

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
FAKULTA PEDAGOGICKÁ
KATEDRA ČESKÉHO JAZYKA A LITERATURY

Hry pro rozvoj komunikačních dovedností žáků na
1. stupni ZŠ
DIPLOMOVÁ PRÁCE

Michaela Pošmurová

Učitelství pro 1. stupeň základní školy

Vedoucí práce: PaedDr. Jana Vejvodová, CSc.

Plzeň 2022

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně, na základě odborné literatury a pramenů uvedených v seznamu použitých zdrojů.

V Mariánských Lázních dne

.....

Michaela Pošmurová

Poděkování

Dovoluji si tímto poděkovat PaedDr. Janě Vejvodové, CSc., za její odborné vedení práce, trpělivost, cenné rady a připomínky, kterými přispěla k vypracování diplomové práce. V neposlední řadě děkuji celé své rodině za podporu při studiu na Západočeské univerzitě v Plzni.

OBSAH

ÚVOD.....	5
1. DIDAKTICKÁ HRA.....	6
1.1 Didaktická hra jako vyučovací metoda.....	7
1.2 Klasifikace her.....	13
1.2.1 Typy her.....	13
1.2.2 Druhy her.....	14
1.2.3 Další možná dělení her.....	15
2. HRY NA ROZVOJ VERBÁLNÍ KOMUNIKACE.....	16
2.1 Jazykové hry.....	17
2.1.1 Simulační metoda.....	18
2.1.2 Situační metoda.....	20
2.1.3 Dramatizace.....	21
2.1.4 Diskuse.....	21
3. DOTAZNÍKOVÉ ŠETŘENÍ.....	23
3.1 Cíl.....	23
3.2 Popis a metody dotazníkového šetření.....	23
3.3 Interpretace výsledků dotazníkového šetření.....	26
3.4 Shrnutí výsledků.....	36
4. VÝZKUM.....	37
4.1 Cíl výzkumu.....	37
4.2 Metody, popis výzkumu, charakteristika vzorku.....	37
4.3 Vyučovací hodina č. 1.....	38
4.3.1 Analýza vyučovací hodiny č. 1.....	40
4.4 Vyučovací hodina č. 2.....	46
4.4.1 Analýza vyučovací hodiny č. 2.....	48
5. ZÁSOBNÍK HER K ROZVOJI KOMUNIKACE ŽÁKŮ.....	56
ZÁVĚR.....	69
RESUMÉ.....	71
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	72
SEZNAM GRAFŮ.....	75
SEZNAM PŘÍLOH.....	76
PŘÍLOHY.....	I

ÚVOD

Pro svou diplomovou práci jsem zvolila téma „*Hry pro rozvoj komunikačních dovedností žáků na 1. stupni*“ záměrně. Na 1. stupni malotřídní základní školy učím již sedmým rokem. Vyučuji český jazyk, anglický jazyk, prvouku a výchovy. Ve svých vyučovacích hodinách didaktické hry často využívám, považuji je za nedílnou součást vyučovacího procesu. Hry mají silný motivační účinek, dokáží navodit ve třídě příjemnou tvořivou atmosféru. Oceňuji, jak se žáci dokáží během her soustředit, komunikovat se spolužáky a skvěle spolupracovat. V případě, že hra úspěch nemá, je třeba najít příčinu a hru následně modifikovat, aby byla pro žáky více přitažlivá.

Didaktické hry mohou být také velmi dobrou metodou rozvoje komunikačních dovedností žáků. Existuje celá řada her, při kterých žáci musí spolupracovat a hlavně komunikovat. Komunikační kompetence je jednou z klíčových kompetencí, které je třeba rozvíjet. V současné době je to velmi důležité. Ve škole je generace žáků, kteří tráví hodně času hraním počítačových her, aniž by spolu komunikovali.

V teoretické části diplomové práce vymezuji pojem didaktická hra. Zaměřím pozornost na klasifikaci didaktických her a na metodiku zařazení samotné hry do vyučovacího procesu. Charakterizuji specifické hry k rozvoji verbální komunikace.

V navazující praktické části diplomové práce ověřuji didaktickou účinnost vybraných her sloužících rozvoji komunikační kompetence žáků ve dvou vyučovacích hodinách.

Interpretuji výsledky výzkumu provedeného mezi učiteli 1. stupně ZŠ. Dotazníkové šetření ukázalo, do jaké míry učitelé hry využívají, v kterých tematických oblastech předmětu český jazyk a literatura nejčastěji a které formy při hrách uplatňují.

V závěru praktické části zařazuji zásobník didaktických her, které napomáhají k rozvoji komunikačních dovedností žáků v prvním i druhém období 1. stupně ZŠ.

1. DIDAKTICKÁ HRA

Hra má nezastupitelnou funkci v životě dítěte. Je to jedna ze tří základních lidských činností: hra, učení, práce. Ke hraní her není zapotřebí komplikovaná motivace, samotná hra má svou podstatou motivační charakter. Zda však skutečně k motivaci dojde, záleží na tom, zda je učitelem hra zvolena vhodně tak, aby k ní žáci zaujali pozitivní vztah. V dnešní době se hra stále více a více využívá jako jedna ze základních vyučovacích metod na základních školách. Především pro žáky předškolního a mladšího školního věku je velmi vhodná, ale setkáváme se s ní ve výuce na všech stupních škol.

Podle Pedagogického slovníku lze didaktickou hru definovat následovně: *„Didaktická hra je analogie spontánní činnosti dětí, která sleduje (pro žáky ne vždy zjevným způsobem) didaktické cíle. Může se odehrávat v učebně, v tělocvičně, na hřišti, v obci, 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 a soutěživost, nutí je využívat různých poznatků a dovedností, zapojovat životní zkušenosti. Některé didaktické hry se blíží modelovým situacím z reálného života.“* (PRŮCHA, J., 2009, str.).

Hra dokáže motivovat aktivitu dětí tak jako málokterá činnost, protože je pro dítě velmi přirozená a nenáročná. Během hry vzniká u žáků skvělé soustředění, které je tolik potřebné při získávání nových informací a poznatků. Didaktickou hrou docílíme při výuce té největší efektivity, jakou si pedagog může jen přát.

Vzhledem k tomu, že se ve hře rozvíjí právě to, co tkví v podstatě lidské bytosti, plyne pro pedagogickou praxi nutnost respektovat závažnost herní činnosti i potřeb znát obecní znaky, které je charakterizují (OPRAVILOVÁ, E., 2004, s. 7-8).

Dle D. Fontana (1995, str. 50) je nesprávné brát hru jako zbytečnou ztrátu času, a to i u dětí starších. *„Dítě se nepouští do hry s úmyslem zjistit, jak co funguje, nebo aby si zkoušelo dospělé role, cvičilo si představitost nebo dělalo cokoli z dalších věcí, které odborní komentátoři předkládají jako svá zjištění o různých stránkách hry. Dítě si hraje, protože jej to baví, a učení, které ze hry vyplývá, je z jeho hlediska nepodstatné.“*

1.1 Didaktická hra jako vyučovací metoda

Methodos, slovo původu řeckého, znamená cestu, postup. Velmi stručně řečeno znamená, že metoda je cesta k cíli, kterou si pedagog stanoví za využití různých prostředků pro danou situaci (vyučovací hodinu).

V didaktice pod pojmem vyučovací metoda chápeme způsoby záměrného uspořádání činností učitele i žáků, které směřují ke stanoveným cílům. Vyučovací metody procházejí dlouhým historickým vývojem. Měnily se v závislosti na historicko-spoločenských podmínkách vyučování, na charakteru školy jako instituce, která reprezentovala určitou historickou epochu, v závislosti na pojetí vyučovacího procesu v určitém období (SKALKOVÁ, J., 1999, str. 166).

Učitel si vybírá danou vyučovací metodu na základě toho, jak konkrétně chce dosáhnout cíle ve vyučovacím procesu, a musí zohlednit i další faktory, jako jsou věk žáka, nadání a charakter učební látky. Didaktická hra náleží mezi frekventované vyučovací metody. Dá se využít ve všech předmětech.

Metodická příprava samotné hry a její organizace musí vycházet s učitelem sledovaného cíle, který chce v průběhu hry naplnit a jemuž se následně podřizuje vše ostatní.

Při přípravě didaktické hry bychom měli vycházet z následujících fází: přípravná fáze, realizace hry a reflexe didaktické hry.

a) PŘÍPRAVNÁ FÁZE

Příprava hodiny, ve které má mít zastoupení tato metoda, je pro učitele samozřejmě do jisté míry náročnější. Vyžaduje dobré promyšlení jak organizační, tak obsahové. Přínosné je, pokud má učitel vytvořený zásobník didaktických her, který může kdykoliv využít.

Využití hry ve výuce by mělo mít určité zákonitosti:

1. Učitel smí být pro dítě pouze iniciátorem, tím, kdo navrhne určitou hru hrát. V průběhu hry do ní nesmí vstupovat.
2. Rozhodnutí o tom, zda hru hrát, musí pocházet od dítěte. V žádném případě nelze hru dětem vnutit.
3. Hra má stanovená pravidla, a to tak aby při hře nedocházelo k nedorozuměním a aby plnila své cíle.

Hru volíme jako prostředek aktivizační a iniciační. Obecně platí: čím jednodušší pravidla hry, případně čím jednodušší didaktické prostředky (herní plány apod.), tím větší naději má daná hra na úspěch – ať jde o oblíbenost u dětí nebo efektivitu didaktického působení (HOUŠKA, T., 1991, str. 18).

Každý pedagog by měl znát metodické zásady, které platí při zařazování her do výchovné a vzdělávací činnosti:

- Učitel by si měl promyslet jasný cíl didaktické hry, na které psychické funkce bude hra zacílená, půjde-li např. o působení na psychomotorické funkce dítěte, nebo na jeho vědomosti, city, nebo zda bude hra více zaměřena na zapojení dítěte do skupiny, na zlepšení jeho komunikace a tvořivosti.
- Dále by měl učitel vědět, jaké skupině žáků bude hru nabízet. Měl by se zaměřit na osobnost dětí, protože každá hra není vhodná pro všechny (jeden může na hru reagovat pozitivně, druhý naopak negativně). Je tedy důležité správně přiřadit role jednotlivým žákům ve hře a bedlivě sledovat jejich reakce.
- Důležitá je kontrola mimo poznávací procesy. Pedagog může během hry jako účastník nebo poradce ovlivňovat pozitivně reakce, předem se může s dětmi dohodnout na pravidlech, co je a není přípustné během hry, učit děti sebeovládání a vyhodnotit po každé hře její dopad vnímání dítěte.
- Na základě svých zkušeností pak může učitel rozhodovat, jak hra působí na osobnost dětí. Lze pak hru zařazovat opakovaně nebo zvolit vhodnější hru podle aktuální situace ve třídě. (ZELINOVÁ, M, 2007, str. 15)

Maňák a Švec (2003) ve své publikaci „*Výukové metody*“ zdůrazňují **metodickou přípravu didaktické hry k začlenění didaktických her do výuky** a uvádějí specifická hlediska. Uvádějí 9 kroků, které je potřeba dodržet, aby didaktická hra splnila svůj účel a byla motivační, efektivní a pro žáky zábavná.

1. *Vytyčení cílů hry* – kognitivních, sociálních, emocionálních, ujasnění důvodů pro volbu konkrétní hry.
2. *Diagnóza připravenosti žáků* – učitel analyzuje, zda mají žáci dostatečné vědomosti, dovednosti a zkušenosti. Dle jejich věku volí přiměřeně náročnou hru.
3. *Stanovení jasných pravidel hry* – učitel dohlíží na to, aby žáci pravidla jasně znali. Jeho úkolem je tedy určit přesná pravidla, která musí žákům srozumitelně vysvětlit.

Tato část je velmi důležitá, protože jasně daná pravidla přispívají k hladkému průběhu hry a díky tomu se výuka stává zábavnější.

4. *Vymezení úlohy vedoucího hry* – učitel si musí ujasnit svou pozici ve hře, tj. zda bude účastníkem nebo jen poradcem a bude dohlížet na průběh hry. Může také tuto funkci svěřit některým z žáků.
5. *Hodnocení* – učitel jasně stanoví, jak bude probíhat hodnocení; i to přispívá k atraktivnosti hry a žáky motivuje.
6. *Určení místa*, kde se didaktická hra bude hrát (uspořádání místnosti či úprava terénu).
7. *Příprava pomůcek, materiálu, rekvizit* – učitel může improvizovat, nechat pomůcky vyrobit žáky před samotným úvodem didaktické hry.
8. *Stanovení časového limitu hry*.
9. *Promyšlení případných variant* – učitel by měl předvídat možné problémy v průběhu hry a efektivně na ně reagovat (modifikace hry, rušivé zásahy).

Během využívání her ve výuce je důležité si uvědomit, že mezi hrou a učením existuje i určitý rozpor, protože pokud hra nesleduje přesně dané cíle, ztrácí svou efektivitu během vyučovacího procesu. Měli bychom se vyvarovat toho, aby cíle překrývaly vlastní podstatu hry, protože v takovém případě žák přestane činnost vnímat jako hru, ale také se musíme vyhnout tomu, aby hra byla příliš volná a neúčelná, aby ztratila cíl výuky. (MAŇÁK, J., 2003, str. 126)

Při didaktické hře učitel využívá nepřeberné množství nápadů. Učitel může rozdělovat role, podtrhnout a rozvíjet tak schopnosti jednotlivých žáků. Může využívat různých hraček, stavebnic, karetních her, deskových her a dramatizaci. V českém jazyce můžeme využít různé didaktické hry, např. různé kvízy, křížovky, soutěže, různé problémové úkoly. Díky hře se ve třídě navodí správná tvořivá atmosféra a žák má pozitivní emoční prožitek.

Přispíváme k rozvoji myšlení žáků, protože většina her bývá založena na řešení problémových situací. Tím naplňujeme jednu z klíčových kompetencí.

Během her se žáci učí spolupracovat a komunikovat s ostatními spolužáky, dodržovat pravidla.

Výsledek hry jako didaktické metody vždy závisí na situaci ve třídě i na tvořivosti a organizačních schopnostech učitele (SKALKOVÁ, J., 1999, str. 185).

V přípravné fázi je tedy pro učitele důležité stanovit si jasný cíl, který má didaktická hra naplňovat. Dále si učitel musí ujasnit, komu bude hra určená, aby byla přiměřená věku a schopnostem žáků, stanovit si pro hru přesná pravidla, aby hra probíhala bez komplikací a splnila motivační funkci. Učitel si musí dobře promyslet svou roli ve hře, tj. zda bude účastníkem hry nebo jen pozorovatelem a rádcem. Musí sdělit žákům pravidla hodnocení, jak bude probíhat reflexe hry. Je třeba zvolit vhodné prostředí a připravit si pomůcky, které bude během hry potřebovat. Učitel se může rozhodnout připravit pomůcky potřebné pro hru samostatně nebo může využít mezipředmětových vztahů a nechat vytvořit pomůcky samotné žáky. To může velmi kladně přispět k samotnému přijetí hry. Žáci budou mít k pomůckám určitý citový vztah, protože je sami vytvořili.

b) REALIZACE HRY

V této fázi dochází k zařazení didaktické hry do vyučovacího procesu. Učitel by měl žáky k samotné hře vždy motivovat a respektovat zájem či nezájem žáků o hru. Na začátku hry dětem vysvětlí jasná pravidla a rozdělí žáky do skupin, pokud se nejedná o individuální hru. Rozdělení do skupin může učitel realizovat různými způsoby. Vždy by měl dbát na vyrovnanosti soutěžních týmů. Skupina může být vytvořena spontánně, pokud učitel nechá na žácích, jak se rozdělí. Při této možnosti musí učitel dbát na to, aby skupiny byly homogenní. Oblíbenou metodou při tvorbě skupin je využití losování, skupina je pak tvořena zcela náhodně. Pozitivem této metody je, že s vytvářením stále nových skupin se žáci vzájemně lépe poznávají, učí se spolupracovat a komunikovat. Nevýhodou této metody je, že není zaručena vyváženost týmů.

Maňák a Švec (2003) ve své publikaci uvádějí možnosti **vytváření skupin** na základě několika kritérií:

- **Podle výkonnosti** (prospěchu, specifických dovedností) **žáků** – homogenní skupiny jsou doporučovány k řešení úloh, jejich náročnost odpovídá přibližně stejné výkonnosti žáků. Nedostatkem takových skupin je to, že neumožňují vždy vzájemnou pomoc žáků. Proto se více doporučují heterogenní skupiny, jejichž členy jsou žáci s různým prospěchem. U tříčlenných skupin se doporučuje takové složení, aby jeden žák byl výkonnější (flexibilní, rychlejší) a další dva žáci byli méně výkonní (tedy pomalejší). V tomto složení flexibilní žák lépe spolupracuje se spolužáky, kteří jsou méně výkonní.

Kdyby tomu bylo naopak a skupinu tvořili dva žáci, kteří jsou zdatnější, třetího spolužáka by přehlíželi (často neuvědoměle).

- **Podle sociálních vztahů**, které učitel zjistí pozorováním žáků ve třídě.
- **Podle zájmů žáků** – toto kritérium nelze uplatnit vždy, jen u některých témat učiva.
- **Náhodným výběrem** žáků do skupin – např. losováním, rozmístěním žáků ve třídě, podle abecedy, rozřazovací říkankou atd.

Uvedená kritéria učitel může samozřejmě různě kombinovat a je jen na jeho uvážení, podle kterého hlediska žáky rozdělí, dle cíle, který chce naplnit.

Při prvním zařazení didaktické hry může učitel objevit určité nesrovnalosti (chyby), které se vyskytnou v průběhu vyučovací hodiny. Tyto zkušenosti by měl vzít v potaz v závěru hry a při sebereflexi. Následně by měl hru modifikovat a chyby tak odstranit.

Při ověřování učitel sleduje časový limit hry, zaznamenává si dotazy vznesené k pravidlům hry, k průběhu a k hodnocení. Dále si všímá typické herní situace a reakce žáků. Bere v potaz případné připomínky a návrhy žáků ke hře nebo k jejím částem. Podstatné skutečnosti si učitel zapíše a dále promýšlí. Mohou být podkladem pro zpřesnění a úpravy hry. Učitel si už v úvodu hry může vyčlenit skupinu pozorovatelů, kteří se soustředí na průběh hry, budou si dělat poznámky a vystoupí v závěrečné fázi didaktické hry s jejich reflexí. (VALIŠOVÁ, A., 2011, str. 210)

Vališová (2011) uvádí následující strukturu, jak účelně dokumentovat hru a získat co nejúplnější didaktický materiál použitelný i jiným učitelem jako propracovanou součást přípravy na vyučování:

- název hry (autor, doba vzniku, původ),
- potřebné pomůcky a vybavení prostředí,
- srozumitelná a jednoznačná pravidla hry, cíl hry a způsob ukončení,
- pedagogický cíl a instrukce pro učitele,
- způsob hodnocení (co nejobjektivnější),
- různé modifikace hry,
- hlavní námět pro diskusi se žáky.

c) REFLEXE DIDAKTICKÉ HRY

Nezbytným zakončením hry je hodnocení a sebereflexe žáků. Na to učitel nesmí nikdy zapomínat a po ukončení hry nenechat hodnocení otevřené nebo jej vypustit úplně. Pro žáky je zpětná vazba velmi potřebná a dále motivující. Učitel hodnotí skupiny vždy objektivně, aby žáci neměli pocit ukřivdění a nespravedlnosti z průběhu hry. Jak bude hodnocení probíhat, by měli žáci vědět už v samotném začátku, kdy hru začínají hrát. Hodnocení hry je nejvhodnější zařadit po jejím skončení, kdy mají žáci čerstvě v paměti samotný průběh hry, nesrovnalosti a své úspěchy. Po zhodnocení didaktické hry by měla následovat sebereflexe nejen žáků, ale i učitele. Každý z nich by měl zhodnotit silné a slabé stránky didaktické hry. Během hodnocení by měla ve třídě panovat poklidná atmosféra, učitel vyhradí pro hodnocení dostatečný čas, místo a dá prostor každému žákovi k vyjádření. Dál určí pravidla, jak hodnocení bude probíhat, např. nevstupovat spolužákovi do řeči, každý názor je podnětný (žádný názor není chybný). Každý žák by se měl cítit při vyjadřování svého názoru dobře a neměl by mít obavy vyslovit i negativní hodnocení. Učitel je v této fázi moderátorem, pokládá žákům pomocné otázky. (*Co jste se během hry naučili? Co bylo podstatou této hry? Jak se vám spolupracovalo ve vaší skupině?*). Ty pomohou žákům zhodnotit samotnou hru a její výsledek.

Vališová (2003, str. 211) uvádí, že účelným a nezbytným zakončením hry je diskuse, jejímž cílem je spojit průběh hry s aktuálním učivem, popřípadě objasnit povahu reálné situace, která byla hrou modelována (pozor na neobjektivnost hodnocení a s tím spojený pocit nespravedlnosti, křivdy, demotivace a oslabení pedagogického účinky hry).

1.2 Klasifikace her

1.2.1 Typy her

A. Vališová ve své publikaci „*Pedagogika pro učitele*“ (str. 210) uvádí třídění her z více hledisek:

- podle doby trvání (krátkodobé, dlouhodobé),
- podle místa, kde se hra bude odehrávat (ve třídě, mimo ni),
- podle druhu činností, které budou ve hře převládat (osvojování vědomostí, intelektových či pohybových dovedností),
- podle toho, co budu ve hře hodnotit (kvalitu, kvantitu nebo čas výkonu),
- podle toho, kdo bude hodnotící (žák, učitel),
- podle toho, kdo hru připravil (žák, žáci, učitel, jiné osoby).

