

Univerzita Karlova
Pedagogická fakulta
Katedra českého jazyka

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Tvorba a využití didaktických her ve výuce českého jazyka pro 3. ročník ZŠ
Creation and use of didactic games in Czech language lessons for the 3rd
grade of elementary school

Anna Hrubá

Vedoucí práce: doc. PhDr. Eva Hájková, CSc.
Studijní program: Učitelství pro základní školy
Studijní obor: Učitelství pro 1. stupeň základní školy

Odevzdáním této diplomové práce na téma Tvorba a využití didaktických her ve výuce českého jazyka pro 3. ročník ZŠ potvrzuji, že jsem ji vypracovala pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury.

Dále potvrzuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Benátkách nad Jizerou 11. 7. 2022

Upřímně děkuji své vedoucí diplomové práce, doc. PhDr. Evě Hájkové, CSc., za odborné vedení, trpělivost, cenné rady a možnost osobních konzultací. Poděkování také náleží všem učitelům a žákům, kteří souhlasili s účastí na výzkumném šetření. Nemohu opomenout poděkovat také své rodině, příteli a přátelům, kteří mě při psaní diplomové práce plně podporovali.

ABSTRAKT

Diplomová práce je zaměřena na tvorbu a využití didaktických her ve výuce českého jazyka pro 3. ročník ZŠ. Hlavním cílem bylo zjistit, jaké postoje zaujímají učitelé 3. ročníku ZŠ k didaktické hře v hodinách českého jazyka, a to prostřednictvím vybraného souboru didaktických her. Dalším cílem bylo zjistit, jak žáci 3. ročníku ZŠ vnímají využití didaktické hry v hodinách českého jazyka. Dále jsem se také zaměřila na zdroje, ze kterých mohou učitelé čerpat inspiraci do výuky. Konkrétním úkolem bylo vytvoření souboru didaktických her, na který odkazuje hlavní cíl práce. Teoretická část je členěna do třech kapitol, ve kterých se zabývám hrou, didaktickou hrou a tvorbou a využitím didaktické hry.

V praktické části jsem vytvořila soubor didaktických her, od kterého se odvíjel výzkum. Pro výzkumné šetření jsem zvolila kvalitativní výzkum, jako metody získávání dat jsem použila polostrukturovaný rozhovor s učiteli a dotazník s žáky 3. ročníku ZŠ. Analyzovaná data mi umožnila odpovědět na předem stanovené výzkumné otázky a splnit cíle práce. Z výzkumného šetření vyplynulo, že učitelé zaujímají kladný postoj k didaktické hře a uvědomují si její hodnotu. Žáci 3. ročníku vědí, že se učí a vnímají využití didaktické hry v českém jazyce taktéž pozitivně.

KLÍČOVÁ SLOVA

Didaktická hra, tvorba a využití, 3. ročník ZŠ, český jazyk, učitel, žák, postoje, inspirativní zdroje.

ABSTRACT

The diploma thesis focuses on the creation and use of didactic games in the teaching of Czech language for the 3rd year of primary school. The main aim was to find out what attitudes 3rd grade primary school teachers have towards didactic games in Czech language classes through a selected set of didactic games. Another aim was to find out how 3rd grade primary school students perceive the use of didactic games in Czech language classes. Furthermore, I also focused on resources from which teachers can draw inspiration for their teaching. The specific task was to create a set of didactic games, which is referred to in the main aim of the thesis. The theoretical part is divided into three chapters in which I discuss play, didactic play and the creation and use of didactic play.

In the practical part, I created a set of didactic games from which the research unfolded. For the research investigation, I chose qualitative research, using semi-structured interviews with teachers and a questionnaire with 3rd grade primary school pupils as data collection methods. The analyzed data allowed me to answer the predetermined research questions and meet the objectives of the thesis. The research investigation showed that teachers have a positive attitude towards didactic play and realize its value. The pupils of grade 3 know that they are learning and perceive the use of didactic game in Czech language positively as well.

KEYWORDS

Didactic game, creation and use, 3rd grade of primary school, Czech language, teacher, pupil, attitudes, inspirational resources.

Obsah

Úvod	8
I. Teoretická část	10
1 Hra	10
1.1 Definice hry	10
1.2 Klasifikace her	12
1.3 Hra dětí mladšího školního věku	15
1.3.1 Specifika hry žáků 3. ročníku ZŠ	16
2 Didaktická hra.....	19
2.1 Definice didaktické hry.....	19
2.2 Klasifikace didaktických her	22
2.3 Didaktická hra jako edukační metoda.....	25
2.4 Didaktická hra v hodinách českého jazyka.....	27
3 Tvorba didaktické hry a její využití.....	30
3.1 Didaktická hra a role učitele	30
3.2 Metodika přípravy didaktické hry.....	32
4 Shrnutí teoretické části	36
II. Praktická část.....	37
5 Vymezení výzkumných cílů	37
6 Vymezení výzkumných otázek.....	38
7 Metodologie výzkumu.....	39
7.1 Způsob získávání dat	40
7.2 Výzkumný soubor a jeho charakteristika.....	40
7.2.1 Rozhovor s učiteli.....	40
7.2.2 Dotazník pro žáky.....	41

7.3	Průběh výzkumu	41
7.3.1	Rozhovor s učiteli.....	41
7.3.2	Dotazník pro žáky.....	42
8	Analýza dat a interpretace	43
8.1	Rozhovor s učiteli	43
8.1.1	Kritéria pro využití didaktické hry v hodině českého jazyka	43
8.1.2	Spolupráce ve skupině a stmelování kolektivu	45
8.1.3	Učitel a didaktická hra	49
8.1.4	Silné stránky didaktické hry	51
8.1.5	Zkušenosti s didaktickými hrami ze souboru	53
8.1.6	Výkon nebo hravost?!.....	56
8.2	Dotazník pro žáky	57
8.2.1	Oblíbená hra v českém jazyce	57
8.2.2	Aby hra zaujala.....	58
8.2.3	Vlastní zapojení při hře.....	59
8.2.4	Co nesmí chybět ve hře	60
8.2.5	Pocity.....	62
8.2.6	Pomáhá mi hra?	63
8.2.7	Proč hrajeme hry v hodinách českého jazyka.....	64
8.2.8	Závěrečné doplnění.....	65
9	Soubor didaktických her	67
9.1	Hry na upevnění učiva českého jazyka 2. ročníku ZŠ	69
9.2	Hry na obohacování slovní zásoby	73
9.3	Hry na procvičování vyjmenovaných slov	79
9.4	Hry na procvičování slovních druhů a jejich mluvnických kategorií	87

9.5	Hry na procvičování skladby	94
9.6	Hry na rozvoj komunikace a stylistických dovedností	96
10	Shrnutí praktické části	103
11	Diskuse	105
Závěr.....		107
12	Seznam používaných zkratk	109
13	Seznam použitých informačních zdrojů	109
14	Seznam příloh	112

Úvod

Pro diplomovou práci jsem hledala téma, které by pro mě samotnou bylo přínosné v nadcházející praxi učitelky dětí mladšího školního věku. Jako začínající učitelka se často potýkám s tím, že hledám neustále nové edukační metody, techniky a zdroje inspirace, abych nebyla odkázána pouze na učebnice, které jsou pro mě v mnohém nevyhovující, co se týče například praktického využití probírané učební látky z pohledu žáků. Didaktické hry mě zaujaly, v hodinách českého jazyka je využívám velmi často, proto jsem se rozhodla věnovat se jim i při tvorbě vlastní diplomové práce. Zároveň se zaměřuji na konkrétní ročník ZŠ, jelikož se domnívám, že se žáci ve 3. ročníku ZŠ potýkají s velkým množstvím náročného učiva, které by jim učitel didaktickou hrou mohl zpříjemnit.

V didaktických hrách využívaných v hodinách českého jazyka vidím velký potenciál. Zábava a učení přece jdou dohromady. Ale myslí si to i učitelé, kteří již učí? A vnímají samotní žáci, že hry v hodinách českého jazyka neslouží jen k pobavení?

Při stanovování hlavního cíle jsem se zaměřila na učitele. Hlavním cílem práce je zjistit, jaké postoje zaujímají učitelé 3. ročníku ZŠ k didaktické hře v hodinách českého jazyka prostřednictvím vybraného souboru didaktických her.

Protože jsem začínající učitelka, rozhodla jsem se, že se dalším cílem práce zaměřím na zdroje, ze kterých učitelé čerpají inspiraci do svých hodin českého jazyka. Jelikož je práce zaměřena na žáky 3. ročníku ZŠ, posledním cílem práce je zjistit, jak oni sami vnímají didaktickou hru v hodinách českého jazyka.

Aby mohly být cíle naplněny, vytvořím soubor didaktických her, které je možné hrát v průběhu celého školního roku, a žáci si procvičí s jejich pomocí probrané učivo. Tyto didaktické hry budu hrát s jednou konkrétní třídou 3. ročníku ZŠ. Didaktické hry budu vytvářet s pomocí rešerše zdrojů odborné literatury. V teoretické části práce se proto zaměřím především na pojmy hra, didaktická hra, specifika hry žáků 3. ročníku, tvorbu a využití hry a roli učitele.

Pro praktickou část jsem zvolila kvalitativní výzkum a jako metody výzkumu jsem si určila polostrukturovaný rozhovor s učiteli a dotazníkové šetření s žáky. Vytvořený soubor didaktických her poskytnu učitelům, kteří si hry zahrají se svými žáky a následně mi

poskytnou rozhovor. Dotazníkové šetření proběhne s již zmiňovanou konkrétní třídou žáků, která bude mít s hrami ze souboru celoroční zkušenost.

V závěru práce se budu snažit zodpovědět předem vymezené výzkumné otázky, a zda byly cíle práce naplněny.

I. Teoretická část

1 Hra

„Stavět se tedy ke skutečnosti jako ke hře, rozšířit prostor velkorysého herního chování, které dokáže zaplašit skrblictví, chtivost a zlobu, znamená pracovat na díle civilizace.“
(Caillois, 1998).

Hra. Známe ji a zažili jsme ji všichni, ať už v roli pozorovatele, účastníka nebo přímo zadavatele dané činnosti. Hra je neodmyslitelnou součástí našich životů. Hra, ač se to tak nemusí na první pohled zdát, je dosti širokým specifickým pojmem, který se pokusím níže charakterizovat. Součástí první kapitoly práce je zamyšlení nad možnými klasifikacemi her, čím je typická hra dětí mladšího školního věku a co od hry očekávají žáci 3. ročníku ZŠ.

1.1 Definice hry

Mé tvrzení, že hra je neodmyslitelnou součástí našich životů, se opírá o definici Evy Machkové (2007, s. 13), která vnímá hru jako činnost provázející člověka po celý jeho život, v mladším školním věku ovšem hra mírně ustoupí do ústraní, aby dala prostor vědomému učení, neztratí však na své pestrosti.

Josef Maňák a Vlastimil Švec (2003, s. 126) hru popisují následovně: *„U člověka je to jedna ze základních forem činnosti (vedle práce a učení), pro niž je charakteristické, že je to svobodně volená aktivita, která nesleduje žádný zvláštní účel, ale cíl a hodnotu má sama v sobě.“*

Autoři popisují hru jako svobodnou činnost, kterou si člověk volí a hraje ji pro ni samotnou, pro vlastní prožitek, osobní zkušenost a pro zábavu, která s hrou přichází. Těžce by člověk našel jinou činnost, která mu je přirozená již od dětství a setkává se s ní v průběhu celého života.

Téměř každý autor ve své definici hru charakterizuje jako činnost. Příkládám tedy také definici pojmu činnost pro lepší porozumění výše uvedeným definicím.

Zdeněk Kolář, autor Výkladového slovníku z pedagogiky, definuje pojem činnost takto: *„Základní projev člověka. Zahrnuje v sobě chování, jednání a prožívání v jejich jednotě.“*

Všechny činnosti probíhají v určitých podmínkách a ve vzájemné interakci s prostředím. Činnost vnější (např. psaní číslic), činnost vnitřní (např. řešení matematické situace). Činnosti zaměřené na adaptaci, činnosti zaměřené na přetváření vnějších podmínek. Hlavní druhy činností: hra, učení, práce, činnosti ve volném čase.“ (Kolář, 2012, s. 25).

Francouzský filosof, antropolog a sociolog Roger Caillois (1998, s. 28) hru definuje jako svobodnou, dobrovolnou, spontánní činnost, která hráči slouží i k pobavení, k dobrovolnosti se však váže i možnost kdykoli ze hry odejít.

Caillois hru blíže specifikuje jako

- vydělenou z každodenního života,
- nejistou,
- neproduktivní,
- podřízenou pravidlům
- a fiktivní činnost (Caillois, 1998, s. 31–32).

Slovo neproduktivní mi přijde velmi příhodné ve spojitosti se spontánní hrou. Jelikož hru člověk hraje proto, aby si ji zahrál, nemyslí na produkt, ale na proces té činnosti.

Roger Caillois uvádí, že se v souhrnné definici hry často opomíjí i hazardní hry o peníze a zároveň dodává, že hra sama o sobě nepřispívá k produkci nějakých materiálních hodnot, hra skončí stejně tak, jako začala, nevznikne nic nového. Hra vytváří prostor pro plýtvání vlastní energií, časem, občas i nějakým vstupním finančním kapitálem (Caillois, 1998, s. 27).

Ač se může zdát, že hra nemá žádný specifický cíl, hru hrajeme právě pro hru samotnou. Hrajeme ji proto, abychom se odreagovali, pobavili, unikli od reality všedních dní. Hráč musí během hry sice respektovat pravidla, ale pokud ho z jakéhokoli důvodu opustí motivace v této činnosti setrvat, beztestně ji může kdykoli sám pro sebe ukončit.

Podle Kotrby a Laciny (2015, s. 116) má hra pro děti jakéhokoli věku velký význam, přičemž hlavním cílem je si hru zahrát, mít zážitek a pobavit se, čímž se tato činnost výrazně liší od soutěže, kde je cílem co nejlepší možné umístění jednotlivce.

Hru ovšem můžeme v různých kontextech nazývat i soutěží, která je v povědomí dětí značně spjata především s pohybovými hrami a sportem jako takovým.

Pojem hra může každý člověk vnímat různě. Někdo si vybaví oblíbenou hru z dětství, když si hrál na vesnici s dětmi ze sousedství. Někdo jiný zase vnímá hru jako činnost, kterou si krátí čas. Hra může mít spoustu podob: individuální, párovou, skupinovou, karetní, deskovou, strategickou atd. V současnosti je hra brána dětmi i jako únik z reality do online světa skrze počítačové hry. Hru často člověk vnímá jako opak slova práce, která je povinná, a tedy často nedobrovolná. Herní činnost však všem nabízí to, kvůli čemu ji člověk vyhledává: zábavu, odpočinek, spontánnost a svobodu.

1.2 Klasifikace her

Co autor, to jiná klasifikace her. Stejně jako neexistuje jednotná definice hry, není tomu tak ani u herní klasifikace. Na světě je již tak nepřehledné množství her a každým dnem přibývají stále další a další. Jak autor nahlíží na vlastní klasifikaci her, záleží na jeho osobním profesním zaměření. Níže nastíním několik možných způsobů třídění her, které mě zaujaly.

Miloš Zapletal (1975, s. 10–11), spisovatel, skaut, ale také vystudovaný učitel tělesné výchovy, třídí převážně pohybové hry jednoduše a současně efektivně tak, aby mohly být hry učiteli a vychovateli okamžitě prakticky využity v preferovaném prostředí:

- hry v tělocvičně,
- hry na hřišti,
- hry na louce,
- hry na chodníku,
- hry v městských ulicích,
- hry v terénu,
- hry v místnosti.

Některá prostředí nejsou vyhovující pro hru ve výuce, například hry na chodníku. Pro učitele roztrídění her podle Zapletala ale může posloužit k uvědomění, že hry je možné hrát opravdu kdekoli, je však potřeba uzpůsobit je danému místu a přemýšlet také o benefitech určitého prostředí či možných nástrahách, kterým je potřeba předejít.

Hry lze rozdělit také podle principů, které v nich převažují. Jinou hru bude vyhledávat příznivec soutěží, který touží po výhře, jinou hru si zahraje ten, kdo se rád schovává do bezpečného světa fikce, touží po adrenalinu či se nechává unášet náhodou. Herními principy se zabýval již zmiňovaný Roger Caillois (1998, s. 33), který po dlouhém zvažování všech možností klasifikace her navrhl třídění her podle těchto principů:

1. **AGÓN** – princip soutěže,
2. **ALEA** – princip náhody,
3. **MIMIKRY** – princip chování „jako by“,
4. **ILINX** – princip závratí.

Autor této klasifikace her neopomíná také dodat, že se nejedná o úplné třídění všech her, jelikož se hry uvnitř každé kategorie ještě dále třídí (Caillois, 1998, s. 33).

Tato herní klasifikace nezapře filozofické a sociologické zaměření svého autora. Hru typu agón, která je na principu soutěže, si můžeme spojit se sportem – zápasy, soutěžemi v běhu, skoku do dálky atd. Častá výhra může ve vítězi vzbudit touhu po moci či manipulaci ostatních, s neúspěchem zase může souviset pocit bezmoci a agresivní chování.

Alea, hra založená na principu náhody, je zábavná pro hráče právě tím, že nikdo z nich neví, jak dopadne. U hráčů nezáleží na jejich schopnostech, nemohou výsledek hry nijak ovlivnit. Co se ale hráči během hraní hry naučit mohou, je například to, jak pracovat s vlastními emocemi, hrát poctivě, bez podvádění a umět přijmout výsledek, ať už je jakýkoli.

V kulturním a společenském kontextu se s hrou založenou na náhodě setkáme u sázení, v kasinech, na dostizích, ale i na burze.

Mimikry, hra na principu chování „jako by“, je o předstírání. Dítě má možnost si zkusit být v pozici někoho jiného. Tuto kategorii najdeme především v hodinách dramatické výchovy či osobnostní a sociální výchovy. Děti díky tomuto principu trénují empatii a učí se uvědomovat si vlastní pocity. Vhodné je využití rekvizit a kostýmů, které hráčům

dopomohou vcítit se do role a dané konkrétní situace. V kultuře se s tímto principem setkáme v divadle, na karnevalu nebo při sledování filmu.

Poslední kategorií rozdělení hry je podle Rogera Cailloise ilinx neboli princip závratí. Hra je pro dítě zábavná, jelikož v něm neustálé točení dokola vyvolává zvýšenou hladinu adrenalinu. Toužebného pocitu závratě lze docílit na kolotoči, při jízdě na tobogánu, horské dráze či lyžích. Obecně lze shrnout, že pocitu závratí může dítě dosáhnout při adrenalinových sportech, ale i při běžné pohybové hře.

David Fontana (2014, s. 52) ve své publikaci roztřídil hry do pěti kategorií podle dětského vývoje: funkční, fiktivní, receptivní, konstruktivní a hru s pravidly.

Eva Opravilová (2016, s. 87) sepsala dělení her podle naplnění výchovných a vzdělávacích záměrů, zároveň je podle ní důležité na hru pohlížet ze dvou hledisek: psychologického a pedagogického. Podle nich lze následně hry dělit podle **schopností**, které díky nim děti rozvíjejí. Dále je možné hry rozdělovat i podle **druhu činnosti**, která při aktivitě převládá. U dětské herní činnosti může figurovat velmi značnou měrou fikce, nápodoba, tvořivost a v neposlední řadě také dramatizace. Důležité je i zařazení hry podle **místa**, kde se uskutečňuje. Buď se herní činnost odehrává venku (v exteriéru) nebo uvnitř (v interiéru). Stěžejní je rozdělení her i podle **věku**, protože každá věková skupina je dosti specifická. Hry lze dělit i podle **počtu zúčastněných hráčů**. V této kategorii jsou zařazeny především hry individuální, párové či skupinové. Jinak budou vypadat hry dívčí a jinak ty chlapecké čili zde se hry rozlišují podle **pohlaví** účastníků. V neposlední řadě by se nemělo opomenout ani zařazení her podle **ročních období a tradičních zvyků**.

V současné době vnímám například rozdělení her podle pohlaví hráčů na dívčí a chlapecké jako přežitek, který záměrně vytváří u dětí předsudky, že něco je „holčičí“ a něco „klučičí“. Dávno si mohou dívky i chlapci hrát současně na rodinu, školu nebo kadeřnice, stejně jako hrají hru Lodě na papíře, hrají si na policisty a zloděje nebo uspořádají šachový turnaj. Obdobně tak mohou děti vnímat třeba sporty, když dívka hraje hokej a chlapec navštěvuje baletní lekce, je to společností stále bráno jako něco zvláštního a tento pocit je přenášen přímo na aktéry vykonávaného sportu.

