблоко и лимон. Под столом сидит кот. Učitel slova několikrát opakuje při kreslení, žáci slovo opakují a při tom malují. (Žofková, 2002 s. 52)

Reflexe hry:

Herní činnost jsem obohatila o více slovíček, vzhledem k věku žáků. Ti si předepsali dva sloupečky фрукты и овощи a do nich správně rozřazovali a kreslili ovoce a zeleninu: яблоко, банан, груша, апельсин, мандарин, помидор, огурец, перец, арбуз, лук. Některá slova žáci neznali, tak jsem jim napověděla popisem: „Помидор имеет красный цвет, мы его любим в греческом салате.“ Cíl hry byl splněn, všichni slovům rozuměli i s pomocí popisu. Tuto aktivitu ještě obohacujeme tím, že si k obrázkům dopíší ruské názvy. Vytvoří si tak obrázkový slovník, který je též velmi vhodný pro 1. stupeň. Ve dvojicích se v kreslení střídali, kdo zvládl nakreslit všechny obrázky správně dostal malou jedničku za aktivitu. Malování a soutěživost školáků, kdo bude mít hezčí obrázek působily motivačně.

Загадки – Hádanky	
Cíl	Žák umí vyhledat neznámá slova ve slovníku a určit alespoň tři zvířata z hádanek.
Pomůcky	Papír, pero, hádanky, slovník.
Organizační forma	Skupinová. Týmy po čtyřech hráčích.
Metoda	Hra.
Klíčové kompetence	K učení, k řešení problému, komunikativní, sociální a personální, občanské a pracovní.
Mezipředmětové vztahy	Literatura – literární výchova.
Popis hry	Třída se rozdělí na týmy po 4. Každá skupina má k dispozici papír, pero a slovník. Učitel sdělí skupinám: „Угадай загадки про животных.“ a přečte všem opakovaně 4 hádanky. Vítězná skupina uhádne alespoň 3 hádanky. Pravidla pro skupinu: mluvit a psát pouze rusky.
Poznámky	Загадки животные: Голодна – мычит, сыта – жуёт, малым ребятам молоко даёт. (Корова) Мордочка усатая, шубка полосатая, часто умывается, а с водой не знается. (Кошка)

	<p>Хозяин лесной, просыпается весной, а зимой под вьюжный вой (в́анисе), спит в избушке снеговой. (Медведь)</p> <p>Не портной, а всю жизнь с иголками ходит. (Ёж)</p> <p>Мех пушистый, хвост золотистый, в лесу живет, в деревне кур крадет. (Лиса)</p> <p><i>(Чудо-юдо Загадки о животных для детей в картинках, 2010)</i></p>
--	---

Reflexe hry:

Žákům jsem předčítala 5 hádanek, každý mohl hledat neznámé slovo ve slovníku, někteří také pracovali s aplikací Rusko – český a Česko – ruský slovník. Na vyhledávání bylo poskytnuto dostatek času, popřípadě jsem zopakovala některá slovíčka. Ve skupině tři hledali neznámá slovíčka ve slovníku a jeden z týmu slova zapisoval. Uhádnutá zvířata žáci psali na papír, poté každá skupina přečetla ostatním svoji volbu. Trénovali jsme tím také správnou výslovnost. Cíl hry byl splněn, hledání slov ve slovníku nečinilo nikomu potíže. Každý tým navíc uhádl všechna zvířata. Pro mladší žáky bych volila 2 nebo 3 hádanky, které bych při četbě doplňovala pantomimou. Žáci se naučili nová slova, zpřesnili se v hledání ve slovníku a trénovali psaní azbuky. Motivace se projevila ve zvýšené aktivitě a dychtivosti po správných odpovědích.

Марионетка – Loutka	
Cíl	Žák zvládne interpretovat pokyny učitele pomocí gest.
Pomůcky	Papír s připravenými povely.
Organizační forma	Frontální. Každý žák reaguje na povely individuálně.
Metoda	Hra a napodobování.
Klíčové kompetence	K učení, k řešení problému, komunikativní.
Mezipředmětové vztahy	Tělesná výchova.
Popis hry	Učitel sděluje jednotlivé pokyny. Když za nimi zazní slovo пожалуйста, žáci daný povel předvedou, pokud toto slovo nezazní, nesmí pokyn splnit.
Poznámky	Hra je vhodná k odreagování, zejména pro žáky s poruchami pozornosti. <i>(Eibenová, Vavrečka, Eibenová, 2013, s. 48)</i>

Reflexe hry:

Mladším žákům bych povely, kterým nerozumí, předváděla pantomimou. Starší žáci potřebovali objasnit slovo Прыгайте. Většina žáků se shodla na tom, že by přidali více aktivit a tuto hru zařazovali do výuky častěji. V některých třídách byla zjevná rivalita, povely chtěli vykonat co nejrychleji. Herní činnost se pro všechny stala odreagováním, relaxací i motivací. Ocenění se dostalo především od žáka s PLPP, jež rád střídá činnosti a nerad sedí. Cíl interpretace pohybů pomocí gest byl naplněn a naučili se několik slovíček.

Pokyny pro žáky:

Закройте глаза	Закройте учебник	Закройте тетрадь
Откройте тетрадь	Откройте учебник	Откройте глаза
Положите голову на парту	Положите руку на парту	Поднимайте руку
Поднимитесь со стула	Садитесь	Прыгайте

Пение с движением – Zpěv s pohybem	
Cíl	Žák dokáže opakovat pohyb a reprodukovat zpívanou píseň.
Pomůcky	Počítač nebo interaktivní tabule s internetem, vytištěná píseň.
Organizační forma	Skupinová. Žáci utvoří skupiny po čtyřech.
Metoda	Hra, výuka podporovaná počítačem, napodobování.
Klíčové kompetence	K učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanské, pracovní, digitální.
Mezipředmětové vztahy	Tělesná výchova.
Popis hry	Učitel rozdává do skupin připravenou píseň a několikrát ji přečte, žáci opakuji jako ozvěna. Hráči mají za úkol se ve skupině naučit text. (Lze využít i metody běhací diktát.) Poté, co si žáci text zapamatují, přeložíme si neznámá slova. Na interaktivní tabuli promítneme video s pohybem a žáci opakuji.
Poznámky	Если весело живётся, Делай так! Если весело живётся,

	Делай так! Если весело живётся, Мы друг другу улыбнёмся, Если весело живётся, Делай так! <i>(YouTube: Если весело живется, делай так! 2015)</i>
--	--

Reflexe hry:

Realizace se podařila v 8. ročníku, ostatním se zdála být aktivita dětská nebo se před ostatními spíše styděli. Na první stupeň naprosto ideální podle většinového názoru. V této převážně chlapecké skupině se píseň tak zalíbila, že aktivitu vykonávali s chutí, nadšením a provázela ji velká spousta smíchu. Velice jsem ocenila snahu i zájem a do tance jsem se zapojila společně s ostatními. Chlapci a jedno děvče se naučili slova: весело живётся, улыбнёмся. V sebereflexi se opakovala slova radost, odpočinek, sportování, zábava.

Повар – Kuchař	
Cíl	Žák dokáže roztrždit suroviny podle pokynů.
Pomůcky	Počítač nebo interaktivní tabule s internetem.
Organizační forma	Skupinová. Rozdělíme žáky na skupiny po třech.
Metoda	Hra a výuka podporovaná počítačem.
Klíčové kompetence	K učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanské, pracovní a digitální.
Mezipředmětové vztahy	Člověk a jeho svět.
Popis hry	Žáci se rozdělí do skupin po třech. Úkolem týmů je pomoci kuchařovi uvařit kompot a zeleninové ragú. Vítězné jsou ty skupiny, které najdou správné ingredience.

Reflexe hry:

Herní aktivita byla realizovaná v počítačové učebně. Všichni byli fascinováni dětským hlasem, který zadával úkoly. Ocenili také, že produkty viděli a slyšeli. Výhodné pro typ žáků auditivních i vizuálních. Většinu ovoce a zeleniny už měli naučené z hry kreslicí diktát. Cíl rozdělit správně suroviny byl splněn, když se žáci spletli, hra jim surovinu vrátila zpět. Skupiny se naučily nová slovíčka *помоги, сливы, баклажан, перетаци*. Motivační byla hra pro svou routavou ilustraci, doprovázející hlas, někteří za motivaci považovali i skupinovou práci. Úkolem týmů bylo mluvit pouze rusky, což se většinou dařilo. Problém žákům činilo slovo *пary*, význam jsem objasnila promítnutím tohoto jídla na obrázku.

Obrázky ze hry:



(Чудо-юдо Загадки о животных для детей в картинках, 2010)

Покажи – Укаж	
Цíl	Žák umí identifikovat daný předmět a ukázat na něj.
Pomůcky	Učebnice, sešit, tužka, guma, nůžky, pero, penál, žákovská knížka, lavice, tabule, květiny.
Organizační forma	Skupinová. Týmy po dvou až třech hráčích.
Metoda	Hra, předvádění a pozorování.

Klíčové kompetence	K učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanské, pracovní.
Mezipředmětové vztahy	Člověk a jeho svět.
Popis hry	Žáci se rozdělí do skupin. Učitel řekne slovo, skupina se musí beze slov domluvit a daný předmět ukázat. Kdo předmět správně ukáže, získává bod pro svůj tým.
Poznámky	Slova ke hře: учебник, тетрадь, карандаш, резинка, ножницы, ручка, пенал, дневник, парта, доска, цветы.

Reflexe hry:

Realizace hry probíhala ve skupinách po dvou. Nejprve jsem všechny předměty ukázala a vyslovila jejich název, poté jsme tréninkově zkoušeli na předměty ukazovat. Po nácviku začala samotná hra. U mladších žáků bych tuto hru volila k procvičení naučených slovíček nebo bych zadávala méně předmětů. Žáky napadala modifikace hry, že by mohli ukazovat i na barvy, oblečení, písmena azbuky a činnosti. Všichni zvládli identifikovat předměty, největší potíže jim činilo slovíčko парта a ручка. Když se objeví problémové slovo, snažím se žáky navést na pomůcku, která by pomohla k jejich zapamatování. Jeden chlapec vymyslel: „ Ручка, držíme pero v ručce. Парта, в лавици сидíme s partou přátel.“ Po skončení hry se žáci naučili úplně všechna slovíčka a následující hodinu si je stále pamatovali.

Репка – Řepa	
Cíl	Žák dokáže roztrdit příběh podle posloupnosti. Žák zvládne reprodukovat text při dramatizaci.
Pomůcky	Interaktivní tabule nebo počítač, kartičky s pohádkou, slovník.
Organizační forma	Skupinová. Žáci se rozdělí do skupin po čtyřech.
Metoda	Hra, výuka dramatem, práce s textem a výuka podporovaná počítačem.
Klíčové kompetence	K učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanské, pracovní a digitální.
Mezipředmětové vztahy	Literatura – literární výchova.