E. Opravilová uvádí další dělení dle typů her:

- podle schopností, které rozvíjejí (smyslové, pohybové, intelektuální a speciální),
- podle typu činnosti (napodobovací, dramatizující, konstruktivní a fiktivní),
- podle místa (exteriérové a interiérové),
- podle počtu hráčů (individuální, párové a skupinové),
- podle věku (hra kojenců, batolat, předškoláků, školáků, dospělých),
- podle pohlaví (dívčí a chlapecké).

Zajímavou typologii uvedl Roger Caillois (1998), který chování ve hře rozdělil do čtyř skupin podle určitých charakteristických principů:

- **Atonální** – vycházejí ze zápasu a soupeření. U dětí s psychickými poruchami se v těchto hrách objevuje použití násilí a agresivity ve snaze získat vítězství za každou cenu.
- **Aleatorické** – jsou založeny na náhodě a nedají se přímo ovlivnit (kostky, karty, rozpočítadla atd.). Psychopatologické chování se v rámci těchto her vyznačuje magickými rituály, zařikáváním nebo odevzdaností osudu. To může vést až k nezvladatelné závislosti na rituálu i hře.
- **Mimikrické** – vycházejí z principu napodobování, předstírání a her, které se pohybují mezi zdáním a skutečností. Patří sem napodobivé hry s loutkami, hraní rozmanitých rolí, převlékání do kostýmů.

Děti s narušenou psychikou odmítají rozlišovat skutečnost a zdání, jsou přesvědčeny o reálné existenci herního partnera.

- **Vertigonální** – jsou založeny na fyzickém prožitku vychýlení z rovnováhy a závratí. Extrémní projevy „odvahy“ a touhy po vychýlení z rovnováhy, potřeba dosáhnout silného pocitu fyzické závratí a časté vyhledávání rizikových situací mohou signalizovat poruchy chování, spojené s nedostatkem přirozených zábran.

Toto rozdělení by mohlo pedagoga vést k tomu, aby zvýšil svou pozornost, pokud se u žáků vyskytnou některé závažnější odchylky během hry. (SOCHOROVÁ, 2011)

Podstatné je, aby si pedagog uvědomil vlastní roli během hry a věcně i účelně rozlišoval hry, které jsou výhradně v režii dítěte. (OPRAVILOVÁ, 2004).

Maňák a Švec (2003) uvádějí dělení didaktických her dle H. Meyera podle jejich obsahu a cílů:

- **Interakční hry** – jedná se o svobodné hry, při nichž využijeme hračky, stavebnice, simulaci činností. Sportovní a skupinové hry, hry s pravidly, společenské hry, myšlenkové a strategické hry, učební hry.
- **Simulační hry** – hraní rolí, řešení případů, konfliktní hry, loutky a maňásci.
- **Scénické hry** – rozlišení mezi hráči a diváky, jeviště, rekvizity, speciální oblečení (určitá návaznost na divadelní hry a představení).

1.2.2 Druhy her

Pro třídění her vycházím z publikací autorek Bartůškové a Opravilové, jejichž popisy vývoje herních činností dětí si jsou velmi blízké.

- **Funkční hry** – jejich náplň spočívá v procvičování a rozvíjení orgánů vlastního těla a jeho senzomotorických funkcí.
- **Manipulační hry** – jejich obsahem je zacházení s nějakými předměty. Např. uchopování, trhání, mačkání.
- **Napodobivé hry** – imitují dílčí úkony nebo činnosti, které dítě odpozorovalo u druhých.
- **Úlohové hry** – dítě při nich imituje už ne pouze jednotlivé činnosti, nýbrž jejich celý jejich soubor.

- **Konstruktivní hry** – dítě z určitého materiálu dělá nový výtvar. Patří sem modelování, navlékání, kreslení, vystřihování, skládání.
- **Pohybové a hudebně-pohybové hry** – dítě provádí složité lokomoční pohyby.
- **Receptivní hry** – dítě přijímá určité podněty vyvolávající v něm různé představy a citovou odezvu. Je to např. prohlížení obrázků, sledování příběhu, naslouchání rozhovoru.
- **Skupinové hry s pravidly** – jsou řízeny přesně stanovenými pravidly. Mají za cíl vést dítě k sebekontrolě a uvědomělé kázni.
- **Didaktické hry** – jsou záměrně vytvářeny s cílem rozvíjet poznávací procesy, vědomosti a duševní schopnosti dítěte. Je to vlastně cílevědomě navozované a řízené učení hrou.

1.2.3 Další možná dělení her

P. Houser (2002, str. 24-25) ve své publikaci „Hry se slovy a jazykem“ uvádí další klasifikaci her:

- hry individuální – např. křížovka,
- hry kontaktní – face-to-face, např. slovní fotbal,
- hry dopisové – např. matematické bingo,
- hry s nulovým součtem – výsledky lze seřadit od lepších k horším,
- hry s nenulovým součtem – obnáší sebepoznávací a asociační testy,
- hry formální – řešení je sestavené někým jiným,
- hry neformální – řešení není dané, např. scrabble.

Hry, které jsou funkčně uplatnitelné v hodinách českého jazyka, lze třídit takto:

- jazykové – rozvíjející jazykovou kreativitu,
- komunikativní – pro rozvoj komunikace,
- dramatické – s uplatněním metody dramatizace,
- sociálně psychologické – zaměřené na nácvik jednání v různých situacích.

2. HRY NA ROZVOJ VERBÁLNÍ KOMUNIKACE

K verbální komunikaci řadíme mluvenou podobu řeči. Řeč je nejzřetelnějším prostředkem komunikace, protože během přenosu se nejméně ztrácí smysl sdělení. Prezентujeme tak své názory a postoje. Řeč je pro člověka nedílnou součástí každodenního života. Využití hry k rozvoji řečových dovedností je pro žáky motivující a zábavné. Jazykové hry přispívají k rozvoji představivosti, fantazie a myšlení.

V odborné literatuře se můžeme setkat s následujícími definicemi verbální komunikace.

Houška (1991, str. 51) uvádí: *„řeč je nástrojem dorozumění. Řeč je systém kódování scén tak, aby byly v přípustných tolerancích sdělitelné. Pro různé scény se vytváří systém grafických a mimických znaků, které jsou srozumitelné“.*

Joseph A. DeVito (2001, str. 99) definuje pojem verbální komunikace následovně: *„verbální systém představují převážně slovní signály přenášené vzduchem a přijímané sluchem“.*

Každý pedagog by se měl snažit, aby se stal profesionálem v komunikaci. Vhodně použitým slovem můžeme žáky motivovat, potěšit, ale i ranit a žáka demotivovat. Bez komunikace neexistují mezilidské vztahy. Komunikujeme nejen slovem, ale i pohledem, postojem a mimikou a gesty. Takovou komunikaci nazýváme neverbální. Schopnost komunikovat rozvíjíme celý život. Jednou z nejdůležitějších podmínek dobré komunikace je umění naslouchat. (ZELINOVÁ, M, 2007, str. 69)

Bednářová (2010) uvádí oblasti řeči, které je potřeba sledovat a rozvíjet:

- Foneticko-fonologická rovina – sluchové rozlišování hlásek jazyka a jejich výslovnost.
- Lexikálně-sémantická rovina – porozumění řeči v oblasti běžného hovoru, chápání instrukcí, výkladu, sdělení a vyprávění. S touto oblastí také souvisí aktivní slovní zásoba, souvislé a smysluplné vyjádření toho, co si žák myslí, vnímá, popis obrázku, události atd.
- Morfologicko-syntaktická rovina – užívání jednotlivých slovních druhů, žák mluví ve větách a souvětích, mluví gramaticky správně.
- Pragmatická rovina – užití řeči v praxi, žák přirozeně navazuje verbální kontakt.

2.1 Jazykové hry

Pišlová (1996) třídí jazykové hry ve své publikaci podle cíle, který chce učitel naplnit:

- hry k procvičení čtení a psaní,
- hry na procvičení výslovnosti,
- hry na cvičení pravopisu,
- hry na rozvíjení slovní zásoby,
- hry k upevnění stavby jazyka,
- hry všeobecného využití.

Santlerová (1997, s. 22-41) uvádí ve své publikaci následující dělení her, které rozvíjí řečové dovednosti u dětí:

- hry k rozvoji artikulace – učitel se soustředí na to, aby žák vyslovoval správně hlásky, nedělal chyby ve výslovnosti a vyslovoval zřetelně,
- hry k rozvoji slovní zásoby – hry podporující komunikaci a rozšíření slovní zásoby,
- hry k rozlišování hlásek a písmen – jedná se o počáteční fázi, kdy je úkolem naučit žáky číst, díky didaktické hře je pro žáky lépe zvládnutelná,
- hry se slabikou – v této fázi je důležité nepracovat se slabikami izolovaně, ale najít pro děti smysl, který bude motivující; pokud žák zvládne čtení slabik dohromady, je to jasný ukazatel, že žák zvládne čtení bez problémů,
- hry se slovy – ve chvíli, kdy žák zvládne čtení slabik, nastupuje fáze, kdy by měl již číst plynule a s porozuměním celá slova,
- hry na kontrolu porozumění – je důležité, aby žák získal dovednost porozumět textu, protože jinak nebude schopen porozumět zadáním, se kterými se v průběhu vzdělávání setká a ztratí motivaci k učení.

Petty (1993) ve své publikaci „*Moderní vyučování*“ uvádí hry pro osvojování jazykových a komunikačních dovedností následovně:

- rozhodovací hry – např. třídění slov dle charakteristických znaků,
- kvízy – zodpovídání otázek, většinou formou soutěže mezi skupinami,
- soutěže – prezentace vlastní práce, např. konkurz na výzdobu třídy,
- problémové úlohy – téměř jakoukoliv činnost můžeme změnit ve hru, jestliže z ní uděláme problémovou úlohu,

- seznamovací hry – některé hry slouží k poznání členů ve skupině,
- **simulační hry** – při této situaci se žáci vžívají do různých rolí a jednají dle určitého scénáře,
- **situační hry** – jedná se o získání dovedností a řešení problémů, které vyplývají z životní situace, např. zavinění dopravní nehody, úraz,
- **dramatizace** – práce s daným textem či dějem, divadlo,
- **diskuse** – probíhá jako reflexe následujících her,
- hry s obrazovým materiálem – popis obrázků ve dvojici, jeden žák obrázek popíše druhý jej musí správně určit,
- příběhy na pokračování.

Další možné třídění her využitelných v předmětu český jazyk:

- oblast komunikační a slohové výchovy – zde by se měl učitel zaměřit na hry, které rozvíjí receptivní dovednosti (poslech, čtení s porozuměním, řečové dovednosti),
- oblast jazykové výchovy – hry by měly být zaměřeny na rozvoj slovní zásoby a zvukovou stránku jazyka,
- oblast literární výchovy – zde jsou hry zaměřené na práci s literárním textem, na naslouchání a zážitkové čtení.

2.1.1 Simulační metoda

Při využití této hry se žáci vžívají do různých rolí a jednají dle jasně daného scénáře. Předpokládá se aktivní zapojení účastníků. Hraní rolí bývá propracované.

„Metody simulační uvádějí žáky do analýzy problémů, které mohou existovat i ve skutečnosti. Pod pojmem simulace chápeme zjednodušené předvedení určitého fragmentu skutečnosti.“ (SKALKOVÁ, J, 1999, str. 185)

Využití této metody navodí hravou a lépe přijatelnou situaci pro žáky 1. stupně ZŠ. Nemá takový negativní dopad, jak to bývá v reálném životě. Žák může v této situaci vystupovat uvolněně a bez obav zaujímat určité postoje.

Během života se neustále ocitáme v různých rolích. Proto je důležité naučit žáky ztvárňovat je co nejlépe. Hry poskytují řadu možností k rozvíjení komunikativních dovedností, k rozvoji tvořivosti, schopnosti řešit problémy, rozhodovat se, nebát se riskovat, umět hodnotit a domluvit se. Při hraní modelových situací se také posiluje sebevědomí dětí. Nejpřirozenějším způsobem, jak se učit životní role, je pro děti pozorování a napodobování běžných životních situací. Děti by měly dostat příležitost hrát si na rodinu, školu, doktora, poštu atd. Samozřejmě pro tyto hry je potřebné vytvořit dostatečný časový prostor, aby děti hru mohly rozvinout a dokončit. Každodenní život a konkrétní zkušenosti dětí vytvářejí dostatek podnětů pro hry tohoto typu. (ZELINOVÁ, M, 2007, str. 73)

Simulační hry mohou do vyučování vnášet prvky reality a poskytnout tak žákům zkušenosti, které by ve skutečném světě neměli možnost získat, aniž by zažívali skutečné důsledky svých chyb. Jedná se o efektivní nástroj výuky. Je důležité, abychom dětem připomínali, že simulační hry samozřejmě problémy zjednodušují. (PETTY, 1996, str. 195)

Maňák a Švec (2003) uvádějí průběh simulační hry, který se obvykle dělí na několik fází. Obecně jsou to tyto tři fáze:

1. Příprava simulace – zahrnuje stanovení cíle, konkretizaci obsahu, časový plán, rozdělení rolí a vytyčení postupu.
2. Realizace simulace – v této fázi dostávají jednotliví aktéři pokyny k zpodobení dané postavy, avšak taktně a individuálně. Počítá se také s improvizací.
3. Hodnocení simulační hry – koná se bezprostředně po skončení. Je důležité, aby hodnocení výkonů a průběhu hry bylo provedeno citlivě a v pozitivním duchu. Hodnocení může probíhat jako diskuse ve skupinách, pomocí připravených otázek nebo individuálně s každým účastníkem.

Může se stát, že hraní rolí ve větší skupině bude dělat žákům problémy. V takovém případě je dobré začít s uvedením dramatizace v menším počtu, např. ve dvojicích. Touto průpravou učitel žáky připraví na simulační hry ve větší skupině. Důležitým faktorem je přátelská a příznivá atmosféra ve třídě. Tyto metody dávají velký prostor k rozvoji osobnosti žáků. Příprava na realizaci je náročnější, ale vyplatí se. *„Hlavní přínos simulačních metod není v předvedení dramatické kreaace, ale v procesu, který k ní vede, a v postojích, které vyvolává. I když jejich edukační hodnota je vysoká, je nutno si uvědomit i jejich limity. Ze zkušeností škol, které mají v tomto směru dlouho tradici, se můžeme poučit,*

že žáci někdy neberou hraní rolí příliš vážně a někdy je považují pouze za zábavu. Proto je důležité, aby učitel žáky dobře motivoval.“ (MAŇÁK, 2003, str. 124)

2.1.2 Situační metoda

Při zařazení situační hry do výuky žáci získávají dovednosti řešit problémového situace, které vyplývají z reálné životní situace, např. řešení úrazu kamaráda, konfliktu.

Situační metody prohlubují řešení relativně vyhraněných a identifikovaných problémů, neboť se vztahují k širšímu okruhu problémů, ke skutečným případům ze života, které představují konkrétní, obtížné jevy vyvolávající potřebu vypořádat se s nimi, vyžadující cílené úsilí a rozhodování. (MAŇÁK, 2003, str. 119)

Pokud chceme situační metodu využít na základní škole, musíme jí přizpůsobit potřebám žáků daného věku a vybrat vhodnou problémovou situaci.

Hlavním cílem této hry je řešení problémového případu, který odráží reálnou životní událost. *„Z pedagogického pohledu se za případ považuje metodicky zpracovaný materiál reflektující reálnou problémovou situaci, jejíž řešení není jednoznačné. Problémový úkol vyžaduje, aby se žáci při jejím řešení učili promyšleně jednat a zvládat problémy, které přináší praxe.“* (MAŇÁK, 2003, str. 119)

Realizace situační metody je dle Maňáka (2003) obtížnější a uvádí následující fáze řešení situace:

- a) Volba tématu – musí být v souladu s cílem výuky a odpovídat potřebám žáků daného věku.
- b) Seznámení s materiály – žáci musí mít přístup k důležitým faktům, která jsou nezbytná pro řešení dané situace.
- c) Vlastní studium případu – učitel žáky do dané problematiky uvede, stanoví cíle a poskytne úvodní rady a pokyny.
- d) Návrhy řešení, diskuse – žáci sdělují své návrhy, jak by danou situaci řešili. Pokračovat v řešení případu se může metodou hraní rolí.

2.1.3 Dramatizace

Na první pohled by se mohlo zdát, že simulační a situační metody jsou stejné jako dramatizace, ale není tomu tak. Metody jsou si podobné, ale dramatizace se od nich liší tím, že nevyužíváme problémové situace, ale dramatizace přichází s dějem a textem už jasně daným. Cílem dramatizace je potom rozvoj komunikačních dovedností a někdy i učení v druhém pořadí.

Dramatizace má nejbližší k divadlu. Jedná se o prostředek rozvoje komunikačních schopností. Pracuje s daným textem či dějem, tvůrčí impuls dávají aktéři do toho, jak důvěryhodně ztvární svou roli. Dramatizace může mít různé podoby, např. rozhlasové pohádky, pantomimy, mimických cvičení, krátkých etud, hry na řemesla apod., až po dramatické ztvárnění a předvedení souvislejšího textu – např. pohádky, divadelního představení. Dramatizace je prostředek pro učení ve druhém plánu. Je to prostředek vysoce efektivní jako hra, pro děti podobně atraktivní a motivující, a tedy ve škole velmi žádoucí. (HOUŠKA, T., 1991, str. 21-22)

Učitel by měl alespoň jednou za půl roku s dětmi připravit divadelní představení, v rámci českého jazyka (literatury) nebo jiného předmětu, které následně žáci předvedou svým spolužákům.

2.1.4 Diskuse

Diskuse probíhá jako rozhovor mezi členy dané skupiny, jehož cílem je ujasnit si stanovené téma. Diskuse může probíhat mezi žáky nebo mezi žáky a učitelem. „*Metoda diskuse se vymezuje jako taková forma komunikace učitele a žáků, při níž si účastníci navzájem vyměňují názory na dané téma, na základě svých znalostí pro svá tvrzení uvádějí argumenty, a tím společně nacházejí řešení daného problému.*“ (MAŇÁK, 2003, str. 108)

Hry uskutečněné formou diskuse pomáhají žákům k osvojení si nových vědomostí samostatnou činností a zároveň rozvíjejí komunikační dovednosti. Žáci během diskuse přemýšlejí o svých názorech a o názorech spolužáků. Učí se trpělivě poslouchat druhého a okamžitě reagovat, vymezit svůj vlastní názor. Průběh diskuse je úspěšný, pokud žáci respektují pravidla vyplývající ze slušného chování.

Diskuse podporuje učení, pomáhá jednotlivcům veřejně komunikovat, formulovat přesně své názory a obhajovat je. Při pozorování myšlenek ostatních spolužáků žák provádí hodnocení i sebehodnocení, což ovlivňuje jejich aktivitu a působí motivačně. (SKALKOVÁ, J, 1999, str. 176)

Učitel má za úkol stanovit téma diskuse a pravidla, při kterých diskuse bude probíhat. Důležitou rolí učitele je, aby diskusi řídil a určitým způsobem podporoval. Měl by také zajistit, aby mohl každý žák bez obav sdělit svůj názor a nebyl přehlušen ostatními členy skupiny. Rozhovor mezi členy skupiny podpoří prostorová organizace, kdy žáci nebudou v tradičním uspořádání v lavici, ale posadí se tváří v tvář např. v kruhu na koberci.

Diskuse by měla být obsažena ve všech didaktických hrách, ne-li v samotném průběhu hry, pak především na konci formou reflexe dané činnosti.

3. DOTAZNÍKOVÉ ŠETŘENÍ

3.1 Cíl

Cílem dotazníkového šetření bylo ověřit, zda učitelé na 1. stupni základní školy využívají didaktické hry v předmětu český jazyk a literatura a považují je za účinné pro rozvoj komunikačních dovedností žáků 1. stupně ZŠ.

3.2 Popis a metody dotazníkového šetření

Dotazník byl vytvořen v aplikaci Survio a rozšířen mezi učitele 1. stupně základní školy. Respondenty jsem oslovila e-mailem, dotazník jsem rozeslala vybraným školám v Karlovarském kraji, dále jsem dotazník sdílela mezi učiteli celé ČR ve vybraných skupinách na sociálních sítích.

Dotazník vyplnilo celkem 66 respondentů, z toho jen dva muži. Dotazník pro učitele obsahuje 11 otázek, devět uzavřených a dvě otevřené. Respondenti byli v úvodu dotazníku informováni o účelu sběru dat a jeho anonymitě.

DOTAZNÍK PRO UČITELE NA 1. STUPNI ZŠ

Vážené kolegyně, vážení kolegové, jmenuji se Michaela Pošmurová a pracuji jako učitelka na prvním stupni malotřídní školy. Píši diplomovou práci na téma „*Hry pro rozvoj komunikačních dovedností žáků na 1. st. ZŠ*“. Chtěla bych Vás velmi poprosit o vyplnění následujícího dotazníku, který je zcela anonymní. Získané odpovědi budou využity primárně jen pro mou diplomovou práci. Předem Vám velmi děkuji za vstřícnost a spolupráci při vyplnění dotazníku.