1.3 Hra dětí mladšího školního věku

Dětská hra je pro dítě naprosto přirozenou činností. A ač se může zdát, že je hra jen nějakou nevýznamnou aktivitou, která slouží k ukrácení volného času, opak je pravdou. Hra je jinak vnímaná dětmi a dospělými. Odlišnosti v pojetí hry lze nalézt i v dětské hře, velmi záleží na věku dítěte. Každý věk přináší určitá specifika, nejinak je tomu ve hře samotné. V následující podkapitole nastíním, co pro děti mladšího školního věku znamená hra.

Dítě hraje hru především pro radost, kterou mu herní činnost přináší (Fontana, 2014, s. 50).

Radost přichází spolu se zábavou, vyvolává pocity, které si dítě pamatuje jako příjemné, navíc prožitek ze hry může být o to více umocněn tím, když hru dítě sdílí s kamarády, v jejichž společnosti se cítí příjemně, bezpečně a bezstarostně.

Hra patří mezi základní potřeby dětí, které jsou díky ní přirozeně motivované, aktivní a soustředěné (Houška, 1991, s. 17–18).

Hra dopomáhá usměrňovat dětský vývoj, osobnost, rozvíjí schopnosti a dovednosti. Při herních činnostech je mimo jiné rozvíjena slovní zásoba dítěte, spolupráce i samostatnost, tvořivost, vytrvalost a v neposlední řadě i samotná fantazie a aktivita dítěte (Kalábová, 2003, s. 11–12).

Slovo „aktivita“ používají autoři velmi často. Vychází z toho, že spontánní hra vychází přímo od dítěte, které není při hře pasivní, ale díky jeho vlastní činnosti a činnosti jeho případných spoluhráčů přivádí hru k životu.

Podle Fontany (2014, s. 50) má hra zásadní vliv na sociální a kognitivní vývoj jedince.

Díky hře si žák buduje a upevňuje vlastní pozici v třídním kolektivu. Hru je proto možné využít také jako diagnostický nástroj pro zkoumání a mapování třídního klimatu. Sledovat můžeme například samostatné rozdělování žáků do herních skupin. Pokud je kolektiv žáků v lichém počtu, je vhodné vysledovat, zda není jeden konkrétní žák opakovaně nezařazen do skupiny.

Libuše Sochorová (2011) hru vnímá jako činnost, která vyžaduje aktivní jednání a dává prostor pro rozvoj logiky, kreativity, paměti, podporuje komunikaci, rozvoj osobnosti a zároveň dítě dokáže zábavnou formou obohatit o další životní zkušenost.

Při přestupu dítěte z mateřské školy na školu základní mohou být mnohdy u dítěte pozorovány negativní projevy chování vůči povinné školní docházce. Po prvních pár týdnech v 1. ročníku ZŠ může dítě začít být apatické. Hra je však činnost, kterou dítě bezpečně zná jak z mateřské školy, tak i běžného života, tudíž je pro ně přirozená. Na hru si dítě nemusí nově navyknout, proto je i na začátku povinné školní docházky oblíbenou aktivizační metodou výuky pedagogů 1. ročníků ZŠ.

S vývojem dítěte se mění i jeho potřeba po herních činnostech, což je přirozené, pochopitelné a také nutné, jelikož hra musí respektovat dětský vývoj. Žák 3. ročníku ZŠ bude preferovat jiné typy her než například žák 1. ročníku ZŠ. S věkem se proměňuje i žákův nárok na výběr vhodného herního partnera.

1.3.1 Specifika hry žáků 3. ročníku ZŠ

Jelikož se v diplomové práci zaměřuji na žáky 3. ročníku ZŠ, věnuji tuto podkapitolu právě žákům ve věku od 8 do 9 let. Žáci se v tomto věku nacházejí uprostřed 1. stupně ZŠ, ovládají abecedu, umí číst, psát, mají chuť poznávat a nedělá jim problém si zapamatovat například řady vyjmenovaných slov. Také už se mnohdy nepovažují za malé děti. Na řadu přichází budování vztahů v kolektivu, touha mít toho jednoho kamaráda, který patří jen jim a mohou ho nazývat přídavným jménem „nejlepší“. Žárlí, když se objeví konkurence a většinou nefunguje kamarádství ve třech. Mají potřebu někam patřit, být součástí skupiny a to často i za cenu toho, že si z nich spolužáci udělají otloukánka. Děti touží také vědět, zda jejich spolužák/spolužačka opětuje jejich milostné city. S tím vším žákům může pomoci právě hra.

Žák 3. ročníku ZŠ preferuje herní skupinu složenou jen ze svých kamarádů, přičemž dospělý je vítán jako rozhodčí případných sporů mezi hráči, jeho spoluúčast při spontánní hře dětí je spíše na škodu, uvítají však jeho organizaci her pro větší kolektiv dětí (Pražská skupina školní etnografie, 2005, s. 138).

Každé dítě roste a mění se, je proto přirozené, že spolu s vývojem se mění také jeho záliba v herních činnostech, i když ty oblíbené mohou přetrvávat, anebo si je kolektiv uzpůsobí změnou pravidel.

Děti rády hrají hry pohybové (se švihadlem, s gumou), kolektivní (Cukr-káva-limonáda, Na babu), napodobovací (agenti FBI, rodina), se zaměřením na intelekt (Země-město, Slovní fotbal), hry na papíře (Tanky, Piškvorky, Země-město) a zaujmou je i hry s rozvinutou slovesnou složkou a prvky tajemna (Pražská skupina školní etnografie, 2005, s. 139–140).

V tomto výčtu oblíbených her žáků 3. ročníku ZŠ se nabízí rozdělení her typických pro děvčata a chlapce. Žáci tohoto ročníku budou preferovat homogenní skupiny složené buď jen z děvčat, anebo chlapců, ale platí, že děvčata si stejně jako chlapci mohou zahrát hru Tanky a chlapci zase skákací hru s gumou.

Záliba dětí v hraní her na papíře a se slovesnou složkou nahrává učitel českého jazyka, jelikož jde především o jazykové hry, které může využít ve výuce. Hra na papíře může mít zcela jednoduchý postup. Náhodně se vybere písmeno a žák se pokusí v předem určeném časovém limitu napsat co nejvíce různých slovních druhů začínajících na vylosované písmeno. Ze zapsaných slov následně složí větu. Hry se slovesnou složkou lze propojit i se složkou pohybovou, například může jít o propojení říkanky s hrou na tělo (tleskání, luskání a dupání).

U třetáků je běžné, že hry, které znají již z předchozích ročníků, využívají k vyjádření společenských vztahů ve třídě (odmítnutí druhého, milostné vazby) a cíleně tak upevňují vlastní postavení, přitom se vždy mohou vyhnout případnému konfliktu, jelikož mají možnost se schovat za nereálnost hry. Pravidla hry mimo vyučovací hodinu si rádi upravují, neoblíbenému spolužákovi, který by lpěl na dodržování pravidel hry, se mohou vysmívat. Jsou schopni hru v jednom bodě opakovat stále dokola (Pražská skupina školní etnografie, 2005, s. 140–141).

Pokud je žák vyčleněn z kolektivu a není mu dovoleno účastnit se společné hry, nebo je dokonce ve hře zesměšňován kvůli upevňování společenských pozic ostatních, měl by učitel rychle reagovat, jelikož se může jednat o zrod ostrakismu. Všichni žáci by měli mít

však na paměti, že hra je svobodnou a dobrovolnou činností a že tato herní kritéria platí pro všechny zúčastněné, jinak hra zákonitě nemůže přinášet všem radost.

2 Didaktická hra

„Hra je vstupní branou do světa, pedagog ji může široce otevírat a musí ji bedlivě střežit.“
(Opravilová, 2016, s. 88).

Vyučovat učební látku jde bez stresu a nadbytečného memorování. Učiteli k tomu může dopomoci právě didaktická hra. V kapitole o hře jsem vymezila, že hru hrajeme pro ni samotnou, za účelem si hru zahrát. Didaktická hra oproti běžné hře se liší tím, že má specifický cíl: didaktický.

V kapitole, která je věnována didaktické hře, vymezuji pojem didaktická hra, zabývám se její možnou klasifikací a vymezuji její postavení v hodinách českého jazyka na 1. stupni ZŠ jakožto edukační metody.

Didaktická hra může učiteli posloužit jako neocenitelný pomocník, který mu otevře možnosti, jak motivovat žáky procvičovat a opakovat učivo zábavnější formou tak, aby často ani netušili, že se něco učí. Hru s didaktickým cílem může učitel převzít od jiného autora, ovšem nikdy by neměl opomenout zodpovědět si, zda není potřeba nějaká modifikace, aby hru mohl hrát se svou konkrétní třídou. Při tvorbě hry je třeba dodržovat jisté zákonitosti, aby didaktická hra byla stále hrou a ne jen obyčejným cvičením. Hra ve výuce klade také nároky na samotného učitele. Měl by být hravý, tvořivý a měl by věřit didaktické hře jakožto edukační metodě, která má plnohodnotné zastoupení ve vyučování jako ostatní metody. Na první pohled se může zdát, že učitel využívá hru jen tehdy, když není na vyučování řádně připraven. Pokud si takto využití hry ve výuce interpretují i sami žáci, je to opravdu nevhodné. Domnívám se, že učitel by neměl snižovat hru na nižší úroveň, naopak by ji měl brát jako přirozenou součást výuky, která umožňuje zažít úspěch všem žákům.

2.1 Definice didaktické hry

Nejprve je důležité zmínit samotnou definici slova didaktický. Zdeněk Kolář tento pojem definuje takto:

„Týkající se procesu vzdělávání a vyučování; problémy, jevy, koncepce, teorie, výzkumy vztahující se k teorii vyučování a vzdělávání a školské praxi.“ (Kolář, 2012, s. 29).

Ve škole se samozřejmě i nadále vyskytuje hra spontánní vycházející přímo od dětí, ale nevyskytuje se přímo ve vyučování, má své místo v jejich volném čase (o přestávkách, ve školní družině). Učitel by však měl nadále myslet na přirozenou spontaneitu dětí při hře, ovšem hra využitá ve výuce bude směřovat ke konkrétním cílům vyučování.

Jan Průcha, Eliška Walterová a Jiří Mareš (2013, s. 51–52) definují pojem didaktická hra následovně: *„Analogie spontánní činnosti dětí, která sleduje (pro žáky ne vždy zjevným způsobem) didaktické cíle. Může se odehrávat v učebně, tělocvičně, na hřišti, v přírodě. Má svá pravidla, vyžaduje průběžné řízení, závěrečné vyhodnocení. Je určena jednotlivcům i skupinám žáků, přičemž role pedagogického vedoucího mívá široké rozpětí od hlavního organizátora až po pozorovatele. Její předností je stimulační náboj, neboť probouzí zájem, zvyšuje angažovanost žáků na prováděných činnostech, podněcuje jejich tvořivost, spontaneitu, spolupráci i soutěživost, nutí je využívat různých poznatků a dovedností, zapojovat životní zkušenosti. Některé didaktické hry se blíží modelovým situacím z reálného života.“*

Autoři definice nazývají didaktickou hru „analogií“. Vztah mezi spontánní činností a didaktickou hrou lze vnímat odlišně. Hra didaktická vychází také ze chtění, z radosti ze hry, z motivace si hru zahrát, ovšem nevychází přímo od hráče samotného, hra směřuje k cíli.

Hry řízené, takto je možné nazvat hry didakticky využitě ve výuce, při kterých se zabýváme záměrně vytvořenou situací, která je řešena hrou s předem stanovenými podmínkami a pravidly. Didaktická hra nevychází přímo od hráčů, ale je vedena, proto ji nemůžeme nazývat hrou spontánní (Hájková, 2008, s. 73).

Podle Josefa Maňáka a Vlastimila Švece (2003, s. 127) musí didaktická hra sama o sobě při realizaci ve výuce ztratit díl své svobody.

S touto myšlenkou představují i svou definici didaktické hry, kterou vymezili jako *„takovou seberealizační aktivitu jedinců nebo skupin, která svobodnou volbu, uplatnění zájmů, spontánnost a uvolnění přizpůsobuje pedagogickým cílům.“* (Maňák a Švec, 2003, s. 127).

Maňák (1997, s. 31) didaktickou hru definuje jako kategorii hravých činností, které mají své základní využití při učení ve školním vyučování, přičemž přirozenost a přitažlivost hry může podstatně snížit náročnost odehrávajícího se učení.

Mária Kožuchová a Eva Korčáková (1998, s. 104) považují didaktickou hru za jednu ze stěžejních činností na 1. stupni ZŠ, protože žák většinou vůbec nevnímá, že se učí, a jde mu především o hru, vzdělávací činnost tak probíhá zcela přirozeně. Podle autorek má didaktická hra u žáka vliv na:

- poznávací funkce (rozvíjení myšlení, řešení problémových situací),
- motivaci a aktivizaci (snižování náročnosti probíraného učiva),
- emocionalitu (při soutěži mít smysl pro fair play, umět prohrát a přát vítězství druhému),
- socializaci (respektování platných pravidel hry, odkrývání osobních vlastností při hře, schopnost spolupracovat),
- komunikaci (vyjadřování vlastních myšlenek, vzájemní vyměňování informací)
- a kreativitu (hledání tvořivého způsobu řešení).

Didaktická hra podporuje vlastní aktivitu žáků, rozšiřuje slovní zásobu a podporuje komunikační dovednosti (Šikulová a Rytířová, 2006, s. 25).

Podle Maňáka (1997, s. 32) by každá didaktická hra měla obsahovat:

- 1) didaktický cíl (aneb předpokládaný efekt, kterého chceme dosáhnout),
- 2) pravidla (nebo pravidlo),
- 3) obsah (motivační rámec a přitažlivá činnost).

K vymezení těchto komponentů didaktické hry dospěly také Kožuchová a Korčáková (1998, s. 105), které doplňují druhý bod o dodatek, že pravidla musí být také jasně vymezená.

Podle Květoslavy Santlerové (1993, s. 7) je cílem didaktické hry především rozvoj tvůrčích schopností žáka. Dále hra žáka učí jak vhodně verbálně i neverbálně komunikovat, rozvíjet sociální vztahy a v neposlední řadě přispívá k získání schopnosti sebereflexe vlastního jednání.

Aby hra mohla být nazývána didaktickou, musí splňovat tyto náležitosti:

- je strukturovaná neboli organizována učitelem, který má předem stanovený konkrétní výchovně-vzdělávací cíl,
- má předem stanovená pravidla, která jsou stručně a jasně definovaná,
- při procvičování a opakování učiva je využívána především pro motivaci a fixaci učiva,
- může mít i funkci diagnostickou,
- může podporovat rozvoj tvořivosti (Šikulová a Rytířová, 2006, s. 21).

Tyto náležitosti jsou sice velmi obdobné s těmi, které byly již dříve sepsány jinými autory, i přesto autorky přicházejí se zajímavou zmínkou o diagnostické funkci hry. Diagnostickou funkci může učitel při hře zaznamenat vzhledem k sociálním vztahům v kolektivu, či zda dělá dané učivo žáků potíže. Pokud by se nepochopení učební látky týkalo většiny žáků ve třídě, je vhodné, aby učitel přijal i tu možnost, že chyba je na jeho straně.

2.2 Klasifikace didaktických her

Obdobně jako u hry spontánní je obtížné didaktické hry roztřídit podle shodných kritérií tak, aby vyhovovala úplně všem, kteří chtějí tyto hry využívat ve výuce či při jiných aktivitách s dětmi, kde didaktické hry naplňují předem stanovený výchovně-vzdělávací cíl. Každý autor vnímá klasifikaci jinak, což vnímám jako obohacující, jelikož jejich rozdělení nabízí příležitost k přemýšlení a vyhodnocování kladů a záporů daného třídění.

Santlerová (1993, s. 5) se zaměřila na didaktické hry ve výuce čtení a psaní, které dále dělí na:

- hry senzorické (na rozvoj smyslového vnímání: zrakového, sluchového a hmatového),
- hry intelektuální (rozvoj paměti, pozornosti, představivosti a pohotovosti),
- hry k rozvoji řeči (artikulace a slovní zásoby),
- hry k rozlišování hlásek a písmen,
- hry se slabikou, se slovy
- a hry na kontrolu porozumění.

Klasifikace didaktických her podle Santlerové mi přijde vhodná pro žáky mladšího školního věku a učitel se podle takového dělení bude jistě dobře orientovat při výběru konkrétní hry. Zejména první kategorie her (hry senzorické) má nedocenitelný význam při výuce žáků 1. ročníku ZŠ, jelikož rozvíjení smyslového vnímání žáků je neodmyslitelně spjata s prvopočátečním čtením a psaním.

Jedno možné uspořádání didaktických her přinášejí i autoři Maňák a Švec (2003, s. 128) podle H. Meyera (2000, s. 348–349), který vycházel v třídění her podle jejich cílů a obsahu:

- a) **Interakční hry** vychází ze svobodné hry, která se může projevit jako hra s hračkami, stavebnicemi či simulací činností. Do této skupiny se řadí nejrozličnější sportovní a skupinové hry, dále hry společenské, hry s pravidly a v neposlední řadě také hry myšlenkové, strategické i učební.
- b) **Simulační hry**, jejichž podstatou je simulace určitého prostředí z reálného světa a konkrétních situací (například hraní rolí, konfliktní hry a hry na řešení případů, vodění loutek nebo hra s maňásky).
- c) **Scénické hry** úzce související s divadlem. Navazuje se při nich na divadelní hry a představení a využívají rozlišení mezi hráči a diváky, jeviště, rekvizity a speciální oblečení čili kostýmy.

Tato klasifikace her představuje tři různé skupiny, které sice mají různé cíle a obsah, ale vzájemně se propojují. V interakčních hrách se vyskytují hry s pravidly, aby však hra mohla být hrou didaktickou, určitá pravidla se v ní vyskytují vždy (tedy i v simulačních a scénických hrách). S první skupinou mají žáci největší zkušenost, jelikož je hojně využívána ve výuce. Simulační hry jsou založené na jednání hráčů ve fiktivní situaci. S touto hrou se mohou hráči mimo jiné setkat především v hodinách dramatické výchovy, obdobně je to také se scénickými hrami.

Kotrba a Lacina (2015, s. 118–119) přicházejí s vlastní klasifikací didaktických her. Hry dělí:

- podle délky (krátkodobé a dlouhodobé hry),
- podle prostředí realizace (ve třídě, v klubovně, v přírodě, v lese, na hřišti atd.),

- podle účelu a celkového zaměření (na opakování vědomostí, hry zaměřené na pohyb či stresové situace, hry zaměřené na rozvoj určitých dovedností, například sociálních).

Toto rozdělení her je jednouché, ale účinné. Předpokládám však, že v praxi by učitel ke každé hře dohledal informace shodné s tímto dělením. Ptal by se: Jak dlouho hra bude trvat? Kde se může odehrávat? Jaký sleduje účel a cíl? A na všechny tyto otázky by hledal odpověď v popisu hry.

Autoři přechozího dělení se zaměřili také na obecné dělení her, které se zabývá vzájemnou interakcí mezi hráči (herními týmy): hry neinterakční (každý hráč hraje sám za sebe) a hry interakční (záměrné působení hráčů mezi sebou) (Kotrba a Lacina, 2015, s. 119).

Pavel Houser (2002, s. 24–25) se při klasifikaci her zaměřil na hru jazykovou:

- hry **pro jednotlivce** (křížovka),
- hry **kontaktní**, které dále dělí na hry **face-to-face** (slovní fotbal) a hry **dopisové**,
- hry **s nulovým součtem** mají vždy vítěze a poražené a podléhají striktním herním pravidlům,
- hry **s nenulovým součtem** nemají vítěze ani poražené, každý může dojít k vlastnímu duševnímu obohacení (sebepoznávací a asociační testy),
- hry **formální**, kde řešení hry je sestavené někým jiným (křížovky, doplňovačky),
- hry **neformální**, jejichž řešení není předem stanovené (scrabble, slovní fotbal).

Hry s nulovým a nenulovým součtem by se také daly rozdělit na hry soutěžní a nesoutěžní. Termín „nulový součet“ lze chápat například tak, že co ve hře jeden hráč získá, druhý hráč ztratí. Proto bude vždy součet (například bodů) nulový. Je však otázkou, jak často zařazovat hry s nulovým součtem do výuky. Vzhledem k tomu, že jsou založeny na principu soutěže, mohou u žáků vyvolávat i negativní emoce a didaktický cíl hry tím může být potlačen, pokud žáci nejsou schopni dodržovat předem stanovená pravidla.

Zajímavé jsou mimo jiné i hry neformální, u kterých není předem stanovené, jaké řešení je dobře nebo špatně, je zde velký potenciál pro dětskou tvořivost.