Popis hry	Každá skupina dostane balíček s kartičkami, které učitel přečte a neznámá slovíčka přeložíme. Žáci opakovaně zhlédnou video Репка. Podle příběhu seřadí kartičky za sebou. Vítězné družstvo je to, které správně uspořádá všechny kartičky. Hra není časově omezená. Učitel rozdává role žákům, kteří pohádku zdramatizují. Na pomoc si vezmou kartičky a opakují fráze z pohádky. (YouTube: Репка. Мультфильм, 2014)
-----------	--

Reflexe hry:

Nejprve jsem text přečetla, poté si žáci vyhledali neznámá slova ve slovníku. Klíčové osoby, které určují pořadí pohádky, jsou tučně zvýrazněné, to jsem však žákům nesdělila. Mladší žáci by se tohoto mohli držet, při řazení dějové posloupnosti. Pro lepší přehlednost bych příště volila spíše větší písmo i kartičky. Po zhlédnutí pohádky, skupiny řadily karty. Někteří žáci si v průběhu začali všimnout, že se budou držet tučných slov nebo že se slova podle časové posloupnosti nabalují. Následně jsme zkontrolovali a přečetli dějovou sérii. Pokračovali jsme dramatizací příběhu. K předčítání jsme používali jako pomůcky proužky papíru. Reprodukce často nebyla doslovná, ale jisté fráze se opakovaly. Motivovaní byli žáci pohádkou, dramatizací a někteří vnímali hru jako odpočinkovou aktivitu.

Kartičky k pohádce:

Посадил (zasadil) дед репку. Выросла репка большая-пребольшая.
Стал дед репку из земли тащить(тахат): тянет-потянет, вытянуть не может!
Позвал дед бабку : Бабка! Бабка за дедку, дедка за репку — тянут-потянут, вытянуть не могут!
Позвала бабка внучку : Внучка! Внучка за бабку, бабка за дедку, дедка за репку —тянут-потянут, вытянуть не могут!
Крикнула внучка Жучку : Жучка! Жучка за внучку, внучка за бабку, бабка за дедку, дедка за репку —тянут-потянут, вытянуть не могут!
Крикнула Жучка кошку : Кошка! Кошка за Жучку, Жучка за внучку, внучка за бабку, бабка за дедку, дедка за репку —тянут-потянут, вытянуть не могут!

Позвала **кошка мышку**: мышка! Мышка за кошку, кошка за Жучку, Жучка за внучку, внучка за бабу, бабу за дедку, дедка за репку —тянут-потянут, — вытощили (vytáhli) репку!

Фрукты, овощи – Ovoce a zelenina	
Cíl	Žák dokáže vyhledat slovíčka v rusko – českém slovníku a správně je zařadit do ovoce nebo zeleniny.
Pomůcky	Interaktivní tabule s připojením na internet, slovník rusko – český.
Organizační forma	Skupinová. Dvě skupiny.
Metoda	Hra a výuka podporovaná počítačem.
Klíčové kompetence	K učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanské, pracovní a digitální.
Mezipředmětové vztahy	Člověk a jeho svět.
Popis hry	Žáci se rozdělí do dvou skupin. Přes interaktivní tabuli učitel promítá na webové stránce LearningApps. Vždy přečte slovo, žáci ho vyhledají ve slovníku, pokud neznají jeho význam. Učitel vyvolá žáka, který se první přihlásí a ten slovo správně přiřadí do sloupce фрукты, овощи, jeho družstvo získává bod. Vítězné družstvo je to s největším počtem bodů.
Poznámky	Hru lze realizovat při distanční výuce. (<i>фрукты и овощи (learningapps.org), 2012</i>)

Reflexe hry:

Aplikace je vhodná při opakování, prohlubování i nacvičování různých okruhů témat. Realizovat ji lze i při distanční výuce. Žákům jsem slova předčítala, u některých odhadli význam, jiné hledali ve slovníku. Starším žákům jsem přidala ještě 6 slovíček navíc: лук, клубника, брокколи, баклажан, лимон, ананас. Hru všichni ohodnotili kladně, někteří si přáli ještě více slovíček. Zapamatovat si dokázali od 6 do 15 slov s tím, že některá již znali. Za motivaci považovali bodové ohodnocení i možnost hrát na počítači.



2.1.2 Hry zaměřené na mluvení

Žák se zvládne zapojit do jednoduchých rozhovorů, dokáže pronést informace o sobě, rodině, škole a volném čase. Umí odpovědět na jednoduché otázky a pokládat otázky podobného charakteru.

Воздушный шарик – Balónek	
Cíl	Žák umí vyjmenovat ruská slova.
Pomůcky	Nafouknuté balónky.
Organizační forma	Skupinová. Rozdělíme žáky na skupiny po pěti.
Metoda	Hra a manipulování.
Klíčové kompetence	K učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanské a pracovní.
Mezipředmětové vztahy	Tělesná výchova.
Popis hry	Každá skupina si vezme jeden balónek. Úkolem žáků ve skupině je udržet míč jakýmkoli způsobem ve vzduchu. Než se hráč dotkne balónku, musí vyslovit ruské slovo, které zná. Vítězí družstvo, kterému zůstane balónek co nejdéle ve vzduchu.
Poznámky	Hru lze obměnit, když žáci říkají slova k danému tématu (jídlo, barvy, čísla). (Hladík, 2016 s.15)

Reflexe hry:

Hru jsme několikrát po sobě opakovali. Nejprve mohli volit z libovolných ruských slov, poté jsem omezila činnost na téma: ovoce, zelenina a rodina. Snazší varianta byla pro všechny ta neomezená. Někteří strategicky odbíjeli míč co nejvýše ke stropu, jiní si ve skupině napovídali. Vystřídali jsme skupiny po 5, ale také jsme hráli jako jedna skupina z celé třídy. V rychlém tempu hry občas docházelo k nesprávné výslovnosti, opravovat se je snažili jiní hráči. Docházelo tak k vzájemnému učení. Motivovaní zde byli žáci pohybovou činností a odhodlaností nenechat míč spadnout na zem. Herní aktivitu volíme pravidelně při zopakování slovní zásoby. Cíl byl naplněn, hráči dokázali vyjmenovat až 34 ruských slov po sobě jdoucích.

Займи стул – Obsad' židli	
Cíl	Žák zvládne vyjmenovat čísla od 1 do 6.
Pomůcky	Židličky o jednu méně, než je celkový počet žáků.
Organizační forma	Skupinová. Žáci jsou rozdělení do skupin podle čísel.
Metoda	Hra.
Klíčové kompetence	K učení, komunikativní, sociální a personální, občanské, pracovní.
Mezipředmětové vztahy	Tělesná výchova.
Popis hry	Židle se rozestaví do kruhu. Žáci sedí na židlích, jeden stojí uprostřed a nemá židli. Hráčům rozdáme čísla один, два, три, четыре, пять, шесть tak, aby každé číslo mělo 4–5 hráčů. Osoba stojící uprostřed vyvolává čísla. Ti co číslo mají, se zvedají a mění si s ostatními místo. Ten, na koho nezbude židle, stojí uprostřed a vyvolává další číslo. Lze také říct числа, kdy se zvedají všichni hráči.
Poznámky	Hru lze obměnit podle tématu: rodina, jídlo, zvířata. (Folprechtová, Žižková, 2003 s. 15)

Reflexe hry:

Tato hra se ve všech ročnících řadí mezi nejoblíbenější. U některých žáků byla zjevná průbojnost a soutěživost, jiní naopak často stáli uprostřed a vyvolávali čísla. Podle žákovské sebereflexe se naučili lépe vyslovovat čísla a zapamatovali si více výrazů. Rozvíjeli též postřeh a rychlost. Většina průbojnějších se také snažila napomáhat těm méně průbojným a dávali jim větší šance obsadit židli. V ostatních třídách naopak průbojnost přešla i na zpočátku ostýchavé jedince.

Пексесо - живая игра памяти – Živé pexeso	
Cíl	Žák dokáže zopakovat slova se správnou výslovností.
Pomůcky	Karty k pexesu.
Organizační forma	Skupinová. Dvě skupiny se stejným počtem hráčů.
Metoda	Hra.

Klíčové kompetence	K učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanské a pracovní.
Mezipředmětové vztahy	Člověk a jeho svět.
Popis hry	Žáci se rozdělí do dvou skupin. Jeden z každého týmu odchází za dveře. Ostatním učitel rozdá název povolání a k němu do dvojice popis této profese. Vytvoří se tzv. živé pexeso. Poté, co všichni mají přidělené informace, přichází žáci zpoza dveří a začínají hrát klasické pexeso. O tom, jaký tým bude začínat, rozhodne hra: камень, ножницы, бумага. Ten, koho vyvolají: „Пётр, пожалуйста встань,“ sdělí, co představuje. Pokud neuhodnou dvojici, pak si žáci zase sednou. Vítězí skupina, která má nejvíce dvojic.

Reflexe hry:

Když dobrovolníci odešli za dveře, rozdala jsem žákům do dvojice pexesa. Každý si svoje slovo nebo větu zopakoval, aby ji nezapomněl. Dobrovolníci se vrátili do třídy a vybírali se slovy: „Пётр, пожалуйста встань.“ Žákům s IVP a PLPP jsem vybírala pouze profese, ostatním žákům jsem přidělovala popis těchto povolání. Když je při hře sudý počet žáků, zapojím se také do aktivity. Dle žákovské sebereflexe si procvičili výslovnost, paměť, obohatili slovní zásobu. Jednoho chlapce napadla varianta pantomimového pexesa, kde jeden řekne výraz a druhý ho předvede.

Karty k pexesu na téma профессия:

учитель	я учу детей
ветеринар	я лечу зверей
врач	я лечу людей
военный	я защищаю наше отечество
дирижёр	я управляю оркестром
журналист	я сообщаю новости
актёр	я работаю в театре
строитель	я строю дома

продавец	я продаю что либо
повар	я готовлю блюдо
водитель	я вожу машину

Поезд – Vlák	
Cíl	Žák si dokáže vybavit a seřadit správně slova.
Pomůcky	Žádné.
Organizační forma	Skupinová a frontální.
Metoda	Hra a napodobování.
Klíčové kompetence	K učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální.
Mezipředmětové vztahy	Žádné.
Popis hry	Žáci si sednou do kruhu. Jeden žák sdělí libovolné ruské slovo, druhý žák slovo opakuje a přidá další, třetí žák postupně zopakuje první, druhé a pak sdělí třetí slovo. Slova se nabalují jako vagóny u vlaku. Když žák slovo zapomene, ostatní mu mohou napovědět prvním písmenkem. Pokud je ve skupině 14 žáků, bude celkem 14 slov. Poté učitel vyvolává dobrovolníky, kteří by chtěli zopakovat celou řadu nebo hráči utvoří skupiny po 3, ty si mohou s vyjmenováním slov pomáhat.

Reflexe hry:

Herní aktivita byla zaměřená na téma zvířata. Mnoho hráčů si osvojilo nové pojmy, někteří si zlepšili výslovnost a lépe si zapamatovali neznámá slova. Trénovali zejména paměť a koncentraci. Nejvyšší počet zapamatovaných slov bylo 19. Velkým překvapením pro mě byl fakt, s jakou rychlostí někteří dokázali vyjmenovat celou řadu a navíc bez chyb. Vytvořili si také pomůcku, která jim pomohla k zapamatování. Když někdo vyřkl slovo, ostatní se na něj dívali a poté si slovíčko s člověkem spojili. Motivaci vnímali skrze zvýšení své pozornosti, aktivity a někteří díky možnosti předvést se před ostatními. Tuto hru nejraději zařazujeme k závěru kapitoly nebo při procvičování.