1. Pohlaví

- žena
- muž

2. V kterém ročníku základní školy vyučujete?

- 1. ročník
- 2. ročník
- 3. ročník
- 4. ročník
- 5. ročník



3. Typ školy

- Základní škola
- Soukromá škola
- Montessori
- Waldorfská

4. Jak často zařazujete didaktické hry do výuky?

- téměř každou vyučovací hodinu
- každý týden
- každý měsíc
- méně

5. Ve které fázi hodiny hry využíváte?

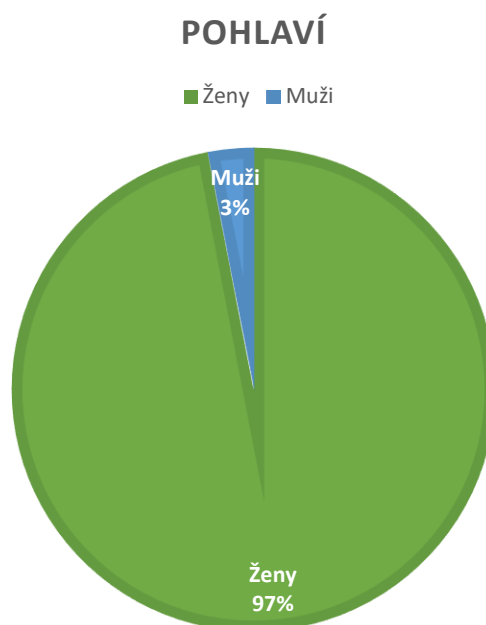
- motivace
- výklad nového učiva (expozice)
- opakování (fixace)
- diagnostika
- aplikování poznatků

6. Myslíte si, že hry mohou podporovat rozvoj komunikačních dovedností? A proč?
7. Které hry se Vám ve výuce českého jazyka k rozvoji komunikace osvědčily? Uveďte příklady.
8. V které složce předmětu český jazyk hry zařazujete nejvíce?
- komunikační a slohová výchova
 - jazyková výchova
 - literární výchova
9. Vnímáte nějaké omezení při zavádění her do výuky?
- Ne
 - Malé prostory
 - Velký počet žáků
 - Vlastní odpověď
10. Odkud převážně čerpáte didaktické hry do výuky?
- hry si vymýšlím sám/-a
 - z učebnice
 - z odborné literatury
 - z internetu
11. Vedete si vlastní zásobník her?
- ano
 - ne

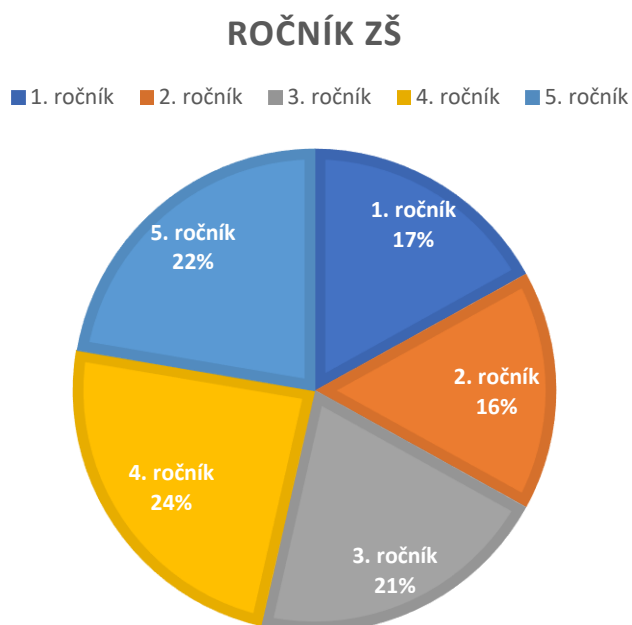
3.3 Interpretace výsledků dotazníkového šetření

Dotazník vyplnilo 66 učitelů 1. stupně základní školy, z toho 64 žen a 2 muži.

Graf 1 - Pohlaví respondentů.

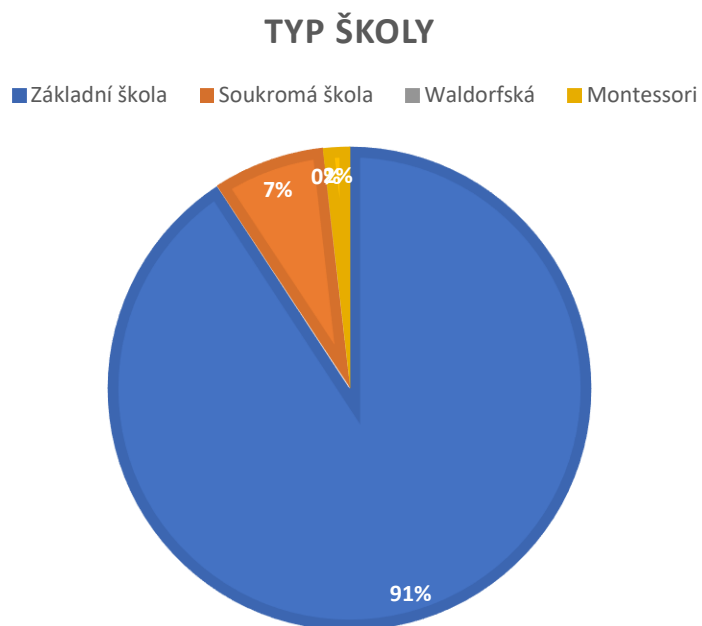


Graf 2 - V kterém ročníku základní školy vyučujete?



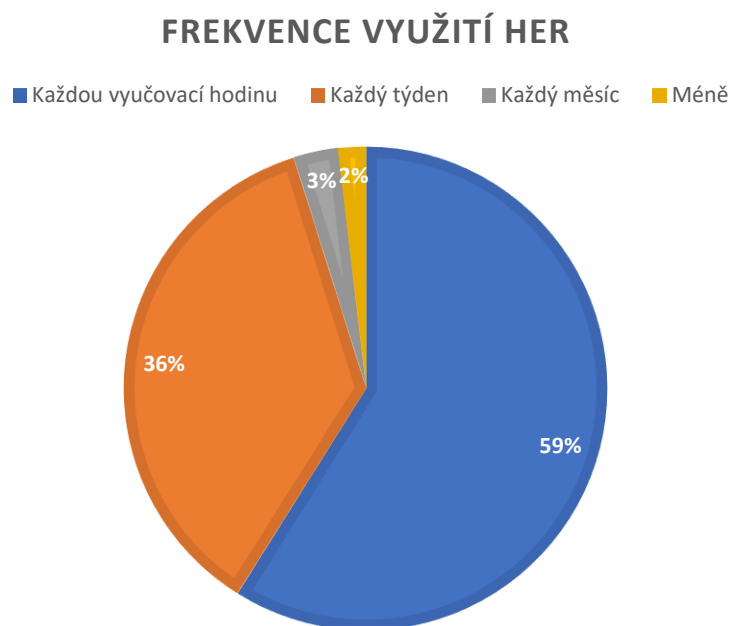
Zastoupení ročníků, ve kterých učitelé působí, bylo velmi vyvážené. Nejvíce učitelů vyučuje ve 4. ročníku a nejméně ve 2. ročníku základní školy.

Graf 3 - Typ školy, na které pedagog působí.



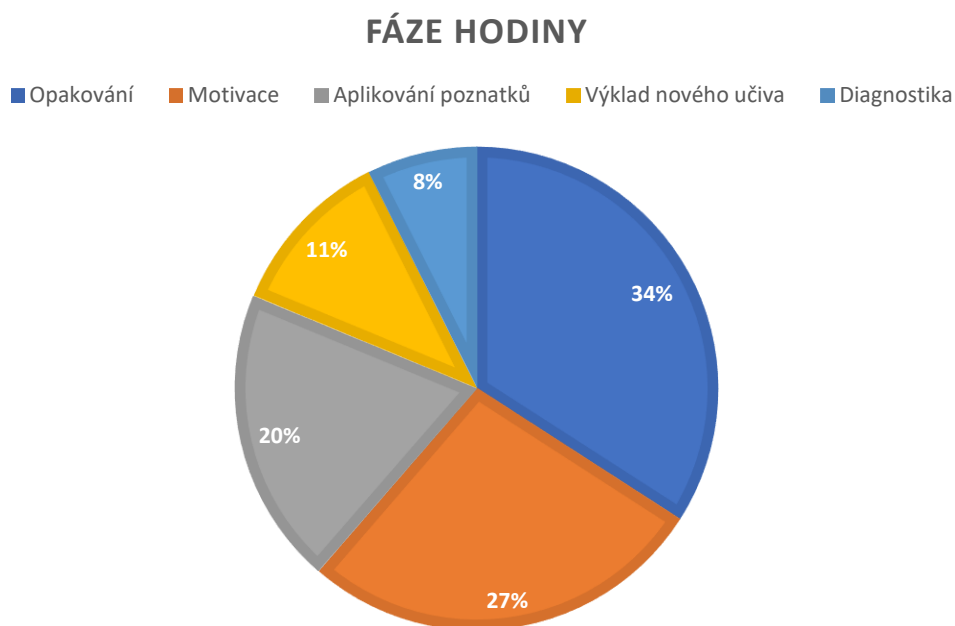
Nejvíce respondentů vyučuje na klasické státní základní škole, dále někteří z nich vyučují na soukromé škole. Žádný z respondentů nepůsobí v alternativním typu školy, jako je Montessori nebo Waldorfská škola. Z toho vyplývá, že většina učitelů využívá zařazení didaktických her v běžné základní škole.

Graf 4 - Jak často zařazujete didaktické hry do výuky?



Z grafu č. 4 lze zjistit, že více než polovina dotazovaných respondentů (39 učitelů) zařazuje didaktické hry do výuky českého jazyka téměř každou vyučovací hodinu. Dále se většina z nich (24 učitelů) snaží zařazovat hry do výuky alespoň každý týden. Jen malé procento pedagogů (24 učitelů) využívá hry jedenkrát za měsíc nebo ještě méně (1 učitel).

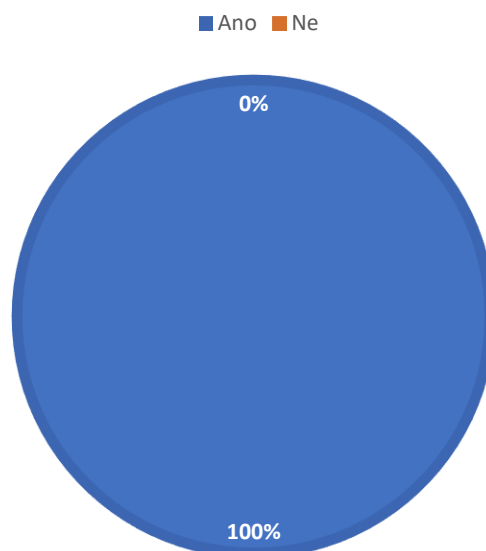
Graf 5 - Ve které fázi hodiny hry využíváte?



Z grafu je patrné, že učitelé využívají didaktické hry především k fixaci učiva z minulé hodiny a také k motivaci, aby žáky zaujali probíraným učivem. Dále pedagogové využívají hry k aplikování poznatků a k výkladu nového učiva. Nejmenší zastoupení má využití didaktické hry k testování žáků.

Graf 6 - Myslíte si, že hry mohou podporovat rozvoj komunikačních dovedností? A proč?

ROZVOJ KOMUNIKACE PŘI HŘE



Z grafu je patrné, že didaktické hry podle názoru všech respondentů podporují rozvoj komunikačních dovedností u žáků na 1. stupni ZŠ v první i druhé etapě. Pouze devět učitelů odpovědělo stručným ano. Ostatní učitelé své odpovědi rozvinuli a zdůvodnili, proč didaktické hry napomáhají k rozvoji komunikačních dovedností. Uvedli, že žáci během her musí spolupracovat, a tedy i komunikovat. Při většině her komunikují žáci mezi sebou a učitel se stává jen pozorovatelem a případným rádcem. Žáci se pohybují v herních situacích, které jsou pro ně od raného dětství přirozené. Následně pak nemají ani pocit, že se učí. Vše probíhá bez stresu a děti reagují spontánně. Hry podporují pozitivní klima ve třídě. Učitelé společně sdílí názor, že hra zaujme většinu žáků, a tak jsou zapojeni i žáci, kteří nebývají jinak moc aktivní. Učitelé však také uvádějí, že tento fakt velmi záleží na samotném uvedení didaktické hry, na dané skupině žáků i na samotném pedagogovi. Následuje přepis vybraných odpovědí, které zdůvodňují účinnost didaktické hry k rozvoji komunikačních dovedností.

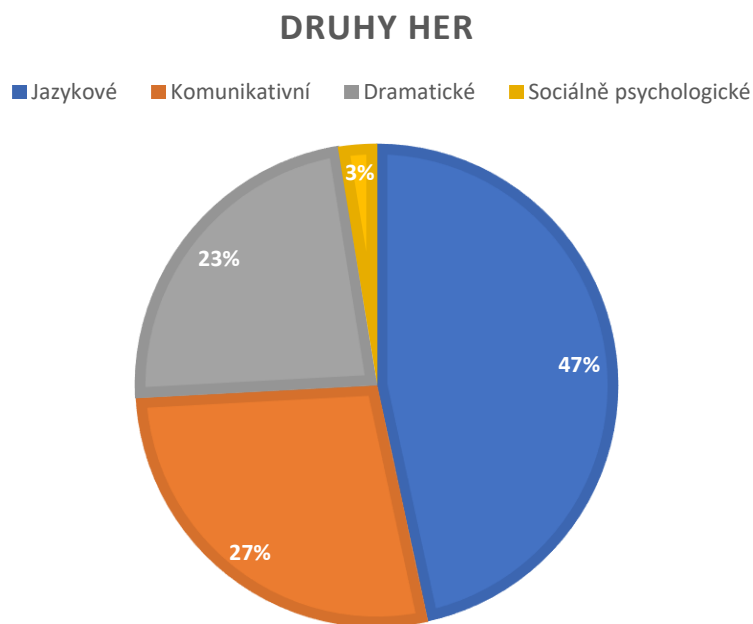
Respondent č. 1 – „*Při skupinové hře musí komunikovat se spoluhráči i argumentovat protihráčům, musí uplatnit své komunikační schopnosti při volbě své možnosti odpovědi, učí se argumentovat a obhajovat vlastní volbu.*“

Respondent č. 2 – „Rozhodně ano. Během hry se z učitele stává rádce a pozorovatel. Hra je pro děti přirozenou činností, a tak učení probíhá nenásilnou formou. Žáci spolu musejí více komunikovat, a tak probíhá rozvoj komunikačních dovedností. Během her se zapojí všichni žáci.“

Respondent č. 3 – „Hry jsou základní komunikační prostředek mezi dětmi, odbourávají bariery, které mohou děti mít a jsou pro ně zcela přirozené. Dochází k nápodobě, osvojování nových slov, jejich zařazení do systému a upevnění učiva.“

Respondent č. 4 – „Didaktické hry jsou založené na dělbě práce uvnitř skupiny a z ní plynoucí přirozené komunikaci.“

Graf 7 - Které hry se Vám ve výuce českého jazyka k rozvoji komunikace nejvíce osvědčily? Uveďte příklady.



V této otevřené otázce učitelé nejčastěji jmenovali **jazykové hry**, např. slovní fotbal, přesmyčky ze slov, běhací diktát, město-jméno, pexeso, kimovu hru, bingo, škrtanou, dobble a šibenici. Hra slovní fotbal byla uvedena nejčastěji. Další uvedené **komunikativní hry** jsou např. Já mám, kdo má..., Přijela babička z Číny a přivezla banán (další žák opakuje a přidává další slovo) tzv. postupné rozšiřování věty, Kdo jsem? (Žák si vylosuje např. obrázek zvířete, ostatní pomocí otázek zjišťují, jaké zvíře jejich kamarád je.), vymyšlení příběhů, Riskuj, AZ kvíz, popis obrázků. Učitelé uváděli i **dramatické hry**, např. divadelní

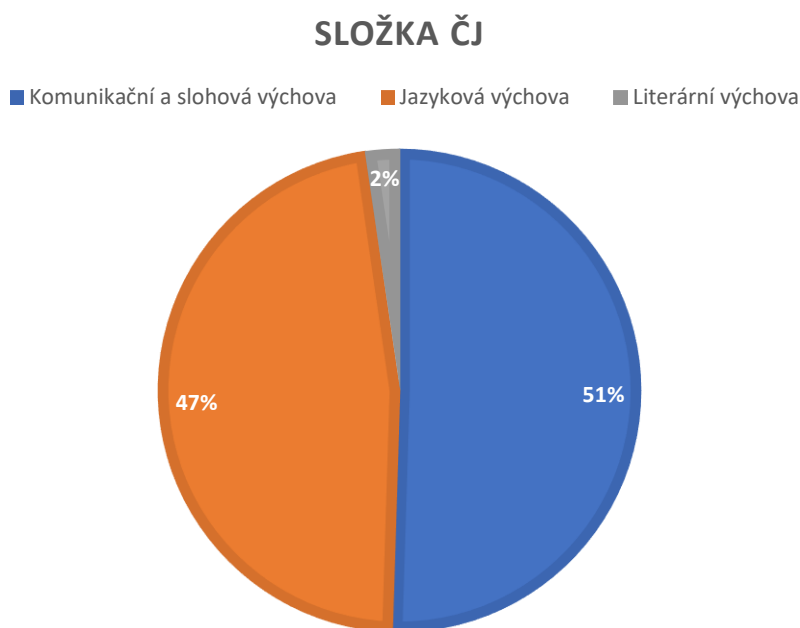
představení vybrané pohádky, reportéry a **hry sociálně psychologické**, při nichž žáci simulují situace z běžného života, např. u lékaře, poskytnutí první pomoci apod.

Ukázka odpovědí:

Respondent č. 1 – „*Používám ráda vlastnoručně vyrobené kostky, na kterých jsou vyobrazeny různé obrázky. Děti hodí kostkou a přemýšlí, co se asi stalo, že se postava na obrázku dostala do vykreslené situace. Mohou příběh rozvinout, co se asi stane v následující chvíli.*“

Respondent č. 2 – „*Praktické – během následujících dvou hodin zjistí odpovědi na různé otázky (děti navštěvují infocentrum, mluví s kastelánem, starostou obce...). Pak hry typu: co se změnilo, předej, co jsi viděl a jak se změnilo vyznění apod.*“

Graf 8 - Ve které složce předmětu český jazyk zařazujete hry nejvíce?

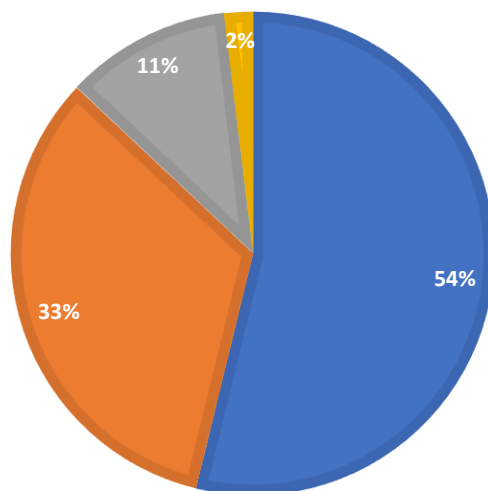


Didaktické hry učitelé zařazují nejvíce v komunikační a slohové výchově a v jazykové výchově. Nejméně zařazují hry učitelé do literární výchovy, důvodem je specifický charakter této složky předmětu.

Graf 9 - Vnímáte nějaké omezení při zavádění her do výuky?

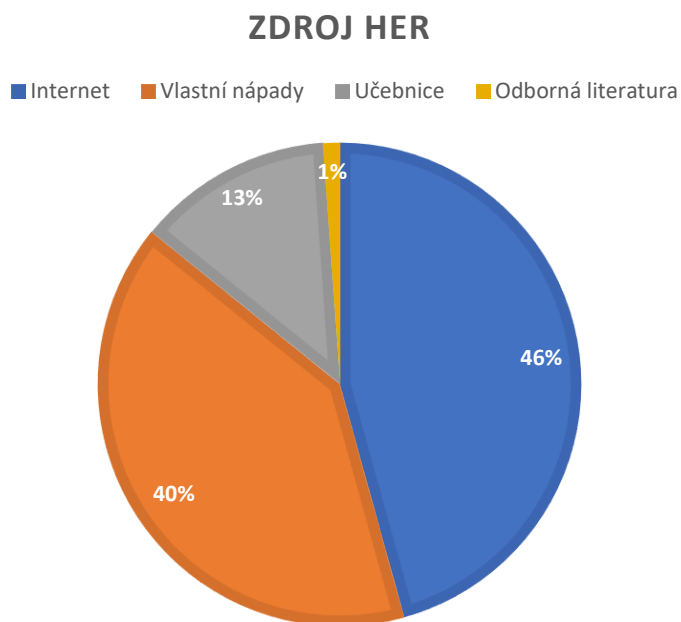
OMEZENÍ PŘI ZAVÁDĚNÍ HER

■ Ne ■ Velký počet žáků ■ Malé prostory ■ Jiná



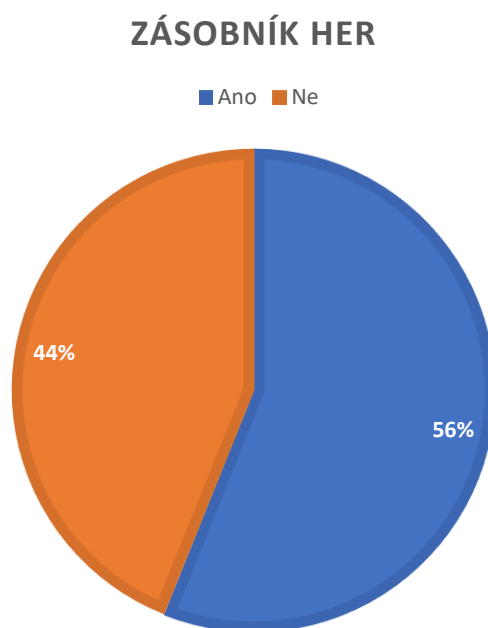
Největší počet respondentů uvádí, že nevnímá žádné omezení při zavádění her do výuky. Velký počet žáků ve třídě uvedlo 33 % učitelů, 11 % učitelů uvedlo malé prostory. 2 % respondentů zvolilo jiné zdůvodnění, blíže ho však nespécifikovalo.