Mária Kožuchová a Eva Korčáková (1998, s. 105) dělí didaktickou hru hned podle několika hledisek:

- 1) podle obsahu:
 - hry na rozvoj jazykový, logicko-matematický, vědeckého poznání, pohybu, esteticko-hudebních schopností a organizačně-řídících schopností),
- 2) podle toho, co didaktická hra rozvíjí:
 - hry na rozvoj smyslů (senzorické), paměti, myšlení, komunikace a tvořivosti,
- 3) podle toho, v které části vyučovací hodiny je didaktická hra využita:
 - hry motivační, na upevňování znalostí a získávání nových zkušeností.

Dělení didaktických her podle Kožuchové a Korčákové považují za nejvíce přehledné. Pokud by si učitel tvořil vlastní zásobník her vhodných do výuky, přesně by věděl, kam hru zařadit a kde ji opětovně nalézt.

2.3 Didaktická hra jako edukační metoda

Didaktická hra nalezne své uplatnění ve všech vyučovacích předmětech na 1. stupni ZŠ. Didaktické hry nabízejí procvičování a zopakování již probraného učiva atraktivnější formou, což lze chápat tak, že žáci vnímají hru jako zábavu.

Právě ve fázi hodiny, kdy dochází k procvičování a opakování učiva, je didaktická hra učiteli velmi hojně využívána. Učitel tak poskytuje žákům příležitost, aby siověřili, že mají učivo dostatečně upevněné. Učitel při pozorování žáků při hře dostává taktéž cennou zpětnou vazbu o aktuálním učebním pokroku žáků, či zda látku on sám kvalitně předal tak, aby jí porozuměli všichni.

Edukační neboli výuková (vyučovací) metoda znamená cestu k cíli, ke kterému se dostaneme pomocí předem určených činností, při kterých nelze opomenout stanovený cíl, obsah, ale ani subjekt vyučování. Žák, subjekt vyučování, směřuje k cíli za pomoci učitele, který ho na této cestě doprovází v roli průvodce s důrazem na žákovo osamostatnění (Maňák a Švec, 2003, s. 21–23).

Učitel kromě cíle, obsahu a subjektu vyučování musí brát v úvahu i další okolnosti, podle kterých si volí určitou výukovou metodu.

Geoffrey Petty (2013, s. 144) při výběru metody upozorňuje na to, aby si učitel nejprve ujasnil klady a zápory metody, v jakém prostředí se bude činnost odehrávat, nepodcenil

aktuální náladu žáků a vycházel ze zkušeností, které již s myšlenou metodou má on i jeho žáci.

Tyto rady lze s jistotou vztáhnout k didaktické hře. O kladech hry ve výuce jsem již v této práci velmi často psala, namátkově jde především o zábavnou formu učiva, motivovanost žáků, vlastní aktivitu či možnost zažít úspěch. Zápory má didaktická hra také: každá hra nemusí zaujmout všechny žáky ve třídě, poslední vyučovací hodinu již hráči nebývají tolik aktivní a soustředění, jak by od nich učitel očekával. Může se také stát, že zábava zvítězí nad didaktickým cílem, a učitel řeší dilema, zda nechat žáky hrát jejich spontánní hru, nebo jim hru zastavit.

Maňák a Švec (2003, s. 40) rozdělují metody do třech základních skupin, jsou to výukové metody klasické (např. vyprávění, přednáška, rozhovor), aktivizující a komplexní (např. frontální výuka, brainstorming).

Do aktivizujících výukových metod řadíme didaktické hry. K aktivizujícím metodám patří také: diskuzní metody (výměna názorů, argumentace, řešení), heuristické metody (metody objevování, řešení problémů), metody situační (návěst řešení problémů, reálné situace), metody inscenační (hraní rolí) (Maňák a Švec, 2003, s. 108–130).

Pecina a Zormanová (2009, s. 40) se inspirovali tříděním metod podle Maňáka a Švece a metody aktivizující zařadili do metod a forem aktivní práce žáků, přičemž jde o spojení výukové metody a organizační formy výuky.

Žáci mohou didaktickou hru hrát samostatně, v páru, ve skupině i hromadně jako celá třída. „Aktivní práce žáků“, jak autoři nazývají skupinu metod, do které spadají také didaktické hry, přímo definuje potenciál této metody. Bez aktivity žáků by nebyla hra hrou. Zároveň je nutné mít stále na paměti, že bez vlastní aktivity učitele by to také nešlo. Učitel se musí na hru řádně připravit, seznámit se detailně s pravidly a podchytit jejich případné nedostatky. Nejlépe by byl učitel připraven, kdyby měl sám zkušenost s hrou v roli hráče a mohl tak hru reflektovat, poučit se z případných chyb a následně hru podle vlastní zkušenosti upravit.

2.4 Didaktická hra v hodinách českého jazyka

Výuka českého jazyka spadá pod vzdělávací oblast Jazyk a jazyková komunikace a dále se dělí na tři vzdělávací obory: Český jazyk a literatura, Cizí jazyk a Další cizí jazyk. Obor Český jazyk a literatura je navíc rozdělen do tří složek, kterými jsou:

- Komunikační a slohová výchova,
- Jazyková výchova,
- a Literární výchova (Národní pedagogický institut České republiky, 2015).

Didaktickou hru lze zařadit do každé složky daného oboru.

Díky hře ve výuce se děti přirozeně učí dané látce (Houška, 1991, s. 36).

V hodinách českého jazyka je hojně využívána zejména **jazyková didaktická hra**, pro kterou platí, že „*je jazyk předmětem i cílem hry*.“ (Hájková, 2008, s. 75).

Podle Pišlové (1996, s. 9) je cílem jazykové hry hlavně zaujmout pozornost dětí, naučit a procvičit učební látku a vést je k lásce k jejich mateřskému jazyku.

Učitel má v hodinách českého jazyka příležitost nechat žáky objevovat krásy jejich rodného jazyka a ukázat jim možnosti, které hra s jazykem nabízí. Jazyk je nástroj mezilidské komunikace, a proto je potřeba se soustředit také na jazykovou kulturu. Žáci si skrze hru ve výuce osvojují správnou výslovnost a intonaci, procvičují čtení a psaní, stylistické dovednosti, pravopis, morfologii, syntax, rozvíjí slovní zásobu atp.

Jazykové hry rozvíjí u dětí řečové dovednosti, a pokud jsou pro děti zajímavé a zábavné, děti při nich využívají pro ně již dobře známé jazykové strategie. Jazykové hry souběžně dětem dodávají podněty pro experimentování s novými jazykovými strategiemi, které jim dopomáhají k efektivnímu využití jazyka (Fontana, 2014, s. 97).

Když dítě luští například šifru a přijde si na její řešení samo, při opětovném setkání se stejnou či podobnou šifrou již uplatní získané znalosti z předešlého řešitelského úspěchu a šifru zdárně vyřeší. K jazykovým strategiím lze zařadit i využití dosavadní slovní zásoby a motivaci dítěte ji obohacovat.

Vyhlášení výsledků by mělo být součástí závěrečné fáze každé jazykové hry (Pišlová, 1996, s. 10).

Je však možné, že učitel bude chápat „vyhlášení výsledků“ jako příležitost pro klasifikaci práce žáků v hodině. Pokud budou herní činnosti v rámci vyučování klasifikovány, ztrácí didaktická hra označení hra, jelikož vnitřní motivaci nahradí motivace vnější doprovázena nejistotou a možná i strachem. Učiteli se již nemusí po oznámkování aktivity žáků při hodině či výsledků jejich práce podařit opětovného nastavení příjemné a přátelské atmosféry při hře. Vše je však v kompetenci učitele a o tom, jak si spolu s žáky nastaví pravidla práce v hodině.

V současnosti se těší velké popularitě i hry únikové, které se do povědomí učitelů dostaly zvláště díky online výuce, když tvořiví učitelé hledali stále nové způsoby, jak žákům i na dálku přes obrazovky zatraktivnit učivo a udržet tak jejich aktivitu při vyučovacích hodinách. Únikové hry si žáci oblíbili, a proto někteří učitelé v jejich tvorbě pokračují i v prezenční výuce, příprava je ovšem velice časově náročná.

V únikové hře v hodinách českého jazyka jde v první řadě o propojení s jazykovou hrou. Učitel nejprve musí žáky dostatečně motivovat. Vhodné je například inspirovat se literární či filmovou předlohou, která v sobě má již dramatický potenciál, na kterém může učitel vystavět zápletku pro hru. Hra by měla být časově ohraničená, pro účely únikové hry ve výuce lze využít celou časovou dotaci vyučovací hodiny. Je na zvážení učitele, jestli hru uskuteční se všemi žáky či pouze s částí z nich. Je však podstatné, aby měli všichni žáci možnost se účastnit a aby žáci, kteří již touto herní činností prošli, neprozradili její průběh svým spolužákům a nepřipravili je tak o vlastní prožitek ze hry.

Učitel má roli průvodce, který může žákům prozradit nápovědu, ale neměl by nijak zvlášť zasahovat do průběhu hry. Žáci musí uniknout z místnosti vyluštěním jazykových šifer, přesmyček, křížovek, hádanek atd. Pokud žáci postupují při řešení správně, získají indicii. Všechny indicie dovedou žáky například ke klíči od dveří, jejichž otevřením a následným únikem z místnosti hra končí. Hra tohoto typu prověří nejen jazykové znalosti všech hráčů, ale i jejich schopnost kooperace.

Zormanová (2012, s. 64) uvádí, že mezi nejběžněji využívané didaktické hry ve výuce lze zařadit křížovky, piškvorky či doplňovačky. Hojně užívané jsou i hry na opakování učiva s předem připravenými otázkami na kartičkách, které si žák sám vylosuje a následně zodpoví otázku, za jejíž správnou odpověď je možno získat bod.

Hry s využitím papíru jsou obecně u žáků 3. ročníku ZŠ velmi oblíbené a často papír využívají při spontánní hře, například o přestávkách či ve školní družině.

3 Tvorba didaktické hry a její využití

Didaktických her je v dnešní době nekonečný počet. Vzhledem k takovýmto možnostem by se mohlo zdát, že již nemusí vznikat žádné nové didaktické hry. Pokud ale má být konkrétní didaktická hra využita v konkrétní třídě, pro konkrétní žáky a danou učební látku, žádná realizace hry nebude a ani nemůže být shodná. Je nutné důsledně promyslet dopředu, jak hru vhodně modifikovat, a to jak pro potřeby učitele, tak hlavně pro jeho žáky.

V následující kapitole se zabývám didaktickou hrou a rolí učitele, který hru využije ve svých hodinách českého jazyka, a následně vypisuji, co vše má obsahovat metodická příprava didaktické hry, ať už hru učitel pouze převezme, anebo se rozhodne pro její modifikaci či vytvoří hru zcela novou.

3.1 Didaktická hra a role učitele

Didaktická hra učiteli, který učí zejména děti mladšího školního věku, nabízí nepřehledné množství možností, jak žákům probíranou učební látku zatraktivnit a vnitřně je motivovat k práci v hodině. Didaktickou hru může učitel využívat ve všech fázích vyučovací hodiny.

Zejména začínajícímu učiteli mohou didaktické hry pomoci najít jeho vlastní směřování toho, jak vyučovat, a podat mu tak pomocnou ruku i při výuce náročné učební látky.

Podle Květoslavy Santlerové (1993, s. 9) existují učitelé, kteří odmítají využívat didaktické hry ve výuce z toho důvodu, že by si žák neměl ve škole hrát, ale pracovat. Autorka by však těmto učitelům oponovala v tom, že hra je žákem brána jako vážená práce, při které má mimo jiné možnost experimentovat a řešit modelové situace prakticky.

Autoři Maňák a Švec (2003, s. 128) zastávají názor, že je velice důležité, aby učitel měl představu o tom, jaké didaktické hry existují, a měl by si postupně tvořit osobní soubor didaktických her, který bude vyhovovat jeho vlastnímu stylu výuky.

Šikulová a Rytířová (2006, s. 20–21) popisují, že pomocí didaktické hry může učitel intenzivně zapojit žáky do výuky, poskytnout jim příležitost k samostatnosti, tvořivosti a aktivitě a díky herní přitažlivosti snížit náročnost aktuální učební látky.

Učitel nesmí přípravu didaktické hry, kterou chce ve výuce použít, podcenit. Samotnou důkladnou přípravou na zapojení dané aktivity do vyučovací hodiny práce učitele nekončí. Žáci budou jen těžko vnitřně motivováni pro aktivitu, pokud se setkají s nezájmem učitele.

Tento názor zastává i Simona Pišlová (1996, s. 10), která uvádí, že i ta nejlépe připravená hra se neseťká u žáků s úspěchem, pokud ji učitel nepřipravuje s láskou pro konkrétní žáky a jejich aktuální vzdělávací potřeby.

Učitel, který se rozhodne ve výuce použít didaktickou hru, se musí vyvarovat toho, aby se hra v jeho podání stala jen pouhým nástrojem pro předání učiva. Tuto problematiku blíže specifikují Maňák a Švec (2003, s. 127): „*Úloha učitele je proto při práci s didaktickými hrami zvláště náročná a zodpovědná, neboť kromě nebezpečí tzv. **didaktizace her**, což by vlastně přispívalo současné tendenci hry zcela instrumentalizovat a potlačit tak jejich původní podstatu a smysl, by učitel měl usilovat o organické a přirozenější sepětí hry a učení.*“

Problematikou učitelovy potřeby kontrolovat proces žákova učení v průběh dětské hry při vyučování se zabývá také David Fontana (2014, s. 56), který upozorňuje na stupeň strukturovanosti, tedy na rozsah předem daných způsobů, jak má dítě při hře postupovat.

Na zkušenostech pedagoga je závislý jak průběh hry, tak i výsledek, protože učitel by měl zastávat i funkci nestranného rozhodčího. Při plánování vyučovací hodiny by měl především zvážit, zda je zamýšlená hra dostatečně vhodná pro konkrétní cíl hodiny (Kotrba a Lacina, 2015, s. 116).

Geoffrey Petty (2013, s. 253) ve své publikaci Moderní vyučování dodává učitelům odvalu pro využívání her ve výuce. Žáci podle něj díky hrám zvyšují vlastní pozornost a hra u nich může také vytvořit aktivní zájem o daný vyučovací předmět.

Neměl by se také opomíjet terapeutický význam hry, jelikož pro žáky se specifickými poruchami učení (např. dyslexie či dysgrafie) slouží hra jako reedukace (Santlerová, 1993, s. 10).

3.2 Metodika přípravy didaktické hry

Připravit didaktickou hru není jen o tom, vysvětlit žákům pravidla a nechat je si hrát. Podceněná příprava naskytuje velké množství příležitostí pro chyby jak žáků, tak i samotného učitele.

Renata Šikulová a Vlasta Rytířová (2006, s. 35–36) vytyčily několik stěžejních bodů, které by učitel neměl opomenout při vlastním průběhu hry:

- Učitel by měl ve třídě vytvořit příjemnou a motivující atmosféru.
- Měl by umět odhadnout pravou chvíli pro povzbuzování žáků.
- Nezlehčovat názory žáků a přistupovat ke každému s úctou. Vnímat hru i jako příležitost pro další impulzy a náměty do praxe.
- Učitel má díky hře příležitost poznat blíže své žáky (jejich zájmy, názory, problémy).
- Učitel by měl být v průběhu herní činnosti aktivní a stát se skutečným herním partnerem.
- Připomenout pravidla, pokud si to situace žádá.
- Učitel by měl sledovat čas a hlásit žákům, kolik ještě mají času na dokončení aktivity.
- Učitel si uvědomuje, že každou činnost je potřeba včas ukončit a uzavřít (stupně vítězů, slavnostní znělkou, diskuzí či sebereflexí).

V rozporu s Šikulovou a Rytířovou, co se týče aktivního zapojení učitele do hry, je Tomáš Houška (1991, s. 18), který tvrdí, že by učitel měl zastávat pouze roli iniciátora a do průběhu vlastní herní činnosti dětí by neměl vůbec zasahovat.

Podle Simony Pišlové (1996, s. 9–10) by učitel měl hrát hry se svými žáky a být tak příkladem dobrého a poctivého hráče i ve hrách, které pro něj žáci sami připraví.

Ne každý učitel si dokáže hrát, považuje to za narušení své komfortní zóny. Je to však otázka na každého jednotlivce, jestli právě tato vlastnost není jednou z těch stěžejních, jak se v očích dětí stát výjimečným pedagogem, který u nich i přes aktivní zapojení do hry neztratí respekt a dokáže je vlastním nadšením vtáhnout do herní činnosti. I za přítomnosti

vyučujícího ve hře, pokud je ve třídě nastavené přátelské a bezpečné klima, se každý žák může stále cítit svobodně.

Aby didaktická hra mohla být začleněna do výuky, je nezbytné, aby učitel předem **vytyčil cíle hry**. Učitel by měl mít předem jasno, proč se rozhodl zařadit konkrétní hru do vyučovací hodiny a co tím sleduje. Jaký bude mít hra kognitivní cíl a co se díky hře naučí či co si zopakují, zafixují? Přispěje tato hra i k rozvoji společenských vztahů? Jaký bude mít sociální cíl? A přispěje i po stránce emocionální? Dále je potřeba provést **diagnózu připravenosti žáků** na hru. Ověřit si, zda mají žáci potřebné vědomosti, dovednosti a také zkušenosti, aby pro ně byla hra užitek, herní činnost proto musí být vhodně přiměřená. Před zahájením hry je potřeba **ujasnit pravidla hry** tak, aby je všichni žáci znali, a myslet dopředu i na jejich případnou obměnu. **Vymezení úlohy vedoucího hry** je také nezbytné. Jde o řízení hry, ale také o následné hodnocení a zvážení, zda je možné svěřit tuto funkci i samotným žákům, pokud již mají dostatek zkušeností. S vedením souvisí i **stanovení způsobu hodnocení**, kde se nabízí jako vhodná diskuze. Pro zdárný průběh didaktické hry je potřeba **zajištění vhodného místa** pro hru tím, že se uspořádá místnost, kde se má hra uskutečnit, a v případě konání hry v exteriéru i upravit terén. Do přípravné fáze patří také **nachystání pomůcek, materiálu a rekvizit**, nevyvrací se ale ani možnost improvizace a samotná vlastní výroba. Didaktická hra ve výuce musí mít i **určený časový limit** a s ním související rozvrh průběhu činnosti odpovídající i časovým možnostem účastníků hry. Vhodné je neopomenout ani **promyšlení případných variant** hry a myslet na možné modifikace hry, iniciativu žáků a rušivé zásahy. (Maňák a Švec, 2003, s. 129)

Tato specifická hlediska metodické přípravy didaktické hry, která sepsali Maňák a Švec, doplňují Šikulová a Rytířová (2006, s. 24) v závěrečné fázi o **reflexi** a **sebereflexi**, podle kterých tyto řízené procesy hodnocení hry učiteli i účastníkům hry přinášejí možnost zpětně se ohlédnout za svým jednáním, popsat osobní prožitek ze hry či zhodnotit, čím pro nás byla daná didaktická hra obohacující.

Reflexi a sebereflexi je vhodné také vztáhnout na spolupráci ve skupině, pokud byla skupinová práce nezbytná pro průběh hry.

Při hodnocení hry by mělo být samozřejmostí vytvoření příjemné a bezpečné atmosféry, kde každý může i nemusí vyjádřit vlastní názor a zároveň respektuje názory ostatních účastníků hry. Učitel při hodnocení volí otevřené otázky a vyhýbá se otázkám uzavřeným. (Šikulová a Rytířová, 2006, s. 24)

Je podstatné, aby si učitel hru zhodnotil i sám pro sebe a případně se poučil z chyb, které by během hry nastaly.

Vedoucí hry by si měl po každé hře odpovědět na otázky, kterými se sám sebe ptá, zda byl splněn účel hry, jestli byly děti při herní činnosti nadšené, jestli není vhodné pravidla hry pro příště trochu upravit a zda děti hrály hru poctivě. (Pišlová, 1996, s. 10)

Při tvoření didaktické hry se nesmí podcenit význam herních pravidel. Pravidla mají být vždy předem promyšlena a jasně, stručně a se zaujetím předávána třídě tak, aby byla dodržena logická posloupnost. Při plánování hry by se mělo počítat také s dostatkem času na případné ujasňování pravidel či názornou ukázkou. Po zahájení hry by již učitel neměl zasahovat do hlavních pravidel. (Šikulová a Rytířová, 2006, s. 32)

Hlavní pravidla didaktické hry by se při činnosti již měnit neměla, ovšem někdy to nastalá nenadálá situace přímo vyžaduje, například pokud si učitel uvědomí, že podcenil přípravu a žáci našli nedostatek v předem stanovených pravidlech.

Učitel by však neměl „bránit dětem, pokud vedou aktivitu jiným směrem, než předpokládal (neporušují-li při tom pravidla), naopak měl by ocenit jejich tvořivý přístup.“ (Šikulová a Rytířová, 2006, s. 36).