Произношение – Výslovnost	
Cíl	Žák umí sdělit slova se správnou výslovností.
Pomůcky	Karty se slovy.
Organizační forma	Skupinová, žáci se rozdělí do dvou družstev.
Metoda	Hra a napodobování.
Klíčové kompetence	K učení, komunikativní, sociální a personální, občanské.
Mezipředmětové vztahy	Tělesná výchova.
Popis hry	Hráči se v družstvech postaví za sebou. Učitel stojí před těmito družstvy a střídavě ukazuje kartičky se slovy, u nichž je potřebné nacvičit jejich výslovnost. Pokud první hráč v družstvu korektně vysloví výraz, dostává bod pro svůj tým a přesouvá se na konec družstva. Hráči se střídají tak dlouho, dokud všechna slova nebudou správně vyslovena. Když je přečtená výslovnost nekorektně u obou družstev, posouvají se na konec řady a čtou následující žáci.
Poznámky	<i>(Folprechtová, Žižková, 2003 s. 10)</i>

Reflexe hry:

Tuto herní činnost žáci vyzdvihovali jako jednu z nejlepších. Pro žáky s PLPP a IVP jsem nahradila kartičky se slovem za obrázkovou kartu s popisem. Bylo pro ně podle závěrečné reflexe lehčí pojmenovat daný výraz a vyrovnaly se šance s ostatními hráči. Jako téma jsem zvolila ovoce a zeleninu. U všech bylo patrné nadšení, zaujetí, samozřejmě i zábava, v některých případech též rivalita. V průběhu aktivity mohli žáci změnit dvojice stojící proti sobě. Na kartičkách jsem vyznačila přízvuky, což všichni ocenili jako velkou pomoc při četbě.

Холодно, тепло, горячо! – Samá voda, přihořívá, hoří!	
Cíl	Žák zvládne opakovat se správným přízvukem a výslovností vybraná slova.
Pomůcky	Předměty pro schovávání.
Organizační forma	Skupinová. Jeden žák hledá, ostatní spolupracují v jedné skupině a společně navádí svého spolužáka.
Metoda	Hra a instruktáž.
Klíčové kompetence	K učení, komunikativní, sociální a personální, občanské.
Mezipředmětové vztahy	Žádné.
Popis hry	Jeden ze žáků jde za dveře, ostatní schovají předem zvolený předmět (ручка, резинка, карандаш). Poté se žák vrací do třídy a hledá předmět. Žáci řeknou: „Ищи ручку.“ Spolužáci napovídají s pomocí slov холодно – pokud je daleko od schovaného předmětu, тепло – když se přibližuje a горячо pokud předmět najde.
Poznámky	Učitel volí předměty, u kterých je potřeba, aby si je žáci lépe zapamatovali. (Eibenová, Vavrečka, Eibenová, 2013, s. 18)

Reflexe hry:

K herní aktivitě jsem vybrala nejproblémovější předměty: карандаш, резинка, линейка, фломастер. Pro zvýšení aktivity museli všichni hovořit pouze v ruštině „Ищи карандаш.“ Kdo předmět našel řekl: „Это карандаш.“ Zhodnocení činnosti probíhalo v ruštině: „Мне нравилось искание.“ U neznámých slov jsem pomohla s jejich překladem. Při hledání se všichni nevystřídali, vytvořili jsme proto dvě družstva. Hra se ihned stala dramatictější, skupiny svého hledače doprovázely a napovídaly.

Цап-Царап – Сап-Сапар	
Cíl	Žák zvládne pojmenovat barvy v ruském jazyce.
Pomůcky	Míč a židle.
Organizační forma	Frontální.
Metoda	Hra.

Klíčové kompetence	K učení, komunikativní, sociální a personální, pracovní.
Mezipředmětové vztahy	Tělesná výchova.
Popis hry	Židle postavíme do kruhu, žáci se posadí. Učitel stojí uprostřed a drží míč. Vysloví цап a přihrává míč žákovi, ten musí říct barvu, co má na sobě souseď po levé straně. Pokud učitel vysloví цапан, žák sdělí jakoukoliv barvu svého souseďa na pravé straně. Jestli zazní цап- цапан vymění si všichni svá místa a hra pokračuje dál.
Poznámky	Tato hra je zaměřena na procvičování barev, lze ji obměnit na téma jména spolužáků nebo oblečení. (Eibenová, Vavrečka, Eibenová, 2013, s. 30)

Reflexe hry:

Starším hráčům jsem hru zkomplikovala tím, že se barvy nesměly opakovat. Když se celá škála vyčerpala, obměnili jsme hru na názvy oblečení. Třetí etapa hry obsahovala názvy oblečení spolu s barvou. Realizace probíhala ve fázi opakovací, většina již slova dobře znala, jiní si je připomněli nebo zpřesnili jejich výslovnost. Podle žakovské sebereflexe se trénovala komunikace, postřeh, paměť a často také činnost provázel humor. Ve druhém kole hry jsem nechala uprostřed stát žáky a sama jsem se zapojila do herní činnosti, přidávala jsem nové názvy oblečení, které dosud ostatní neslyšeli.

Шишки, жёлуди, орехи – Šišky, žaludy, ořechy	
Cíl	Žák umí opakovat slova se zaměřením na výslovnost š, ž.
Pomůcky	Obruče.
Organizační forma	Skupinová. Rozdělení do skupin po třech.
Metoda	Hra a napodobování.
Klíčové kompetence	K učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanské.
Mezipředmětové vztahy	Tělesná výchova.
Popis hry	Rozděleným žákům do skupin po třech přidělíme jednomu název шишки, druhému жёлуди a třetímu орехи. Každá trojice stojí

	v obruči, jeden žák stojí mimo a vyvolává jeden název. Ti, kteří mají přiřazené dané slovo si mění místa v obručích. Hráč stojící mimo obruč, se snaží získat místo někoho jiného, pokud se mu to povede, dostává název po svém spolužákovi, který opět vyvolává další název.
Poznámky	<i>(Eibenová, Vavrečka, Eibenová, 2013, s. 28)</i>

Reflexe hry:

Místo obručí jsem pro realizaci použila provázek. Někteří by se totiž ve třech do obruče nevešli. Odstartovali jsme objasněním pravidel, které jsem rusky komentovala a zároveň pantomimou předváděla. Vzhledem k nižšímu počtu žáků jsem se sama hry také účastnila. Někdy byla hra tak rychlá, že žáci nedbali na správnou výslovnost. V ten moment jsem zasáhla a vrátila všechny zpět do svých původních pozic. Při dalších chybách jsem již nemusela opravovat, žáci si vše sami korigovali a opravovali. Podle sebereflexe se zvyšovala rychlost, zlepšovala výslovnost, trénovala pozornost a někdy také obratnost. Jako motivaci vnímali hráči samotnou hru, pohybovou činnost i psychické odreagování.

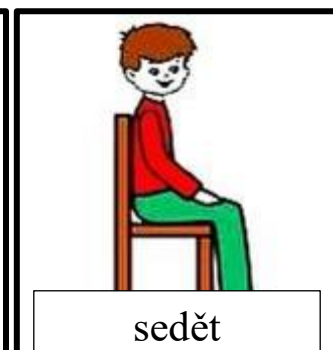
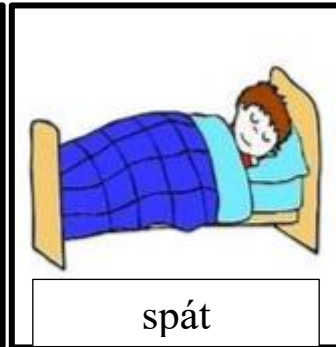
2.1.3 Hry zaměřené na čtení nebo čtení s porozuměním

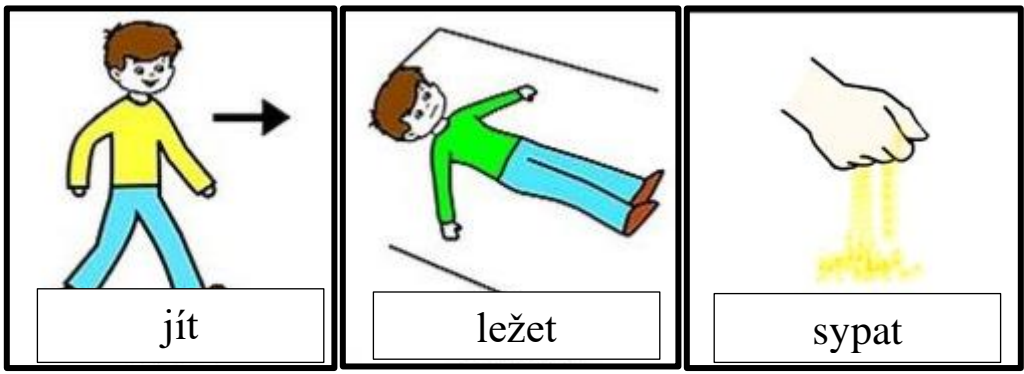
V těchto hrách je důležité vyhledat nezbytné údaje, rozumět jednoduchým a krátkým textům, u kterých je možnost vizuální opory. Ovládání azbuky je nutnou podmínkou. Žáci s PLPP a IVP mohli pracovat s oporou o tištěnou azbuku.

Глаголы пексесо – Slovesa pexeso	
Cíl	Žák umí pojmenovat činnosti a vyjádřit je pantomimicky.
Pomůcky	Pexeso.
Organizační forma	Skupinová. Rozdělení do skupin po třech.
Metoda	Hra, práce s obrazem, výuka dramatem.
Klíčové kompetence	K učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanské, pracovní.
Mezipředmětové Vztahy	Český jazyk.
Popis hry	Žáci ve skupinách po třech hrají tradiční pexeso, každou kartičku, kterou otočí, přečtou nahlas. Po skončení hry každý ze skupiny předvede pantomimicky před třídou jednu aktivitu, ostatní hádají, které družstvo správně rusky pojmenuje činnosti, získává bod.

Reflexe hry:

Při tisku pexesa je potřeba zalaminovat ze zadní strany papír navíc, jinak barevné obrázky prosvítají. V první řadě jsme společně přečetli správnou výslovnost sloves, někteří si stihli všimnout, že jsou v různých tvarech. Vysvětlili jsme si, že dvě slovesa jsou v rozkazovacím způsobu, jedno je zvrtné a ostatní v infinitivu. Došlo k osvojení nových slovíček, někdo se naučil rozpoznávat infinitiv. Předvádění jednotlivých činností přineslo prohloubení, opakování a zapamatování nových výrazů. Dramatizaci provázal humor, pozornost a aktivnost.