Graf 10 - Odkud převážně čerpáte didaktické hry?



Z grafu vyplývá, že nejvíce učitelé čerpají nápady z internetových zdrojů a ze své vlastní invence. 13 % respondentů využívá hry, které jsou obsaženy v učebnicích. Jen jedno procento dotazovaných hledá náměty na hry v odborné literatuře. Učitelé mají v dnešní době k dispozici řadu kvalitních webových stránek s didaktickými náměty, inspiraci čerpají i sdílením her v různých učitelských skupinách na sociálních sítích.

Graf 11 - Vedete si vlastní zásobník her?



56 % pedagogů si vede vlastní zásobník her. Zásobník obsahuje hry ověřené a didakticky účinné. 44 % respondentů uvedlo, že zásobník her nemají. Tito učitelé zřejmě nemají potřebu shromažďovat hry do zásobníku, stačí jim posadit se k internetovému prohlížeči a hru na dané téma vyhledat. Mají tak k dispozici tzv. virtuální zásobník didaktických her.

3.4 Shrnutí výsledků

Učitelé využívají didaktické hry k rozvoji komunikačních dovedností a považují hry k rozvoji komunikace za účinné. Důkazem o využívání didaktických her ve výuce je graf č. 4. Dokladem, že hry přispívají k rozvoji komunikačních dovedností, je graf č. 6 a vybrané odpovědi respondentů.

Dotazovaná skupina učitelů se shodla na tom, že metoda didaktické hry podporuje rozvoj komunikačních dovedností u žáků prvního stupně. Většina učitelů se snaží zařazovat hry do své výuky každý týden. Hry jsou nejčastěji využívány k opakování probraného učiva nebo k motivaci. Velké procento respondentů zařazuje hry nejvíce v komunikační a slohové výchově a v jazykové výchově. Pedagogové využívají s oblibou různé typy her k rozvoji komunikačních dovedností. Nejvíce zastoupené jsou hry jazykové, komunikativní, dramatické a sociálně psychologické. Respondenti ponejvíce nevnímají žádná omezení zavádění her do výuky, třetina respondentů vidí omezení v počtu žáků. Učitelé čerpají náměty her do výuky nejvíce z internetu a hojně využívají také vlastní invenci.

Dále z dotazníkového šetření vyplynulo, že 56 % učitelů si vede zásobník didaktických her.

Všichni respondenti se shodli na tom, že didaktická hra může být vhodným prostředkem rozvoje komunikačních dovedností žáků na 1. stupni ZŠ.

4. VÝZKUM

4.1 Cíl výzkumu

Cílem výzkumu bylo ověřit didaktickou účinnost vybraných her k rozvoji komunikačních dovedností přímo ve vyučovacím procesu.

4.2 Metody, popis výzkumu, charakteristika vzorku

Výzkum byl proveden ve spojeném 4. a 5. ročníku malotřídní školy ZŠ a MŠ Tři Sekery, kde působím jako pedagogický pracovník.

Se svolením ředitele školy bylo možné pořídit videozáznamy dvou vyučovacích hodin, které následně posloužily k podrobné analýze vyučování.

Ve spojeném ročníku je celkem 12 žáků – ve 4. ročníku 8 dětí, v 5. ročníku 4 děti., 6 dívek a 6 chlapců. Škola se podílí na integraci žáků se specifickými poruchami chování, učení, vývojovými poruchami i žáků s jiným zdravotním postižením. Každý integrovaný žák má vypracován vlastní individuální vzdělávací plán.

Tři žáci v tomto spojeném ročníku mají vypracovaný IVP. Jedná se o 1 dívku a 2 chlapce. U žákyně byly shledány dysortografické obtíže, oslabení vizuomotorické koordinace a zrakové percepce, oslabená koncentrace pozornosti. První z chlapců má výrazný deficit v oblasti vývoje řeči, projevy dysfázie, vadu sluchu, opožděný rozumový vývoj v pásmu LMP, grafomotorické a vizuomotorické dovednosti na nižší úrovni. Druhému z chlapců byla diagnostikována porucha koncentrace pozornosti s hyperaktivitou. Dále se u žáka vyskytuje speciální porucha učení dysortografie, která se projevuje v žákově písemném projevu výraznou chybovostí.

Klima třídy je optimální. Vyučovací hodiny jsou většinou uvolněné, žáci spolupracují a dodržují vymezená pravidla. Velmi však záleží na atmosféře daného dne a aktuálním rozpoložení žáků. Např. u žáka, který má diagnostikovanou poruchu koncentrace pozornosti s hyperaktivitou, bývá spolupráce někdy poněkud složitější a je potřeba s tímto jevem počítat.

Přípravy vyučovacích hodin byly vytvořeny v souladu se Školním vzdělávacím plánem školy.

4.3 Vyučovací hodina č. 1

Předmět: Český jazyk

Vzdělávací oblast: Komunikační a slohová výchova

Téma: Práce s textem – předvídání příběhu „Zapomnětlivý parašutista“

Ročník: 4. a 5. ročník ZŠ a MŠ Tři Sekery

Časová dotace: 45 minut

Počet žáků: 12 žáků

Hlavní a dílčí cíle:

- Žák komunikuje se spolužáky.
- Žák pracuje ve skupině.
- Žák vypráví přečtený text.
- Žák prezentuje vlastní názor.
- Žák předvídá, jak bude příběh pokračovat.

Klíčové kompetence:

- *Kompetence k učení* – žák organizuje vlastní učení, uvádí věci do souvislostí.
- *Kompetence k řešení problémů* – žák samostatně řeší problémy, volí vhodné způsoby řešení.
- *Kompetence komunikativní* – formuluje a vyjadřuje své myšlenky v logickém sledu. Rozumí různým druhům textů.
- *Kompetence sociální a personální* – účinně spolupracuje ve skupině, podílí se na utváření příjemné atmosféry ve skupině.

Organizační formy: práce ve dvojicích

Metody: slovní, aktivizující (didaktická hra), řešení problému, brainstorming

Pomůcky: pexeso, pracovní listy s příběhem, tabulka k zápisu předpovědí

PRŮBĚH HODINY

Úvodní část

- Pozdravení, seznámení s průběhem vyučování – práce ve skupinách, předvídání textu s názvem Zapomnětlivý parašutista.
- Evokace – před aktivitou položí učitel dětem otázku: „Čeho byste se nejvíce báli, kdybyste skákali z letadla padákem?“ Zápis nápadů na tabuli, tzv. brainstorming.

Hlavní část

- Rozdělení do skupin formou didaktické hry „Pexeso“ (viz příloha č. 1) – učitel si připraví dvojice obrázků (na daný počet žáků), které rozmístí po třídě. Žáci mají za úkol najít jednu kartičku s obrázkem. Ve chvíli, kdy má každý jednu kartičku, je potřeba vytvořit dvojice. Hráči si obrázky neukazují, ale jen verbálně popisují např. „Mám žlutý padák.“ Ve chvíli, kdy se potkají hráči se stejnou kartou, zvolají „máme“.
- Didaktická hra – Telefonní sluchátko
- Učitel vyzve žáky, aby se rozmístili po třídě ve dvojicích, které utvořili. Žáci se domluví, kdo z nich bude tzv. informátor a příjemce. Informátor bude mít za úkol přečíst část příběhu a převyprávět jej příjemci. Společně předvídají pokračování příběhu, které zapíše do tabulky (viz příloha č. 2). Tímto způsobem pracuje každá dvojice. Učitel žákům postupně poskytuje části textu (viz příloha č. 3). Informátoři stojí na jedné straně třídy a příjemci na druhé.
- Na konci aktivity každá dvojice přečte svou variantu příběhu. Učitel promítne originální závěr textu.

Závěrečná část

- Reflexe aktivity.
- Učitel pokládá žákům otázky:
„Komu se podařilo přiblížit originálnímu textu?“
„Máme na tabuli nějakou předpověď, která se v textu objevila?“
„Bylo pro vás obtížné předvídat příběh, který byl převyprávěn?“
„Jak se vám pracovalo ve dvojici?“
- Zhodnocení práce žáků učitelem, sebehodnocení žáků.

4.3.1 Analýza vyučovací hodiny č. 1

Vyučovací hodina probíhala ve 4. a 5. ročníku malotřídní základní školy ve Třech Sekerách.

Počet žáků: 10

Úvodní část hodiny

Hodina, kterou analyzuji, je zaměřená na rozvoj komunikačních dovedností s využitím vybrané didaktické hry. Vyučování probíhalo pátou vyučovací hodinu, kdy žáci bývají většinou po celém dni unaveni a ztrácejí koncentraci. Bylo tedy velmi důležité zjistit, zda i v této situaci samotná didaktická hra žáky zaujme a motivuje.

Celá úvodní část hodiny sloužila k tomu, abych žákům sdělila cíl vyučovací hodiny a přiblížila postup, kterým budou k cíli směřovat. Stručně jsem vysvětlila, že je čeká práce ve dvojicích, seznámí se s příběhem formou didaktické hry *Telefonní sluchátko*. Jejich úkolem bude příběh vyprávět a předvídat samotné pokračování děje.

V úvodní části hodiny jsem také využila vstupní motivaci. Žákům jsem položila otázku: „Čeho byste se nejvíc báli, kdybyste skákali z letadla padákem?“ Nápady, které byly metodou brainstormingu shromážděny, žáci zapisovali na tabuli. Vrátili jsme se k nim na konci vyučování ve fázi reflexe. Níže uvádím přepis rozhovoru mezi učitelem a žáky – nápady žáků. Žáci většinou používali běžně mluvený jazyk.

U: „Chtěla bych se vás zeptat, čeho byste se nejvíc báli, pokud byste skákali z letadla padákem.“

Dívka A: „Že se nám ten padák třeba roztrhne.“

Chlapec G: „Že se mi to správně neodjistí.“

Dívka B: „Že spadneme na nějakou skálu.“

U: „Tak to by bylo opravdu nepříjemné.“

Dívka E: „Že při tom můžu omdlít.“

*U: „Myslíš přímo během samotného seskoku, že letíš dolů a během toho ztratíš vědomí?“
„Tak to by byl určitě také veliký problém. Pojd' to zapsat na tabuli.“ „Napadá vás ještě nějaký důvod, proč byste se mohli bát?“*

Dívka D: „Já bych se bála všeho!“

U: „Ty by ses bála samotného skoku? To znamená, že by ses do takového zážitku asi nepustila, vid’.“

Dívka A: „Já bych se bála tý výšky.“

Chlapec G: „Já bych se bál ještě dopadnout.“

Dívka C: „Že zapomeneme padák.“

Žáci již další nápady neměli. Připomněla jsem, že se k těmto myšlenkám vrátíme na konci hodiny a plynule jsem přešla k hlavní části hodiny.

Hlavní část hodiny

Prozradila jsem žákům název příběhu - „Zapomnětlivý parašutista“. Žáky tento název pobavil. Sdělila jsem jim, že budou pracovat ve dvojicích. Vysvětlila jsem žákům, jaká bude náplň jejich práce ve dvojicích. Formou didaktické hry *Telefonní sluchátko* se seznámí s částí příběhu, jehož pokračování budou předvídat. Ve dvojici si určí role – informátor a příjemce. Informátor se seznámí s danou částí příběhu, zapamatuje si jej a následně ho převypráví spolužákovi. Společně se domluví, jak by mohl příběh pokračovat, a zapíše do tabulky své nápady. Poté se informátor seznámí s další částí příběhu a opakuje stejný postup. V této fázi jsem se žáků zeptala, zda jsou jim pravidla hry jasná. Všichni souhlasili. Nyní jsem žákům vysvětlila způsob utvoření dvojic.

Přepis výkladu:

U: „Mám zde pexeso s barevnými padáky. Každý si vylosujete jednu kartičku a tímto způsobem utvoříte páry. Ale pozor! Kartičky si nesmíte ukázat, ale budete hledat svého kamaráda tím způsobem, že budete svou kartu slovně popisovat. Např. „Ahoj, já mám žlutý padák se zelenými tečkami. Jaký máš ty?“ Kamarád vám sdělí, jaký má padák, a pokud máte stejný, zvoláte: „Máme!“ „Rozumíme?“

Ž: „Ano.“

Žáci si vylosovali kartičku s barevným padákem a začali hledat kamaráda. Během krátké chvíle vznikly dvojice. Tento úkol nedělal žákům problém. Bylo možné pozorovat, že aktivita žáky zaujala a byli zvědaví, co je čeká dál. Bylo přítomno 10 žáků, vzniklo tedy 5 dvojic.

Složení dvojic bylo následující:

- dívka x dívka
- dívka x dívka
- dívka x dívka (s oslabenou koncentrací pozornosti)
- chlapec x chlapec
- chlapec (s LMP) x chlapec (s hyperaktivitou)

V této fázi hodiny se dvojice rozmístily po třídě tak, aby každá z nich měla dostatečný prostor a klid na práci. Vzhledem k uspořádání učebny nebylo možné dodržet přesná pravidla hry, uvádějící, že tzv. informátoři mají stát na jedné straně třídy a příjemci na opačné straně. Pravidla jsem si proto modifikovala podle velikosti naší místnosti. Učitelův stůl se stal centrem dění pro informátory. Ti se zde seznámili s částmi příběhu a následně se vraceli vyprávět příběh spolužákovi.

Dvojice dostala pracovní list, který obsahoval přehledovou tabulku, do které žáci zapisovali své předpovědi pokračování příběhu. V úplném úvodu hry jsem žákům upřesnila, že stačí příběh vyjádřit několika větami. Během rozdávání pracovních listů jsem bohužel zjistila, že mi jeden list chybí. Problém jsem vyřešila prázdným listem, který jsem v rychlosti popsala, abych nezdržovala průběh hodiny.

Vyzvala jsem žáky, aby si rozdělili ve dvojici role a pustili se do práce. Dvojici, ve které byl žák s vadou sluchu a LMP, jsem doporučila, aby se s textem chodil seznámit druhý žák. Chlapec ve dvojici tento nápad sám navrhl.

Žáci dostali text, se kterým bylo zapotřebí se seznámit. Každý žák z dané dvojice si příběh v tichosti přečetl a vrátil se zpátky převyprávět jej kamarádovi. Někteří se snažili vyprávět obsah textu doslovně, někteří jej shrnuli několika větami. Následně spolu všichni diskutovali o pokračování příběhu a dvojice zapisovaly své návrhy do tabulky. Učitel se v tuto chvíli stal pozorovatelem a rádcem při řešení problémů.

Během aktivity jsem řešila následující drobné problémy a dotazy žáků:

- Jedna z dvojic se ujišťovala, kam přesně mají své nápady zapisovat. Názorně jsem to ukázala v samotné tabulce. Problém byl vyřešen.
- Někteří žáci, kteří byli v roli informátora, měli problém si text zapamatovat napoprvé. Stávalo se, že než žák došel ke kamarádovi, zapomněl podstatnou informaci. V tomto případě jsem žákům dovolila nahlédnout do textu několikrát.

- Poslední problém, který jsem řešila, nastal ve chvíli, kdy jsem obcházela dvojice a pozorovala, jak se jim v práci daří. U jedné z dvojic jsem zjistila, že přepisují doslovně celou část příběhu, se kterým se seznámili, nikoliv jen několik vět. Jednalo se o dvojici dívek. Vysvětlila jsem jim, že postačí shrnout obsah přečtené části textu jen několika větami.

Důvodem těchto nastalých problémů mohla být nepozornost žáků nebo nervozita z videozáznamu hodiny. Na některých dětech bylo možné pozorovat, že jsou z přítomnosti kamery v rozpacích, i když jsem před hodinou žákům vysvětlila, že není, čeho se obávat a zmínila jsem důvod nahrávání. Z videozáznamu je patrné, že při vysvětlování pravidel hry někteří žáci tékali očima po kameře a je pravděpodobné, že v tomto moment nevěnovali dostatečnou pozornost mému výkladu pravidel.

Když bylo patrné, že mají žáci již vše hotovo, vyzvala jsem je, aby se posadili do kruhu na koberec. Každá dvojice přečetla svou verzi příběhu. Uvádím doslovné přepisy příběhů jednotlivých dvojic žáků.

Dvojice č. 1 (dvě dívky) – *„Stalo se parašutistovi, že si zapomněl padák a víte kdy na to přišel? Ve vzduchu! A skočil takovou rychlostí. A tak rychle se řítíl dolů k zemi. Naštěstí měl u sebe žvýkačku a ta se nafoukla. Potkal neposlušného ptáka. Ten mu klovl do balónu a parašutista se zřítíl dolů k zemi a musela pro něj přijet záchranka a zazvonil zvonek a parašutistovi je konec.“*

Dvojice č. 2 (dva chlapci) – *„Jednomu parašutistovi se stalo, že zapomněl padák a zjistil to až ve vzduchu, ale měl žvýkačku. Nafoukl si velkou bublinu. Ale letěl okolo pták a parašutista se strachoval a pták klovl do bubliny. Parašutista byl kousek od země, a tak spadl jen na trávu.“*

Dvojice č. 3 (dvě dívky) – *„Parašutistovi se stalo, že šel skákat padákem a zapomněl si ho. Měl u sebe naštěstí žvejku, a tak jí nafoukl jako padák. Bohužel letěl okolo zlý pták. Ten mu žvýkačku propíchnul. Parašutista spadl na skálu, ale přežil to. Odvezla ho sanitka do nemocnice.“*

Dvojice č. 4 (dvě dívky) – *„Parašutista šel skákat padákem. Ten si zapomněl a došlo mu to, když vyskočil z letadla. Měl u sebe naštěstí žvýkačku a použil jí jako padák. Ve vzduchu potkal nevychovaného ptáka. Ten mu jí proklovnul. Parašutista nebyl už daleko od země, a tak neumřel, ale jen ho odvezli potlučeného do nemocnice.“*

Dvojice č. 5 (dva chlapci) – „Parašutista skákal z letadla, ale zapomněl si padák. Naštěstí měl u sebe žvejkačku. Ta mu pomohla. Nafoukl jí a letěl dál. Potkal nevychovaného ptáka. Klovl mu do žvýkačky a ta prasknula. Parašutista spadl na strom a pak na zem. Strom ho zbrzdil.“

Po této aktivitě jsem žákům promítla originální znění příběhu, které jsme si společně přečetli. Vrátili jsme se také k aktivitě z úvodu hodiny, při níž žáci zapisovali na tabuli své nápady, čeho by se báli při seskoku padákem. Žáci zjistili, že jeden z nápadů se objevil i v našem příběhu. Byl to nápad se zapomenutým padákem.

Závěrečná část hodiny

Na konci hodiny po dokončení všech aktivit jsme společně hodnotili vyučovací hodinu a samotnou didaktickou hru.

U: „Komu se podařilo přiblížit originálnímu textu?“

Dívka A a dívka D: „Nám skoro ano. Jen teda nespádl do rybníka, ale na trávu.“

U: „Jak se vám pracovalo ve dvojicích?“

Ž: „Dobře.“

U: „Bylo pro vás obtížné zapamatovat si text nebo jej předvídat?“

Chlapec G: „No pro mě bylo těžký si to zapamatovat. To, co jsem četl. Bylo to dlouhý.“

Chlapec CH: „Pro mě taky bylo těžký si to pamatovat.“

U: „Co bylo cílem didaktické hry, k čemu vám pomohla?“

Dívka A: „No abychom mezi sebou hodně mluvili.“

Dívka C: „No to abychom spolu spolupracovali.“

U: „Líbila se vám dnešní hodina, kdy jste s textem pracovali formou hry?“

Ž: „Ano, líbila moc.“

Dívka A: „Hra byla hodně kreativní.“

Otázky jsem formulovala tak, abych ověřila účinnost didaktické hry vzhledem k rozvoji komunikačních dovedností a zjistila, zda byly naplněny cíle vyučovací hodiny.

Naplnění cílů

Žák komunikuje se spolužáky – cíl považuji za splněný. Žáci museli v průběhu celé hodiny komunikovat a rozvíjet diskusi na dané téma.

Žák pracuje ve skupině – tento cíl byl také zcela naplněn. Žáci bez větších obtíží spolupracovali v dané dvojici a řešili problémový úkol.

Žák vypráví přečtený text – cíl byl naplněn. Přestože měli někteří žáci problém si text ihned zapamatovat a museli se s ním seznámit alespoň dvakrát, nezpozorovala jsem během aktivity žádný problém. Někteří žáci zvolili doslovnou reprodukci textu, někteří jej vyjádřili několika větami.

Žák prezentuje vlastní názor – tento cíl považuji také za naplněný. Žáci prezentovali své názory ve dvojicích, diskutovali mezi sebou, jak by se příběh mohl vyvíjet. Své názory také prezentovali v závěru hodiny, odpovídali na otázky učitele při reflexi.

Žák předvídá pokračování příběhu – cíl byl zcela naplněn. V závěru didaktické hry žáci prezentovali své příběhy. V této chvíli bylo hezké pozorovat, jakou mají děti fantazii.

Reflexe učitele

Hodinu hodnotím jako velmi zdařilou. Podařilo se mi žáky efektivně motivovat, didaktická hra je zaujala, a přestože se jednalo o poslední vyučovací hodinu v rozvrhu, žáci velmi dobře pracovali a průběh hodiny byl plynulý. Žáci si vyzkoušeli spolupráci ve dvojicích, vyprávění přečteného textu a předvídání příběhu. Během hodiny se vyskytly nepatrné problémy, které se mi podařilo vyřešit. Jednalo se o problém s prostorem třídy a organizací na začátku hry. Dále se objevily menší problémy týkající se pravidel hry. Ta jsem žákům opětovně zopakovala a problém byl vyřešen. Projev žáků byl průměrný, jen u některých podprůměrný. Pomoci by mohlo častější zařazení her k rozvoji komunikace. Za nejefektivnější část hodiny považuji didaktickou hru *Telefonní sluchátko*, při které spolu žáci velmi dobře komunikovali a spolupracovali. Ze mě se stal jen pozorovatel a rádce při nastalých problémech. Za nejslabší část hodiny považuji fázi, ve které jsem žákům prozradila název příběhu a plynule jsem přešla k rozdělení žáků do dvojic a vysvětlování pravidel hry. V této fázi by bylo vhodnější nechat žáky přemýšlet, o čem by příběh mohl být a co se nejspíš stane. Ale i přes tyto drobné nedostatky hodnotím hodinu velmi pozitivně a určitě hru využiji i v budoucnu.