Vedle didaktického efektu přináší didaktická hra do vyučování i efekt výchovný, jelikož dodržování pravidel hry u žáka podporuje jeho socializaci, sebekontrolu, schopnost vítězit i prohrát a v neposlední řadě didaktická hra upevňuje třídu jako kolektiv. (Maňák, 1997, s. 31)

Pravidla by neměla být nijak složitá a učitel by se měl oprostít od vysvětlování přebytečných detailů, které pro průběh hry nejsou přínosné.

Pravidla hry je vhodné doplnit i o názorný příklad s doplněním o otázku, zda opravdu všichni rozumí a nikdo nemá dotaz (Pišlová, 1996, s. 10).

Kotrba a Lacina (2015, s. 118) popsali, že nejasnosti v pravidlech může u žáků vyvolat především učitelova nedostatečná znalost pravidel hry či jeho vlastní nejistota při jejich vysvětlování. Problém může nastat i v případě, že je při hře přítomno více rozhodčích, a je tak nutné předem dohodnout, kdo bude rozhodčím hlavním, a zajistit, zda si všichni zúčastnění vyložili pravidla stejným způsobem.

Hry s pravidly jsou pro děti mladšího školního věku přirozené, jelikož se s nimi setkávají například ve sportu, kde se objevuje nový prvek „soupeření“, a tím se často vytrácí hraní hry pro ni samotnou, jelikož jde navíc i o určení vítězů a poražených (Fontana, 2014, s. 53).

Učitel by proto měl v přípravě hry dobře zvážit její zakončení, a to, jestli je možné rozdělit žáky na vítěze a poražené, aniž by se vytratil původní cíl hry.

Šikulová a Rytířová (2006, s. 33) sepsaly několik doporučení, jaké zásady je potřeba dodržovat při dělení žáků do skupin: učitel by měl dělení do skupin promýšlet již při samotné přípravě a neopomenout ani závislost na určené cíle didaktické hry, stanovit způsob rozdělování (losování, přímá volba, využití pomůcek), rozmyslet složení ve vztahu k podpoře úspěšného průběhu hry (poměr dívek a chlapců ve skupině, počet skupin, počet žáků ve skupině) a po rozdělení žáků do skupin sepsat, jaký žák patří do jaké skupiny, aby se předešlo případným nedorozuměním.

Učitel by proto neměl při vytváření didaktické hry případné rozdělení žáků do skupin podceňovat. Pokud dělení do skupin zabere z plánovaného časového rozvrhu na hru více času, než si učitel stanovil, může to negativně ovlivnit další herní průběh, jelikož by na průběh hry nemusela zbýt potřebná časová dotace.

4 Shrnutí teoretické části

Teoretická část je zaměřena na problematiku tvorby a využití didaktických her ve výuce českého jazyka v rámci 3. ročníku ZŠ. Teoretické poznatky jsou cíleny na profesi učitele a to, jak didaktickou hru učitel vnímá a jak by s ní mohl a měl pracovat ve výuce. Jelikož didaktická hra je hrou s cílem, nejprve jsem definovala pojem hra jako takový. Na hru lze pohlížet z různých úhlů pohledu, ale stěžejní je, aby ji každý hráč hrál pro hru samotnou, přirozeně a svobodně. Dále jsem nastínila různé možnosti klasifikace her. Jelikož se práce zaměřuje na konkrétní ročník ZŠ, věnovala jsem se také hře dětí mladšího školního věku a blíže přiblížila specifika hry žáků 3. ročníku, která je značně ovlivněna především potřebou upevnit vlastní pozici ve skupině.

Aby hra byla nazývána didaktickou, nesmí se opomenout důležitost určení didaktického cíle. Didaktická hra musí splňovat kromě cíle i další kritéria. Proto definuji pojem didaktická hra a následně přibližuji možnosti její klasifikace, která se liší především profesním zaměřením konkrétních autorů. Pro efektivní využití didaktické hry ve výuce si musí učitel uvědomovat její potenciál jakožto edukační metody a nevnímat ji jen jako vhodné vyplnění času.

S didaktickou hrou se učitel setkává jako s aktivizující metodou ve výuce, v hodinách českého jazyka se nabízí především využití jazykové didaktické hry s hrou pohybovou.

Didaktická hra nabízí učiteli možnost zatraktivnit probírané učivo, které je ve 3. ročníku ZŠ poměrně obsahově náročné. Díky didaktické hře učitel motivuje žáky nejen k procvičení látky, musí však dbát na metodiku přípravy, aby se z didaktické hry nestala pouze zábavná herní činnost bez didaktického cíle, s čímž souvisí také dobré seznámení se se strukturou hry, především s jejími pravidly.

Tyto sepsané poznatky jsou východiskem pro praktickou část práce, ve které se primárně zaměřuji na definování postojů učitelů 3. ročníku ZŠ k didaktické hře v hodinách českého jazyka. Při tvorbě souboru didaktických her, který je taktéž částí praktické části práce, jsem vycházela především ze třetí kapitoly, která se zabývá tvorbou didaktické hry, rolí učitele a metodikou přípravy k realizaci hry ve výuce.

II. Praktická část

5 Vymezení výzkumných cílů

Hlavním cílem výzkumného šetření praktické části diplomové práce je zjistit, jaké postoje zaujímají učitelé 3. ročníku ZŠ k didaktické hře v hodinách českého jazyka, a to prostřednictvím vybraného souboru didaktických her.

Dalším cílem je zjistit, jak vnímají žáci 3. ročníku ZŠ využití didaktické hry v hodinách českého jazyka.

Konkretizačním úkolem je vytvoření již zmíněného souboru didaktických her, které slouží k procvičování a upevňování probraného učiva.

Posledním cílem je sepsat a okomentovat zdroje, ze kterých učitelé mohou čerpat inspiraci při tvorbě a využívání didaktických her v praxi.

6 Vymezení výzkumných otázek

Výzkumné otázky této diplomové práce zní:

Výzkumná otázka č. 1: Vědí učitelé českého jazyka 3. ročníku ZŠ, v čem spočívá hodnota didaktické hry, nebo se zaměřují spíše na její vnější znaky?

Výzkumná otázka č. 2: Uvědomují si žáci, že se při didaktické hře také učí?

Výzkumná otázka č. 3: Kde učitelé čerpají inspiraci pro tvorbu a využití didaktických her do hodin českého jazyka pro 3. ročník ZŠ?

Předpoklady výzkumu

Výzkumná otázka č. 1: Předpokládám, že učitelé budou vědět o hodnotě didaktické hry a efektivně ji využívají v hodinách k naplnění výchovně-vzdělávacích cílů. Předpokládám, že učitelé nepovažují didaktickou hru jen jako prostředek k ukrácení času.

Výzkumná otázka č. 2: Předpokládám, že si žáci uvědomují, že se při didaktické hře učí, ale vnímají hlavně její zábavnou formu.

Výzkumná otázka č. 3: Předpokládám, že učitelé budou inspiraci hledat na internetu, kde si sdílí materiály mezi sebou, nebo že využívají kolegiálního sdílení na pracovišti. Dále předpokládám, že učitelé budou využívat dostupné literatury se zaměřením na didaktické hry.

7 Metodologie výzkumu

Pro diplomovou práci a její praktickou část jsem zvolila kvalitativní výzkum, ve kterém jsem zužitkovala nově získané či upevněné znalosti z teoretické části práce. Vytvořila jsem soubor didaktických her cíleně zaměřených na procvičovací fázi hodin českého jazyka ve 3. ročníku ZŠ. Hry jsem si sama ověřovala s žáky při vyučování. Poučení z případných nedostatků odhalených během her či zpětné vazbě s žáky jsem zapracovala do souboru. Následně jsem soubor poskytla učitelům 3. ročníku ZŠ, kteří souhlasili, že si některé hry zahrají s žáky v hodinách českého jazyka a přislíbili mi tím tedy i účast na výzkumu. Rozhovor mi však nakonec neposkytli všichni oslovení. Pro účel tohoto výzkumu jsem zvolila polostrukturovaný rozhovor, který dává výzkumníkovi i respondentovi větší svobodu při kladení a zodpovídání otázek. Získaná data jsem analyzovala a interpretovala pomocí techniky otevřeného kódování, které cílí na „*tematické rozkrytí textu*.“ (Hendl, 2005, s. 247). Tato technika se mi pro účel zpracování dat jevila jako výhodná. Otevřené kódování mi umožnilo pojmenovat stěžejní témata vycházející z dat, která jsem následně seskupila do kategorií a interpretovala.

Součástí získaných dat bylo také zjištění, z jakých zdrojů učitelé sbírají inspiraci pro tvorbu a využití didaktických her do hodin českého jazyka ve 3. ročníku ZŠ. Zdroje, které uvedli respondenti, jsem sepsala a doplnila je o vlastní poznatky. Všechny okomentované zdroje inspirace jsem vložila jako přílohu této diplomové práce.

Další součástí výzkumu bylo sestavení dotazníku až na jednu výjimku s otevřenými otázkami pro žáky 3. ročníku. Při sestavování otázek jsem postupovala od konkrétnějších otázek k abstraktnějším, abych žákům hned nenapověděla, na co dotazníkem cílím. Žáci zodpověděli otázky. Poté jsem sumarizovala odpovědi na jednotlivé otázky a interpretovala klíčová sdělení. Pro sumarizaci odpovědí jakožto techniku analýzy dat jsem se rozhodla z toho důvodu, že vytvořené otázky již směřují k předem stanoveným tématům, je tedy možné se přímo věnovat analýze odpovědí a následné interpretaci.

7.1 Způsob získávání dat

Rozhovory s účastníky výzkumu byly zaznamenávány pomocí nahrávacího zařízení. Nahrávání rozhovoru bylo spuštěno až po získání aktivního informovaného souhlasu respondenta. Po uskutečnění rozhovorů následoval přepis všech rozhovorů čili transkripce.

Data od žáků jsem získala pomocí dotazníkového šetření. Žáci sami za sebe odpovídali na otázky a zapisovali odpovědi do tištěného dotazníku.

7.2 Výzkumný soubor a jeho charakteristika

7.2.1 Rozhovor s učiteli

Výzkumný soubor respondentů, kteří se zúčastnili rozhovorů, tvoří dvanáct učitelů, kteří jsou třídními učiteli 3. ročníku ZŠ.

Respondenti pro účel kvalitativního výzkumu byli vybráni podle metody „sněhové koule“, kdy výzkumník předem určil stanový počet dotazovaných osob k rozhovoru, které následně po dotazování výzkumníkovi doporučí další vhodné respondenty (Hendl, 2005, s. 152).

Výzkumný soubor diplomové práce tvoří učitelé, kteří studují či vystudovali obor Učitelství pro 1. stupeň základní školy. Výzkumu se účastnili muži i ženy. Soubor je složen z šesti začínajících učitelů a z šesti učitelů s praxí delší než dvacet let.

Respondent 1 – vyučuje na 1. stupni ZŠ třicet pět let.

Respondent 2 – vyučuje na 1. stupni ZŠ šest let.

Respondent 3 – vyučuje na 1. stupni ZŠ dvacet devět let.

Respondent 4 – vyučuje na 1. stupni ZŠ pět let.

Respondent 5 – vyučuje na 1. stupni ZŠ dvacet šest let.

Respondent 6 – vyučuje na 1. stupni ZŠ třicet let.

Respondent 7 – vyučuje na 1. stupni ZŠ dvacet čtyři let.

Respondent 8 – vyučuje na 1. stupni ZŠ třicet sedm let.

Respondent 9 – vyučuje na 1. stupni ZŠ dva roky.

Respondent 10 – vyučuje na 1. stupni ZŠ čtyři roky.

Respondent 11 – vyučuje na 1. stupni ZŠ jeden rok.

Respondent 12 – vyučuje na 1. stupni ZŠ půl roku.

7.2.2 Dotazník pro žáky

Dotazník jsem předložila jedné konkrétní třídě 3. ročníku ZŠ, se kterou pracuji od začátku školního roku 2021/22 jako párová učitelka. Výzkumu se zúčastnilo celkem sedmnáct žáků: jedenáct dívek a šest chlapců. Žáci jsou zároveň žáky respondenta 3, který vyučuje na 1. stupni ZŠ dvacet devět let. Výzkumu se neúčastnila celá třída, jelikož někteří žáci byli nemocní či byli již na předprázdninové dovolené. Dotazníkového šetření se tedy zúčastnilo sedmnáct žáků z dvaadvaceti. Žáci během celého školního roku 2021/2022 hráli všechny didaktické hry z vybraného souboru didaktických her, který jsem sestavila.

7.3 Průběh výzkumu

Výzkum se uskutečnil během dvou měsíců, a to v květnu a červnu roku 2022.

7.3.1 Rozhovor s učiteli

Před začátkem samotného výzkumu byl uskutečněn předvýzkum s učitelkou 3. ročníku ZŠ mimo stanovený výzkumný soubor respondentů. Předvýzkum umožnil především upevnění připravených otázek v rozhovoru.

Na začátku všech rozhovorů byl kladen důraz na navození přátelské atmosféry, proto se rozhovory uskutečnily ve třídách, kde respondenti učí. Učitelé tedy dané prostory znali, a to navodilo pocit bezpečí.

Před zahájením bylo potřeba získat od všech účastníků výzkumu informovaný souhlas a taktéž byla zdůrazněna svobodná možnost kdykoli účast na výzkumu ukončit, přičemž jsem postupovala podle etických otázek výzkumu, které sepsal Jan Hendl (2005, s. 155).

Každý jednotlivý respondent byl předem seznámen s tím, že žádná odpověď není považována za dobrou ani špatnou a že rozhovor bude nahráván formou audiozáznamu. Všem účastníkům výzkumu bylo nabídnuto, že i po ukončení výzkumu mohou být s výzkumníci nadále v kontaktu.

Rozhovory s respondenty trvaly v průměru okolo 40 minut.

7.3.2 Dotazník pro žáky

Nejprve jsem vytvořila dotazník, který obsahoval osm otázek. Otázky jsem vytvářela s ohledem na výzkumnou otázku a výzkumný cíl. Postupovala jsem od otázek konkrétních k abstraktním.

Po sestavení dotazníku proběhl předvýzkum s pěti žáky 3. ročníku ZŠ mimo stanovený výzkumný soubor. Předvýzkum mi umožnil ověřit si, zda jsou otázky pro žáky zadané srozumitelně a zda na ně žáci umí odpovědět.

Následně jsem uskutečnila dotazníkové šetření s jednou konkrétní třídou 3. ročníku ZŠ. Dotazníkové šetření proběhlo během jedné hodiny českého jazyka 24. června 2022. Žákům jsme sdělila, že mají možnost na dotazník odpovídat celou vyučovací hodinu, aby nikdo nebyl pod tlakem. Žáci odpovídali v časovém rozmezí 10–30 minut.

8 Analýza dat a interpretace

Cílem výzkumné části práce je nalézt odpovědi na výzkumné otázky prostřednictvím polostrukturovaných rozhovorů s učiteli a dotazníků s žáky.

8.1 Rozhovor s učiteli

Během analýzy dat vzniklo několik kódů, které jsem následně roztřídila do šesti kategorií.

1. **Kritéria pro využití didaktické hry v hodině českého jazyka** (kódy: cíle, obsah, učivo, procvičování, opakování, aktivita, zábava, hravost, akce, mimo lavice, zkušenost, pravidla, čas, pomůcky, jednoduchost, uvolnění)
2. **Spolupráce ve skupině a stmelování kolektivu** (kódy: spolupráce, skupina, kolektiv, stmelování, slabší žáci, nadaní žáci, úspěch, diferenciacce, složení třídy, přátelství, kontakt, otevřenost, komunikace, reflexe, šarvátky, role, losování, diagnostika vztahů, tolerance, soutěž, naslouchání)
3. **Učitel a didaktická hra** (kódy: fakulta, pestrost, zábavné vyučování, možnosti, metody, pozorování žáků, přepapírování)
4. **Silné stránky didaktické hry** (kódy: zábavná forma, pochopení, smysl, efektivní učení, fáze hodiny, bez drilu, klíčové kompetence)
5. **Zkušenosti s didaktickými hrami ze souboru** (kódy: přesah, slovní zásoba, vyjmenovaná slova, učivo, cíl, zpětná vazba, pohyb, propojení předmětů, radost, motivace)
6. **Výkon nebo hravost?!** (kódy: rodiče, tlak na výkon, osobnost žáka, ruch, klid)

Citované výroky respondentů jsem nijak jazykově neupravovala, jedná se o doslovnou transkripci.

8.1.1 Kritéria pro využití didaktické hry v hodině českého jazyka

Respondenti jako hlavní kritérium pro využití didaktické hry v hodině českého jazyka uváděli pokaždé cíl hry či konkrétní učivo.

„Určitě musí obsahovat látku, kterou již děti znají, pokud je to hra do českého jazyka. Dále musí obsahovat cíl, který bude dítě rozvíjet po kognitivní či sociální stránce.“ (Respondent 12)

Cíl didaktické hry však nemusí být jen kognitivní, ale může být zaměřený i na sociální vztahy ve skupině či emoce žáků.

Didaktická hra může rovněž posloužit i k objevování látky nové, nemusí se vztahovat pouze k již probranému učivu.

„...že si hrají a zároveň se naučí něco nového nebo procvičují probrané učivo.“
(Respondent 2)

„Využívám didaktické hry na opakování již ukotveného učiva.“ (Respondent 11)

Dále respondenti často zmiňovali kritéria jako vhodný prostor, srozumitelná pravidla pro žáky i učitele, krátký čas hry, aktivitu a také dostupnost pomůcek.

„Akce mimo lavici. To je pro děti fajn. To... že mohou být aktivní.“ (Respondent 9)

Didaktickou hru nemusí žáci hrát vždy mimo lavice. Třeba takové křížovky mohou vyplnit žáci samostatně na svém běžném místě.

„Jednoduchá pravidla, pomůcky, srozumitelná pro děti, rychlá, nějak jako časově omezená, aby se to neprotahovalo zbytečně a aby tam byl naplněný nějaký cíl, procvičení většinou nějakého učiva.“ (Respondent 3)

„A pak něco, s čím mám zkušenost. Anebo když to zkouším poprvé, tak samozřejmě očekávat, že vychytám nějaké chyby.“ (Respondent 10)

Respondent 10 se dotkl i tématu zkušenosti s hrou. Pokud učitel nemá osobní zkušenost s nachystanou hrou, měl by se v první řadě seznámit s dostatečným předstihem s pravidly, která by mohl případně upravit pro potřeby konkrétní třídy. Musí při hře také očekávat možná nedorozumění. Po nové didaktické hře, kterou si žáci zahrají, by měla přijít vždy reflexe. Pokud se učitel upřímně žáků zeptá na názor ohledně hry, žáci této příležitosti většinou rádi využijí. Jestliže bude mít hra nedostatky, měl by si je učitel poznamenat a hru přepracovat. Při opětovném hraní hry tak předejde stejným potížím.

Čas hry si také mnozí respondenti vysvětlovali jinak. Někdo efektivní hru vnímá jako tu pětiminutovou, jiní zase preferují delší hry. Na co se ale běžně v praxi zapomíná, je to, že u nové hry se musí k času samotné činnosti připočítat i čas na vysvětlení pravidel a reflexi s žáky.

„Srozumitelnost, vhodný čas třeba patnáct minut, třetina hodiny, musí být čas na vysvětlení, realizaci samotnou a zhodnocení. Aby netrvala celou hodinu, aby ten cíl byl jasný jak mně, tak dětem.“ (Respondent 6)

Respondent 6 zmiňuje cíl hry. Pokud má být cíl jasný i dětem, je možnost žákům cíl sdělit ještě před samotnou hrou a při reflexi zhodnotit jeho naplnění. Učitel může využít také opačného postupu, že cíl žákům zatají, a až po ukončení hry se bude žáků dotazovat, proč si myslí, že hru hráli. Obě varianty poskytnou učiteli kýženou zpětnou vazbu od žáků.

Všichni respondenti kromě toho, že hra musí obsahovat učební látku a cíl, zmiňovali také zábavu a hravost.

Zábava, to je to, co žáci vyžadují od hry. Aby je bavila a aby jim poskytla zážitek pro vyučování. Pokud je hra příliš složitá, je pro žáky těžce uchopitelná. Hru pak nemusí považovat za zábavu, ale za běžné cvičení z učebnice.

„Hra musí být zábavná a jednoduchá. Když je to opravdu složitý, tak děti nechápou, tápou, potom dělají blbosti a nechtějí se do toho zapojit, mám takovou zkušenost s minulými třídami. Když to děti nebaví, tak to neberou jako hru, když v tom nejsou úspěšní, tak... a vlastně když neví, co mají dělat, tak to potom nesplní ten účel. Začnou na sebe pokřikovat a já musím zasáhnout.“ (Respondent 5)

Že byl požadavek zábavy a hravosti naplněn, to určují sami žáci. Domnívám se, že nejlepší zpětnou vazbou pro učitele je ten okamžik, když za ním přijdou žáci s prosbou, jestli by si hry mohli zahrát znovu.