(Pinterest, 2009)

Диктант „на бегу“ – Běhací diktát	
Cíl	Žák zvládne opakovat báseň.
Pomůcky	Papír s předtištěnou básní.
Organizační forma	Skupinová. Žáci se rozdělí do týmů po dvou.
Metoda	Hra a práce s textem.
Klíčové kompetence	K učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanské a pracovní.
Mezipředmětové vztahy	Tělesná výchova, Literatura – literární výchova.
Popis hry	Učitel připraví natištěnou báseň pro každou skupinu. Dvojice se rozmístí po třídě tak, že jeden sedí v lavici a druhý běhá k natištěné básni, která je umístěná daleko od sedícího spolužáka. První žák běží k básni a snaží se zapamatovat si co nejvíce slov, poté utíká k druhému žákovi a učí ho báseň, pokud slova zapomene, běží k básni druhý žák, který dosud seděl. Vítězí ten tým, který zvládne recitovat báseň. Hru ohraničíme časovým limitem 5 minut. Neznámá slova učitel předvede pantomimou nebo popíše danou věc.
Poznámky	Báseň rozdělíme na tři části, které se žáci budou učit postupně. Na každou hodinu připravíme do běhacího diktátu 2 nebo 3 verše. Učitel je připravený pomoci hráčům, pokud nebudou umět některé slovo vyslovit nebo přečíst. Báseň: В понедельник на обед. Мясо подарил нам дед. А во вторник была каша, Кашу любит наша Маша. В среду мясо съела кошка. На обед была картошка. В четверг нам тётя Люся. Принесла большого гуся.

	<p>В пятницу к нам пришли гости, съели все, остались кости.</p> <p>А в субботу рыба щи, Мясо, соус, овощи.</p> <p>В воскресенье мясо утки, Были полные желудки. (Žofková, 2002, s.78)</p>
--	---

Reflexe hry:

Mladším žákům bych aktivitu neohrančila časovým limitem. K běhacímu diktátu jsem předložila první tři verše a zařadila jsem je do výuky po nacvičení názvů dnů v týdnu. Do dvojic jsem vybírala hráče tak, aby byly rovné šance. Po naučení následovala hlasitá recitace, tím si ostatní týmy dokázaly verše připomenout a zopakovat. Osvojit si text zvládly všechny skupiny. Ze závěrečné sebereflexe plynulo, že se hráči naučili nová slova (картошка, съела), zlepšili intonaci, zacvičili si, trénovali paměť, rozvíjeli komunikaci, spolupráci a ještě se zasmáli.

Ищите – Hledejte	
Cíl	Žák přečte textu a vyhledá neznámá slova ve slovníku.
Pomůcky	Obrázkový příběh, slovník.
Organizační forma	Skupinová. Žáci se rozdělí do týmů po čtyřech až pěti.
Metoda	Hra, práce s textem a řešení problémů.
Klíčové kompetence	K učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanské, pracovní.
Mezipředmětové vztahy	Literatura – literární výchova.
Popis hry	Do každé skupiny učitel rozdá obrázkový příběh. Následně přečte celý text alespoň dvakrát a neznámá slova žáci vyhledají ve slovníku. Poté se rozdělí skupiny po čtyřech. Úkolem je přijít na to, kdo postavil konvici na čaj.

Reflexe hry:

Text jsem nejprve jednou přečetla, poté týmy hledaly významy slov ve slovníku a předčítaly si jej nahlas. Nebyl nastaven časový limit, proto měl šanci uspět každý. Někteří si vytvářeli pomocné obrázky a náčrty, aby záhadu vyřešili. Odpověď na otázku zvládli vyluštit všichni. Na

prvním stupni bych hráče navedla k tomu, zjistit si, komu patřil žlutý a černý deštník. Při sebereflexi žáci zmiňovali logické myšlení, řešení problémů, hledání ve slovníku a rozšíření slovní zásoby.



(Pinterest, 2009)

КОМПОТ – Kompot	
Cíl	Žák dokáže seřadit písmena do slov.
Pomůcky	Karty s písmeny.
Organizační forma	Skupinová. Rozdělení žáků do skupin po třech nebo čtyřech.
Metoda	Hra a kritické myšlení.
Klíčové kompetence	K učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanské, pracovní.
Mezipředmětové vztahy	Žádné.
Popis hry	Žáci ve skupinách obdrží karty s písmeny, jejich úkolem je seřadit písmena tak, aby vznikla slova. Vítězí družstvo, které správně poskládá všechna slova.
Poznámky	Písmena se rozstřihají, každé slovo se umístí zvlášť do obálky nebo hru lze ztížit tím, že se všechna písmena smíchají dohromady.

Reflexe hry:

Aktivita probíhala ve fázi procvičování, kdy už se všichni seznámili s psanou podobou všech výrazů. Vytvořila jsem problémovou úlohu tak, že jsem písmena smíchala dohromady. U mladších hráčů bych každé slovo umístila zvlášť. Prostřednictvím hry Rébus se žáci dozvěděli téma Rodina. Skládání bylo pro většinu celkem snadné, proto bych příště volila více slov a větší rozměr písmen. Dle sebereflexe došlo k upevnění tvarů hůře zapamatovatelných písmen (б, с, р), k rozvoji komunikace ve skupině a k opakování členů rodiny.

Karty s písmeny

М	а	М	а
---	---	---	---

П	а	П	а
---	---	---	---

б	р	а	т
---	---	---	---

с	е	с	т	р	а
---	---	---	---	---	---

б	а	б	у	ш	к	а
---	---	---	---	---	---	---

д	е	д	у	ш	к	а
---	---	---	---	---	---	---

Ледниковый период – Doba ledová	
Cíl	Žák zvládne přečíst a přeložit text, dokáže použít slovník a vyhledat slova.
Pomůcky	Pracovní list, rusko – český slovník, pero.
Organizační forma	Skupinová. Žáci utvoří skupiny po třech až čtyřech.
Metoda	Hra, práce s textem.
Klíčové kompetence	K učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanské, pracovní.
Mezipředmětové vztahy	Člověk a jeho svět – Vlastivěda.
Popis hry	Žáci utvoří skupiny. Do každého týmu učitel rozdá pracovní list. Úkolem je pracovní list přečíst, vyhledat ve slovníku neznámá slova a doplnit zadané úkoly. Po dokončení úkolu každá skupina povídá, co si zapamatovala.

Reflexe hry:

S mladšími školáky bych nejprve text přečetla dvakrát a zvolila bych toto téma jako projektový den, když se učí ve vlastivědě pravěk. Se staršími děvčaty a chlapci jsem na interaktivní tabuli promítala fotky z doby ledové. Aktivitu jsme zahájili brainstormingem. Nápady sdělovali

v češtině, poté je s pomocí slovníku překládali a zapisovali na tabuli v ruštině. Následovalo čtení textu a hledání slov ve slovníku. Všichni správně dokázali uhádnout předky pravěkých zvířat, poté jsme ve společné diskusi řešili zajímavosti, které se dozvěděli. Poslední úkol plnili s oporou o slovník. Na interaktivní tabuli jsem ukázala: ушанкы а валенки. Sebereflexí došli k závěru, že se naučili mnoho nových slov, kooperovali ve skupině, zopakovali si poznatky, dozvěděli se informace o ruském oblečení a komunikovali ve skupině převážně rusky.

Pracovní list - Ледниковый период

Это время, когда большая часть Земли была покрыта толстым слоем (vrstvou) льда.

В клетки напиши чьими предками (předci) были животные:

Мамонт весил 6 тонн и был покрыт длинной шерстью (srstí).



Мамонт

--	--	--	--

Саблезубый тигр хищник (šelma) с 30 сантиметровыми клыками, весил 220 -360 килограммов.



Саблезубый тигр

--	--	--	--

Шерстистый носорог с двумя рогами, весом до 2 тонн.

Шерстистый носорог

--	--	--	--	--	--	--



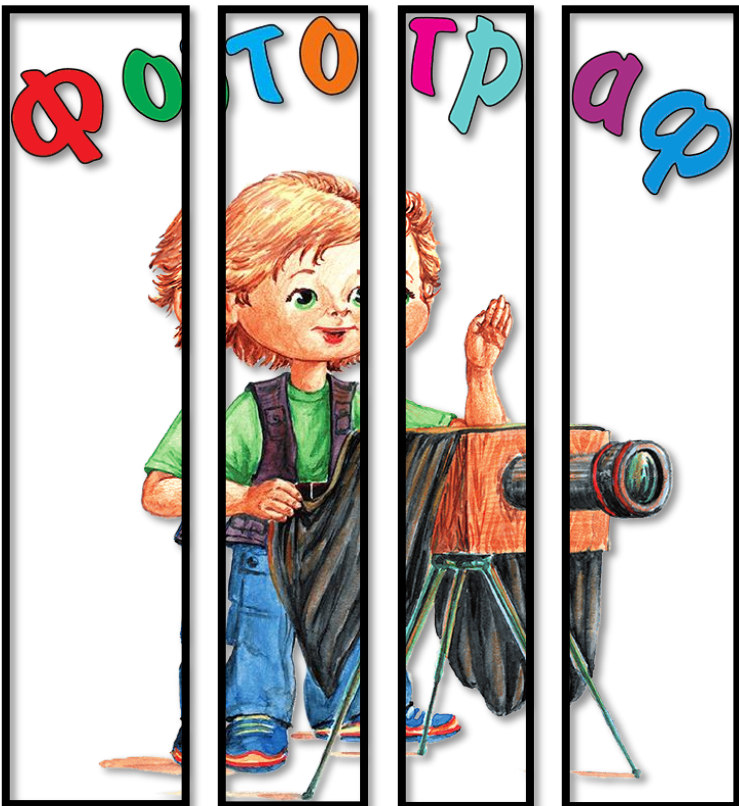
Что бы ты надел, если бы ты жил в ледниковом периоде?

(Giganti doba ledová, 2011, Детские журналы онлайн, Фиксики, 2021)

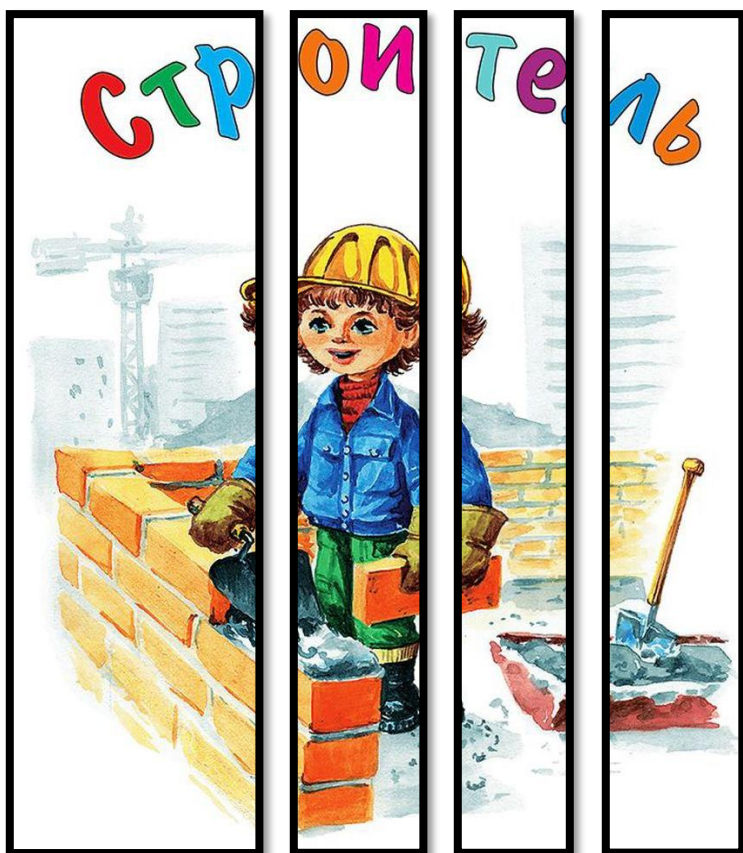
Пазл – Puzzle	
Cíl	Žák zvládne spojit jednotlivé profese, přečíst a uvést jejich překlad.
Pomůcky	Rozstříhané obrázky, obálky, slovník.
Organizační forma	Skupinová. Skupiny po třech žácích.
Metoda	Hra a manipulování.
Klíčové kompetence	K učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanské, pracovní.
Mezipředmětové vztahy	Člověk a jeho svět.
Popis hry	Učitel rozstříhá povolání a umístí všechny karty do obálky. Každá skupina obdrží jednu obálku se všemi profesemi. Učitel sdělí skupinám: „Составьте пазл, прочитайте и переведите профессии.“ Cílem je poskládat správně puzzle, přečíst profesi a odhadnout její význam.