4.4 Vyučovací hodina č. 2

Předmět: Český jazyk

Vzdělávací oblast: Komunikační a slohová výchova

Téma: Práce s textem – Sněženská víla

Ročník: 4. a 5. ročník malotřídní školy ZŠ a MŠ Tři Sekery

Časová dotace: 45 minut

Počet žáků: 12

Hlavní a dílčí cíle:

- Žák čte přiměřeně náročný text.
- Žák vyhledá v textu podstatné informace.
- Žák vytvoří otázky vhodné k rozhovoru.
- Žák srozumitelně pokládá otázky.
- Žák srozumitelně odpovídá na otázky.
- Žák vede rozhovor se spolužáky.

Klíčové kompetence:

- *Kompetence k učení* – žák vyhledává a třídí informace, má pozitivní vztah k učení.
- *Kompetence k řešení problémů* – žák volí vhodné způsoby k řešení problému.
- *Kompetence komunikativní* – žák se vyjadřuje výstižně, souvisle a kultivovaně, účinně se zapojuje do diskuse.
- *Kompetence sociální a personální* – efektivně spolupracuje ve skupině, přispívá k diskusi ve skupině.

Organizační formy: práce ve skupinách

Metody: slovní, aktivizující (didaktická hra), rozhovor, kladení otázek

Pomůcky: pracovní list s textem, možné rekvizity k televiznímu rozhovoru

PRŮBĚH HODINY

Úvodní část

- Pozdravení, seznámení s cílem vyučovací hodiny – práce ve skupinách, práce s textem, didaktická hra „*Televizní rozhovor*“.
- Motivace – učitel na začátku hodiny žákům zadá následující přesmyčky ze slov převzatých z textu, se kterým budou žáci pracovat:

SNĚŽENKA – NEŽKNĚSA

NARCIS – CISNAR

KROKUS – RUKOKS

VÍLA – ALÍV

ŠATY – TYŠA

ZAHRADA – DAHRAZA

TRÁVNÍK – VRÁTNÍK

- Učitel vyzve žáky, aby se na základě těchto slov zamysleli nad tím, o čem daný příběh může být.

Hlavní část

- Rozdělíme žáky do 2 skupin. Můžeme využít například rozřazení pomocí jmenovek. Učitel si napíše jména žáků na papírky, složí je a zamíchá. Následně losuje jména a vytvoří dvě skupiny.
- Práce s textem – každá skupina dostane pracovní list s příběhem „*Sněžková víla*“ (viz. příloha č. 4). Obě skupiny mají za úkol si text přečíst. Jakým způsobem se s textem seznámí je na skupině např. tiché čtení, četba jednoho zdatného čtenáře a ostatní poslouchají. Učitel ještě předtím určí role obou skupin. První skupina bude mít za úkol k přečtenému textu vytvořit otázky. Za pomoci otázek zjistí, co si zapamatovali z textu žáci druhé skupiny. Úkolem druhé skupiny je se s textem dobře seznámit.
- Didaktická hra – Ve chvíli, kdy má první skupina vytvořené otázky, učitel vyzve žáky ke hře s názvem „*Televizní rozhovor*“. Žáci si uspořádají židle jako v televizním studiu a začíná rozhovor. Žáci první skupiny se střídají v pokládání otázek. Žáci druhé skupiny se střídají v odpovědích. Samozřejmě pokud některý z žáků odpověď neví, je možné, že jí doplní některý ze spolužáků. Hra končí ve chvíli, kdy jsou zodpovězeny všechny otázky.

Závěrečná část

- Reflexe aktivity – diskuse v kruhu na koberci.
- Učitel žákům pokládá otázky:
 - „*Jak se vám pracovalo ve skupině?*“
 - „*K čemu nám tato hra pomohla?*“
 - „*Byla pro vás některá část hodiny obtížná?*“
 - „*Cítili jste se dobře v roli moderátora a naopak?*“
- Zhodnocení vyučovací hodiny a práce žáků učitelem.
- Sebehodnocení žáků.

4.4.1 Analýza vyučovací hodiny č. 2

Vyučovací hodina probíhala ve 4. a 5. ročníku malotřídní základní školy ve Třech Sekerách.

Počet žáků: 10

Úvodní část hodiny

Stejně jako předchozí hodina i tato hodina byla zaměřena na rozvoj komunikačních dovedností s využitím didaktické hry. Téma jsem ponechala podobné, tedy práci s textem, ale zvolila jsem odlišnou didaktickou hru a organizaci třídy. Vyučování probíhalo čtvrtou hodinu v rozvrhu, před touto hodinou měli žáci plavecký výcvik. Počítala jsem tedy s větší únavou dětí.

V úvodu jsem se s žáky pozdravila a sdělila jim cíl dnešní hodiny. Ve stručnosti jsem popsala, jakým způsobem budou k cíli směřovat. Následuje přepis části úvodního výkladu a rozhovoru s žáky.

U: „Dnes spolu máme další hodinu českého jazyka, která bude také zaměřena na práci s textem. Čeká vás práce ve skupinách, ale tentokrát to nebudou dvojice, ale dvě větší skupiny. Rozřazení do skupin proběhne pomocí losovacího osudí. Napsala jsem si na lístky vaše jména a postupně vylosuji složení skupin. Potom si zahrajete hru „Televizní rozhovor“, ale než se pustíme do práce, zeptám se vás na něco.“

U: „Už jste někdy viděli televizní pořad, ve kterém probíhal rozhovor?“

Chlapec G: „Třeba Riskuj!“

Dívka C: „Televizní noviny.“

Dívka A: „Teď jsem chtěla říct to stejné.“

Dívka B: „Třeba Prostřeno.“

U: „Ano, probíhá zde neformální rozhovor mezi účastníky pořadu.“

Dívka B: „Já vím ještě, Výměna manželek.“

U: „Máš pravdu, ale v tomto případě se jedná o reality show a celý pořad není zaměřen na rozhovor na dané téma.“

V tuto chvíli jsem diskusi přerušila, protože bylo zjevné, že žáci s nápady nesměřují přímo k pořadům, ve kterých je primární rozhovor. Diskuse trvala přibližně 2 minuty. Následovala motivační aktivita. Připravila jsem si pro žáky přesmyčky ze slov, která jsem vybrala z textu, s nimiž se pracovalo v hlavní části hodiny. Na začátku této aktivity jsem žákům prozradila, že jim slova napoví děj příběhu, se kterým budou následně pracovat. Úkol jsem promítla na tabuli SMART Board. Pokud některý z žáků slovo rozluštil, zvedl ruku a šel jej napsat. Aktivita byla velmi rychlá, nečinila žákům problémy. V této fázi jsem žáky vyzvala k zamyšlení, o čem příběh nejspíš bude. Uvádím doslovný přepis rozhovoru s žáky.

U: „Nyní se zamyslete nad tím, o čem by příběh mohl být. Napoví vám slova, která tady máme.“

Dívka E: „O jaru.“

U: „Výborně. A co by se v příběhu mohlo stát?“

Dívka C: „No že tam bude víla, která bude mít šaty a potom porostou kytky. Krokus, narcis a sněženky.“

Dívka B: „Já už jsem to taky vymyslela. Bude tam zahrada s velkým trávníkem. Přijde tam víla s šatama a ta zasadí všechny ty kytičky.“

U: „Teď by mě zajímalo, jaký název byste příběhu dali.“

Dívka E: „Začíná jaro.“

Dívka B: „Vila Sněženka.“

Dívka C: „Jarní víla.“

Žáci již neměli další nápady. Při této aktivitě se projeví spíše dívky, na chlapcích byla znát únava z plaveckého výcviku. Úvodní část trvala 8 minut.

Hlavní část hodiny

V hlavní části hodiny jsem žákům prozradila název příběhu „*Sněženková víla*“. Následně jsem žáky rozdělila pomocí losování jmen do dvou stejně početných skupin. Skupina č. 1 byla složená ze čtyř dívek a jednoho chlapce. Skupina č. 2 byla tvořena jednou dívkou a čtyřmi chlapci.

Každá skupina dostala pracovní list s příběhem „*Sněženková víla*“ a záznamový arch na zápis otázek. Vysvětlila jsem pravidla. Úkolem každé skupiny bylo seznámit se s textem. Oba týmy zvolily variantu hlasitého čtení, žáci se po částech střídali. Domluva v obou skupinách proběhla bez problémů. Po seznámení s příběhem měla skupina za úkol vytvořit pět otázek, kterými otestuje své spolužáky a zjistí, jak dobře si příběh zapamatovali. Týmy jsem pro práci rozdělila do dvou místností, aby se nerušily. Hned vedle třídy je tzv. relaxační místnost, která je průchozí posuvnými dveřmi. V této relaxační místnosti pracovala skupina č. 2.

Skupina č. 1 vytvořila následující otázky:

1. *Jak se jmenují kamarádky Sněženkové víly?*
2. *Jaké chtěla víla šaty?*
3. *Co by se stalo, kdyby si Sněženková víla nevezala bílé šaty?*
4. *Kolik bylo v příběhu kytek?*
5. *Kolik tam bylo budov?*

Skupina č. 2 vytvořila tyto otázky:

1. *Proč chtěla Sněženková víla jiné šaty?*
2. *Jaké květiny se v textu objevily?*
3. *Jak se jmenovaly víly?*
4. *Proč by bez bílé barvy nebyla žádná sněženka?*
5. *Kolikrát se tam objevilo slovo víla?*

V průběhu této aktivity nevznikl žádný problém. Pravidla byla oběma skupinám jasná. Přesto jsem u některých žáků zpozorovala ztrátu koncentrace a únavu, která pravděpodobně vyplývala z předchozího plaveckého výcviku, který děti absolvují každý pátek při tělesné výchově. Ztrátu pozornosti jsem pozorovala především u chlapce s diagnostikovanou

poruchou pozornosti a hyperaktivity. Snažila jsem se jej povzbudit a motivovat blížící se didaktickou hrou „*Televizní rozhovor*.“ Mé povzbuzení zabralo.

Po dokončení této aktivity jsem žáky vyzvala k tomu, aby si zahráli hru „*Televizní rozhovor*“, při němž vyzpovídají pomocí připravených otázek své spoluhráče a zjistí, jak dobře se s příběhem seznámili. Žáci si uspořádali židle do kruhu. Skupina č. 1 seděla v levém půlkruhu a skupina č. 2 v pravém. Pro tuto hru jsem si vypůjčila mikrofon. Tato rekvizita žáky potěšila a bylo vidět, že jsou k samotné hře dostatečně motivováni. Přivítala jsem účastníky v televizním studiu „*Sekeráček*“ a předala slovo moderátorům. Průběh hry byl následující: nejprve pokládali otázky členové skupiny č. 1, poté pokládala otázky skupina č. 2. Tato úprava pravidel se ukázala jako velmi vhodná. Šlo o to, aby obě skupiny byly zapojeny do celého procesu didaktické hry, tj. do tvorby otázek a do role moderátora i soutěžícího.

Přepis televizního rozhovoru.

U: „Vítám vás v našem televizním studiu „Sekeráček“. Nyní vás čeká rozhovor na téma „Sněženková víla“. Předávám slovo první skupině, která bude pokládat své otázky a zjistí, jak jste se s textem seznámili.“

Dívka A (skupina č.1): „Jak se jmenují kamarádky Sněženkové víly?“

Chlapec G (skupina č.2): „Krokusová víla a Sněženková víla.“

Dívka A (skupina č.1): „No to úplně ne. Ptám se na její kamarádky.“

Chlapec G (skupina č.2): „Tak Krokuska a Narciska.“

Dívka A (skupina č.1): „Tak je to správně.“

Dívka C (skupina č.1): „Jaké chtěla víla šaty?“

Dívka B (skupina č.2): „Barevné.“

Dívka C (skupina č.1): „No ona tam chtěla jednu barvu přesně.“

Dívka E (skupina č. 2): „Chtěla žluté šaty.“

Dívka F (skupina č.1): „Co by se stalo, kdyby si Sněženková víla nevzala bílé šaty?“

Chlapec G (skupina č.2): „Nerostly by sněženky.“

Chlapec H (skupina č.1): „Kolik tam bylo květin? Patriku.“

Chlapec I (skupina č.2): „To nevím.“ (chlapec s LMP)

U: „Tým může poradit, jmenujte květiny a Patrik počítá.“

Chlapec I (skupina č.2): „Tři kytky.“

Chlapec H (skupina č.1): „Ano správně.“

Dívka C (skupina č.1): „Kolik tam bylo budov?“

Chlapec G (skupina č.2): „Určitě čtyři.“

Skupina č.1: „Ne to určitě ne. To Kubo hádáš.“

Skupina č.2: „Nevíme.“

Skupina č.1: „Byla tam jedna budova, tak za tuto otázku bod nezískáváte.“

V tuto chvíli se role skupin vyměnila. Skupina č. 2 byla v roli moderátorů a skupina č. 1 v roli soutěžících. Učitel byl během hry jen pozorovatelem a do hry vstoupil jen v případě problému. Do hry jsem zasáhla ve chvíli, kdy byl tázan žák s LMP a odpověď na otázku si nepamatoval. Vyzvala jsem ostatní, aby svému spolužákovi pomohli, a to jmenováním květin, které s v příběhu vyskytly. Jelikož tuto hru hráli žáci poprvé, bylo možné pozorovat určitou nervozitu a ostych klást otázky. Moderátoři byli v kladení otázek struční a do role se zcela vžít nedokázali.

Přepis rozhovoru s druhou skupinou.

U: „Nyní se vaše role vymění a otázky bude pokládat druhá skupina. Uvidíme, co jste si zapamatovali z příběhu i vy ostatní.“

Dívka B (skupina č.2): „Proč chtěla Sněženková víla jiné šaty?“

Dívka C (skupina č.1): „Protože si myslěla, že ty její jsou úplně obyčejný. Proto chtěla jiné.“

Dívka E (skupina č.2): „Jaké květiny se v textu objevily?“

Dívka F (skupina č.1): „Narcisky, ty krokusy a sněženky.“

Chlapec G (skupina č.2): „Kolikrát se tam objevilo slovo víla?“

Dívka D (skupina č.1): „No tak to opravdu nevíme, můžeme si je rychle spočítat?“

Skupina č. 2: „Dobře, to je zákeřná otázka co, tak můžete.“

Dívka D (skupina č.1): „Tak jsem napočítala 31, je to tak?“

Chlapec G (skupina č.2): „Jo je to správně.“

Dívka E (skupina č.2): „Proč by nebyla bez bílé barvy žádná sněženko?“

Dívka A (skupina č.1): „Protože sněženko jsou bílé, tak kdyby nebyla bílá barva, tak by nemohly růst sněženko.“

Chlapec CH (skupina č.2): „Jak se jmenovaly víly?“

Chlapec H (skupina č.1): „Vila Krokuska, Narciska a Sněženko.“

Otázky obou skupin byly obdobné, přesto formulace některých odpovědí byla odlišná. Velmi záleželo na tom, který z žáků odpovídal, a bylo možné pozorovat, kdo má rozvinutější slovní zásobu.

Závěrečná část hodiny

Žáci zůstali sedět na židlích v kruhu. Pochválila jsem žáky za celý průběh vyučovací hodiny. Vyzdvihla jsme samotnou práci ve skupinách, práci s textem, tvoření otázek a velmi dobrou komunikaci během hry. Poté jsem nechala zhodnotit průběh hodiny žáky.

Přepis rozhovoru mezi učitelem a žáky.

U: „Jak se vám pracovalo ve větší skupině?“

Dívka A (skupina č.1): „Dobře. Barča, Zuzka i Maruška pracovaly velmi dobře, akorát Tom se nechtěl moc zapojovat.“

Skupina č. 2: „Dobře.“

U: „Byla pro vás některá část hodiny obtížná?“

Dívka C (skupina č.1): „Čtení, musela jsem číst docela rychle.“

U: „Teď by mě zajímalo, k čemu vám tato hra pomohla? Co bylo jejím cílem?“

Dívka A (skupina č.1): „Cílem bylo zapamatovat si, co bylo v textu, který jsme četli.“

Dívka D (skupina č.1): „Poslouchat text a dávat při čtení pozor.“

Dívka A (skupina č.1): „Číst plynule.“

Dívka C (skupina č.1): „Při tom televizním rozhovoru jsme se museli ptát na ty otázky a pak na ně odpovídat. Tak jsme spolu hodně mluvili.“

U: „Ano určitě cílem této hry bylo, abyste rozvíjeli své komunikační dovednosti. Dokázali vytvořit otázky z přečteného textu a komunikovali ve skupině.“

U: „Moje poslední otázka zní: „Cítíte se dobře v roli moderátora nebo soutěžícího?“

Skupina č.1 se jednohlasně shodla, že se každý cítil lépe v roli, kdy musel na otázky odpovídat. Důvodem byl ostych v roli moderátora, který začíná a vyzývá některého z účastníků k odpovědi.

Chlapec CH (skupina č.2): „Líp jsem se cítil v roli účastníka. Styděl jsem se.“

Dívka B (skupina č.2): „V roli moderátora, to mě bavilo.“

Dívka E (skupina č.2): „V roli moderátora, to byla sranda a nemusela jsem se bát, že neznám odpověď.“

Chlapec G (skupina č.2): „Úplně nastejno. Bavilo mě obojí.“

Chlapec I (skupina č.2): „Odpovídat.“

Žáci hodnotili celou hodinu velmi pozitivně. V jejím průběhu bylo možné pozorovat, že je aktivity zaujaly a motivovaly k práci. V úplném závěru hodiny bylo znát, že jsou žáci již unaveni, a proto byly jejich odpovědi na otázky stručné. Následně jsme se s žáky rozloučili a ukončili hodinu.

Naplnění cílů

Žák čte přiměřeně náročný text – cíl byl naplněn. Žáci se ve skupinách domluvili na střídání v průběhu čtení. Četl každý žák, a to bez větších obtíží. Žák s LMP četl po velmi krátkých úsecích.

Žák vyhledá v textu podstatné informace – cíl považuji za splněný. Úkolem žáků bylo vytvořit vhodné otázky vztahující se k textu. Žáci se s textem důkladně seznámili a vybrali vhodné informace, na které se ptali.

Žák vytvoří otázky vhodné k rozhovoru – tento cíl byl zcela naplněn. Obě pozorované skupiny vytvořily otázky zcela bez problémů. Zapojili se všichni žáci ve skupině.

Žák srozumitelně pokládá otázky – tento cíl byl naplněn. Každý z žáků během hry pokládal zřetelně formulované otázky. Nikdo s tímto úkolem neměl výrazný problém.

Žák srozumitelně odpovídá na otázky – tento cíl byl převážně naplněn. Obě pozorované skupiny měly možnost vyzkoušet si roli účastníků televizního rozhovoru a na připravené otázky odpovídat. Jen někteří jedinci ve skupině nedokázali na otázku zcela jasně odpovědět. Příčinou byla nepozornost a také položení velmi obtížné otázky.

Žák vede rozhovor se spolužáky – tento cíl byl splněn. Ve všech sledovaných skupinách spolu žáci komunikovali a spolupracovali při tvorbě otázek.

Reflexe učitele

Poslední hodina, která byla také zaměřená na rozvoj komunikačních dovedností formou didaktické hry, byla zdařilá. Přestože vyučovací hodina následovala po plaveckém výcviku a bylo možné očekávat podprůměrné tempo žáků, byli žáci překvapivě aktivní a dobře reagovali. Samozřejmě v průběhu hodiny byla na některých žácích únava znát, ale samotná didaktická hra žáky dostatečně aktivizovala a motivovala. Podařilo se tedy zvládnout celý průběh hodiny bez větších obtíží.

Cílem didaktické hry bylo rozvíjet komunikační dovednosti žáků. Žáci komunikovali během čtení textu, dokázali se dohodnout na tom, jakým způsobem se s textem seznámí. Dále se žáci velmi dobře domluvili na formulaci otázek, které se vztahovaly k přečtenému textu. Komunikovali spolu následně v didaktické hře „*Televizní rozhovor*“. Komunikace během této hry byla poněkud stručnější, než jsem očekávala. Přisuzuji to únavě a ostychu vžít se do dané role. Předpokládám, že po zopakování hry se žáci do role více vžijí a přidají určité dramatické prvky rozhovoru probíhajícího v televizním studiu.

Uyučovací hodina trvala o 5 minut déle než běžná hodina. Ukázalo se, že je žádoucí zvolit kratší text, aby nebylo nutné hodinu prodlužovat.

Celkově považuji hodinu za velmi zdařilou. Atmosféra během celé hodiny byla velmi pozitivní a žáci reagovali na aktivity kladně. K pozitivnímu zhodnocení hodiny přispěly i odpovědi žáků v závěrečné reflexi.

5. ZÁSObNÍK HER K ROZVOJI KOMUNIKACE ŽÁKŮ

Zásobník her k rozvoji komunikace žáků na 1. stupni ZŠ tvoří hry vlastní i hry převzaté. Hry jsem v praxi se žáky vyzkoušela a ověřila.

VLASTNÍ HRY

Já mám, kdo má?

Pomůcky: Karty s obrázky nebo slovy (viz příloha č. 5).