„Jsou rádi, chtějí to opakovat, jsou veselí, uvolnění.“ (Respondent 5)

8.1.2 Spolupráce ve skupině a stmelování kolektivu

Mezi silné stránky didaktické hry respondenti nejčastěji zařazovali spolupráci žáků ve skupině a stmelování kolektivu.

„Přátelství, je to taková blízkost. Děti jsou otevřenější, komunikativnější, je to víc o tom vzájemném kontaktu, propojení.“ (Respondent 9)

To, že spolu žáci hrají hru, ještě nutně nemusí znamenat, že jsou přátelé.

Všichni respondenti se však shodují na tom, že didaktické hry napomáhají stmelování kolektivu, což považují za silnou stránku her.

„Děti předtím jako kolektiv nebyly a měly trochu jako tendence hašteřivosti a při těch hrách se stmelují.“ (Respondent 1)

Hra nabízí žákům kromě možné spolupráce se spolužáky také společné zážitky, které jsou nepřenosné a neopakovatelné.

Didaktická hra podle respondentů tedy poskytuje i prostor pro práci s třídou jakožto kolektivem, který spolu bude několik let.

„Takže v té hře se normálně spojí i ty děti, které by spolu normálně nepracovaly a úplně by se nevyhledávaly.“ (Respondent 4)

„Když je to pořád stejná skupinka, tak si myslím, že to není dobrý. Učí se vzájemně tolerovat, naslouchat. Já jim pořád říkám, že jsou spolu ve vztahu máma a táta a půjdou spolu do deváté třídy. Musí se naučit spolu komunikovat.“ (Respondent 8)

Respondent 8 hovořil o toleranci. Podle mého názoru je ale kromě tolerance také důležité umět respektovat jeden druhého. Jak při průběhu, tak i při zhodnocení hry mají možnost žáci vyjádřit svůj názor a vyslechnout si názory svých spolužáků, které by neměli nijak snižovat, i když s nimi třeba nebudou souhlasit.

Několik respondentů se dotklo i tématu vrstevnického učení.

„Do většiny her jsou zapojeny všechny děti, se stejným kolektivem, ve skupinkách, děti se učí hodně i od sebe navzájem. Je to i proto, aby se zapojili slabší žáci.“
(Respondent 6)

Vrstevnické učení je učení, které by mělo ve třídách probíhat přirozeně a bez nutnosti pobízení žáků, aby rychlejší žáci pomáhali těm, kterým porozumění trvá o něco déle. Hra nabízí možnosti, kdy si při párové či skupinové práci žáci vzájemně vypomáhají a mají možnost využít své silné stránky ve prospěch skupiny.

Hra však nesmí sklouznout k tomu, aby ji učitel využíval tak, že nechá žáky, kteří dříve porozuměli učivu, suplovat ve třídě jeho pozici učitele. Domnívám se, že žáci to sami velmi rychle vycítí. Učitel tím rozhodně nepřispívá ke stmelování kolektivu. Všichni žáci

by měli mít možnost zažít při hře úspěch a sledovat vlastní pokrok. A to i za cenu toho, že učitel bude muset věnovat více času přípravě na vyučování.

Učitel bude mít ve třídě pravděpodobně žáky, kteří nebudou v porozumění danému učivu na stejné úrovni. Respondent 6 popisuje možnosti diferenciaci výuky, aby úspěch mohli zažít opravdu všichni jeho žáci.

„Člověk musí stále vnímat, jestli jsou zapojené všechny děti. Když je tam nějaké dítě hodně nadané, tak má tendenci udělat tu práci všechnu sám... a ostatní by se jenom vezli. Proto je dobré tam třeba mít náročnější i lehčí úkoly, aby to všichni žáci zvládli... Aby pocít úspěchu zažily všechny děti. Nebo je to takové skládání, že každý musí udělat ten svůj kousek a skupina to prezentuje jako celek, ale každý musí udělat ten svůj úkol, který má.“ (Respondent 6)

Didaktická hra může otevřít téma, že zodpovědnost za práci ve skupině má každý jednotlivec. Je to také však o nastavení třídních pravidel, nejen konkrétních pravidel dané hry.

Během hraní hry ve skupině může nastat situace, že spolupracují jen někteří jedinci. Tuto situaci je potřeba včas vyřešit, aby aktivní žáci nepocítili nespravedlnost.

„Pokud žáci pracují ve skupině, je potřeba ošetřit, aby se do činnosti zapojili opravdu všichni a nikdo se takzvaně nevezl.“ (Respondent 12)

Proto by měl učitel předem zvážit, jakým způsobem budou žáci rozděleni do skupin.

„Pokud je to hra, kdy pro mě není důležité, aby tam byl podíl těch aktivnějších a pasivnějších, tak se rozdělují děti samy. A pokud potřebuju, aby ty skupiny byly vyrovnané, co se týče vědomostí nebo spolupráce, tak je rozděluji já.“ (Respondent 9)

Pokud i tak spolupráce hráčů nefunguje, losování je jeden ze způsobů, jak zajistit, že žáci budou výběr skupiny vnímat jako spravedlivý.

„...když speciálně pracujeme ve skupinkách, tak se losujeme, aby se náhodným losem určila skupina... a ne, že my se určujeme.“ (Respondent 1)

Během každého rozhovoru byl zmíněn kolektiv žáků. Hry podle respondentů mohou posloužit i diagnosticky a jsou tak nástrojem k prozkoumání sociálních vztahů ve třídě.

„Při didaktických hrách ve skupinách nebo ve dvojicích se ty vztahy vlastně jako ukážou. Trochu jako diagnostika kolektivu. Že vidíš tam ty konflikty. Ty typy dětí, které opakovaně jako maj ty konfliktnější povahy. A ony vlastně taky dostávají díky těm hrám nějakou zpětnou vazbu od svých spolužáků.“ (Respondent 10)

Reflexe spolupráce ve skupině by měla být součástí didaktických her třeba i z toho důvodu, že názor vrstevníka na chování žáka je podle mého názoru pro žáky v tomto věku mnohdy cennější, protože si budují skrze hru postavení v kolektivu.

Možnosti, jak podchytit to, že během hry budou všichni žáci aktivní, popisuje třeba Respondent 3: *„Změnit roli v té skupině nebo změnit skupinu úplně nebo zkusit pracovat samostatně nebo obměnu nějakou té hry, myslím, že jsou možnosti.“*

Další možné úskalí, které respondenti vnímají při hraní ve skupině, je dětská soutěživost. Pokud žák zapříčiní prohru skupiny, ze hry si může odnášet pocity smutku či hněvu na sebe samého.

„...někdy to může být i obava ze selhání ve skupině, obava z neúspěchu.“
(Respondent 7)

„Soutěžení... pak mě třeba mrzí, že je někdo poslední. Že se jim to nepovedlo, tak se snažím to udělat tak, že jsme všichni dobrý. To soutěžení...nedávaj to ty děti. Nevím, jestli je to tím, že ty sociální vztahy byly kvůli kovidu přetřhaný. Protože ony šlapaly úplně jinak v té první třídě... úplně jinak, než ještě ten kovid byl, a pak přišly úplně... jak cizí lidi. Snažím se vyvarovat soutěží, spíš stmeluju.“ (Respondent 8)

Za předpokladu, že učitel zná dobře svou třídu, může předem zvážit případná rizika hraní hry na principu soutěže. Mohlo by se totiž stát, že učitel místo ověření porozumění učivu bude řešit konflikty, kterým se dalo předejít. Nemyslím si však, že soutěžení do výuky vůbec nepatří. Žáci se díky soutěžím učí hrát čestně bez podvádění. Učí přijmout prohru, ale také vlastní výhru bez vychloubání.

8.1.3 Učitel a didaktická hra

Využívání didaktických her v hodinách nebylo pro všechny respondenty na začátku jejich praxe automatické. K didaktickým hrám si hledali cestu mnohdy i několik let. Většina z nich měla základ již z dob vlastních studií na pedagogické fakultě. Někteří respondenti také zmínili, že si nevybavují, že by oni sami na základních školách zažili aktivizující edukační metody, takže připravují hry alespoň pro své žáky, aby i oni nebyli ochuzeni.

„Myslím si, že na fakultě se nám o ní zmiňovali a nějak postupně jsem se k nim dostávala, ale spíš odpozorováním od ostatních pedagogů, které jsem pozorovala na praxích. A potom jsem to začala automaticky přejímat a zároveň si tam dávat i něco svého. Postupně jsem zjistila, že to je efektivní.“ (Respondent 4)

„S didaktickými hrami jsem se poprvé setkala na fakultě, ze své školní docházky si je nepamatuji. O to více se je užívám teď s dětmi.“ (Respondent 12)

Jako jeden z důvodů, proč respondenti rádi hrají se svými žáky hry, je zábavnost a pestrost, kterou jim hra vnáší do hodin.

„Je to zábava jak pro mě, tak pro děti.“ (Respondent 4)

„Pestřejší práce. I je aktivně vyhledávám. Ta hodina má pro mě i děti spád, je to zajímavější práce.“ (Respondent 10)

„Je to vždycky oživení té výuky, aby byla trošku pestřejší, a vždycky se z toho něco nového dozvím, jsem ráda, i když opravdu ty nové hry třeba mi i děti přinesou, které já jsem vůbec neznala. S tím, jak se mění děti a to... v čem vyrůstají, tak se mění asi i potřeba těch her. Myslím... že už, i když třeba zrovna slovní fotbal je pořád ve hře, tak jsou určitě i lákavější hry, které se dají využívat.“ (Respondent 3)

Hry ve výuce jsou zaměřené především na vlastní aktivitu žáků. V případě, že žáci sami přijdou za učitelem s tím, že mají hru, kterou by si se spolužáky rádi zahráli, učitel by jim měl dát prostor. Žáci jsou v ten moment vnitřně motivovaní, mají touhu spolužákům něco nového předat. Pokud hra bude splňovat i kritérium toho, že se žáci při hře opravdu něco nového naučí nebo procvičí a zopakují probrané učivo, pro učitele je to i zpětná vazba, jak jsou na tom žáci s porozuměním učivu.

Stejně jako je každý žák jedinečný, také každý učitel je jiný a bude upřednostňovat jiné výukové metody. Všichni respondenti mají zkušenosti s didaktickými hrami a několik z nich uvedlo, že je vhodné kombinovat didaktickou hru i s jinými výukovými metodami.

„Každému učiteli podle jeho osobnosti sedí něco jiného. A každá metoda má svoje... svoje úskalí. Nezavrhovala bych žádnou metodu. Ani výklad ne.“
(Respondent 6)

„Rozhodně záleží na přiměřeném vyvážení klasické výuky i her během hodiny.“
(Respondent 2)

Porovnání didaktické hry s klasickým výkladem bylo značně různé. Někteří respondenti výklad kombinují s didaktickou hrou, jiní zase slovo „výklad“ ve svém slovníku ani nemají, protože upřednostňují, aby se žáci učili vlastní zkušeností.

„Nejlepší je, když na to děti přijdou nějakým způsobem samy a hodně využívají vlastní zkušenosti.“ (Respondent 7)

Domnívám se, že pokud žák do hry promítne i své vlastní zkušenosti a získá si zase nové, bude si učivo také lépe pamatovat.

Učiteli obecně zabere příprava didaktické hry čas. Pokud je ale hra připravena kvalitně, během samotné realizace se učitel může naplno věnovat žákům.

„Pro mě je hra přínosná hlavně v tom, že mám během her větší možnost pozorovat konkrétní činnosti a dovednosti žáků. Mohu hru lehce uzpůsobit tomu, čeho si chci všimnout.“ (Respondent 11)

Pro učitele může být hra neocenitelným pomocníkem při zjišťování vztahů ve třídě. Kromě mapování vztahů hra může poskytnout prostor k tomu, aby učitel blíže poznal své žáky.

Respondent 8 si při rozhovoru trochu posteskl, že na hru ve výuce již není tolik času jako kdysi: *„Když to porovnáám průřezem své praxe, tak na ní bylo daleko víc času, než je to teď. Daleko víc jsem si s dětmi mohla daleko víc hrát, protože teď je víc papírování. To je můj pocit a za tím si stojím. Jsme přepapírovaní. My učitelé. Děláme úředníky, místo abychom se věnovali víc těm dětem a měli jsme víc času se jim věnovat a individuálně*

s nima pracovat... tak věčně řešíme, co máme mít novýho v počítači, v tabulkách. Já si myslím, že práce učitele není o tabulkách.“

Domnívám se, že administrativa v posledních letech značně stěžuje učitelům radost z jejich práce a bere jim čas, který by mohli věnovat přípravě hravého a smysluplného obsahu svých hodin. Přijde mi to jako velmi podceňovaný problém, kvůli kterému by mnozí učitelé mohli upouštět od aktivizujících metod výuky.

8.1.4 Silné stránky didaktické hry

Didaktická hra se řadí mezi edukační metody, které předpokládají aktivitu každého žáka. Žák má možnost uplatnit svou tvořivost, spolupracovat se spolužáky, dokázat ale i svou samostatnost a uvědomělou práci v hodině. Kromě práce s kolektivem, které se zabývala jedna z předchozích kategorií, respondenti zmiňovali řadu dalších silných stránek didaktické hry.

Respondenti kromě stmelování kolektivu nejčastěji popisovali výhody hry pro její atraktivní zábavnou formu a pochopení i náročnější látky.

„Je to výuka, kde se děti jenom nebíflují, ale cíl výuky se splní. Dělá se to zábavnou formou. Formou, která děti baví, zajímá a ani nevnímají, že se učí.“ (Respondent 6)

„...výhoda je, že dítě, které prostě to nepobírá klasickou metodou výkladovou, může pochopit díky té didaktické hře.“ (Respondent 3)

Pokud má žák možnost se aktivně zapojit do procesu vlastního učení, je velká šance, že si získané poznatky nejen zapamatuje, ale díky hře jim i porozumí.

„U tý hry je ten prožitek čili podle mě větší zapamatování, větší ukotvení, uvědomění je pevnější. Takže za mě je to určitě jedna z metod učení, která je smysluplnější, než když učitel přednáší.“ (Respondent 3)

„...činnostní učení. Zaměstnáš hlavu, smysly, ruce.“ (Respondent 10)

U učitele je velká pravděpodobnost, že již objevil způsob učení, který jemu samotnému nejvíce vyhovuje. Žák ve 3. ročníku ZŠ ten nejefektivnější způsob učení nejspíše ještě nenašel, protože ho třeba ani nehledal. Učitel by však měl mít povědomí o typech žáků, které má ve třídě. Poslech, zrak, pohyb, manipulace s předměty. Každému bude vyhovovat

něco jiného a didaktická hra může propojit všechny smysly tak, že si každý žák najde ve hře to své.

„Oni tou hravou formou skutečně více nasávají tu informaci, než kdybych je tady nějak poučovala v lavici. Mě osobně by třeba taky nebavilo, kdybych tady měla sedět hodinu a poslouchat někoho. Protože to si myslím, že se vypnou.“
(Respondent 1)

Didaktickou hru je možné zařadit do kterékoli fáze vyučovací hodiny. Každá jednotlivá fáze má své výhody. Na začátku hra motivuje, uprostřed hodiny připoutá pozornost, na závěr poslouží k relaxaci a naladění.

Respondenti nejčastěji zařazují didaktické hry v hodinách českého jazyka spíše na začátek či konec hodiny.

„Většinou hry zařazuji na začátek hodiny pro motivaci na další práci v hodině. Někdy se mi osvědčilo zařadit hru spíše doprostřed hodiny pro zpestření výuky, zvláště když jsou děti unavené nebo ztrácí pozornost.“ (Respondent 2)

„Jak kdy. Někdy na začátku, někdy na konci. Když je těžkej diktát nebo pravopisné cvičení, tak chci, aby si odpočinuli. Podle situace, jak to vycejtim. A někdy si děti samy řeknou. Veprostřed hodiny to už nedávám, ono se to pak rozjede, už je větší hluk...“ (Respondent 8)

„Ke konci. Protože už jsou moc unavení, už se tak nesoustředí jako na začátku, ta hra je nabudí.“ (Respondent 9)

Při rozhovoru dotazovaní často uváděli kromě zábavy i absenci drilu, se kterým mnozí z nich ani nesouzní, proto se spíše uchylují k aktivizujícím výukovým metodám, kde je hlavním aktérem žák a jeho aktivita. Hra otevírá také možnosti propojení učiva se skutečným životem žáků, kteří se často ptají po smyslu dané látky.

„Myslím si, že hrou je to vždycky lepší to učení a neberou to najednou jako drill. A i když je to zábava, tak některé didaktické hry mohou být prospěšné i pro život. Může to ukazovat něco, co můžou využít... a není tam potom ta otázka: A k čemu nám tohle bude? Protože vidí, že to k něčemu opravdu je.“ (Respondent 4)

Respondent 4 při rozhovoru odhalil myšlenku provázanosti didaktické hry a klíčových kompetencí a propojením s dalším druhem hry: „*Já tím, že propojuju hodně tu didaktickou hru s dramatickou hrou, tak si myslím, že třeba když jsme braly s dětmi povolání, tak si povolání děti rozehrávaly a zkoušely si rozhovor v různých pozicích. A tím si zkoušely komunikační dovednosti a jaké věty a jaká slova mohou používat s nadřazeným, podřazeným, kamarádem... a díky tomu si vlastně vyzkoušely něco takhle z té komunikativní kompetence.*“

Tuto kategorii by mohl přínosně zakončit výrok respondenta 2: „*Hra v českém jazyce oživi klasickou výuku. Všichni se zapojí, jsou aktivní. Největší radost mám především z toho, když si děti samy o hru řeknou a těší se na ni.*“

8.1.5 Zkušenosti s didaktickými hrami ze souboru

Všichni oslovení respondenti měli k dispozici soubory didaktických her, které hráli se svými žáky. Respondenti oceňovali celou strukturu her. Hry pro mě byly vysvětleny srozumitelně, díky zařazení hry a napsaném cíli věděli, kterého učiva se hra týká. Respondenti také kvitovali sepsání pomůcek, času, ukázek a případných obměn hry. Obměny respondenti využívali velmi často, protože díky nim mohli hru přizpůsobit aktuálnímu porozumění učivu či přizpůsobit hru tak, aby při ní každý zažil úspěch. Ač jsou hry zaměřené na konkrétní ročník ZŠ, podle respondentů najdou uplatnění určitě i později.

„Nechybělo mi ve struktuře her nic a líbilo se mi, jak byly členěné, že to bylo pro mě srozumitelné, takže takhle mi to určitě vyhovuje, takhle si ráda tu baterii her ponechám a budu ji využívat i v dalších letech. Myslím si, že i když je teď určena pro třetí třídu, že se k tomu můžeme vracet i v dalších letech, takže za mě je to jakoby čitelně dobře členěné, že vím, kam sáhnout.“ (Respondent 3)

Respondenti popisovali, že vyzkoušeli několik různých her, některé hry se ale často ve výpovědích opakovaly. Jednalo se třeba o Slovní trojúhelníky, které cílí na rozvoj slovní zásoby, na kterou se podle nich ve výuce českého jazyka trochu zapomíná.

„Zaujalo mě hodně her. Využili jsme třeba trojúhelníky, stavěli jsme z písmenek i ty obdélníky a čtverce. To mě překvapilo, čekala jsem takový větší výkon, takže jsem

řekla, že to určitě budu zapojovat i ve čtvrté třídě, protože jsem čekala, že budou mít lepší slovní zásobu. Mělo to pro mě velice výraznou zpětnou vazbu.“ (Respondent 9)

Respondenta 4 zaujala hra Asociační ping pong, jelikož v ní jde taktéž o vybavení si slovní zásoby: *„Mám pocit, že poslední dobou se slovní zásoba docela zužuje u dětí, protože moc nečtou. Tak tohle bylo vlastně docela zajímavé, že se snažily lovit všemožná slovíčka ze své paměti a přicházely i na slovíčka, která třeba nepoužívají, ale vědí, že je používají rodiče, takže potom je zajímavé se i zeptat, která slovíčka tam zazněla a děti je musely definovat, takže se to propojilo dál.“*

Respondenti často uváděli, že si v hrách našli i navázání na další hry či činnosti, aby využili vnitřní motivace žáků učit se.

Respondent 1 například spojil aktuálně probranou látku se slabikami, tedy s učivem, které žáci mají mít již upevněné: *„Třeba hra s vyjmenovanými slovy... a kartičkama. Ze slov jsme si ještě tvořili rýmy nebo jsme si zopakovali kolikaslabičné to jsou...“*

O využívání didaktických her s pohybovou složkou se zmiňuje více respondentů.