Reflexe hry:

Starším školákům jsem od obrázku odstříhla jeho název a smíchala vše dohromady. Slovní zásoba byla pro ně zcela nová. Na pomoc si mohli vzít slovníky. Největší potíže jim činilo slovo парикмахер a портниха, někteří je museli hledat. Ostatní výrazy odvodili podle obrázků. Naučili se nové názvy povolání, vytvořili si pomůcku ke slovu парикмахер (machr na paruky) a rozvíjeli součinnost.







(Iknigi.net, "Кем мне стать?"

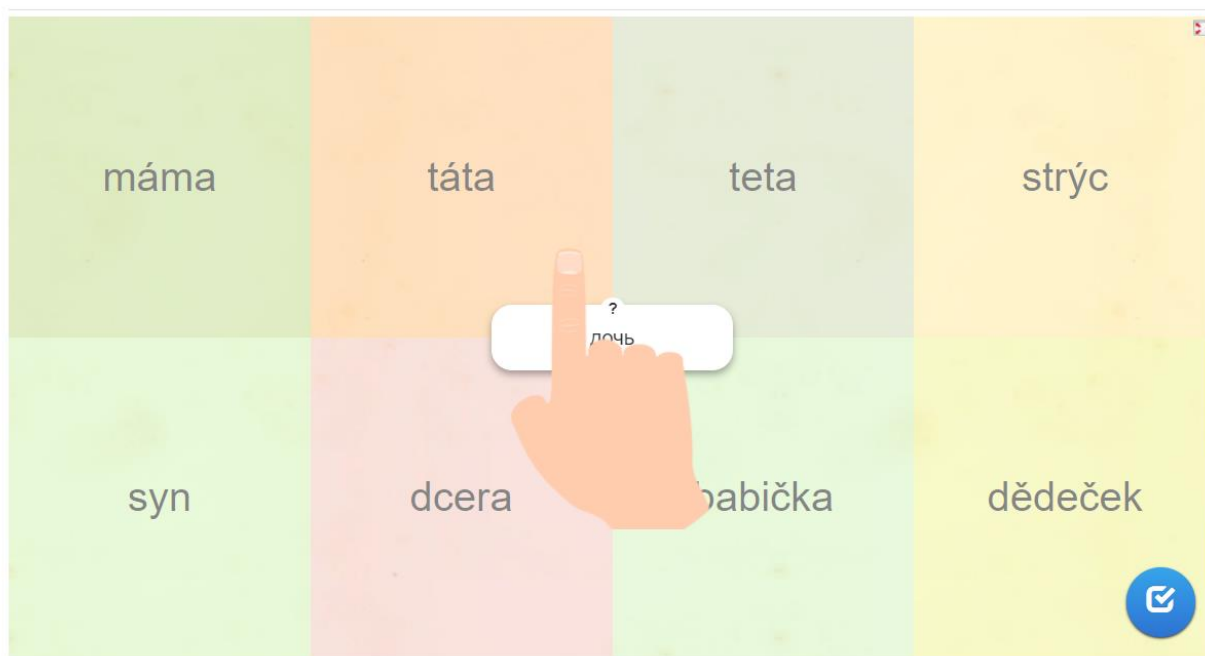
Большая книга профессий", 2015)

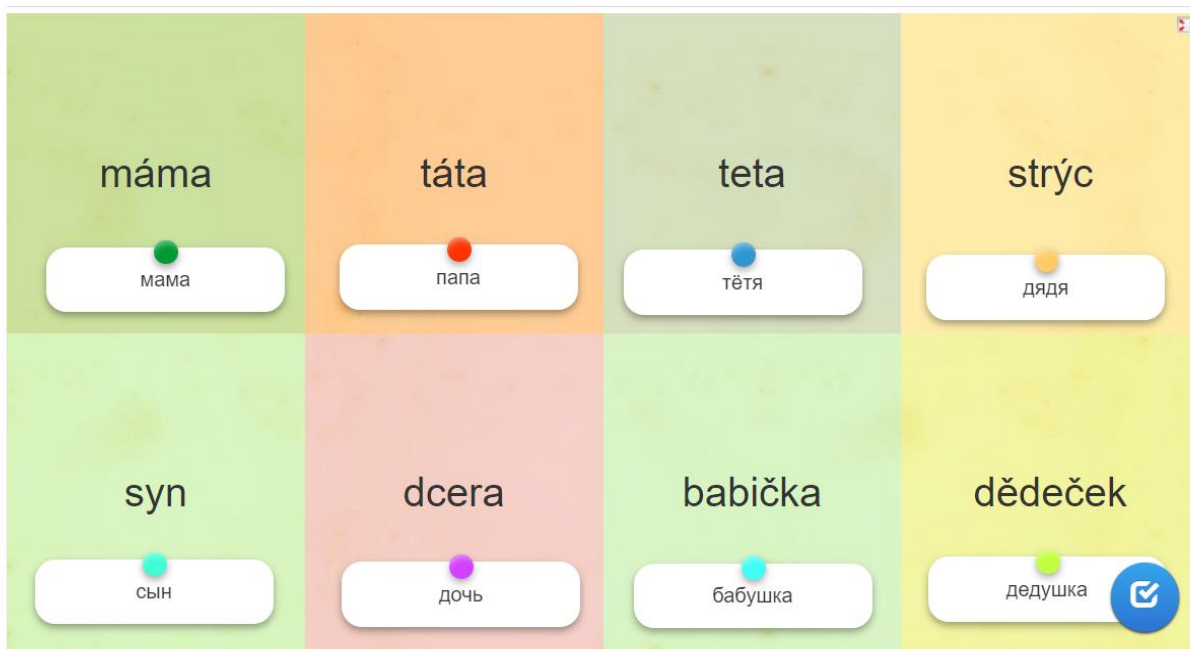
Семья – Rodina	
Цíl	Žák dokáže správně přečíst a přiřadit alespoň šest slov.
Pomůcky	Počítač s připojením na internet.
Organizační forma	Skupinová. Práce ve skupině po dvou až třech.
Metoda	Hra a výuka podporovaná počítačem.
Klíčové kompetence	K učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanské, pracovní a digitální.
Mezipředmětové vztahy	Člověk a jeho svět.
Popis hry	Ve skupinách žáci správně přiřadí ruské názvy členů rodiny k českým. Ten, kdo slova přiřazuje, vyslovuje jeho ruský název, ostatní členové skupiny kontrolují správné přečtení.

Poznámky	Hru lze realizovat při distanční výuce. Každý pracuje individuálně. (Семья (learningapps.org), 2012)
----------	---

Reflexe hry:

Realizace probíhala v počítačové učebně, při seskupení po dvou. Na každou kartičku se hráči střídali a vzájemně si pomáhali. Svá rozhodnutí si v závěru prověřili a sami opravili. Nezřídka je vlastní korekce vede k naučení problémového. Vybrané výrazy znali již z předcházející hodiny, pro zpestření jsem zařadila i dosud neznámé: дядя, тётя, дочь, сын.





Угадай животное – Uhádni zvíře	
Cíl	Žák dokáže přečíst slova a vyjádřit je pantomimicky.
Pomůcky	Kartičky se zvířaty, slovník.
Organizační forma	Skupinová. Rozdělení do dvou skupin.
Metoda	Hra a výuka dramatem.
Klíčové kompetence	K učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanské, pracovní.
Mezipředmětové vztahy	Člověk a jeho svět.
Popis hry	Žáci se rozdělí do dvou skupin. Vždy jeden ze skupiny vylosuje jednu kartičku, přečte si její název a pantomimicky předvede zvíře. Skupina, která uhádne, získává bod. Vítězí skupina s největším počtem bodů. Pokud žáci nebudou zvíře znát v ruském jazyce, použijí slovník.

Reflexe hry:

Pantomimu provází vždy humor a radí se k populárním metodám. Slovník nebyl potřebný, protože většinu slov znali z přecházející hodiny nebo jejich význam odvodili. Ztvárnění některých zvířat bylo velice autentické i se zvukovým doprovodem. Vždy ten, kdo uhádl, získal

bod pro svůj tým a šel zvíře napsat na tabuli. Žáci se naučili nová slova, upevnili si psaní, čtení i výslovnost. Bodové hodnocení ve výsledku nebylo až tak důležité, všichni se spíše snažili pobavit ostatní.

Kartičky se zvířaty:

собака	кошка	попугай
хомяк	рыба	лошадь
корова	кролик	черепаха
слон	жираф	тигр

2.1.4 Hry zaměřené na psaní

Při hrách zaměřených na psaní dokáže žák napsat slova či krátký text, ve kterém užije vět jednoduchých o sobě, rodině a svých zájmech. Žáci s PLPP a IVP mohou při hrách užívat tištěné azbuky.

Брейнрайтинг – Brainwritting	
Cíl	Žák zvládne vypsát slova k tématu psací azbukou.
Pomůcky	Papír, tužka.
Organizační forma	Skupinová. Týmy po třech žácích.
Metoda	Hra a brainwritting.
Klíčové kompetence	K učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanské, pracovní.
Mezipředmětové vztahy	Člověk a jeho svět.
Popis hry	Každá skupina obdrží jeden papír. Učitel zadá téma (škola, domov), úkolem skupiny je vymyslet co nejvíce slov k tématu. Pravidlem je, že papír se posouvá do kolečka ve směru hodinových ručiček a každý žák musí napsat jedno slovo a pak poslat dále. Tým si vzájemně může napovídat. Časový limit jsou tři minuty, poté každá skupina přečte své nápady a vítězí ten, kdo napsal nejvíce slov.
Poznámky	Pokud budeme chtít dát šanci uspět více týmům, bude potřeba na výhru napsat alespoň 5 slov.