Počet hráčů: všichni žáci ve třídě

Cíl: Rozvoj komunikace, souvislého vyjadřování a dovednosti správně klást otázky.

Postup: Žáci sedí v kruhu, vylosují si připravené karty s obrázky nebo otázkami. Učitel vybere žáka, který bude začínat. Ten řekne, co má na obrázku „*Já mám hrušku.*“ Rozhlédne se po třídě a zeptá se „*Kdo má jahodu?*“. Žák, který má jahodu reaguje „*Já mám jahodu.*“ a ptá se dalšího spolužáka. Takto aktivita pokračuje, až se vrátíme zpět k žákovi, který začínal. Tuto hru lze využít na různorodá témata. V hodinách literatury můžeme procvičit pohádkové bytosti, v hodinách mluvnice např. slovní druhy (Já mám podstatné jméno [na kartě je napsané slovo místo obrázku], kdo má sloveso?).

Bomba

Pomůcky: Míček, stopky (časovač), kuchařská minutka.

Počet hráčů: 2 a více

Cíl: Rozvoj slovní zásoby, schopnost pohotově odpovědět.

Postup: Žáci se posadí do kruhu. Vedoucí hry uvede pravidlo, podle kterého si budou žáci vymýšlet slova – např. lze říkat slova jen z okruhu barev, čísel, zvířat, podstatných jmen, pohádkových bytostí. Pedagog stojí mimo kruh, nastaví časový limit, určí téma a odstartuje hru. Hráč, ke kterému se dostane „bomba“, musí vyslovit slovo k danému tématu. Jakmile slovo vyřkne, předává míček nebo minutku dál. Cílem hry je, aby hráč neměl v ruce míček ve chvíli, kdy se ozve časovač. Pokud se časovač ozve, vypadá ten, kdo právě budík drží, ze hry.

Lístečková hra

Pomůcky: Lístečky s vybranými otázkami (viz příloha č. 6).

Počet hráčů: 5 a více

Cíl: Rozvoj komunikace a spolupráce.

Postup: Učitel vloží lístečky s otázkami do losovacího klobouku. Každý žák si vylosuje jednu otázku. Poté žáci chodí po třídě a ve dvojicích si otázky pokládají. Pokud každý z dvojice na otázku odpoví, lístečky s otázkami si vymění a jdou k jinému spolužákovi. Je dobré mít připraven dostatečný počet otázek, aby si žáci mohli otázky vyměnit, v případě, že se k nim některá otázka dostala už po několikáté. Hru lze využít v kterémkoli tematickém celku českého jazyka, např. na procvičení pravopisného učiva, na poznávání literárních textů, pohádkových postav apod. Je jen na učiteli, které téma zvolí.

Kompot

Pomůcky: Židle podle počtu hráčů.

Počet hráčů: 6 a více

Cíl: Rozvoj pozitivní atmosféry ve třídě, koncentrace pozornosti, uvolnění nálady.

Postup: Hráči se posadí do kruhu na židle, jeden hráč židli nemá a stojí uprostřed. Jeho cílem je dostat se na jednu ze židlí, a to tím, že si vymyslí pravidlo, podle něhož se musí vyměnit hráči, kteří sedí na židlích. Může říci například: „Vymění se ti, kteří mají hnědé vlasy.“ Hráči, kterých se pravidlo týká, rychle vyskočí a vymění si místa. Hráč, který stojí uprostřed, se snaží rychle obsadit židli pro sebe. Jeden hráč vždy zůstane uprostřed a vymýšlí další pravidlo k výměně.

Co zmizelo?

Pomůcky: Karty s obrázky.

Počet hráčů: 2 a více

Cíl: Rozvoj slovní zásoby, myšlení a paměti.

Postup: Žáci se posadí do kruhu na koberci. Pedagog rozloží karty s obrázky vzhůru. Cílem hry je si obrázky zapamatovat. Poté hráč, který je na řadě, dá ostatním pokyn, aby zavřeli oči, a jeden z obrázků vezme. Ostatní hádají, co zmizelo. Pokud si nemohou vzpomenout, hráč, který kartu vzal, dává ostatním nápovědu. Například může obrázek verbálně popsat, aniž by řekl konkrétní slovo. Obrázky může brát také učitel.

Telefonní sluchátko

Pomůcky: Libovolný příběh a otázky k němu.

Počet hráčů: 4 a více

Cíl: Rozvoj komunikace, spolupráce a naslouchání.

Postup: Žáky rozdělíme do menších skupin. Vysvětlíme jim, že v komunikaci musí být přítomny vždy tři složky, tj. informátor, tedy ten, kdo informaci podává, dále je to komunikační kanál, tedy cesta, po níž se k nám zpráva dostává, a nakonec příjemce informace, tj. posluchač. Vyzveme žáky, aby si představili takové telefonní sluchátko, přes které si můžeme zprávu vyslechnout. Skupiny se postaví na jeden konec třídy, „informátoři“ ze všech skupin přejdou na druhý konec třídy. Dostanou krátký text, všichni stejný (může to být literární text, charakteristika nějakého člověka, podrobný popis zvířete bez jména atd.). Text si informátor přečte a následně zavolá ze své skupiny dalšího člena tzv. komunikační kanál (telefonní sluchátko, posel) a odevzdá mu zprávu, která obsahuje vše, co si zapamatoval z přečteného textu. Nepřidává žádné vlastní informace. Posel odevzdá informace své skupině. Tito příjemci potom dostanou otázky k textu, na které musí odpovědět.

Co bys dělal, kdyby...

Počet hráčů: 8 a více

Cíl: Zjistit, co by ostatní dělali v různých situacích. Rozvoj naslouchání, fantazie a komunikace. Dovednost užít správné tvary sloves v podmiňovacím způsobu.

Postup: Žáci se posadí na koberec a vytvoří kruh. Každý položí svému sousedovi po pravé ruce otázku, která začíná slovy: „Co bys dělal/-a, kdyby...“ (např. Co bys dělal, kdyby zrušili Vánoce, kdyby přiletěli mimozemšťani?). Každý odpovídá dle své fantazie. Takto postupně projdeme celý kruh, každý si musí zapamatovat svoji otázku i odpověď. V druhé části hry všichni pokládají otázku z prvního kola, ale tentokrát svému sousedovi po levé straně. Ten si už nic nevymýšlí, ale odpovídá stejně jako v prvním kole. Hra je velmi zábavná a žáci se dozvedí opravdu zajímavé věci. Na konci hry učitel vede s žáky diskusi o tom, co je nejvíce zaujalo.

Škrtaná

Pomůcky: Tabule, křídly, židle.

Počet hráčů: 4 a více

Cíl: Rozvoj slovní zásoby, upevnění gramatického učiva, rozvoj hravosti, aktivní přístup k učení.

Postup: Učitel vyzve žáky, aby na celou plochu tabule napsali co nejvíce slov podle určitého zadání, např. podstatná jména různých vzorů a rodů, slovesa, konkrétní slovní druhy apod. Následně žáky rozdělíme do dvou skupin. Upravíme třídu tak, aby byl uvolněný prostor před tabulí. Před ni dáme dvě židle vedle sebe. Žáci z každého družstva si postupně sedají na židle a soutěží proti sobě. Dbáme na to, aby proti sobě soutěžili žáci s podobnou úrovní vědomostí. Každý žák drží kousek křídly či fix. Učitel začíná hru slovy: „Najdi slovo rodu ženského.“ První dvojice žáků vyběhne k tabuli a snaží se najít a přeškrtnout slovo, které splňuje dané kritérium. Vítězí ten žák, který slovo přeškrtnout dřívě, a získává bod pro svoji skupinu (body zapisuje učitel). Hru opakujeme a lze ji ukončit kdykoliv.

Zapamatuj si!

Pomůcky: Libovolné obrázky na vybrané téma.

Počet hráčů: třída

Cíl: Rozvoj paměti a komunikačních dovedností. Správná formulace vět.

Postup: Učitel umístí na tabuli (nebo promítne na interaktivní tabuli) obraz znázorňující tematickou oblast (les, školu, obchod, literární dílo). Žáci mají za úkol si jej zapamatovat v daném časovém limitu. Učitel obraz zakryje a žáci jmenují, co vše na obrazu bylo. Mohou pracovat ve skupinách a vést o obrazu diskusi.

Přesmyčky

Pomůcky: Každý svou tužku a tabulku na zapisování slov (viz. příloha č. 7).

Počet hráčů: 2 a více

Cíl: Rozvoj slovní zásoby, nacházení nových slov.

Postup: Učitel rozdělí žáky do skupin (cca 4 žáci ve skupině). Vždy jeden žák ve skupině vymyslí hodně dlouhé slovo. Na časovači učitel nastaví 5 minut. Během nich se žáci ve skupinách snaží vymyslet co nejvíce slov z písmen daného slova. Hráč s největším počtem slov vyhrává a určuje výchozí slovo v dalším kole. Příklad: LOKOMOTIVA (tlak, mlouk, lok, kolo, molo, mol, tok, klam...atd.). Na konci hry se učitel žáků ptá, které slovo jim dělalo problémy, komu se podařilo vymyslet nejvíce slovo a tak dále.

HRY PŘEVZATÉ

Hledej rozdíly

Pomůcky: Obrázky s rozdíly (viz. příloha č. 8).

Počet hráčů: 2 a více (nejlépe sudý počet)

Cíl: Rozvoj spolupráce a komunikace.

Postup: Hráči se ve dvojicích posadí naproti sobě. Každý dostane obrázky s rozdíly tak, aby každý z dvojice měl před sebou jeden obrázek. Hráči si na obrázky nesmí vzájemně vidět. Následně si žáci střídavě popisují obrázek. Jakmile zaznamenají v popisu nějaký rozdíl, oznámí to spoluhráči a vystřídají se. Cílem hry je společně najít všechny rozdíly. (STANÍČEK, 2020)

Hádej, kdo jsi

Pomůcky: Obrázky různých témat např. pohádkové postavy, zvířata, části těla, oblečení, zelenina nebo ovoce atd.

Počet hráčů: 3 a více

Cíl: Rozvoj slovní zásoby, schopnost vyjadřovat se srozumitelně, efektivní předávání informací.

Postup: Učitel umístí každému hráči na záda jeden obrázek z dané kategorie. Vyhlásí, že se všichni například změnili v pohádkové bytosti. Hráči nevědí, co mají na obrázku, ale znají kategorii. Žáci chodí po prostoru a setkávají se ve dvojicích. Při setkání si vždy položí jednu otázku, například „Bydlím v klobouku?“ Dostanou odpověď „ano“, nebo „ne“ a pokračují dále. Jakmile hráč uhodne, kdo nebo co je, odchází na kraj hracího pole a pozoruje ostatní. (STANÍČEK, 2020)

Televizní rozhovor

Pomůcky: Vhodné prostředí třídy, archy papíru A5, propisovací tužka.

Počet žáků: 5 a více

Cíl: Rozvoj naslouchání a komunikačních dovedností, kladení otázek a myšlení.

Postup: V úvodu by měla proběhnout diskuse, zda již žáci někdy sledovali v televizi nějaký program, v němž se lidé o něčem zajímavém bavili – diskusní pořad nebo televizní rozhovor. Vyzveme žáky, aby napsali na lísteček téma, o kterém by si chtěli povídat v takové televizní debatě. Lístečky si pedagog vybere a vloží do obálky nebo klobouku. Domluvíme se s žáky, že si společně zahrajeme hru na „naslouchání“. Z některých žáků se stanou hosté v televizním studiu, kde jim moderátor bude klást otázky na vybrané téma, které vylosujeme. Tuto hru pak pedagog ukončí malým kvízem, který pomůže žákům zjistit, kolik si dokázali z rozhovoru zapamatovat. Moderátorem bude pedagog, ten vybere 4-5 dobrovolníků, televizních hostů. Ostatní budou zatím vystupovat v roli diváků. Role se pak mohou otočit, pokud budou žáci chtít. Rozhovor může být veden na jakémkoliv téma (oblíbené zvíře, film, počítačová hra, sport), o kterém si budou zúčastnění chtít povídat. Učitel hostům v televizním studiu – žákům – vyká a na vybrané téma jim klade otázky typu: „Kde Vaše oblíbené zvíře žije?“ – „Co se Vám na daném zvířeti nejvíce líbí?“ – „Čím se zvíře živí?“

Během rozhovoru si pedagog dělá poznámky o každém z hostů a o jejich názorech. Poznámky dále využije v závěrečném kvízu. Po rozhovoru pedagog hostům poděkuje za jejich názory a čas. Stejně poděkuje i divákům.

V následujícím kvízu pedagog zjistí, jak pozorně kdo dokázal poslouchat. Na základě svých poznámek dává pedagog divákům otázky, o čem byla v rozhovorech řeč. Dáme žákům čas na to, aby si odpovědi důkladně promysleli. Následně s žáky uvažujeme o tom, jaké výhody má, když umíme dobře poslouchat a vše si zapamatovat. (LISÁ, 2010)

Poznámka autorky: Tuto hru jsem v rámci své diplomové práce modifikovala na práci s textem, viz Příprava na vyučovací hodinu č. 2 v kapitole zabývající se přípravou na vyučovací hodiny a jejich analýzou k ověření didaktické účinnosti vybraných her.

ABC silných

Pomůcky: Arch papíru s vytištěnými písmeny abecedy (viz. příloha č. 9).

Počet hráčů: 2 a více

Cíl: Rozvoj slovní zásoby na vybrané téma.

Postup: Učitel dá každému žákovi list s vytištěnou abecedou. Žák ke každému písmenu dopíše slovo na téma „síla“ („silné“ slovo, „silná“ věta, „silný“ nápad). Hru lze modifikovat a upravit na téma, které je pro nás aktuální. Jednotlivé výsledky žáků zapíšeme na velkém plakátě. Tím nám vznikne velké množství nápadů a pojmů, které popisují stav „být silný“. Následně může skupina o slovech diskutovat. (PORTMANN, 2018)

Trosečníci

Pomůcky: Papír, tužka.

Počet hráčů: 5 a více

Cíl: Rozvoj spolupráce, řešení problémového úkolu a fantazie.

Postup: Třída se ocitá na lodi, která najela na skaliska u neobydleného ostrova. Loď se potápí. Všichni musí loď opustit a nastoupit do záchranných člunů. V tuto chvíli se vytvoří skupiny po pěti žácích. Z lodi si mohou vzít jen deset věcí. Měly by to být předměty, které jim pomohou přežít na ostrově. Každý ze skupiny napřed vymyslí svých deset věcí. Poté se musí společně dohodnout, které věci vyřadí a stále zachovají počet deset věcí. Postupně se skupiny zvětšují, až je pohromadě celá třída. Přitom stále musí zachovat pravidlo deseti věcí. Následuje diskuse, při které se učitel ptá žáků: *„Na kterých předmětech se celá skupina dohodla?“* *„Jak obtížné bylo dohodnout se na, tak malém počtu věcí?“* *„Podle kterých kritérií jste věci vybírali?“* *„Byli v závěru hry všichni spokojeni?“*. (PORTMANN, 2018)

Vtipné příběhy

Pomůcky: Tabulka pro příběh (viz příloha č. 10), propiska.

Počet hráčů: 3 až 6

Cíl: Rozvoj slovní zásoby, vytvoření příběhu.

Postup: Hráči se ve skupině střídají. První napíše vhodné slovo jako odpověď na první otázku „Jaký?“ a papírek přehne tak, aby další hráč neviděl jeho slovo. Druhý hráč napíše odpověď na otázku „Kdo? nebo Co?“ a opět papírek přehne. Takto se hráči postupně střídají až vyplní všechny otázky. Vznikne vtipný příběh, který si žáci následně přečtou. (TESAŘOVÁ, 2020)

Zády k sobě

Pomůcky: Židle, libovolné obrázky k danému tématu.

Počet hráčů: dvojice

Cíl: Rozvoj schopnosti naslouchání a pokládání otázek, umění spolupráce, jasné vyjadřování.

Postup: Učitel žáky rozdělí do dvojic. Žáci si sednou zády k sobě, židle mají opěrátky, co nejvíce u sebe, aby se dobře během hry slyšeli. Dvojice se rozhodne, kdo bude popisovat a kdo kreslit. Jeden z žáků popisuje obrázek a druhý jej kreslí a snaží se zachytit dokonalou repliku, která bude odpovídat originálu. Během hry nesmí hráč, který kreslí, nakukovat do originálního nákresu. Žák, který kreslí, může během aktivity pokládat libovolný počet otázek. Když vyprší čas, dvojice porovná originál s vytvořenou kopií. Následně si role vymění a zkusí tuto aktivitu s jiným obrázkem. Učitel se v závěru hry žáků ptá, jak se dvojicím spolupracovalo. (GINNIS, 2002)

Diskusní kolotoč

Pomůcky: Židle.

Počet hráčů: 6 a více

Cíl: Trénink poslechové dovednosti, podpora empatie, rozvoj spolupráce a komunikace, prohlubování myšlení.

Postup: Dáme lavice na stranu. Židle rozestavíme ve dvou soustředných kruzích – „vnějším“ a „vnitřním“, které vždy obsahují stejný počet míst. Žáci ve vnitřním kruhu sedí čelem ven a žáci ve vnějším kruhu čelem dovnitř – tedy sedí proti sobě. Skupina dostane určité téma, o kterém musí po dobu tří minut hovořit. Každý žák by měl dostat možnost vyjádřit se. Ve chvíli, kdy časový limit vyprší, se žáci ve vnějším kruhu postaví a začnou se pomalu přesouvat doleva, dokud učitel neřekne stop. Žáci se posadí na místo, kde se zastavili. Princip opakujeme tolikrát, kolikrát je zapotřebí. Aktivitu lze využít v českém jazyce k opakování látky nebo ke zjištění toho, co žáci vědí o probraném učivu. (GINNIS, 2002)

Horké křeslo

Pomůcky: Židle, kostýmy.

Počet hráčů: třída

Cíl: Rozvoj komunikačních dovedností, jasného vyjadřování, myšlení a samostatnosti.

Postup: Učitel žákům oznámí, že bude ztvárňovat určitou postavu (postava v divadelní hře, literárním díle, autor, herec). Žáci pomocí otázek musí zjistit, kterou postavu učitel ztvárňuje. Aby učitel umocnil dojem ze hry, použije kostým nebo rekvizitu (klobouk, šálu, tašku). Učitel odpovídá na otázky žáků a sedí na židli. Je důležité, aby se učitel držel své role a aby se choval a odpovídal na otázky stejným způsobem. Pokud chce učitel promluvit na třídu z pozice učitele, měl by vstát ze svého křesla a odložit svůj symbolický kostým. Do hraní role lze zapojit i žáky, pokud budou chtít. (GINNIS, 2002)

Reklamní agent

Pomůcky: Výkresy A4, pastelky, temperové nebo vodové barvy.

Počet hráčů: třída

Cíl: Rozvoj fantazie a schopnosti pohotově reagovat, rozvoj kritického myšlení. Podpora rozvoje komunikačních dovedností – naučit se aktivně komunikovat ve skupině vrstevníků.

Postup: Učitel s žáky dopředu připraví karty, na které nakreslí různé nesmyslné výrobky (např. chodící mobil, tabletky proti zlobení, chodící televize). Karty lze dopředu vyrobit v hodinách výtvarné výchovy = mezipředmětové vztahy. Žáky rozdělíme do menších skupin (rodin) tak, aby nám zůstali ještě žáci, kteří budou představovat reklamní agenty. Agenti si vylosují skupiny (rodiny), s kterými budou spolupracovat. Agent si vybere z hromádky jednu kartu s nesmyslným výrobkem. Jeho úkolem je prodat výrobek dané rodině. Rodina musí vhodně argumentovat, proč si daný výrobek nechce koupit. Vyhrává skupina, která dokáže agentovi říct jednoznačné „NE“. Učitel sleduje a koordinuje průběh hry, aby žáci dodržovali pravidla slušné komunikace. Na konci aktivity vede učitel s žáky diskusi: *„Jak jste si rozdělili role členů rodiny?“* *„Kdo ve skupině dokázal nejvíce argumentovat?“* *„Jakým způsobem vás agent přesvědčoval?“* *„Který z předmětů byl nejoriginálnější?“* *„Dokázali byste některé předměty využít i v reálném životě? Zdůvodněte proč.“* (MATÚŠKOVÁ, 2014)

Dabing

Počet hráčů: 4 a více

Cíl: Rozvoj verbálního vyjádření a spolupráce.

Postup: Učitel napíše na karty názvy známých pohádek (např. pohádky O perníkové chaloupce, O Červené karkulce, O kohoutkovi a slepičce). Učitel žáky rozdělí do čtyřčlenných skupin. Jedna dvojice si vylosuje kartu s vybranou pohádkou a snaží se ji pantomimicky ztvárnit. Další hráči ve skupině doplňují předváděnou scénu zvukem. Žáky motivujeme tím, že budou dabovat cizojazyčnou pohádku do češtiny. Ostatní skupiny mohou určovat, o kterou pohádku se jedná. (KOTEN, 2012)

Klubíčko

Pomůcky: Vlněné klubko

Počet hráčů: třída

Cíl: Rozvoj souvislého vyjadřování, rozvoj pozitivního klimatu ve třídě, rozvoj spolupráce a komunikace.

Postup: Učitel vyzve žáky, aby si ve vymezeném prostoru ve třídě stoupli do kruhu. Úkolem žáků je házet si postupně klubíčko a hledat společné zájmy spolužáků. Žák si vybere spolužáka, kterému bude házet klubíčko, řekne jeho jméno a co mají společného. Hodí mu klubíčko, ale konec klubíčka stále drží. Takto se vystřídají všichni žáci, až vznikne tzv. pavučina, která nám znázorňuje vzájemné propojení. Žáci by neměli nikoho ze skupiny vynechat, snaží se najít něco společného i u žáků, se kterými nejsou tolik v kontaktu. Na konci hry učitel s žáky zhodnotí, jak pro ně bylo obtížné vymýšlet společné zájmy. (DOSTÁLOVÁ, 2013)

Dvojice obrázků (rozřazovací hra)

Pomůcky: Pexeso.