„Bavilo je dřepovat, děti samy si říkaly, že chtějí pumpičky dělat... nová, jednoduchá a hlavně pohybová hra.“ (Respondent 5)

„Kor děti na prvním stupni potřebují se hýbat, potřebují být aktivní.“ (Respondent 6)

Pohyb je pro děti atraktivní, nesedí v lavici, mohou se během hodiny protáhnout.

Například hry na procvičování vyjmenovaných slov mají v souboru mnoho podob tak, aby si mohl každý učitel vybrat, co by podle něj nejvíce sedělo jeho třídě.

„Třeba takové přesmyčky, tam jsem zaznamenal u dětí hlubší přemýšlení. Nešlo už pouze o takovéto slepé procvičování vyjmenovaných slov, ale o rozklíčování přesmyček, což bylo mnohem těžší.“ (Respondent 11)

To, že je nějaké řešení hry těžké, ještě však nemusí znamenat, že hra není přiměřeně náročná a žáky přeceňuje.

Díky hrám ze souboru byli podle respondentů žáci motivovaní a přáli si hrát další obměny her nebo zkoušet nové hry.

Respondenti popisovali, že v souboru našli takové hry, které uspokojily všechny žáky v jejich třídě, jelikož jde o různorodé hry.

„Jednoznačně děti byly díky hrám motivovanější. Hry umožňovaly uklidnění myšlenkové, ale naopak i větší potřebu fyzické aktivity, což mým žákům velmi vyhovovalo.“ (Respondent 11)

„Chytli se i ti méně nadaní žáci. Zkoušeli jsme třeba křížovky, Slovní hotel, minipexeso. Překvapili mě. Mile. Protože ten pravopis máme vydržené, chodili ráno na doučování. Potěšili mě.“ (Respondent 8)

Hry mají potenciál zaujmout co nejvíce žáků ze třídy tak, že se aktivně zapojí. Díky hře pak mohou prokázat, že látce rozumí a umí ji aplikovat na praktických příkladech. Mají tedy možnost zažít při hodině českého jazyka úspěch.

Respondent 10 našel pro hry v souboru i možnost propojení českého jazyka s jiným předmětem. Zároveň nejenže propojil dva různé předměty, ale dokonce spojil i dvě hry dohromady: *„Využila jsem Nebe, peklo, ráj z prostého důvodu, měli jsme pracovní činnosti a český jazyk... dvě hodiny za sebou. A to se mi zdálo velmi šikovné... tak proč to nepropojit. A hlavně tuhle tu obehnanou tu, tu skládačku samotnou, jsme opravdu nedělali. Tímhle tím vlastně propojíme oba předměty, ta hra mě zaujala z důvodu propojení pracovních činností a češtiny. A dále i z toho důvodu, že jsme ve fázi neustálého opakování a zapamatování si vyjmenovaných slov, tak mi to tam vlastně sedlo. A ještě jsem si půjčila hru s přesmyčkami a propojila to dohromady.“*

Tento příklad ukazuje, že ač může učitel dostat sestavený soubor didaktických her, záleží jen na něm, jak hry využije. Jestli tak, jak jsou připravené, nebo si je upraví či jim najde ještě jiný přesah, který nemusel původní autora her ani napadnout. Didaktická hra dává možnost učiteli vyučovat tvořivě se zapojením vlastní fantazie.

Žáci Respondenta 10 ve zmiňované kombinaci her vymýšleli vlastní úkoly pro spolužáky, které vepsali do skládačky a *„někdo v tom začal procvičovat i slovní druhy, například aby žák vyjmenoval všechny slovesa z řady vyjmenovaných slov po P.“*

Nejenže žáci byli tvořiví a aktivně se zapojovali do vymýšlení originálních úkolů pro spolužáky, ale také hru obohatili o procvičování dalšího učiva, což předčilo cíl samotné hry.

8.1.6 Výkon nebo hravost?!

Didaktická hra je založena na hravém učení žáků. Na zábavném učení bez drilu. Ne vždy však učitelé najdou ve využívání této aktivizující výukové metody v hodinách pochopení u rodičů žáků.

„Ted' mi přijde, že se to školství hodně tlačí na výkon. Ne aby děti měly radost z učení. Hlavně musíš vysvětlit, proč tu hru vlastně jsi tam zařadila, proč je důležitá, jestli to má smysl, jaký to má smysl. Moje třída... moje děti... ty to chtěj vědět a já jim to říkám. Jsou děti, které ti hned na začátku hry řeknou, že to nechťej, nebo že to nemá smysl, protože na ně rodiče hodně tlačej, co se týká toho učení... rodiče chtějí ten... dril. A děti si myslí, že hraní nebo soutěžení není učení, někteří rodiče tady hodně tlačej na ty děti. Tlačí na výkon.“ (Respondent 8)

Pokud získá učitel takovouto zpětnou vazbu od svých žáků, čeká ho hodně práce nejen s žáky, ale také s jejich rodiči. Podle mého názoru by bylo příhodné, aby učitel pozval rodiče na neformální třídní schůzku, kdy si obě strany řeknou své názory ohledně didaktických her ve výuce.

Jiný případ je ten, že didaktické hry nemusí vždy „sednout“ každému žáku ve třídě, což by se dalo považovat za slabou stránku her obecně. Třída je složena z žáků, kteří mají jiné potřeby, jiné preference a také jim vyhovuje jiný styl učení. Jeden potřebuje zapojit při učení co nejvíce lidských smyslů, druhý potřebuje jen klid, čas a osobní prostor.

„Ono jim vadí, když je něco rušnějšího, tak sami sebe napomínají, aby všechno slyšeli.“ (Respondent 1)

Regulace hluku ve třídě by mohla být součástí pravidel chování třídy a příležitost k tomu, aby žáci respektovali potřeby druhých.

Respondent 8 narazil na téma výkonu jakožto požadavku ze strany rodičů.

Mnozí žáci jsou ale také orientováni spíše na výkon. Učitel by proto měl velmi dobře znát kolektiv žáků, se kterým pracuje, aby jednotlivé edukační metody vyvažoval tak, aby uspokojil potřeby všech žáků.

„Bavili jsme se o tom s rodiči na triviích. Některé děti... Oni jsou mnohem výkonnější, když je posadíš, řekneš, že za třicet minut něco a že můžou udělat celou stránku... Mě to třeba překvapilo. Ale i takové děti jako jsou. A opravdu jim víc vyhovuje zadaná práce, kdy seděj a pracujou. Ale není to tak, že by to nechtěli dělat, ale spíš jim vyhovuje to sedění... Možná, že je to pro ně náročnější, a proto volí tu pohodlnější cestu... nevim.“ (Respondent 10)

Na svá vlastní slova Respondent 10 navazuje tak, že třídu, o které hovoří, učí od začátku tohoto školního roku. Žáci měli za sebou téměř dva roky distanční výuky z důvodu pandemie. Když se žáci vrátili do škol, jejich předchozí paní učitelka využívala převážně klasické edukační metody. Výklad, práce s učebnicí, pracovním sešitem a nakopírovanými pracovními listy. Žáci si museli přivyknout na to, že nový učitel učí jinak, než jak jsou zvyklí.

8.2 Dotazník pro žáky

Při rozdělování odpovědí do tematických skupin jsem vycházela přímo ze zadávaných otázek, kterými se na předem stanovená témata dotazuji. Veškeré citované odpovědi přepisují doslovně tak, jak je žáci napsali.

8.2.1 Oblíbená hra v českém jazyce

Úvodní otázkou jsem zjišťovala, které hry si žáci ze souboru didaktických her zapamatovali a oblíbili. Otázka zněla: Které hry hrané v českém jazyce jsou **tvoje nejoblíbenější a proč?**

Objevovaly se různé odpovědi, nejčastěji však žáci uváděli hru „čti jako“, domino a minipexeso.

Důvodem vypsání konkrétních názvů her může být fakt, že jsme s žáky tyto hry hráli častěji, protože si je přáli hrát opakovaně.

Dále žáci zmiňovali obecně hry s vyjmenovanými slovy, hry na hádání nebo hry s tabulkami.

Odůvodnění, proč tyto hry žáci mají v oblibě, však nebylo shodné. Nejčastěji žáci popisovali, že mají hry v oblibě proto, že jsou zábavné. Pro některé žáky je důležité také přemýšlení nebo fakt, že už učivo znají.

„Na vyjmenovaná slova protože jsme je probírali a jsou zábavné.“ (Žák 13)

Didaktická hra v hodinách českého jazyka je pro žáky samozřejmě atraktivní v případě, že je baví a hrají danou hru proto, že ji opravdu hrát chtějí. Proto je stěžejní, aby hra přišla žákům zábavná a něčím zajímavá, aby se mohli plně ponořit do hraní a byli vnitřně motivováni.

Jeden žák neodpověděl konkrétně, ale přímo své oblíbené hry zobecnil do výroku.

„Moje oblíbené hry jsou behací.“ (Žák 1)

Didaktické hry v hodinách českého jazyka jsou velmi často propojeny s hrou pohybovou. U žáků pohyb přímo vybízí k aktivnímu zapojení, a to se ani nemusí jednat o hru soutěživou. Hry ve výuce jsou různého charakteru, ne vždy je možné danou hru obohatit pohybem. Učitel by měl však dobře znát kolektiv vlastní třídy a vědět, zda žákům pohybové hry vyhovují.

Jedna odpověď se nevztahovala přímo k hrám ze souboru, které jsem s žáky během školního roku hrála. Šlo o hru, kterou vymysleli žáci a se spolužáky následně zrealizovali během vyučování ve třídě. Jelikož dotazník byl pro všechny žáky anonymní, nelze dohledat, zda žák byl ten, který hru vymyslel a zrealizoval, anebo byl hráčem. V obou případech je tato zpětná vazba ukazatelem toho, že hra zanechala v dotazovaném hluboký zážitek z vlastní zkušenosti se žákovskou hrou.

„Moje oblíbená hra je Pantomimum na vyjmenovaná slova protože to tam procvičujem.“ (Žák 15)

8.2.2 Aby hra zaujala

V další otázce jsem cílila na popsání toho, co v žácích probouzí silný zájem si danou hru zahrát.

Otázka zněla: Co **musí mít hra**, aby tě v českém jazyce **zaujala**?

Žáci často zmiňovali, že aby je hra v českém jazyce zaujala, musí obsahovat zábavu, vtip, pohyb či běh, zapojení více smyslů, skupinovou práci a práci ve dvojicích nebo dětské téma.

V jedné odpovědi se objevil i požadavek na regulaci hluku ve třídě při herní činnosti.

„Aby bylo ticho při hře.“ (Žák 5)

Žáci jsou různí a každému z nich vyhovuje trochu něco jiného. Při didaktické hře se obecně může předpokládat zvýšení hluku během herní činnosti, a to obzvlášť, pokud je hra propojena s pohybem a žáci tedy nesedí pouze v lavicích. Také by měl učitel předpokládat, že hluk nastane při práci ve dvojici, skupině či při hraní hry celou třídou. Je příhodné, aby si žáci s učitelem připomenuli nastavená pravidla chování ve třídě. Také je vhodné zakomponovat požadavek na pracovní šum do samotných pravidel konkrétní hry.

Někteří žáci se kromě zábavné a pohybové stránky hry zaměřují také na samotné učení se při hře.

„běhání a něco nad čím se můžu zamyslet.“ (Žák 8)

„srandovní, učící, sportovní, psací, skupinky po dvou lidech“ (Žák 7)

„Musí tam být pohybování po třídě, a musí to být zábavné a zároveň abych se něco naučila.“ (Žák 12)

8.2.3 Vlastní zapojení při hře

Další otázka je zaměřena na popis zapojení žáků při hře tak, aby žáci sami zhodnotili, zda jsou aktivní či nikoli.

Otázka zněla: **Jak** se sám/sama **zapojuješ při hře**?

Žáci ve většině případů zastávají názor, že jsou sami aktivní a stejně tak aktivní je i zbytek jejich třídy.

Aktivita je pro žáky přirozená, pokud je hra zaujme formou či obsahem.

„Snažím se hodně zapojovat a být aktivní.“ (Žák 13)

Aktivní zapojení ale nelze očekávat vždy a od všech.

„Někdy se vezu a někdy jsem aktivní.“ (Žák 16)

Pasivní přijímání herních činností může mít několik důvodů. Žák nemusí mít „dobrý den“, a tedy je na zvážení učitele, zda hru do hodiny zařadit, pokud by se nejednalo pouze o jednoho jednotlivce. Ovšem i jeden žák, který se nechce aktivně zapojit, představuje pro učitele příležitost k diferenciaci výuky. Učitel by se také měl vždy přizpůsobovat aktuální atmosféře ve třídě i za cenu toho, že připravenou hru odloží na později a využije přichystanou náhradní aktivitu či musí improvizovat.

Aktuální atmosféru ve třídě zaznamenávají také žáci.

*„Snažím se zapojit a také když tam jsou nějaké spory snažím se abys se usmířili.“
(Žák 12)*

Didaktická hra slouží učiteli také jako nástroj pro diagnostiku vztahů ve třídě. Spory, které má žák na mysli, se vztahují nejspíše k běžným neshodám při skupinové práci, například při volbě toho, čí strategii žáci využijí při hře. Neshody jsou běžné a mnohdy i očekávané. Je ale nutné, aby učitel zpozorněl, pokud se rozepře vyskytují opakovaně, a to u konkrétních jedinců. Podle mého názoru hra ve výuce tedy může odhalit závažné sociálně patologické jevy, mezi které lze zařadit zrod ostrakismu čili první fázi šikany.

Žáci také uvažují nad tím, jak strategicky postupovat při práci ve skupině.

„Většinou nechám skupinu vymyslet jakoby nápad co budeme dělat, a až pak vymýšlím a zkouším 😊.“ (Žák 14)

Je důležité, aby každý žák při práci ve skupině našel vlastní uplatnění. Didaktická hra může být žáky brána jako příležitost k uplatnění silných stránek a posilování těch slabých. Každý žák by měl mít možnost zažít při didaktické hře úspěch.

8.2.4 Co nesmí chybět ve hře

Následující otázkou se zaměřuji na kritéria, která musí obsahovat didaktická hra v hodinách českého jazyka. Otázka zněla: Co podle tebe **nesmí ve hře chybět**, aby si ji mohla **paní učitelka** s vámi zahrát?

Na tuto otázku žáci odpovídali různě. Nejčastěji odpovědi obsahovaly to, že ve hře nesmí chybět probíraná látka.

„Nemělo by v ní chybět nějaké učení.“ (Žák 17)

Žákovi podle číslu 12 nesmí ve hře chybět kromě učení také to, zda učitel ví, jestli hra bude pro žáky zábavná.

Žák 15 popisuje ve své odpovědi procvičování vyjmenovaných slov po V, protože ty jemu i paní učitelce nejdou.

Nastolená herní motivace tedy může v žácích vzbuzovat také dojem, že učivo je náročné jak pro žáky, tak i pro samotného učitele, který často hraje hru společně s žáky. Pokud učitel ukáže žákům, že také není bezchybný a je schopen se ze svých vlastních chyb poučit, přispívá to k nastolení důvěrného a bezpečného klimatu ve třídě a učitel tímto gestem ukazuje žákům svou „lidskou tvář.“ Protože pokud učitel podporuje žáky ve vyhledávání chyb, měl by jít svým žákům příkladem.

Žáci nezapomínají ani na důležitost herní skupiny, která je pro některé hry více než podstatná.

„Promyslet to protože máme ve třídě 22 dětí a chcete to rozdělit do 2 skupin takže 11 a 11 ale když to chcete hrát i vy tak to musí být 11 a 12.“ (Žák 2)

Tento žák myslí také na zapojení učitele do didaktické hry, což je pro mě i utvrzení v tom, že žáci vnímají zapojení učitele při herní činnosti a myslí na něj i při rozřazování do skupin. Je důležité, aby učitel dopředu věděl, jak bude žáky rozdělovat do skupin či jestli průběh hry nenaruší to, aby si žáci zvolili spoluhráče sami. Pokud se učitel rozhodne pro záměrné rozdělení žáků do skupin, může přispět k navázání spolupráce a vytvoření přátelských vztahů i mezi žáky, kteří spolu běžně ve třídě nekomunikují.

Žák 13 píše o dalším mnohdy opomíjeném kritériu hry.

„Že tam každý bude mít svojí roli kterou chce.“ (Žák 13)

Pokud se jedná o párovou, skupinovou či hromadnou formu hry, je důležité, aby měl každý hráč možnost uplatnění při hře. Žáci by měli mít ale také možnost vždy danou roli odmítnout a nepřijmout ji jen z důvodu, že ji nikdo z jeho spoluhráčů nechce. Ve hře, stejně jako při jiných činnostech při vyučování, by se žáci měli umět shodnout a danou situaci se pokus vyřešit třeba kompromisem. Z vlastních zkušeností však ale mohu dodat,

že je velmi běžné, že introvertní žáci se uchylují k rolím čtenářů a naopak extrovertní žáci často prezentují výsledky skupinové práce. Je proto potřeba role střídat a vyvažovat. Pokud je ve třídě nastavené bezpečné klima, introvert by neměl mít panický strach z mluvení před třídou, jelikož při hře se nemusí bát klasifikace a prezentuje jen to, co si sám osobně prožil a zažil. Extrovert také nemusí mít vždy „extrovertní chvilku“ a mluvit před třídou by mu mohlo být v daný okamžik nepříjemné.

Žáci na otázku odpovídali také tak, že zvažovali tvorbu her a herní pravidla a jejich zadávání učitelem.

„Aby se nezdržovalo.“ (Žák 5)

„Nějaké řešení.“ (Žák 8)

„Musí to promyslet napsat a taky zkontrolovat.“ (Žák 11)

„Přemýšlení a zvláštnost, ať je to jiné od dalších her.“ (Žák 14)

Tyto odpovědi jsou ukazateli toho, že žáci vnímají, že hry nejsou pouhou improvizací učitele v hodinách. Je nutné popsat stručně, jasně a výstižně pravidla hry a předejít tak zbytečným doplňujícím otázkám žáků, které akorát navyšují časovou dotaci hry. Didaktická hra by neměla být bezúčelná, má pokaždé předem stanovený a sepsaný cíl, který umožní učiteli hru zpětně vyhodnotit. Pokud by učitel sám nevěděl, jak při hře postupovat, nebudou to vědět ani jeho žáci, protože je hra evidentně nedomyšlená.

8.2.5 Pocity

Další otázka byla zaměřena na pocity žáků. Otázka zněla: Jak bys **pojmenoval/a pocity**, které prožíváš, když hraješ během českého jazyka hry?

Žáci odpovídali, že během hry prožívají pozitivní pocity. Při hře se baví, cítí se šťastně, mají radost jak ze samotné hry, tak i z toho, že při hře mohou přemýšlet.

„Jsem šťastná.“ (Žák 9)

„Pociťuji radost protože paní učitelky pro nás dělají první poslední až asi do půlnoci.“ (Žák 15)

„Radost z přemýšlení.“ (Žák 16)

Pozitivní pocity obecně zažívá člověk, když jsou jeho životní potřeby uspokojeny. Učitel se může přesvědčit, že se při hře žáci cítí komfortně, pokud jsou žáci aktivní, veselí a spolupracují ve skupině.

Žák 12 nepojmenoval pocity z her hraných v hodinách českého jazyka přímo.

„Nemyslím si, že je to učení ikdyž se učím.“ (Žák 12)

Žák nevyjádřil vlastní pocity, ale je možné tento výrok interpretovat tak, že oceňuje, že učení probíhá činnostní formou díky hře ve výuce. Hra zapojuje lidské smysly, dává prostor k rozvoji tvořivosti, fantazie, komunikačních dovedností a osobnosti. Žáci vše prožívají společně se spolužáky a učitelem.

Žáci odpovídali na otázky pravdivě a dva z nich upřímně odpověděli, že je nebaví každá realizovaná hra v hodinách českého jazyka. Každý žák má jedinečnou osobnost, a proto je důležité neopomínat fakt, že se učitel hrou pokaždé nemusí zavděčit všem žákům. Žáci mají různé zájmy a také představy o náplni hodiny. Proto by učitel měl monitorovat, zda nezadáva pouze jeden určitý druh didaktické hry v hodinách. Pestrost didaktických her zajistí, že má učitel větší šanci zaujmout všechny žáky.