Reflexe hry:

Nastavila jsem limit 8 slov za dvě minuty pro splnění zadání. Role si rozdělili následovně, v některých týmech psali všichni hráči, v jiných jeden zapisoval a ostatní vymýšleli. Všem týmům se podařilo úkol splnit v rozsahu 8 – 16 výrazů. Každý své nápady v závěru četl a objasňoval ostatním některé z nich. Osvojili si nové poznatky, zvýšili aktivnost, rychlost a paměť.

Зашифрованные слова – Zašifovaná slova	
Cíl	Žák zvládne napsat slova psací azbukou.
Pomůcky	Tabulka s psací azbukou, pero.
Organizační forma	Frontální. Každý pracuje samostatně.
Metoda	Hra a kritické myšlení.
Klíčové kompetence	K učení, k řešení problémů.
Mezipředmětové vztahy	Člověk a jeho svět.
Popis hry	Učitel každému žákovi rozdá pracovní list s tabulkou a sdělí: „Отгадайте ребус“ Žáci se pokusí bez nápovědy vyřešit a správně psacím písmem napsat vybraná slova na téma ovoce. Klíčová slova směřujeme k tématu, či k obtížně naučitelným slovům.
Poznámky	Ke hře je potřeba ovládat navazování psacího písma. Lze aplikovat jako skupinovou práci.

Reflexe hry:

Herní činnost jsem předložila při osvojování nové lekce a přidala jsem navíc: фрукты, апельсин, ананас, персик. Úkolem bylo slova napsat, přeložit se slovníkem a najít slovo významově nadřazené. Slova stejně a podobně znějící v ruském a českém jazyce nečinily potíže. Jeden ze skupiny zapisoval, druhý hledal písmena a třetí pracoval se slovníkem. Sebereflexí se potvrdila zábavnost hry, nacvičení psacího písma i naučení nového.

Tabulka:

1	Аа	10	Ии	19	Сс	28	Ъ	4	18	21	26	1
2	Ёё	11	Йй	20	Тт	29	Ѡ					
3	Вв	12	Кк	21	Уу	30	Ѣ					
4	Гг	13	Лл	22	Фф	31	Ээ	33	2	13	16	12
5	Дд	14	Мм	23	Хх	32	Юю					
6	Ее	15	Нн	24	Цц	33	Яя					
7	Ёё	16	Оо	25	Чч			2	1	15	1	15
8	Хх	17	Тт	26	Шш							
9	Зз	18	Рр	27	Щщ							

Игра Кима – Kimova hra	
Цíl	Žák si dokáže zapamatovat a napsat alespoň čtyři názvy.
Pomůcky	Šest kartiček s názvy ovoce a zeleniny (zvířaty, rodinnými příslušníky).
Organizační forma	Skupinová. Žáci jsou rozdělení do družstev po třech.
Metoda	Hra a kritické myšlení.
Klíčové kompetence	K učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanské a pracovní.
Mezipředmětové vztahy	Člověk a jeho svět.
Popis hry	Učitel přichystá na lavici kartičky a sdělí: „Запомните как можно больше слов.“ Žáci se ve skupinách postaví okolo lavice a během jedné minuty si zapamatují co nejvíce z nich. Po jedné minutě si skupiny sednou k sobě a píší co největší počet názvů ovoce a zeleniny.
Poznámky	Po napsání slov si žáci sami opraví chyby s pomocí učebnice nebo slovníku.

Reflexe hry:

Družstvům jsem přichystala osm slov. Nejprve každý zvolil strategii, jeden si bude pamatovat slova od а do и, druhý od й do т a třetí od у do я, jiné skupiny vymyslely, že jeden si bude pamatovat ovoce a dva zeleninu. Většina družstev dokázala zapsat všechna slova, jeden tým si nemohl vzpomenout na картофель. Žáci si procvičili slovní zásobu, psaní, čtení, paměť a strategické myšlení.

Kartičky ke hře:

ЛИМОН	яблоко
груша	апельсин
огурец	морковь
банан	картофель

Маша и Медведь – Máša a medvěd	
Cíl	Žák umí napsat slova, doplnit písmena, pracovat se slovníkem a přiřadit správně ovoce a zeleninu.
Pomůcky	Interaktivní tabule s internetem, pracovní list, slovník.
Organizační forma	Skupinová. Týmy po čtyřech.
Metoda	Hra, práce s textem, výuka podporovaná počítačem.
Klíčové kompetence	K učení, k řešení problémů komunikativní, sociální a personální, občanské, pracovní, digitální.
Mezipředmětové vztahy	Literatura – literární výchova. Člověk a jeho svět.
Popis hry	Rozdělíme třídu na skupiny po čtyřech. Nejprve žáci dostanou pracovní list do každého týmu. Společně pročteme celé zadání a vyhledáme neznámá slova ve slovníku. Žáci zhlédnou pohádku a poté vypracují pracovní list. Vítězný tým správně odpoví

	na otázky a přiřadí kartičky s ovocem a zeleninou, hra není omezená časovým limitem.
Poznámky	<i>(YouTube: Мама и медведь – День варенья, 2013)</i>

Reflexe hry:

Při práci s textem, měli žáci možnost vyhledávat slova ve slovníku, což byla výhoda, pokud si nemohli zrovna vzpomenout na některé výrazy. Každý měl ve skupině svojí funkci, dva hledali ve slovníku, jeden dopisoval do textu a jeden uvažoval nad správným doplněním a kontroloval chyby. Každý si po skončení hry nalepil obrázky do sešitu a vytvořil si tak obrázkový slovník. Pro žáky na 1. stupni bych text v pracovním listu zvětšila pro větší přehlednost, slova by mohli vyhledávat v obrázkovém slovníku. Pro zpestření výuky jsme se naučili píseň z pohádky, což považuji za vhodnou aktivitu i pro žáky na nižším stupni.

Najdi výraz pro zavařeninu.

джем, варенье, мармелад

Из каких фруктов хотел медведь приготовить zavařeninu?









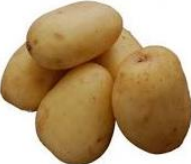



Из чего приготовила Маша zavařeninu?

ш__шек, мо__ковей, поми__оров, ог__рцов

Каких животных вы видели в сказке? Подчеркните.

ёж, волк, медведь, собака, заяц, белка, кот.

Rozstříhejte kartičku. Разделите фрукты и овощи.

<p>банан</p> 	<p>слива</p> 		
<p>киви</p> 	<p>нектарин</p> 	<p>виноград</p> 	<p>яблоко</p> 
<p>редис</p> 	<p>лук</p> 		
<p>картофель</p> 	<p>салат</p> 	<p>капуста</p> 	<p>перец</p> 

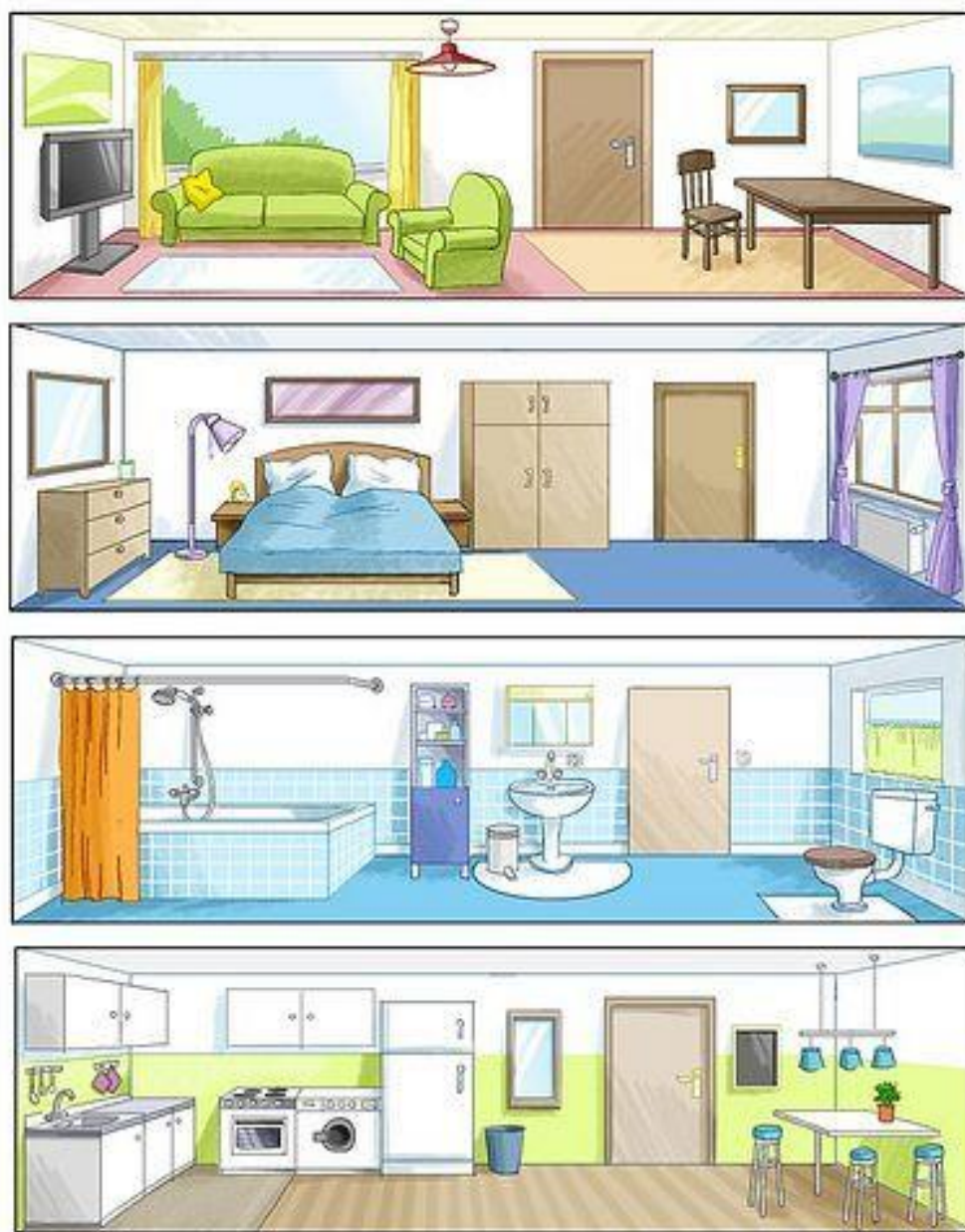
(Pinterest, 2009)

Обстановка квартиры – Vybavení bytu	
Cíl	Žák umí přeložit alespoň 8 slovíček z obrázku.
Pomůcky	Slovníky, obrázky, papír, pero.
Organizační forma	Skupinová. Rozdělení do skupin po pěti.
Metoda	Hra, práce s obrazem, instruktáž.
Klíčové kompetence	K učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanské, pracovní.
Mezipředmětové vztahy	Člověk a jeho svět.
Popis hry	Každý díl obrázku uložíme do jedné obálky. Skupiny si jednu vylosují a každý žák dostane jeden slovník. Učitel řekne žákům: „Опишите обстановку квартиры на картине, но у вас 6 минут.“ Úkolem žáků je v časovém limitu šesti minut najít ve slovníku co nejvíce předmětů, které se nachází na obrázku.
Poznámky	Po hře následuje popis místností s použitím předložek. Každá skupina dohledá ostatní předměty z obrázku a popisuje ostatním svoji místnost. Направо от лампы есть кровать. Налево от лампы есть шкаф. Ostatní žáci hádají, o jakou místnost se jedná. Hru lze ještě rozvíjet, jeden ze skupiny říká popis místnosti, ostatní ve skupinách kreslí místnost na papír. Skupina, která namaluje co nejpřesněji popsanou místnost vítězí.