Poznámka: Hra slouží k rozdělení do dvojic.

Cíl: Rozvoj komunikačních dovedností a spolupráce.

Postup: Učitel rozmístí v prostoru libovolné pexeso. Počet kartiček musí odpovídat počtu hráčů. Následně žáci začnou hledat schované kartičky. Každý má za úkol najít právě jednu. Jakmile jsou všechny kartičky nalezené, je potřeba je spárovat. Hráči si ale obrázky neukazují, mohou je jen verbálně popisovat. Jakmile se potkají hráči se stejnou kartou, vykřiknou „máme!“ a postaví se na okraj hracího pole. (STANÍČEK, 2020)

Popiš to!

Pomůcky: Karty se slovy (viz. příloha č. 11)

Počet hráčů: 3 a více

Cíl: Rozvoj řečových dovedností.

Postup: Žák předstoupí před třídu, vylosuje si slovo a snaží se jej ostatním spolužákům popsat, aniž by použil jeho kořen. Ostatní se snaží uhodnout, o které slovo se jedná. Hru lze modifikovat a hráče můžeme určit i dva. Ti se pak střídají v popisu jednoho výrazu. (HLADÍK, 2016)

ZÁVĚR

Didaktická hra je velmi důležitou metodou, kterou lze v předmětu český jazyka a literatura na 1. stupni ZŠ funkčně využít k rozvoji komunikačních dovedností žáků. Je však důležité, aby učitel hru dobře připravil. Měl by zvolit hru přiměřenou věku žáků, měl by si vhodně stanovit cíl, který bude při hře sledovat ve vztahu k žákům, neměl by vynechat ani fázi přípravnou, ani fázi závěrečnou, ve které dochází k reflexi průběhu hry.

Dotazníkové šetření, které jsem provedla mezi 66 respondenty, ukázalo, že učitelé didaktické hry k rozvoji komunikačních dovedností žáků využívají a považují hry k rozvoji komunikace za účinné.

Dotazovaní učitelé se shodli na tom, že metoda didaktické hry podporuje rozvoj komunikačních dovedností žáků prvního stupně. Většina respondentů se snaží zařazovat hry do své výuky každý týden. Hry jsou nejčastěji využívány k opakování probraného učiva nebo k motivaci. Velké procento respondentů zařazuje hry nejvíce v komunikační a slohové výchově a v jazykové výchově. Učitelé využívají s oblibou různé typy her k rozvoji komunikačních dovedností. Nejvíce zastoupené jsou hry jazykové, komunikativní, dramatické a sociálně psychologické. Respondenti ponejvíce nevnímají žádná omezení zavádění her do výuky, třetina respondentů vidí omezení v počtu žáků. Učitelé čerpají náměty her do výuky nejvíce z internetu a hojně využívají také vlastní invenci. Dále z dotazníkového šetření vyplynulo, že 56 % učitelů si vede zásobník didaktických her. Výzkumem jsem ověřila didaktickou účinnost zvolených her ve dvou vyučovacích hodinách českého jazyka ve 4. a 5. ročníku malotřídní základní školy. Analýzu vyučovacích hodin jsem provedla na základě jejich videozáznamů.

Žáci během zkoumaných hodin spolupracovali ve skupinách, dokázali se společně domluvit na průběhu jednotlivých aktivit, aby dosáhli stanoveného cíle. Během her bylo možné pozorovat, jak spolu žáci vedou jednoduchý rozhovor, vyjadřují své názory, naslouchají názoru druhých, obhajují si svůj vlastní názor. Dokázali vhodně argumentovat při výběru daného řešení problémového úkolu. Při reflexi v závěrečné části hodin žáci dokázali samostatně vyjádřit, že jim didaktická hra pomohla k tomu, aby se naučili při vzájemné spolupráci spolu komunikovat. V obou realizovaných hodinách bylo možné pozorovat, že žáky vybrané didaktické hry motivovaly k práci a zaujaly je, ukázalo se také, že hra je aktivizující metodou. V poslední části diplomové práce jsem zařadila zásobník didaktických her sloužících k rozvoji komunikačních dovedností.

Soubor her jsem vypracovala na základě studia odborné literatury, převzaté hry jsem doplnila o hry z vlastní tvorby. Snažila jsem se, aby zásobník obsahoval hry, které již v hodinách českého jazyka pravidelně využívám a ověřila jsem již jejich didaktickou účinnost.

RESUMÉ

The diploma thesis deals with the development of communication skills in primary school pupils through a didactic game. The theoretical part characterizes in details what a didactic game is and methodology of introducing games into the teaching. There are described the types and kinds of didactic games. The practical part is focused on research among primary school teachers concerning the use of didactic games in teaching. The teachers agreed that the didactic game is an effective means of developing communications skills. The aim of the work was to verify the didactic effectiveness of games in practise and to create a compilation of games to develop communication.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

1. **BEDNÁŘOVÁ**, Jiřina a Vlasta **ŠMARDOVÁ**. *Školní zralost: co by mělo umět dítě před vstupem do školy*. Brno: Computer Press, 2010. Moderní metodika pro rodiče a učitele. ISBN 978-80-251-2569-4.
2. **BELZ**, Horst a Marco **SIEGRIST**. *Klíčové kompetence a jejich rozvíjení: východiska, metody, cvičení a hry*. Praha: Portál, 2001. ISBN 80-7178-479-6.
3. **CINDROVÁ**, Michaela. *Rozvoj komunikačních dovedností žáků na 1. stupni ZŠ se zaměřením na dialog*. Olomouc 2018. Diplomová práce. Univerzita Palackého.
4. **ČÁP**, Jan. *Psychologie pro učitele*. Praha: Portál, 2001. ISBN 80-7178-463-x.
5. **DEVITO**, Joseph A. *Základy mezilidské komunikace*. Praha: Grada, 2001. Expert (Grada). ISBN 80-7169-988-8.
6. **DOSTÁLOVÁ**, Michaela, Sylvia **JANČIOVÁ** a Helena **VLČKOVÁ**. *Ferda a jeho mouchy: emušáci*. Praha: Scio, 2013. ISBN 978-80-7430-113-1.
7. **DVOŘÁK**, Josef. *Logopedický slovník: [terminologický a výkladový]*. 2. upr. a rozš. vyd. Žďár nad Sázavou: Logopedické centrum, 2001. 223 s. ISBN 80-902536-2-8.
8. **EFENBERKOVÁ**, Renata. *Možnosti využití didaktických her na rozvoj vyjadřování a komunikace*. Liberec 2015. Diplomová práce. Technická univerzita v Liberci.
9. **FANTOVÁ**, Petra a Vlasta **HRADILOVÁ**. *Zábavné hry, křížovky a hlavolamy pro kluky a holky*. Ilustroval Antonín ŠPLÍCHAL, ilustroval Jiří ŠKVOR. Praha: Fragment, 2014. ISBN 978-80-253-2306-9.
10. **FONTANA**, David. *Psychologie ve školní praxi: [příručka pro učitele]*. Praha: Portál, 1997. ISBN 80-7178-063-4.
11. **FOŘTOVÁ**, Jana. *Didaktické hry ve vyučování českého jazyka pro 3. a 4. ročník ZŠ*. Liberec 2007. Diplomová práce. Technická univerzita v Liberci.
12. **GINNIS**, Paul. *Efektivní výukové nástroje pro učitele: strategie pro zvýšení úspěšnosti každého žáka = The teacher's toolkit: raise classroom achievement with strategies for every learner*. Ilustroval Les EVANS. [Praha]: ve spolupráci s nakladatelstvím Martina Romana a projektem Čtení pomáhá vydala EDUKační LABoratoř, [2017]. ISBN 978-80-906082-6-9.
13. **HANÁKOVÁ**, Adéla, Kateřina **KROUPOVÁ**, Nina **RUTOVÁ**, Michaela **NĚMCOVÁ** a Olga **DOLEŽALOVÁ**. *Práce s třídním kolektivem ve společném vzdělávání: soubor pracovních listů*. Praha: Člověk v tísni, 2015. ISBN 978-80-87456-56-9.

14. **HOUSER**, Pavel. *Hry se slovy a jazykem*. Praha: Portál, 2002. ISBN 807178699-3.
15. **HOUŠKA**, Tomáš. *Škola hrou: knížka pro učitele a rodiče všech školáků*. Praha: Tomáš Houška, 1991. ISBN 80-900704-7-7.
16. **HUBÁČEK**, Jaroslav. *Čeština pro učitele*. Vyd. 4., upr. [i.e. Vyd. 5.]. [Odry]: Vade Mecum Bohemiae, 2010. ISBN 978-80-86041-37-7.
17. **KALÁBOVÁ**, Naděžda. *Hry plné nápadů a fantazie: do klubovny i do přírody*. Praha: Portál, 2016. ISBN 978-80-262-1005-4.
18. **LISÁ**, Elena. *Hry k rozvoji sociálních kompetencí žáků 1. stupně ZŠ*. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-746-6.
19. **LIVOROVÁ**, Jitka. *Didaktická hra a její využití v hodinách českého jazyka na první stupni základní školy*. Olomouc 2011. Diplomová práce. Univerzita Palackého.
20. **LOKŠOVÁ**, Irena. *Tvořivé vyučování*. Praha: Grada, 2003. Výchova a vzdělávání. ISBN 80-247-0374-2.
21. **LUKEŠOVÁ**, Tereza. *Jazykové hry ve výuce českého jazyka na 1. stupni ZŠ*. České Budějovice 2017. Diplomová práce. Jihočeská univerzita.
22. **MAŇÁK**, Josef a Vlastimil **ŠVEC**. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003. ISBN 80-7315-039-5.
23. **NELEŠOVSKÁ**, Alena. *Jak se děti učí hrou*. Praha: Grada, 2004. Výchova a vzdělávání. ISBN 80-247-0815-9.
24. **OPRAVILOVÁ**, Eva. *Předškolní pedagogika*. Liberec: Technická univerzita v Liberci, 2004. ISBN 80-7083-786-1.
25. **PETTY**, Geoffrey. *Moderní vyučování*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-681-0.
26. **PIŠLOVÁ**, Simona. *Jazykové hry*. Praha: Fortuna, 1996. ISBN 80-7168-309-4.
27. **PORTMANN**, Rosemarie. *100 her pro rozvoj sebedůvěry a sociálních kompetencí: u dětí od 8 do 12 let*. Přeložil Alena BEZDĚKOVÁ. Praha: Portál, 2018. ISBN 978-80-262-1296-6.
28. **PORTMANN**, Rosemarie. *Hry pro tvořivé myšlení*. Přeložil Dana LISÁ. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-876-7.
29. **PRŮCHA**, Jan, Jiří MAREŠ a Eliška WALTEROVÁ. *Pedagogický slovník*. 2. rozš. a přeprac. vyd. Praha: Portál, 1998. ISBN 80-7178-252-1.
30. *Přestávkovník: super hry a zábava nejen na přestávky*. Praha: Bambook, 2020. ISBN 978-80-271-1780-2.

31. **SIEGLOVÁ**, Dagmar. *Konec školní nudy: didaktické metody pro 21. století*. Praha: Grada, 2019. ISBN 978-80-271-2254-7.
32. **SKALKOVÁ**, Jarmila. *Obecná didaktika*. Praha: ISV, 1999. Pedagogika (ISV). ISBN 80-85866-33-1.
33. **SMITH**, Charles A. *Třída plná pohody: 162 her zaměřených na výchovu ke spolupráci a citlivému jednání*. Vyd. 4. Přeložil Jiří BUMBÁLEK. Praha: Portál, 2011. ISBN 978-80-7367-903-3.
34. **SOCHOROVÁ**, Libuše. Didaktická hra a její význam ve vyučování. www.clanky.rvp.cz [online]. 2011 [cit. 2022-04-03]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/k/teorie%20hry/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJIVYZNAM-VE-VYUCOVANI.html/>
35. **STANÍČEK**, Petr. *Hry na rozvoj verbální komunikace*. Praha: Grada, 2020. ISBN 978-80-271-2429-9.
36. **VALIŠOVÁ**, Alena, Hana **KASÍKOVÁ** a Miroslav **BUREŠ**. *Pedagogika pro učitele*. 2., rozš. a aktualiz. vyd. Praha: Grada, 2011. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-3357-9.
37. **VÁŇOVÁ**, Ivana. *Didaktická hra v současné výuce*. Praha 2015. Diplomová práce. Univerzita Karlova.
38. **ZELINOVÁ**, Milota. *Hry pro rozvoj emocí a komunikace: koncepce a model tvořivě humanistické výchovy*. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-197-6.

SEZNAM GRAFŮ

Graf 1 - Pohlaví respondentů.....	26
Graf 2 - V kterém ročníku základní školy vyučujete?	26
Graf 3 - Typ školy, na které pedagog působí.	27
Graf 4 - Jak často zařazujete didaktické hry do výuky?	28
Graf 5 - Ve které fázi hodiny hry využíváte?	29
Graf 6 - Myslíte si, že hry mohou podporovat rozvoj komunikačních dovedností? A proč?	30
Graf 7 - Které hry se Vám ve výuce českého jazyka k rozvoji komunikace nejvíce osvědčily? Uveďte příklady.....	31
Graf 8 - Ve které složce předmětu český jazyk zařazujete hry nejvíce?	32
Graf 9 - Vnímáte nějaké omezení při zavádění her do výuky?	33
Graf 10 - Kde převážně čerpáte didaktické hry?	34
Graf 11 - Vedete si vlastní zásobník her?	35

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha č. 1 – Pexeso padáky

Příloha č. 2 – Tabulka pro předpověď příběhu

Příloha č. 3 – Příběh Zapomnětlivý parašutista

Příloha č. 4 – Příběh Sněžňenková víla

Příloha č. 5 – Já mám, kdo má?

Příloha č. 6 – Lístěčková hra otázky

Příloha č. 7 – Přesmyčky tabulka

Příloha č. 8 – Obrázky s rozdíly

Příloha č. 9 – Abeceda

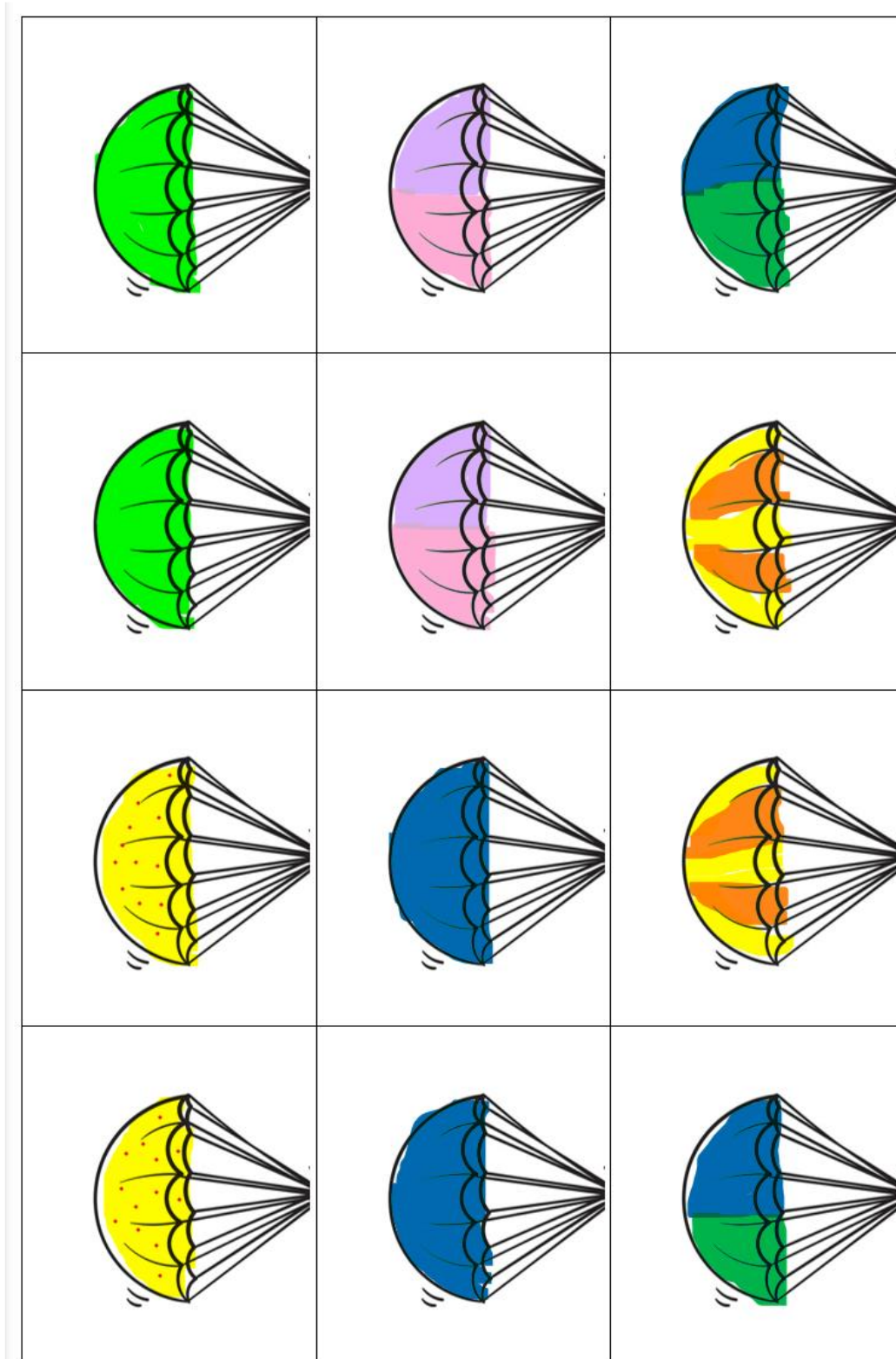
Příloha č. 10 – Vtipné příběhy tabulka

Příloha č. 11 – Kartičky se slovy – hra Popiš to!

Příloha č. 12 – Fotografie z vyučovacích hodin

PŘÍLOHY

Příloha č. 1 – Pexeso padáky



(Zdroj: autor)

Příloha č. 2 – Tabulka pro předpověď příběhu

Jak doopravdy příběh pokračuje	
Důkazy	
Předvídaní příběhu	

(Zdroj: autor)

Příloha č. 3 – Příběh Zapomnětlivý parašutista (Daniel Hevier)

Jednomu parašutistovi se stalo to nejhorší, co se může parašutistovi stát: zapomněl si padák. A víte, kdy na to přišel? Ve vzduchu – právě když vyskočil z letadla a velikánskou rychlostí se řítil dolů k zemi. Naštěstí měl u sebe žvýkačku. Nafoukl ji, až z ní byla obrovská bublina, a ta rostla, až z ní byl obrovský balón, na kterém se zapomnětlivý parašutista pomaloučku snášel k zemi. *OJOJOJ, JEN ABY MI DO NĚJ NEKLOVNUL NĚJAKÝ NEVYCHOVANÝ PTÁK, STRACHOVAL SE. TO BY MŮJ ŽVÝKAČKOVÝ BALÓN PRASKL A DOPADLO BY TO SE MNOU ŠPATNĚ.* K zemi mu scházelo naštěstí už jen pár metrů, když kolem náhodou letěl jeden takový nevychovaný pták. Zobákem propíchl balón ze žvýkačky a parašutista žbluňkl do jezera. Prázdninová hosté, kteří se opalovali u jezera na pláži, se náramně vylekali, když se z vody vynořil nějaký divný muž v kombinéze a z plna hrdla vykřikl: *SLÁVA! AŽ ŽIJE ŽVÝKAČKA!*

Části textu pro žáky

1. Jednomu parašutistovi se stalo to nejhorší, co se může parašutistovi stát: zapomněl si padák. A víte, kdy na to přišel? Ve vzduchu – právě když vyskočil z letadla a velikánskou rychlostí se řítil dolů k zemi. Naštěstí měl u sebe žvýkačku. (Předvídej, jak to bude dál, svou odpověď zdůvodni)

2. Naštěstí měl u sebe žvýkačku. Nafoukl ji, až z ní byla obrovská bublina, a ta rostla, až z ní byl obrovský balón, na kterém se zapomnětlivý parašutista pomaloučku snášel k zemi. *OJOJOJ, JEN ABY MI DO NĚJ NEKLOVNUL NĚJAKÝ NEVYCHOVANÝ PTÁK, STRACHOVAL SE. TO BY MŮJ ŽVÝKAČKOVÝ BALÓN PRASKL A DOPADLO BY TO SE MNOU ŠPATNĚ.*

K zemi mu scházelo naštěstí už jen pár metrů, když kolem náhodou letěl jeden takový nevychovaný pták.

(Zdroj: HANÁKOVÁ, Adéla, Kateřina KROUPOVÁ, Nina RUTOVÁ, Michaela NĚMCOVÁ a Olga DOLEŽALOVÁ. *Práce s třídním kolektivem ve společném vzdělávání: soubor pracovních listů*. Praha: Člověk v tísni, 2015. ISBN 978-80-87456-56-9.)

Sněženková víla

Sněženková víla byla jarní víla, která vládla všem sněženkám. Díky ní tyto jarní květinčky zdobí zahrádky ještě před tím, než roztaje poslední sníh. Sněženková víla nosila krásné bílé šaty, ale přesto s nimi nebyla spokojená.

„Všechny ostatní jarní květinové víly mají šaty krásně barevné. Jen já musím nosit obyčejné bílé,“ vzdychala.