„Někdy mě to baví a jindy zase moc ne. Je to takové smíšené ale je opravdu výmečné když mě to nebaví.“ (Žák 4)

„Některé hry po pravdě mě jakoby moc nebaví takže asi takový zvláštní pocit ale jindy zábavu radost.“ (Žák 14)

8.2.6 Pomáhá mi hra?

Pro zjištění, zda didaktické hry přijdou žákům důležité pro jejich rozvoj, jsem zvolila jednu uzavřenou a jednu otevřenou otázku. Otázky zněly: Když hrajete během českého jazyka hry, **pomáhá ti to v něčem?** Pokud jsi odpověděl/a **ano**, **v čem konkrétně?**

Všichni žáci až na dva odpověděli na první otázku tak, že jim hry hrané v hodinách českého jazyka pomáhají.

„Rozhodně ano.“ (Žák 4)

„Ano pomáhá.“ (Žák 6)

A pokračují vysvětlením, proč napsali, že jim hra pomáhá. Žáci často uvádějí, že si díky hře procvičí a zopakují již probranou látku, učí se mimo školní lavice a bez učebnic a pozorují vlastní posun.

„V tom že jsem třeba neuměla vyjmenovaná slova a v té hře jsem se to naučila.“
(Žák 9)

„Učím se sice ale zábavnou formou.“ (Žák 13)

„I když to umím zopakují si věci co jsem se předtím učila.“ (Žák 14)

Hra se pro žáky stává také cestou k dosažení úspěchu během vyučování. Pokud není hra zaměřena čistě výkonnostně a nevyžaduje určení vítězů a poražených, má opravdu každý žák možnost radovat se z vlastního pokroku. Navíc pokud bude didaktická hra v hodinách využita opakovaně, žák může sám pozorovat svůj individuální posun.

Žák 1 odpověděl na otázku nejdříve *„trochu jo“*. Svou odpověď ale škrtl a přepsal ji na *„ne“*. Žák 10 odpověděl *„ne“*. I když odpověď nenabízela možnost pokračování ve vysvětlování, proč tomu tak je, žáci se sami přihlásili a zeptali se, co mají dělat. Požádala jsem je, ať vysvětlí, proč si myslí, že jim hra v hodinách českého jazyka nepomáhá.

„Protože jsem v tom dobrý.“ (Žák 1)

„Protože to hned zapomenu.“ (Žák 10)

Pro ty žáky, kteří již učivo bezpečně ovládají, může hra posloužit jako příležitost prokázat, že tomu tak skutečně je a porozumění učivu není jen povrchové. Souběžně nelze opomenout ani upevňování sociálních vztahů a poskytnutí pomoci či podpory těm spolužákům, kteří učivo ještě nemají upevněné. Pokud žáku přijde, že učivo po hře zapomene, a tedy má pocit, že si ze hry nic neodnáší, je potřeba klást větší důraz na závěrečné vyhodnocení hry. Žáci by také kromě reflexe spolupráce se spoluhráči měli být schopní i sebereflexe vlastního jednání.

8.2.7 Proč hrajeme hry v hodinách českého jazyka

Závěrečná otázka je shrnutím toho, zda žáci vědí o pravém důvodu využívání didaktických her v hodinách českého jazyka.

Otázka zněla: **Proč podle tebe paní učitelka používá hru v hodině českého jazyka?**

V odpovědích se vyskytuje kombinace zábavy a hry. Učit se z učebnic a v lavicích žákům přijde nudné. Žáci popisují, že se při hře učí, procvičují učivo a zároveň se také pobaví.

„Aby jsme se učili hrou.“ (Žák 1)

„Protože nás to baví a zároveň se tím učíme.“ (Žák 8)

„Proto že český jazyk je velmi těžký a tak nám tou hrou chce udělat zábavný učení.“ (Žák 11)

„Aby se procvičovalo téma které se právě učíme.“ (Žák 14)

Učitel, který se rozhodne využít didaktickou hru ve vyučovací hodině, by proto neměl zábavnou složku hry snižovat. Ovšem neměl by zapomínat, že zábava není při didaktické hře to hlavní. Didaktický cíl by měl být vždy naplněn a pro účely zpětného vyhodnocení cíle by měl být didaktický cíl pokaždé i písemně zapsán. Pokud by však hra přerostla jen v zábavu, učitel musí rychle zvážit, zda hra není pro žáky moc jednoduchá. Jednoduchá hra může žákům dát důvod k tomu, aby si mysleli, že je jejich učitel podceňuje. Při složité hře by zase žáci mohli vnímat jen samotné učivo a strach z vlastního selhání. Učitel by se tak mohl nechtěně dopustit didaktizace hry. Učitel tedy činnost sice nazval hrou, ale žáci v ní žádné herní prvky nezaznamenali.

8.2.8 Závěrečné doplnění

Na závěr dotazníku jsem žákům dala prostor k případnému doplnění, zda mi ještě chtějí něco vzkázat k hrám ve výuce.

Větu jsem formulovala následovně: Tohle je tvůj prostor, pokud bys chtěl/a paní učitelce ke hře **ještě něco vzkázat**:

Nejčastější vzkazy se týkaly poděkování za hry a ujištění, že pro žáky byly hry v hodinách zábavné a že je hráli rádi.

„Děkuji za hry které jste pro nás připravila byli to super hry. Děkuji vám moc.“ (Žák 2)

„Ty hry co pro nás děláš mě moc baví.“ (Žák 12)

Jelikož jsou žáci zvyklí na sebereflexi a oceňování spolužáků, mezi odpověďmi se vyskytlo i další ocenění pro mě samotnou.

„Moc si tvé práce cením. Zírám nad tím že to stíháš vymýšlet. Děláš to přesně takové že se něco naučím a zároveň tak aby nás to bavilo. Děkuji.“ (Žák 4)

*„Ty hry mě moc bavili a taky jsem ráda že jsem tě potkala. I*** skvělá práce Aničko I*“ (Žák 11)*

Těchto upřímných slov od žáků si velice vážím, je to pro mě cenná zpětná vazba, že žáci berou didaktické hry jako nejen zábavné, ale přínosné pro jejich učení.

9 Soubor didaktických her

Součástí praktické části diplomové práce bylo vytvoření vybraného souboru didaktických her. V souboru se objevují jazykové didaktické hry, mnohdy propojené s pohybem. Hry cílí především na **procvičování** jazykových jevů objevujících se v českém jazyce ve 3. ročníku ZŠ, nechybí však ani zaměření na komunikaci a stylistické dovednosti žáků. Ač jde v hrách především o jazyk, hry rozvíjí u žáků také postřeh, paměť, představivost a fantazii, schopnost spolupráce či tvořivost. V souboru se nachází hry, které jsem vytvořila, nebo jsem upravila hry, které jsem již znala. Vzhledem k tomu, že mnohé z her se objevují v různých variantách i jinde, odkazuji v poznámkách pod čarou vždy na ten nejbližší zdroj. Názvy jednotlivých kategorií her jsem volila za účelem co největší praktičnosti pro učitele a učitelky 3. ročníků ZŠ, jelikož odrážejí probírané učivo v průběhu celého školního roku. Hry se pohybují okolo časové dotace 5 až 25 minut, některé jsou nenáročné na pomůcky, jiné vyžadují přípravu. Mezi pomůcky ke hrám často zařazuji stíratelné tabulky a fixy. Žáky 3. ročníku ZŠ lákají obecně hry s papírem, tabulka je za mě ale ekologičtější variantou, která papír může mnohdy se stejným efektem nahradit. Všechny hry se dají hrát ve třídě, případně na školní chodbě, některé by byly vhodné i při vyučování venku, například na školní zahradě či během školy v přírodě. Hry by měly být zakončeny reflexí, sebereflexí a případným vyhlášením výsledků.

Seznam didaktických her

Hry na upevnění učiva českého jazyka 2. ročníku ZŠ

- Pumpičky pumpují
- Abeceda
- Kdopak jsem?
- Hledačka
- Čárka nebo kroužek?
- Pojmenuj mě

Hry na obohacování slovní zásoby

- Asociační ping pong
- Bingo cizích slov

- Slovní trojúhelníky
- Křížovka

Hry na procvičování vyjmenovaných slov

- Slovní hotel
- Vyjmenované bingo
- Druhá ruka píše
- Nebe, peklo, ráj
- Myslím si vyjmenované slovo, které...
- Přesmyčky
- Lov mouchy

Hry na procvičování slovních druhů a jejich mluvnických kategorií

- Od podstatných jmen po citoslovce
- Slovní fotbal
- Hoď a slož
- Domino
- Podstatné jméno na...
- Pádová štafeta
- Cestování časem
- Minipexeso

Hry na procvičování skladby

- Tvoříme společně věty
- Bavíme se v souvětích
- Najdi si mě

Hry na rozvoj komunikace a stylistických dovedností

- Host v rádiu
- Příběh, který se mi (ne)stal
- Bylo, nebylo
- Pokračuj
- Řekni to svým obličejem

- Netradiční čtení
- Jménolamy
- Co se skrývá za tabulí?
- Na koncertě

9.1 Hry na upevnění učiva českého jazyka 2. ročníku ZŠ

První kapitolu didaktických her tvoří hry, které zopakují a zafixují učivo předchozího ročníku (hlásky, abeceda, psaní i/í po měkkých souhláskách, psaní y/ý po tvrdých souhláskách, psaní slov se skupinami dě, tě, ně, bě, pě, vě, mě a psaní slov s u/ú/ů). Hry je vhodné hrát v prvních měsících nového školního roku (září a říjen), uplatnění však najdou i později.

Pumpičky pumpují

Didaktický cíl: Žák rozezná samohlásky a souhlásky ve slovech.

Forma: hromadná

Čas: 10 minut

Pomůcky: žádné

Popis hry: Žáci stojí v kruhu a učitel zadá jakékoli slovo. Žáci po směru hodinových ručiček říkají po jednotlivých hláskách vybrané slovo a „pumpují“ kolena, a tím si udávají sami tempo a rytmus. Pokaždé, když na žáka vyjde samohláska, udělá dřep.

Ukázka: Ve slovu „žirafa“ jsou celkem tři samohlásky. Tři žáci tedy budou pumpovat.

Obměna: Občas zařadit i slovo neobsahující samohlásku, například krk, prst, vlk atd.

Abeceda

Didaktický cíl: Žák zopakuje abecedu a spolupracuje se spolužáky.

Forma: hromadná

Čas: 10 minut

Pomůcky: osobní věci konkrétních žáků a společné vybavení třídy, stopky

Popis hry: Žáci mají za úkol v časovém limitu 5 minut sestavit řadu z věcí, které představují abecedu, například A jako aktovka, B jako balon atd. Po uběhnutí časového limitu žáci svou seřazenou abecedu představí popisem jednotlivých předmětů současně se zhodnocením spolupráce. Následně všechny využitě věci žáci uklidí zpět tam, odkud je přinesli.

Obměna: Po prvním pětiminutovém pokusu zařadit ještě jedno kolo, tentokrát pouze na 3 minuty. Žáci by také měli mít čas probrat strategii dalšího postupu.

Doporučení: Je vhodné žáky při vysvětlování pravidel ještě upozornit na to, že mají používat pouze věci, které jsou jejich osobní nebo součástí vybavení třídy.

Kdopak jsem?

Didaktický cíl: Žák aplikuje své dosavadní znalosti o řazení slov podle abecedy.

Forma: hromadná

Čas: 15–20 minut

Pomůcky: samolepicí bloček se jmény

Popis hry: Učitel předem napíše na lístečky ze samolepicího bločku křestní jména, která začínají na shodná písmena tak, aby žáci museli při hře aplikovat své znalosti o učivu abecedy. Každému žákovi bude učitelem přilepen na čelo lísteček se jménem, nesmí se na něj ovšem podívat, jinak už pro něho nebude hra hrou. Žáci s lístečky na čelech chodí od spolužáka ke spolužákovi a na jeho otázku: „Kdopak jsem?“ mu prozradí jeho přidělené jméno, následně mu spolužák prozradí po vyřčení otázky to jeho (nebo obráceně). Společným cílem žáků je seřazení všech podle abecedy. Když všichni žáci stojí v řadě a jednomyslně se shodnou, že jsou připraveni na kontrolu, učitel vyzve žáky, aby si sundali papírky. Kontrola probíhá tak, že si žáci sundají papírky a posoudí, zda stojí na správném místě, případně se přesunou.

Ukázka: Adéla, Aneta, Anna, Artur atd.



Obrázek 1 Kdopak jsem?

Doporučení: Pokud hru zkoušíte poprvé, pro žáky bude jistě jednodušší, pokud od každého písmene bude omezený počet křestních jmen (třeba pět). Jestliže budou ve hře pouze křestní jména začínající od jednoho stejného písmena, je nutné počítat s předpokladem, že hra zabere žákům více času.

Technické doporučení: Pokud jednotlivé lístečky z bloku odtrhnete ze strany na stranu a ne odspodu nahoru, lístečky se nebudou rolovat a budou v jedné rovině.

Hledačka

Didaktický cíl: Žák zopakuje tvrdé a měkké souhlásky.

Forma: hromadná

Čas: 10 minut

Pomůcky: lístečky s větami, losovátko se jmény žáků

Popis hry: Učitel zadá instrukci, například „Najděte větu, která obsahuje dlouhé tvrdé y po tvrdé souhlásce R.“ Žáci chodí po prostoru třídy a hledají lístečky s větami. Když najdou větu, která splňuje zadanou instrukci, jdou se posadit zpět na své místo na koberci. Aby však neprozradili spolužákům, kde se věta nachází, ještě chvíli poté, co větu objeví, chodí po prostoru. Jakmile sedí všichni žáci, učitel vylosuje jednoho žáka, který větu s lístečkem zvedne a přečte ji. Následně vrátí lísteček na své místo. Hra pokračuje až do vyčerpání všech připravených vět na lístečcích.

Ukázka:

- Ze země vylezla žížala.

- Na louce jsem viděla poletovat motýla.
- Chtěl bych mít doma krokodýla.
- Tygr je mé oblíbené zvíře.
- U rybníčku jsme objevili žabku.
- Přes cestu nám přeběhl zajíc.

Obměna: Obdobně může učitel využít hru k opakování psaní u/ú/ů, slov se skupinami dě, tě, ně, bě, pě, vě, mě atp.

Čárka nebo kroužek?

Didaktický cíl: Žák zopakuje pravidla pro psaní písmen *u, ú* a *ů*.

Forma: individuální/hromadná

Čas: 5 minut

Pomůcky: papíry s nápisy, připravená slova s *u, ú* a *ů*

Popis hry: Žáci se rozmístí po třídě. Učitel rozmístí tři papíry do jedné linie s nápisy: ZAČÁTEK SLOVA, PROSTŘEDEK SLOVA, KONEC SLOVA. Učitel čte připravená slova s *u, ú* a *ů* a žáci si stoupají k papírům s nápisy podle vlastního uvážení. U papíru s nápisem předvedou, o jaké u/ú/ů se podle nich jedná → pokud jde o slovo s *u*, žák stojí na místě, ruce podél těla v upažení; pokud jde o slovo s *ú*, žák ruce vzpaží; pokud jde o slovo s *ů*, žák vytvoří z paží kroužek.

Ukázka:

- nůžky, únor, borůvka, sůl, ústa, růže, dolů, pět prstů atd.

Pojmenuj mě

Didaktický cíl: Žák zopakuje psaní slov s *ě*.

Forma: individuální

Čas: 10 minut

Pomůcky: stíratelná tabulka a fix pro každého žáka

Popis hry: Učitel rozvěsí po třídě či chodbě obrázky, které představují slova obsahující ě. Žáci hledají obrázky. Obrázky pojmenují a slova zapíší na tabulku. Učitel může zvolit kritérium, kolik obrázků nejméně musí žáci pojmenovat a zapsat, například pět obrázků.

Ukázka:

- příklady slov: dědeček, měsíc, hvězdy, kotě, oběd, květák, koště, zpěv, město, jehně atp.

9.2 Hry na obohacování slovní zásoby

Obohacování české slovní zásoby, seznamování se s cizími slovy a procvičování vztahů mezi slovy – učivo, na které je zaměřena tato skupina her.

Asociační ping pong

Didaktický cíl: Žák si vybaví vlastní slovní zásobu při rychlém vybavování si slov.

Forma: párová

Čas: 5 minut

Pomůcky: kartičky s tématy

Popis hry: Žáci sedí naproti sobě. Vylosují si kartičku s tématem. Následně jeden žák řekne asociaci, která ho jako první k tématu napadla. Druhý žák naváže s vlastní asociací. Vyhrává ten, který dokáže vymyslet slovo jako poslední, a to za předpokladu, že jeho protihráč nevymyslí slovo do 10 vteřin.

Doporučení: Tato hra nabízí propojení s jiným vyučovacím předmětem a využití již probraného tématu. V prvouce se například nabízí témata živočichové, jarní rostliny, houby, lidské tělo, ekologie a sluneční soustava.

Bingo cizích slov¹

Didaktický cíl: Žák rozšiřuje a upevňuje znalost cizích slov.

Forma: párová

Čas: 15 minut

¹ Obdobnou hru najdeme i v dalších publikacích, např.: (Ginnis, 2017, s. 77–78). Volila jsem taková slova, se kterými se žáci běžně setkávají, ale neumí je často pojmenovat vlastními slovy.

Pomůcky: stíratelná tabulka a fix pro každého žáka, kartičky s cizími slovy a jejich významy (mnohdy synonymy), tabule s křídou

Popis hry: Žáci si na stíratelnou tabulku vytvoří hrací pole na hru bingo, které má devět políček (3 x 3). Učitel předem vypsál na tabuli několik slov, přibližně tak o pět více, než by se vešlo do hracího pole, o kterých si učitel myslí, že je žáci buď neznají, nebo patří do jejich pasivní slovní zásoby. Žáci si z tabule vyberou devět slov, která vepíší do jednotlivých políček. Vybírání slov tedy zajišťuje ve hře i prvek náhody. Následně učitel losuje kartičky, vždy přečte význam cizího slova a žáci vyškrtnou slovo, o kterém si myslí, že mu náleží daný popis. První, kdo vykřikne „bingo“, vyhrává, je však důležité ověřit, že žák vyškrtnl opravdu ta správná slova.

Ukázka:

- INTERVIEW = rozhovor
- LEGITIMACE = průkaz, oprávnění
- DISKUZE = debata
- EMPATIE = vcítění
- HARMONIE = soulad, vyrovnanost
- ANTONYMA = slova opačného významu
- EGOISTA = sobec, člověk, který jedná jen ve vlastní prospěch
- BANALITA = bezvýznamná věc
- KVANTITA = množství
- BICYKL = jízdní kolo
- VULKÁN = sopka
- PARAGON = účtenka
- HISTORIE = minulost (dějiny, dějepis)
- INSTRUKCE = návod, pokyny

Doporučení: Bylo by chybou opomenout poukázání na využití binga jakožto hazardní hry v reálném životě. Učitel má výbornou příležitost po hře ukázat na pravděpodobnost výhry a prohry.

Slovní trojúhelníky²

Didaktický cíl: Žák procvičí českou slovní zásobu.

Forma: individuální

Čas: 5 minut

Pomůcky: papír a tužka pro každého žáka, kartičky s písmeny

Popis hry: Žáci si na papír budou vytvářet slovní trojúhelníky. Na vrcholu trojúhelníku bude písmeno, které si vylosovali. Pod ním bude třípísmenné slovo začínající na vylosované písmeno, pod ním pětípísmenné, sedmípísmenné atd. Žáci se snaží o vytvoření co největšího trojúhelníku ze slov, začínající na jedno shodné písmeno.

Ukázka:

M	S
MUŽ	SEN
MORČE	SMETÍ
MINISTR	SLEPICE
MANAŽERKA	SLUNEČNÍK
MIMOZEMŠŤAN	

Obrázek 2 Slovní trojúhelníky

Doporučení: Žákům můžeme pro usnadnění poskytnout čtverečkovaný papír.

Obměna 1: Také můžeme zvolit náročnější variantu trojúhelníků → slova v trojúhelníku musí začínat i končit shodným písmenem.

A
ARA
ANETA
ABECEDA
ADVOKÁTKA
AUTOOPRAVNA

Obrázek 3 Slovní trojúhelník A

² Obdobnou hru najdeme i v dalších publikacích, např.: (Pišlová, 1996, s. 60). Simona Pišlová sepsala hru, která je obdobná s mou první obměnou, tedy, že slovo začíná a končí stejným písmenem. Tuto variantu hry vnímám ale jako poněkud náročnou a mohla by některé žáky odradit již na začátku hraní.

Obměna 2: Můžeme se s žáky zaměřit i na jiné tvary, například žákům dobře známé čtverce či obdélníky, trojúhelníky pro ně budou ale nejspíše atraktivnější, protože u trojúhelníků musí brát v úvahu i stupňování počtu písmen ve slově. Čtverce nebo obdélníky ale může učitel navrhnout těm žákům, pro které by sestavení slovních trojúhelníků bylo moc náročné.