Reflexe hry:

Časový limit jsem žákům nastavila na 3 minuty s tím, že museli najít 10 slov z obrázků. Poté následoval popis místností a ostatní hádali její název. Aktivitu jsme doplnili o obrázkový slovník. Vybrala jsem náhodně jednoho hráče, který popisoval znovu rozložení místnosti a ostatní se v družstvech snažili o věrné napodobení. Žákovi, který popisoval, jsem trochu pomáhala, aby správně vyslovoval. Skupině, které se podařilo co nejpřesněji namalovat obrázek, získala jednotku za aktivitu. Podle sebereflexe došlo k naučení nových slov, procvičení výslovnosti a přízvuku, rozvoje kreslicích schopností a zpřesnění vyhledávání ve slovníku cizích slov.

Obrázek:



(Pinterest, 2009)

Разложите по азбуке – Rozdělte podle abůky	
Cíl	Źák zvládne napsat slova dle předlohy a seřadit je podle abůky.
Pomůcky	Pero, nastřihané kartičky, tabule, křída, tabulka s abůkou.
Organizační forma	Skupinová. Źáci jsou rozdělení do skupin po třech až čtyřech.
Metoda	Hra a řešení problémů.

Klíčové kompetence	K učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanské, pracovní.
Mezipředmětové vztahy	Žádné.
Popis hry	Učitel před začátkem hodiny napíše slova na tabuli. Hráči se rozdělí do týmů. Učitel zadá pokyn: „Перепишите эти слова на карточки. Разложите по азбуке.“ Každá skupina má za úkol přepsat slova z tabule na kartičky a poté je seřadit podle abůky s oporou o tabulku, kde je napsaná abůka. Vítězí skupina, která správně opíše a uspořádá předepsané výrazy. Není nastavený časový limit. Pravidlo pro žáky: mluvit pouze rusky.
Poznámky	Slova k opisu: мама, папа, брат, сестра, тѣтя, дядя.

Reflexe hry:

Tuto hru hrají žáci zpravidla u každého tématu. Zdokonalují se tak ve čtení, psaní a zároveň opakují abůku. Na tuto aktivitu jsme navázali Kimovou hrou. Žáci si tím upevnili výslovnost a zapamatovali si mnoho nových slovíček. Pro žáky 7. ročníku jsem volila 12 slov, které řadili podle abůky. Po složení řady podstatných jmen, si každá skupina ověřila jejich správnost s pomocí tištěné abůky. Všechny týmy, kterým se podařilo slova správně poskládat, obdržely jednotku za aktivitu. Podle sebereflexe žáků si při této činnosti procvičují abůku, slovní zásobu, výslovnost, rychlost, čtení a především psaní. Motivovanost byla zřejmá z vysoké aktivity a soustředěnosti.

Ребус – Rébus	
Cíl	Žák zvládne napsat písmena psací abůkou.
Pomůcky	Tabulku s písmeny, papír, tužka, tabule, křída.
Organizační forma	Skupinová. Skupiny po třech žácích.
Metoda	Hra a řešení problémů.
Klíčové kompetence	K učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanské, pracovní.
Mezipředmětové vztahy	Tělesná výchova.

Popis hry	Učitel nastříhá tabulku s písmeny na horizontální proužky a rozmístí po třídě. Na tabuli napíše pomocí obrázkových znaků slovo, které mají žáci rozluštit. Například téma hodiny nebo slovo, které činí žákům potíže. Pokud tedy bude téma hodiny Семья, učitel namaluje na tabuli symboly: = * ° ∞ ♪. Důležitým pravidlem je, že se u hry nesmí mluvit. Žák, který zjistí daný symbol, přijde ke své skupině, napíše symbol na papír a k němu jaké je to písmeno. Najednou hledají po třídě všichni ze skupiny. Vítězný tým správně napíše ruské slovo a pokusí se odhadnout jeho význam. Hra není časově omezená.
Poznámky	Hru lze obměnit, pokud na tabuli symboly učitel zpřehází, žák tak musí uspořádat písmena do slova.

Reflexe hry:

Žákům 7. ročníku jsem symboly napsala na tabuli ve zpřeházeném pořadí. Následně se rozdělili do týmů po třech. Všichni hledali po třídě odpovídající písmeno k symbolu. Někteří se museli vrátet, když písmeno zapomněli. Zpočátku bylo velmi složité dodržet pravidlo nemluvnosti, po chvíli se týmy dokázaly domluvit i beze slov. Každý kdo našel symbol, jej napsal na papír i s písmenem. Týmy se po nalezení všech značek sešly u lavice a všichni promýšleli dané slovo. Záměrně jsem vybrala známé podstatné jméno, nikomu tak nečinilo potíže ho uhádnout. Podle žákovské sebereflexe si zopakovali písmena azbuky, rozvíjeli kooperaci ve skupině, trénovali mimiku a upevnili si správné psaní slova Семья. Pro mladší žáky bych spíše vybrala symboly ve správném pořadí.

Tabulka s písmeny:

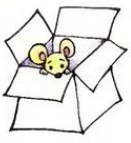

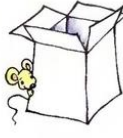

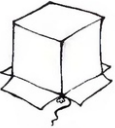
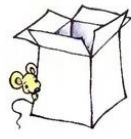
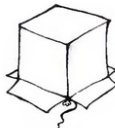






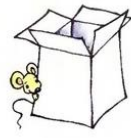
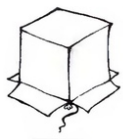


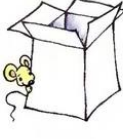


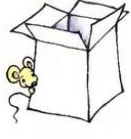

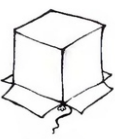


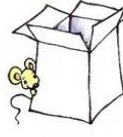
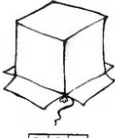


Буква	Символ		Буква	Символ		Буква	Символ
а	#		к	×		х	<
б	\$		л	~		ц	>
в	+		м	°		ч	:
г	!		н	ı		ш	::
д	%		о	<		щ	:::
е	*		п	>		ъ	:
ё	^		р	v		ы	Δ
ж	?		с	=		ь	∞
з	←		т	↓		э	☺
и	→		у	↑		ю	☀
й	□		ф	∩		я	♪

Судоку – Sudoku	
Cíl	Žák umí vyhledat správnou předložku do sudoku a napsat ji.
Pomůcky	Tabulku se sudokem, pero.
Organizační forma	Skupinová. Rozdělení do týmu po třech.
Metoda	Hra a řešení problémů.
Klíčové kompetence	K učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanské, pracovní.
Mezipředmětové vztahy	Matematika.
Popis hry	Učitel rozdává do týmů sudoku a vysvětlí pravidla. Žáci dopisují do sudoku předložky tak, aby se ani jedna neopakovala v řádku i ve sloupci. Při psaní si předložky vyslovují. Skupina, která správně dopíše předložky jako první, vyhrává.

Reflexe hry:

Starším žákům jsem ze sudoku vymazala více obrázků. Doplnovali celkem dvanáct předložek. Nejprve jsem všem objasnila pravidla, protože ne všichni tuto hru znali. Poté se rozdělili hráči do skupin, přečetli jsme si předložky a hra mohla začít. Vybrané týmy si všechny předložky vypsaly na papír, aby se při vpisování nespletly. Žáci považovali hru za zábavnou a též vhodnou i pro mladší děti. Naučili se nové předložky, zopakovali si azbuku, komunikovali ve skupině a zapojili i logické myšlení.

Sudoku

 В	 НА		 ЗА	 ПЕРЕД	 ПОД
 ЗА	 ПОД	 НА		 В	 НАД
 ПЕРЕД			 В	 НА	 ЗА
 ПОД	 ПЕРЕД		 НАД	 ЗА	 НА
	 В	 ЗА	 НА	 ПОД	 ПЕРЕД
 НА	 ЗА		 ПОД	 НАД	 В

(VK - Развитие ребенка ОНЛАЙН, 2020)

Závěr

Sestavit vyučovací hodinu je spletitý proces, který provází učitelskou profesí. Při realizaci je klíčové umět žáky vhodně motivovat a zaujmout. Motivace je pro hodinu velmi podstatná. Žáci postrádající stimul, ztrácí zájem o hodinu a postupem času také o samotný předmět. Hra je motivační a komplexně působící element na celou lidskou osobnost. Dokáže snoubit imaginaci, poznávání, emoce, motivaci, myšlení a vnímání. Je prostředkem bezděčného učení a zároveň uchovává poznatky hlouběji v paměti. Je také východiskem ze stresových situací a napětí ve školním prostředí.

Cílem práce bylo seznámit se, zpracovat a posoudit výukové metody a využít jejich potenciál v praktické části. Za důležitou zde považuji aktivizační herní metodu. V teoretické části jsem naplnila cíl shrnout základní poznatky o herních aktivitách. Praktická aplikace výukových metod napomohla při vypracování různých her, jež jsem měla možnost ověřit si ve školní praxi.

Dospěla jsem k závěru, že je vhodné metody propojovat a tím přispívat k vyšší motivaci i k naplnění klíčových kompetencí. Významnost herních aktivit dokládají již historické prameny a známé osobnosti zabývající se tímto fenoménem. Názory autorů se na pojem hra a didaktická hra různí. Herní aktivity jsem vytvořila na tomto pomezí se záměrem splnit jistý cíl, ale také si hrát a bavit se. S využitím poznatků v podkapitole zabývající se realizací hry, jsem uskutečnila všechny aktivity, s jejíž pomocí došlo k vysoké efektivitě a žákovské zainteresovanosti. Nedodržení těchto postupů by vedlo ke ztrátě významu hry a ta by se stala neproveditelnou.

Preferovanou organizační formou byla skupinová práce, zařadila jsem také několik frontálních metod. Ze závěrečné reflexe vyplynulo, že kolektivní práce byla pro žáky přínosnější. S oporou na teoretické pasáže diplomové práce, které se věnují rozdělení didaktických her, jsou v praktické části zastoupeny simulační, scénické, interakční, rozhodovací hry, soutěže, problémové úkoly, hraní rolí a hry krátkodobé realizované ve třídě.

Z hlediska funkčnosti bylo potřeba přihlížet k individualitě žáků. Kapitola desatero herních zásad vystihuje podstatné náležitosti, které ovlivnily pedagogické postupy. Nepostradatelnou součástí je i Rámcový vzdělávací program a s ním související klíčové kompetence. Záměrem práce bylo tyto kompetence rozvíjet především prostřednictvím

skupinové práce. Závěrem nesmím opomenout hodnocení, jež poskytuje zpětnou vazbu učitelů i žákům, na jehož základě jsem vytvořila herní zásobník.