Marně se jí její kamarádky Narcisková a Krokusová víla snažily přesvědčit, že její šaty jsou nádherné.

„Žádná z nás nemá tak čisté a skvostné šaty jako ty. Jsou krásně bílé jako čerstvě napadaný sníh,“ ujišťovala ji Narcisková víla.

„Jenže na sněhu vůbec nejsou vidět. Kdo si všimne sněženek, když sníh ještě neroztál?“ mračila se Sněženková víla. „To tvé žluté šaty na sněhu krásně září.“

„Ale tvoje šaty jsou tak půvabné. Bílé šaty mívají nevěsty a ty jsou vždy nádherné,“ přidala se Krokusová víla.

„Tak si je vezmu, až se budu vdávat,“ dupla si nožkou Sněženková víla. „Teď chci mít šaty barevné jako máte vy.“

„Ale ty si nemůžeš šaty převléknout,“ vyděsily se ostatní víly. „Jsi Sněženková víla, pokud nebudeš jako sněženska vypadat, nemůžou sněženy na jaře kvést.“

Sněženkové víle to bylo jedno. Proč zrovna ona by měla mít nezajímavé bílé šatičky? Odlétla od svých kamarádek a začala se rozhlížet po nových šatech. Moc se jí líbí ty žluté, jako má víla Narciska. Dolétla mezi narcisky a domluvila se s nimi, že si od nich jedny šaty vypůjčí. Převlékla se a odlétla pryč.

Mezitím k narciskám dolétly její kamarádky a našly na zemi pohozené sněženkové šaty. Víly se lekly. Musí vílu Sněženu co nejdříve najít. Když nebude Sněženková víla ve svých šatech, zmizí sněženy ze všech zahrádek a trávníků.

Rozlétly se každá jiným směrem. Víla Narciska k lesu, víla Krokuska k městu. Víla Narciska po cestě letěla kolem zahrádek. Zastavila se a rozhlédla. Ráno tu ještě kvetly sněženy. Teď už po nich nebylo ani památky. Všechny sněženy ze zahrádek zmizely.



Sněženková víla

Víla Krokuska letěla kolem školky. Děti se zrovna vracely z procházky a byly nějaké smutné. Paní učitelky kroutily hlavami. Vydal se s dětmi na procházku prohlédnout si jarní kytičky, ale nenašly ani jednu sněženku. Vůbec neví, jak je to možné.

Krokusová víla se otočila a letěla k lesu. Takhle to nepůjde. Musí spojit síly a co nejdříve najít Sněženkovou vílu. Za chvíli dohnala vílu Narcisku. Pořád ještě zamyšleně koukala přes ploty zahrádek. Víla Krokuska jí řekla, co právě zjistila u školky.

Víly přemýšlely, co dál. Najednou uslyšely slabounký pláč. Vydal se tím směrem a našly pod větvičkou keře plakat Sněženkovou vílu.



„Pročpak tady tak sedíš a pláčeš?“ pohládily jí po vláskách. Víla zvedla uplakaná očka a vzlykla: „Když já jsem tak chtěla mít krásné žluté šaty, jako máš ty, Narcisko. Jenže teď je mám a na žádné zahrádce už nekvete ani jedna sněženka. Co tomu řeknou ostatní květinové víly? A co tomu řeknou děti, když se budou chtít se svými rodiči podívat na sněženky a žádné nenajdou? Sněženky přece jsou tak krásné kytičky s květy bílými jako čerstvě napadaný sníh nebo jako půvabné šaty nevěsty.“

Víly se na sebe podívaly. „Takže už ti nevádí, že bys nosila obyčejné bílé šatičky?“

„Ale vůbec ne. Chtěla jsem zářivé šaty, jako máte vy dvě, ale vůbec jsem si neuvědomila, že bílá barva je také důležitá. A bez bílé barvy by žádná sněženka nebyla sněženkou.“

„No, naštěstí se to dá snadno vyřešit,“ usmála se Krokusová víla a vytáhla sněženkové šaty, které vzala s sebou.

„Vy jste mi je přinesly?“ rozzářila se Sněženková víla a hned se do svých šatů převlékla. Zatočila se dokola a vzlétla. Rozletěla se nad okolní zahrádky, trávníky i parky. Všude zase kvetly sněženky. A mezi narciskami, krokusy a ostatními kytičkami jim to náramně slušelo.



A co vy, děti, viděly jste už letos sněženky? Až půjdete s rodiči na procházku, podívejte se po nich v zahrádkách nebo parcích. Pokud je tam najdete, znamená to, že Sněženková víla je oblečená ve svých bílých šatičkách.

Další pohádky sledujte na www.pohadkovavychova.cz nebo na Facebooku [@pohadkovavychova](https://www.facebook.com/pohadkovavychova).

www.pohadkovavychova.cz

(Zdroj: ŘEBÍKOVÁ, J. Sněženková víla [online]. 2018 dostupné z www.pohadkovavychova.cz.)

Příloha č. 5 – Já mám, kdo má?

<p>Já mám MÍČ Kdo má? Přídavné jméno</p>	<p>Já mám KRÁSNÝ Kdo má? Zájmeno</p>	<p>Já mám MY Kdo má? Číslovku</p>	<p>Já mám DVACET Kdo má? Sloveso</p>
<p>Já mám PLAVAT Kdo má? Příslovce</p>	<p>Já mám POMALU Kdo má? Předložku</p>	<p>Já mám O MĚSTĚ Kdo má? Spojku</p>	<p>Já mám Já nebo ty Kdo má? Částici</p>
<p>Já mám Kéž by byly prázdniny. Kdo má? Citoslovce?</p>	<p>Já mám Ouvej to bolí! Kdo má? Podstatné jméno</p>		

Příloha č. 6 – Lísteková hra otázky

Které pohádkové bytosti žijí v klobouku?	Kdo patří ke Křemílkovi?
Komu patří utržené telefonní sluchátko?	Kolik měla Sněhurka trpaslíků?
Kdo loupal perníkovou chaloupku?	Jakou barvu má Rákosníček?
Co ztratila Popelka na plese?	Kdo probudil Růženku?
Kdo splnil rybáři tři přání?	Jak se jmenuje syn Rumcajse a Manky?
Kolik měl vlasů děda Vševěd?	V jakém rybníčku žil Rákosníček?
Co upekli kočička s pejskem?	Jak se jmenoval kamarád včelky Máji?
Kdo má ušité kalhotky s kapsami?	Co nosí Ferda mravenec na krku?
Kdo byl Maxipes Fík?	Kdo napsal knihu O chytré kmotře lišce?
Jaké zvíře je Mikeš?	Která pohádková dvojice všechno pokazí?
Kdo napsal pohádka Ferda mravenec?	Koho povozila liška na ocásku?
Kdo je Žofka?	V jaké pohádce zaznělo píseň „Kde pak ty ptáčku hnízdo máš“?
Kdo zpívá českou znělku Včelka Mája?	Jak se jmenuje dívka na koštěti?
Jak se jmenuje loupežník, který bydlí v lese Řáholci?	Ve které pohádce je hladový vlk?

Příloha č. 7 – Přesmyčky tabulka

Výchozí slovo:

Vytvořená slova:



Výchozí slovo:

Vytvořená slova:

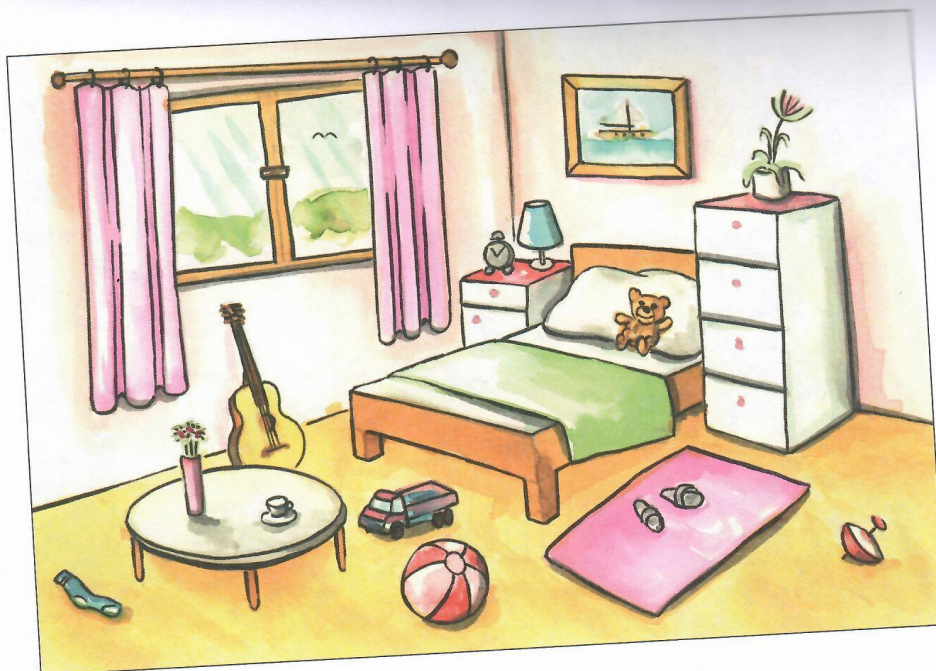


Příloha č. 8 – Obrázky s rozdíly

164 HRY NA ROZVOJ VERBÁLNÍ KOMUNIKACE

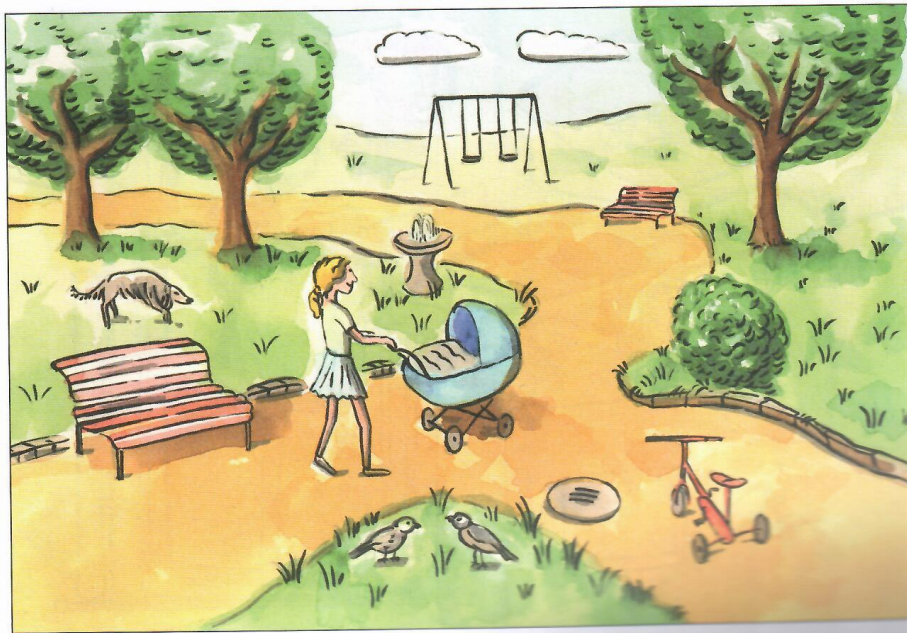


Ilustrace © Petr Staniček

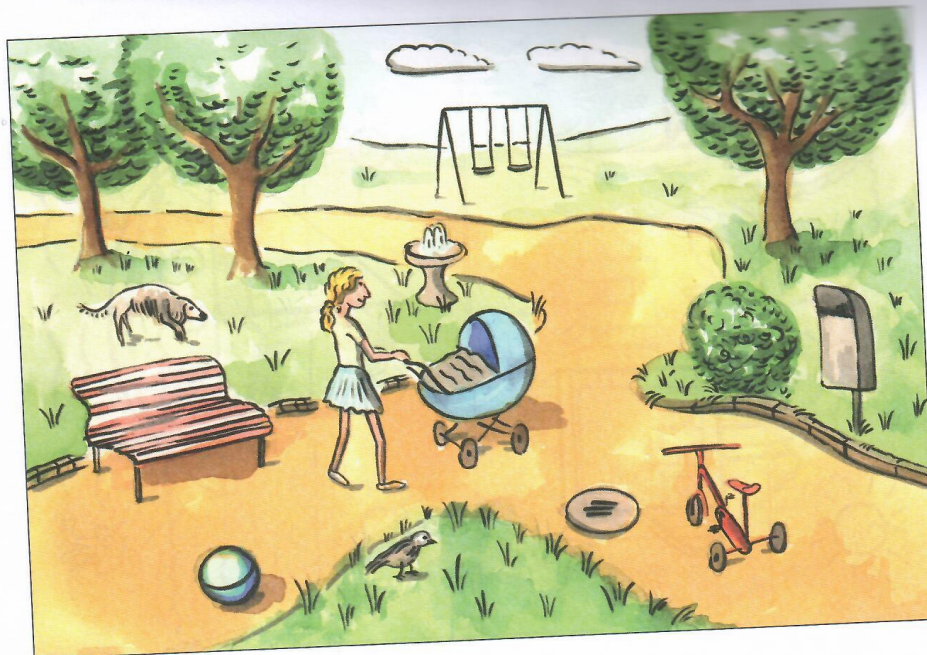


PŘÍLOHY 165

Ilustrace © Petr Staniček



Ilustrace © Petr Staníček

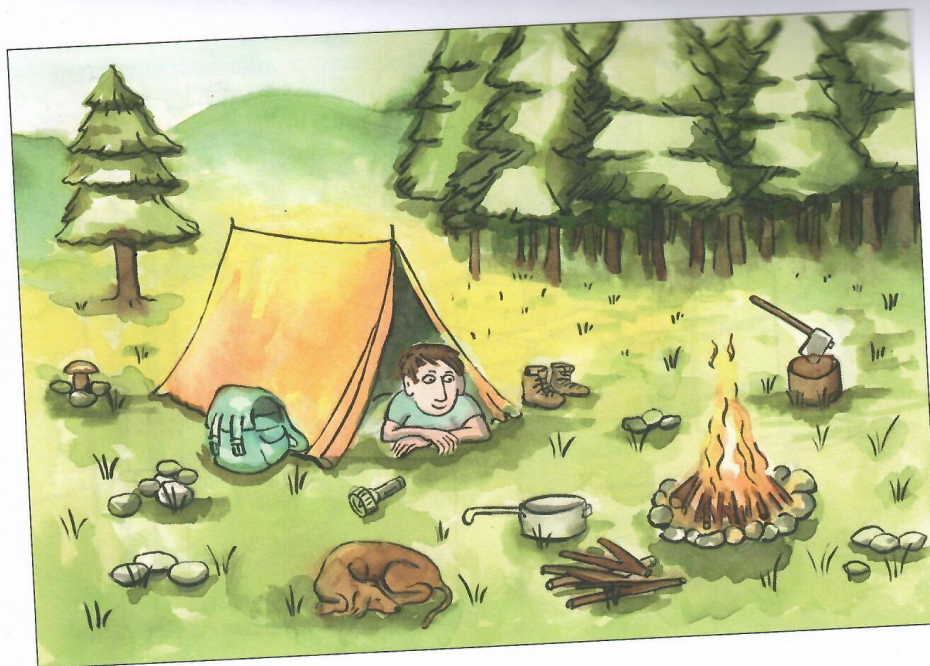


Ilustrace © Petr Staníček



Ilustrace © Petr Staníček

Příloha 3 – Hledání rozdílů
(v každé dvojici obrázků jsou celkem 4 rozdíly)



Ilustrace © Petr Staníček

(Zdroj: STANÍČEK, Petr. *Hry na rozvoj verbální komunikace*. Praha: Grada, 2020. ISBN 978-80-271-2429-9.)

Příloha č. 9 – Abeceda

A	B
C	D
E	F
G	H
CH	I
J	K
L	M
N	O
P	R
Ř	S
Š	T
U	V
X	Y
Z	Ž

(Zdroj: autor)

PŘÍBĚH

Jaký?

Jaká?

Kdo?

Co?

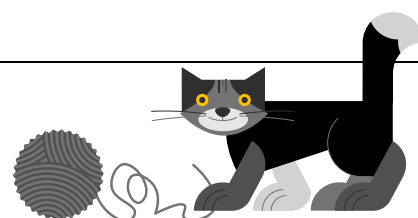
Kde?

Kdy?

Co dělal(a)?

S kým?

(Zdroj: autor)



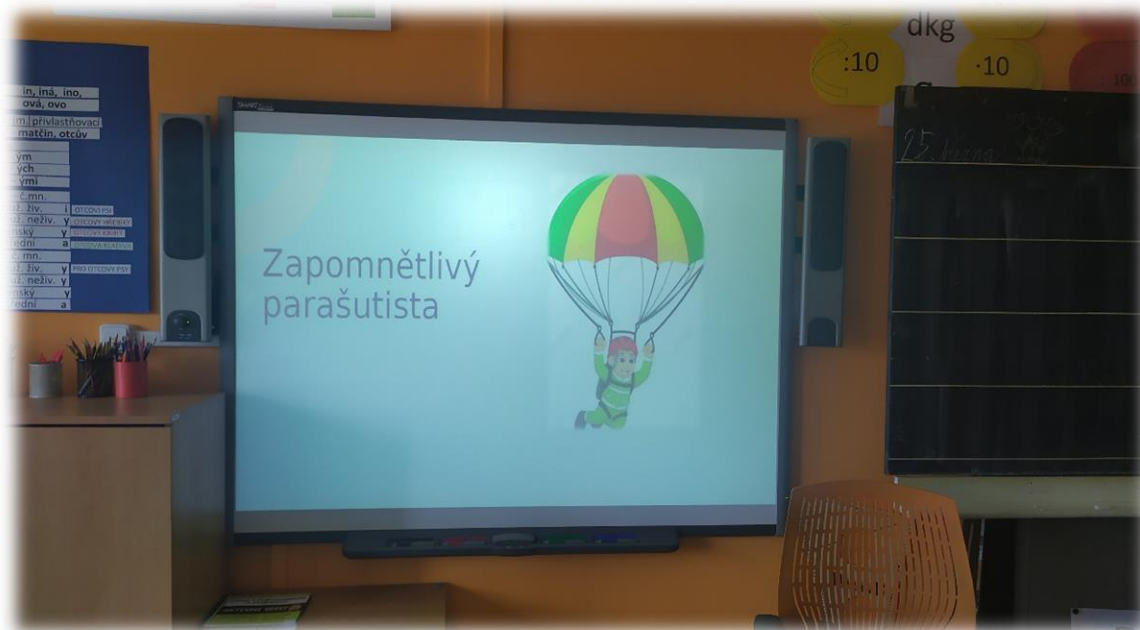
Příloha č. 11 – Karty se slovy – hra Popiš to!

JABLKO	STROM	MÍČ
ČEPICE	POČASÍ	HLAVA
PŘÍRODA	MOŘE	KRÁVA
BRÝLE	OSEL	LETADLO
PRÁCE	POLE	ŠKOLA
PENÁL	STŮL	JAHODA
KNIHA	SLUNCE	POČÍTAČ
POSTEL	UČITEL	MYŠ
BANÁN	NÁDRAŽÍ	SNĚŽENKA
KRTEK	ŽIRAFKA	AUTO
GUMA	PENÍZE	ZMRZLINA

(Zdroj: autor)

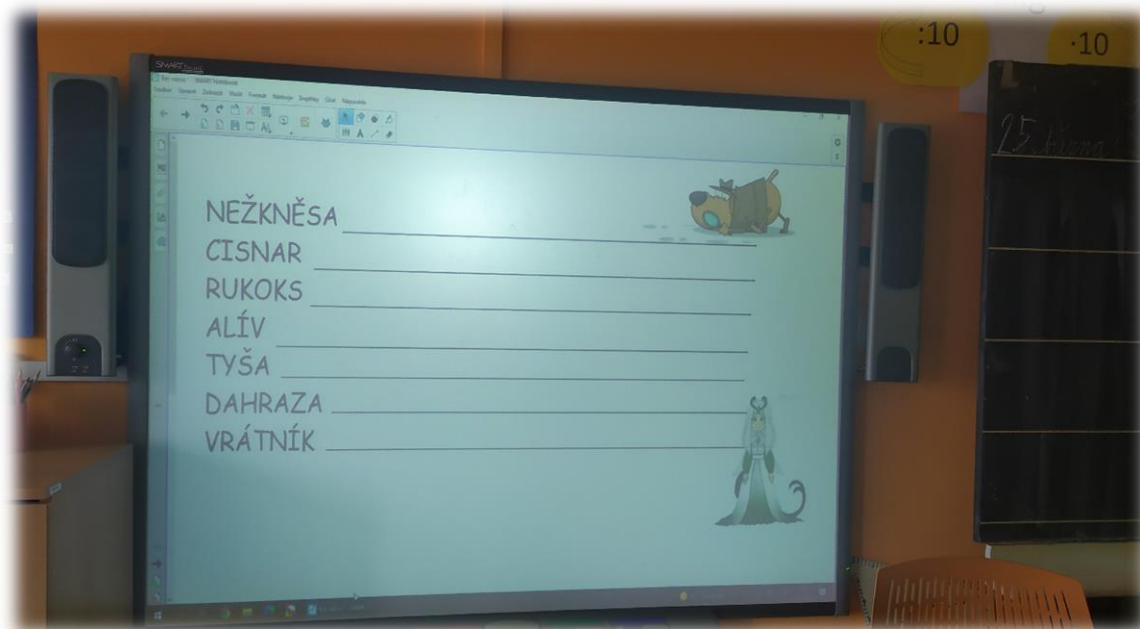
Příloha č. 12 – Fotografie z vyučování

Vyučovací hodina č. 1



(Zdroj: autor)

Vyučovací hodina č. 2





(Zdroj: autor)

Využívání didaktických her – Škrtaná



Didaktická hra – Co zmizelo?



Didaktická hra – Přesmyčky