V praktické části je předkládán⁹ inspirativní pedagogický materiál, který může být využit jako určité doplnění učebního komplexu Pojehali 1. Pozornost je věnována dětským časopisům, které jsem včlenila do vybraných her.

V praktické části diplomové práce jsem aplikovala získané vědomosti o výukových metodách a vytvořila jsem herní zásobník, který jsem měla možnost ověřit si na hodinách ruštiny. Tím došlo k naplnění druhé, praktické části stanoveného cíle. Kladné výsledky potvrzují oprávněnost zařazovat různé hry do hodin v počáteční etapě cizojazyčné výuky.

Uskutečnění her proběhlo na druhém stupni základní školy u žáků, kteří jsou na počátcích výuky ruského jazyka. Celkem bylo testováno 37 žáků sedmého ročníku a u některých her bylo zapotřebí zapojit i osmé ročníky v počtu 34 dobrovolníků. Realizací herních činností a jejich následnou reflexí a sebereflexí jsem dospěla k zajímavému závěru. Žáci si prostřednictvím herních činností dokázali vstřípit více vědomostí i dovedností. Zvládli posoudit své jednání, účely učení a přemýšlet o sobě samém. Došlo také k naplnění cíle, že hra je jako metoda ve výuce velmi prospěšná a zlepšuje klima ve třídě. Ve spojení s ostatními výukovými metodami jsem se snažila docílit komplexního rozvoje klíčových kompetencí.

Hry jsem v zásobníku volila s ohledem na žákovskou reflexi, vybírala jsem jen ty, které žáci označili za prospěšné, zábavné a motivující. Na vymýšlení některých z nich se podíleli sami žáci, čímž se pro ně činnost stala poutavější a učitelský zásobník rozmanitější. Leckdy různé obměny her vyllynuly v samotném jejich průběhu. Pomineme-li občasnou náročnost přípravy i realizaci, hru považuji za hluboce přínosnou.

Závěrem bych chtěla vyzdvihnout, ocenit a pochválit všechny své žáky, kteří se s neuvěřitelnou ochotou a vervou pustili do každé herní činnosti, kterou jsem nachystala. Jejich pilnost a studijní snažení ve mně probouzejí zápal a radost z učení.

Resumé

Teoretická část diplomové práce shrnuje poznatky o výukových metodách, především pak o aktivizační herní metodě. Rozvíjí podstatné náležitosti, bez kterých by realizace nebyla možná. Na základě této komplexnosti lze zapojit hru do vyučovací jednotky. Cílem praktického segmentu bylo podpořit u žáků motivaci, dokázat prospěšnost hry, vytvořit pro učitele herní zásobník a začlenit hry do hodin ruského jazyka. Prostřednictvím herních činností dosáhneme rozvoje klíčových kompetencí. Zařazená byla také nově vzniklá digitální kompetence. Dotyčné hry byly aplikovány u žáků na počátcích výuky ruského jazyka. S jejich pomocí jsem zapojila do práce sebereflexi, odstranila případné nedostatky či modifikovala vybrané části.

Summary

The theoretical part of thesis summarizes the knowledge about teaching methods, especially about the game method. It develops essential elements without which implementation would not be possible. Based on this complexity, the game can be plugged into the teaching unit. The aim of the practical segment was to support students motivation, prove the usefulness of the game, create a game tray for teachers and integrate games into Russian language lessons. Through gaming activities, we achieve the development of key competencies. Newly created digital competence was also included. The games in question were applied to pupils at the beginning of Russian language teaching. With their help, I participated in the work of self-reflection, but possible shortcomings or modified selected parts.

Seznam použité literatury

ČAČKA, Otto. Psychologie imaginativní výchovy a vzdělávání s příklady aplikace. Brno: Doplněk, 1999. ISBN 9788072390342.

ČAPEK, Robert. Moderní didaktika: lexikon výukových a hodnoticích metod. Praha: Grada, 2015. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-3450-7.

EIBENOVÁ, Klaudia, Mojmir VAVREČKA a Irena EIBENOVÁ. Hry ve výuce ruštiny: jazykové hry, hádanky k rozvoji řeči, dramatizace pohádek, tematické slovníčky: A1-B2. Brno: Edika, 2013. ISBN 978-80-266-0365-8.

FOLPRECHTOVÁ, Jana a Ivana ŽIŽKOVÁ. Raduga. Plzeň: Fraus, 2003. ISBN 80-7238-218-7.

HLADÍK, Petr. *111 nových her pro atraktivní výuku jazyků*. Praha: Grada Publishing, 2016. ISBN 978-80-247-5840-4.

KOMENSKÝ, J. A.: Škola hrou. Předmluva k členům městské rady amsterodamské. Divadelní výchova, 7, Praha, Ústřední dům lidové umělecké tvořivosti, 1970.

MAŇÁK, Josef a Vlastimil ŠVEC. Výukové metody. Brno: Paido, 2003. ISBN 80-7315-039-5.

OSVALDOVÁ, Barbora a Jan HALADA. Praktická encyklopedie žurnalistika. 2. dopl.vyd. Praha: Libri, 2002. ISBN 978-80-7277-108-0.

PETTY, Geoffrey. Moderní vyučování. Vyd. 5. Přeložil Štěpán KOVAŘÍK. Praha: Portál, 2008. ISBN 978-80-7367-427-4.

PIAGET, Jean a Bärbel INHELDER. Psychologie dítěte. Vyd. 5., V nakl. Portál 4. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-263-8.

PŘÍHODA, Václav. Ontogeneze lidské psychiky. Vývoj člověka do patnácti let. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1977. Učebnice vys. škol. ISBN (Vázáno).

PLATÓN. Zákony. 1. vydání. Praha: Nakladatelství Československé akademie věd, 1961. s. 369

PRŮCHA, Jan, Jiří MAREŠ a Eliška WALTEROVÁ. Pedagogický slovník. 4. aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-772-8.

ŠAFRÁNKOVÁ, Dagmar. Pedagogika. Praha: Grada, 2011. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-2993-0.,

ZAPLETAL, Miloš. Velká encyklopedie her. 2. vyd., 1. vyd. v nakl. Leprez. [Praha?]: Leprez, 1996. ISBN 80-901826-9-0.

ZAPLETAL, Miloš. Velká encyklopedie her. Hry v přírodě. [Praha?]: Leprez, 1997. ISBN 80-86061-04-3.

ZAPLETAL, Miloš. Velká encyklopedie her. Hry v klubovně. [Praha]: Leprez, 1998. ISBN 80-86061-13-2.

ZORMANOVÁ, Lucie. Výukové metody v pedagogice: tradiční a inovativní metody, transmisivní a konstruktivistické pojetí výuky, klasifikace výukových metod. Praha: Grada, 2012. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-4100-0.

ŽOFKOVÁ, Hana. *Pojechali: ruština pro základní školy: učebnice*. Ilustrovala Lucie LOMOVÁ. Praha: SPL - Práce, 2002. Učebnice pro základní školy. ISBN 80-86490-29-7.

ŽOFKOVÁ, Hana. *Pojechali: metodická příručka k učebnici ruštiny pro základní školy a víceletá gymnázia*. Praha: SPL - Práce, 2002. Učebnice pro základní školy. ISBN 80-86287-57-2.

Internetové zdroje:

- Citáty slavných osobností [online]. [cit. 2021-10-20]. Dostupné z: <https://citaty.net/citaty/279196-john-locke-veskere-uceni-ma-byt-pro-deti-hrou-a-sportem/>
- Citáty slavných osobností [online]. [cit. 2021-10-20]. Dostupné z: <https://citaty.net/citaty/7078-jack-london-smysl-hry-neni-ve-vitezstvi-ale-ve-hre-same/?page=2>
- Чудо-юдо Загадки о животных для детей в картинках[online]. [cit. 2021-01-22]. Dostupné z: <https://chudo-udo.info/zagadki/6452-zagadki-o-zhivotnykh-dly-detey>
- Чудо-юдо Игра "Помоги повару"[online]. [cit. 2021-01-22]. Dostupné z: <https://chudo-udo.info/ot-4-do-6-let/igry-na-logiku-i-myshlenie/3314-razvivayushchaya-igra-pomogi-povaru>
- Детские журналы онлайн. Фиксики [online]. [cit. 2021-10-20]. Dostupné z: <https://1jurnal.ru/fiksiki-02-2021/>

- GIGANTI Doba ledová [online]. [cit. 2021-10-20].
Dostupné z: <http://www.gigantes.eu/index.php?page=zvirata&zid=5&lang=cz>
- Iknigi.net "Кем мне стать? Большая книга профессий" [online]. [cit. 2022-01-20].
Dostupné z: <https://iknigi.net/avtor-galina-shalaeva/95092-kem-mne-stat-bolshaya-kniga-professiy-galina-shalaeva/read/page-4.html>
- IQша: Логика и мышление [online]. [cit. 2022-01-28].
Dostupné z: <https://iqsha.ru/uprazhneniya>
- Learningapps [online]. [cit. 2021-11-22]. Dostupné z: Семья (learningapps.org)
- Národní ústav pro vzdělávání: Rámcově vzdělávací program pro základní vzdělání [online]. [cit. 2021-10-28]. Dostupné z: <http://www.nuv.cz/t/rvp-pro-zakladni-vzdelavani>
- Pinterest. [online]. [cit. 2022-01-14].
Dostupné z: <https://www.pinterest.com/pin/788200372292747749/>
- Pinterest. [online]. [cit. 2022-01-14].
Dostupné z: <https://www.pinterest.com/pin/123145371051400185/>
- Pinterest. [online]. [cit. 2022-01-17].
Dostupné z: <https://www.pinterest.com/pin/763923155550575449/>
- Pinterest. [online]. [cit. 2022-01-17]. Dostupné
z: <https://www.pinterest.com/pin/544513411205625106/>
- Pinterest. [online]. [cit. 2022-01-17]. Dostupné
z: <https://www.pinterest.com/pin/342836590393345668/>
- Pinterest. [online]. [cit. 2022-01-19]. Dostupné
z: https://www.pinterest.com/pin/1146869861329536884/?utm_campaign=homefeednewp&ins&e_t=8da75821cbf64425894a2ab5010d8611&utm_source=31&utm_medium=2025&utm_content=1146869861329536884&utm_term=1&news_hub_id=5210333943297005684
- Студопедия. Обзор журналов для детей [online]. [cit. 2022-02-17]. Dostupné
z: https://studopedia.ru/21_68362_obzor-zhurnalov-dlya-detey.html
- VK - Развитие ребенка ОНЛАЙН [online]. [cit. 2022-01-19]. Dostupné
z: https://vk.com/wall-92691004_846
- YouTube: Если весело живется, делай так! Развивающий мультфильм для детей. [online]. [cit. 2022-01-13]. Если весело живется, делай так! Развивающий мультфильм для детей. Наше всё! - YouTube

- YouTube: Маша и медведь. День варенья [online]. [cit. 2022-01-16]. Dostupné z: Маша и Медведь - День варенья (Серия 6) - YouTube
- YouTube: Репка. Мультфильм [online]. [cit. 2022-01-13]. Dostupné z: Репка. Мультфильм. Русская народная сказка для самых маленьких детей - The Gigantic Turnip - YouTube