P	E	K	A	Ř
P	E	T	R	A
P	A	L	M	A
P	E	P	Í	K
P	Í	S	E	K

Obrázek 4 Slovní čtverec

K	R	Á	L
K	Á	J	A
K	I	L	O

Obrázek 5 Slovní obdélník

Křížovka

Didaktický cíl: Žák si vybaví vhodná antonyma/synonyma.

Forma: individuální

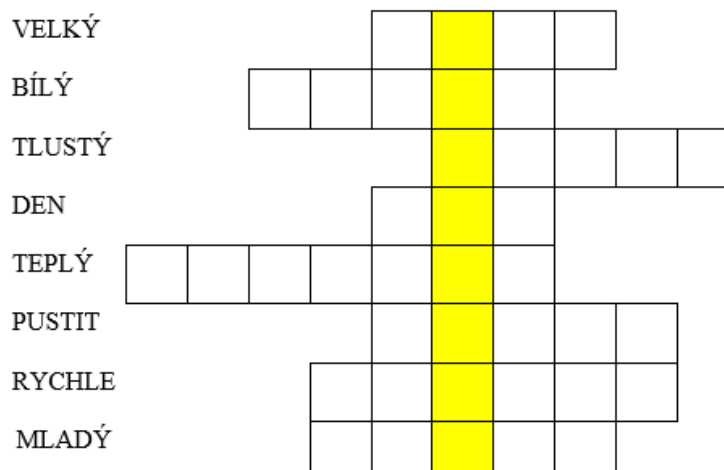
Čas: 5 minut

Pomůcky: křížovka pro každého žáka, psací potřeby

Popis hry: Každý žák dostane křížovku, kterou následně samostatně vyluští.

Ukázka:

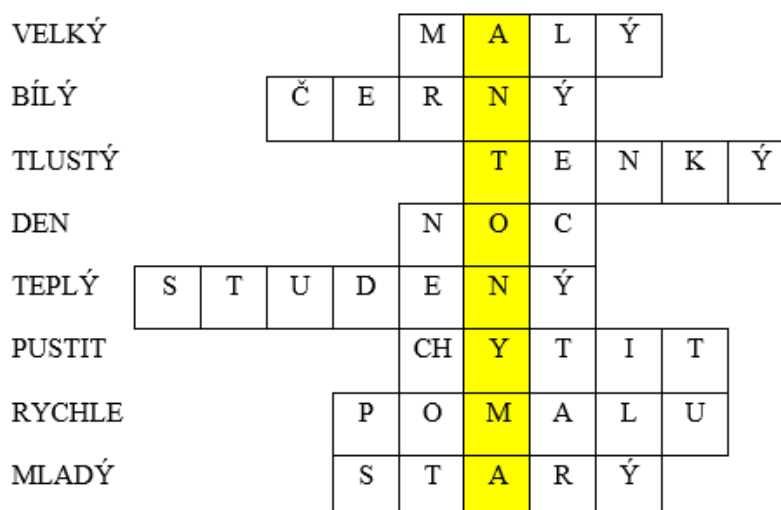
Doplň do křížovky slova protikladná:



Tajenka: Slova protikladná nazýváme také jako _ _ _ _ _ .

Obrázek 6 Křížovka antonyma zadání

Řešení:

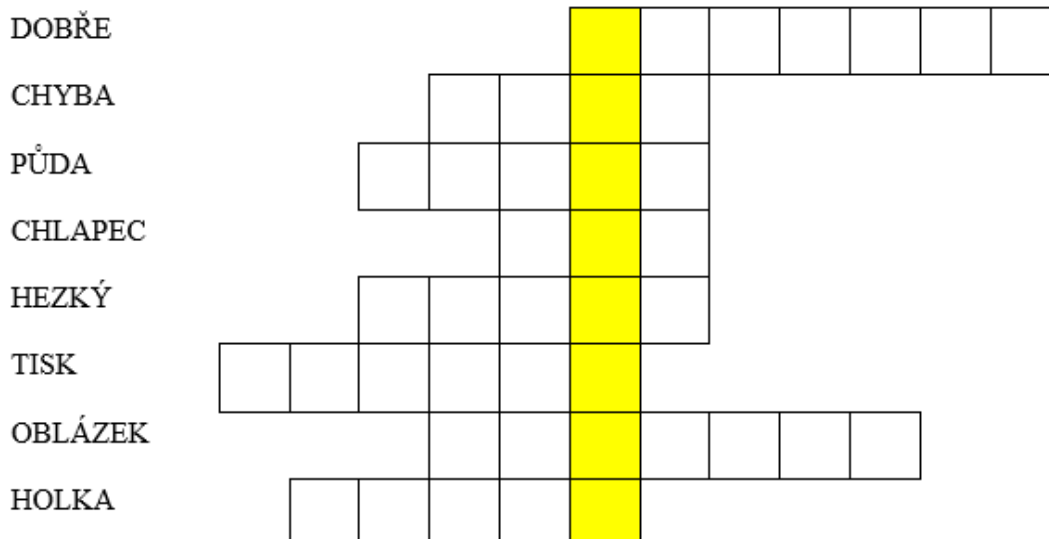


Tajenka: Slova protikladná nazýváme také jako **antonyma**.

Obrázek 7 Křížovka antonyma řešení

Doporučení: Spřežka CH se píše do jednoho políčka, když na to učitel žáky předem upozorní, předejde možným případným otázkám či nedorozuměním při řešení křížovky.

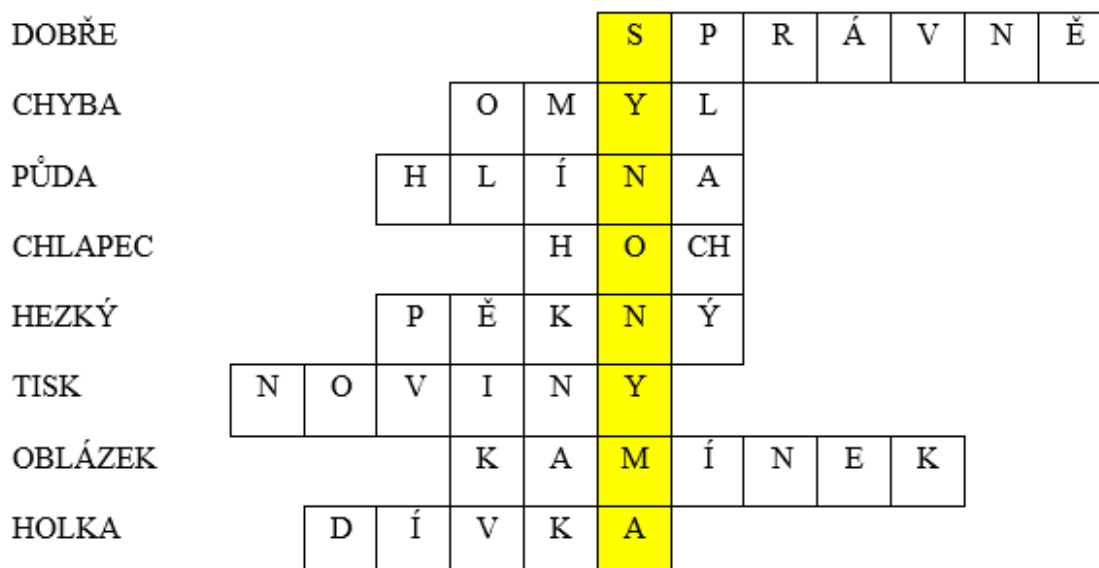
Obměna: Doplni do křížovky slova souznačná:



Tajenka: Slova souznačná nazýváme také jako _ _ _ _ _ .

Obrázek 8 Křížovka synonyma zadání

Řešení:



Tajenka: Slova souznačná nazýváme také jako **synonyma**.

Obrázek 9 Křížovky synonyma řešení

9.3 Hry na procvičování vyjmenovaných slov

S vyjmenovanými slovy se setkávají žáci poprvé ve 3. ročníku ZŠ. Procvičování již probraných řad vyjmenovaných slov je podstatnou a neodmyslitelnou součástí výuky českého jazyka a didaktické hry jistě zpříjemní nejednomu žákovi mnohdy tak nesnadné osvojování této náročné látky. Jako první didaktickou hru uvádím „Slovní hotel“, která je zaměřená na slova příbuzná. Poznatek, že slova příbuzná spolu významem souvisejí a mají společnou část (kořen), žákům dopomůže při pozdějším určování slov příbuzných k vyjmenovaným slovům.

Slovní hotel

Didaktický cíl: Žák identifikuje slovní kořen příbuzných slov.

Forma: individuální

Čas: 10 minut

Pomůcky: obrázek domečku a psací podložka s klipem pro každého žáka, psací potřeby, lístečky s příbuznými slovy

Motivace: Slova příbuzná vyrazila na rodinný výlet a ke konci dne by se ráda ubytovala v hotelu. Setkala se však s problémem hned na recepci! Že prý jsou moc dlouhá a nevešla by se do pokojů, proto se musí rozdělit na menší části a ubytovat se v samostatných pokojích s názvy PŘEDPONOVÁ ČÁST, SLOVNÍ KOŘEN, PŘÍPONOVÁ ČÁST. Slova příbuzná jsou dost zmatená, jak mají vlastně postupovat. Pomůžete jim?

Popis hry: Žáci se po úvodní motivaci rozejdou po třídě a hledají lístečky s příbuznými slovy. Když naleznou lísteček, zapíší si do tabulky rozbor daného slova. Takto pokračují až do nalezení a zapsání posledního příbuzného slova. Hra bude ukončena společnou kontrolou.

Ukázka: učebnice, zaučit, učitel, doučit, učitelka, nauč atd.

SLOVNÍ HOTEL PRO PŘÍBUZNÉ		
PŘEDPONOVÁ ČÁST	SLOVNÍ KOŘEN	PŘÍPONOVÁ ČÁST
ZA-	-UČ-	-EBNICE
	-UČ-	-IT
	-UČ-	-ITEL
DO-	-UČ-	-IT
	-UČ-	-ITELKA
NA-	-UČ-	

Obrázek 10 Slovní hotel

Obměna: Lze hrát i bez předem připravených příbuzných slov. Stačí zapsat na tabuli kořen slova (např. HRAD) a žáci budou do tabulek dopisovat vhodné předpony a přípony.

Doporučení: Pro větší přehlednost lze do domečků dotvořit linky podle počtu nachystaných slov.

Vyjmenované bingo

Didaktický cíl: Žák si vybaví znalost věcného významu vyjmenovaných slov.

Forma: individuální

Čas: 10 minut

Pomůcky: stíratelná tabulka a fix pro každého žáka, obrázky vyjmenovaných slov

Popis hry: Žáci si na stíratelnou tabulku vytvoří hrací pole na bingo, které má 3 x 3 okénka. Učitel zvolí řadu vyjmenovaných slov, kterou je potřeba aktuálně procvičit. Žáci vzhledem k malému počtu okének (až na vyjmenovaná slova po Z) nemohou vypsát všechna vyjmenovaná slova z určité řady do hracího pole. Proto si náhodně vybírají. Po nachystání všech tabulek začíná hra. Učitel ukazuje (či promítá) obrázky, které představují vyjmenovaná slova.

Ukázka:

mlýn	plýtvat	lysý
plyš	vzlykat	pelyněk
lýko	plynout	blýskat se

Obrázek 11 Vyjmenované bingo

Obměna: Tuto hru je možné zařadit po probrání jedné řady vyjmenovaných slov, ale i po celkovém probrání všech řad.

Doporučení: Bylo by chybou opomenout poukázání na využití binga jakožto hazardní hry v reálném životě. Učitel má výbornou příležitost po hře ukázat na pravděpodobnost výhry a prohry.

Druhá ruka píše

Didaktický cíl: Žák procvičí pořadí vyjmenovaných slov.

Forma: individuální

Čas: 15 minut

Pomůcky: online generátor náhodných čísel k promítnutí (případně mít připravené papírové lístečky pokud nechcete nebo nemůžete využít techniku), stíratelná tabulka a fix pro každého žáka

Popis hry: Nejprve společně spočítejte, kolik je celkem vyjmenovaných slov po B, L, M, P, S, V nebo Z, a to zadejte jako nejvyšší možnou hodnotu do generátoru. Generátorem náhodných čísel vygenerujte číslo. Podle čísla, které padne, žáci píší svou nedominantní rukou na stíratelnou tabulku vyjmenované slovo, které náleží danému pořadí v řadě vyjmenovaných slov.

Ukázka: Vyjmenovaných slov po B je celkem třináct. Generátor náhodných čísel, který má spodní hranici číslo jedna a horní hranici číslo třináct, vygeneruje číslo šest. Žáci si sami odpočítají, jaké vyjmenované slovo je šesté v pořadí a napíší na tabulku nedominantní rukou (pravák píše levou a levák píše pravou) slovo „nábytek“.

Doporučení: Je velmi motivační, pokud se učitel do hry zapojí spolu s žáky.

Nebe, peklo, ráj³

Didaktický cíl: Žák vytvoří jazykovou hru pro své spolužáky, při které aplikuje znalosti o vyjmenovaných slovech. Žák procvičí vyjmenovaná slova.

Forma: individuální a párová

Čas: 25 minut (nutno počítat i s přípravou skládačky a vymýšlením úkolů)

Pomůcky: papíry A4, nůžky, psací potřeby

Popis hry: Každý žák si složí z papíru skládačku, která je nezbytná pro hru s papírem Nebe, peklo, ráj. Následně pro spolužáky vymyslí osm jazykových úkolů. Žáci své hry Nebe, peklo, ráj s nachystanými úkoly aplikují v praxi se spolužáky. Naleznou si po prostoru třídy herního partnera, který si nejprve vybere vyjmenované slovo (žák pohybuje se skládačkou podle počtu hlásek ve slově), číslo (žák pohybuje skládačkou a přitom počítá), nakonec si vybere znovu číslo, pod kterým se ukrývá připravený úkol. Spolužák splní úkol a jejich role se vymění a následně si hledají další herní partnery.

³ Obdobnou hru zaleženou na principu skládačky Nebe, peklo, ráj najdeme i v dalších publikacích, např.: (Škodová a Lisá, 2020, s. 78–80). Ve zmíněné publikaci je hra zaměřena na upevnění slovní zásoby, já jsem skládačku využila za účelem procvičení vyjmenovaných slov.

Návod na složení skládačky: Z papíru A4 vytvořte čtverec. Přiložte roh čtverce k jeho středu a zopakujte to tak i se zbylými třemi rohy. Otočte. Přehněte rohy čtverců ke středu a následně čtverec přehněte napůl a skládačku rozevřete. Na vzniklé čtyři čtverce žáci napíší libovolná čtyři vyjmenovaná slova, vnitřní trojúhelníky označí číslicemi 1–8. Pod číslice napíší jazykové úkoly pro spolužáky.

Ukázka:

Vyjmenovaná slova ze všech řad (B, L, M, P, S, V a Z)

- 1) Ukaž mi druhé vyjmenované jméno po Z.
- 2) Vyjmenuj vyjmenovaná slova po L pozpátku.
- 3) Řekni pět příbuzných slov k vyjmenovanému slovu BÝT.
- 4) Jaké i/y se bude psát ve slově m_šlenka a proč?
- 5) Předved' nějaké zvíře, které patří do vyjmenovaných slov.
- 6) Vyjmenuj řadu vyjmenovaných slov po S.
- 7) Jaký je rozdíl mezi BÝT a BÍT?
- 8) Předved' čtvrté vyjmenované slovo po V.

Myslím si vyjmenované slovo, které...

Didaktický cíl: Žák se orientuje v řadách vyjmenovaných slov a aplikuje své znalosti při hře.

Forma: skupinová

Čas: 10–15 minut

Pomůcky: kartičky s vyjmenovanými slovy

Popis hry: Hra začíná vždy slovy: „Myslím si vyjmenované slovo po X, které...“. Žáci jsou ve skupinách (nejlépe po pěti) připraveni na startovací čáře (například kraj koberce). Učitel rozmístil po třídě před žáky kartičky s vyjmenovanými slovy textem dolů. Učitel zadává nápovědy, po zaznění pokynu „start“ žáci, kteří jsou na řadě, vybíhají a hledají příslušné vyjmenované slovo. Kdo první nalezne kartičku se správným vyjmenovaným slovem, získává pro svou skupinu bod.

Ukázka: Žáci se seznámili s vyjmenovanými slovy po S, které je nyní potřeba procvičit.

- Myslím si vyjmenované slovo po S, které bychom mohli doplnit do věty: Přejedl jsem se a jsem velmi _____. → sytý
- Myslím si vyjmenované slovo po S, které je na 5 písmen, řadí se mezi zvířata, která mají zobák. → sýček
- Myslím si vyjmenované slovo po S, které v sobě ukrývá písmeno CH a jedná se o sloveso. → usychat
- Myslím si vyjmenované slovo po S, které uslyšíme především, když je poblíž had. → syčet
- Myslím si vyjmenované slovo po S, které je třetí v pořadí. → sýr

Obměna: Při hře je využito více řad vyjmenovaných slov. Například:

- Myslím si vyjmenované slovo po B, které je na šest písmen, začíná na B je to synonymum ke slovu chytrý. → bystrý
- Myslím si vyjmenované slovo po S, které je třetí v pořadí. → sýr
- Myslím si vyjmenované slovo po Z, které vám právě ukážu. → jazyk
- Myslím si vyjmenované slovo po M, které označuje slovo nadřazené ke slovům včela, moucha nebo mravenec. → hmyz
- Myslím si vyjmenované slovo po V, které představuje zvíře a je na pět písmen. → vydra

Doporučení:

- 1) Jestliže učitel hru použije k procvičení více řad vyjmenovaných slov, je dobré barevně odlišit jednotlivé řady vyjmenovaných slov, například kartičky s vyjmenovanými slovy po V budou zelené a kartičky s vyjmenovanými slovy po S budou červené atp.
- 2) Učiteli usnadní práci, pokud má připravené zadání pro žáky na papíře a v průběhu hry si již nalezená vyjmenovaná slova i s jejich popisem odškrtná.

Přesmyčky

Didaktický cíl: Žák procvičí všechna vyjmenovaná slova díky hře s písmeny.

Forma: individuální

Čas: 5 minut

Pomůcky: stíratelná tabulka a fix pro každého žáka, lístečky s přesmyčkami

Popis hry: Žáci chodí po třídě se stíratelnými tabulkami, hledají lístečky s přesmyčkami a do tabulek si zapisují vyluštěné přesmyčky. Kdo bude mít hotovo, ověří správnost vyluštěných přesmyček se svými spolužáky.

Ukázka:

NĚKYLEP (PELYNĚK)

ALKYBO (KOBYLA)

TYČES (SYČET)

KÝSAVT(VÝSKAT)

ZRYB (BRZY)

TELYP (PYTEL)

ŠYMTOLIL (LITOMYŠL)

Obrázek 12 Přesmyčky

Doporučení: Žáky luštění přesmyček baví, ještě více je ale k práci motivuje jejich samotné vytváření pro spolužáky a následná možnost ověřit své vlastní přesmyčky v praxi.

Lov mouchy

Didaktický cíl: Žák rozpozná slova příbuzná k vyjmenovaným slovům.

Forma: hromadná

Čas: 10 minut

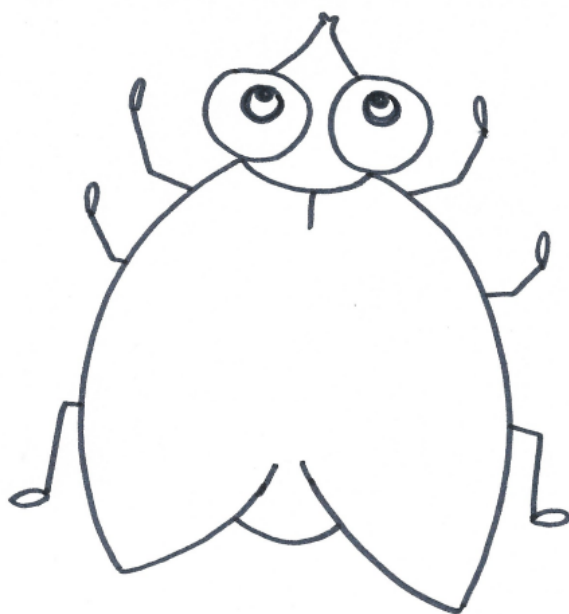
Pomůcky: plácačka na mouchy pro každého žáka, obrázky much s příbuznými slovy k vyjmenovaným slovům, magnety, křída a tabule

Popis hry: Učitel po třídě různě položí obrázky much, na kterých jsou vypsána příbuzná slova k vyjmenovaným slovům. Žáci chodí po třídě a jsou v rolích lovců much pojmenovaných jako příbuzná slova, která se různě před lovci poschovávala po třídě. Učitel řekne vyjmenované slovo a žáci „uloví“ slovo příbuzné plácačkou, kterou drží

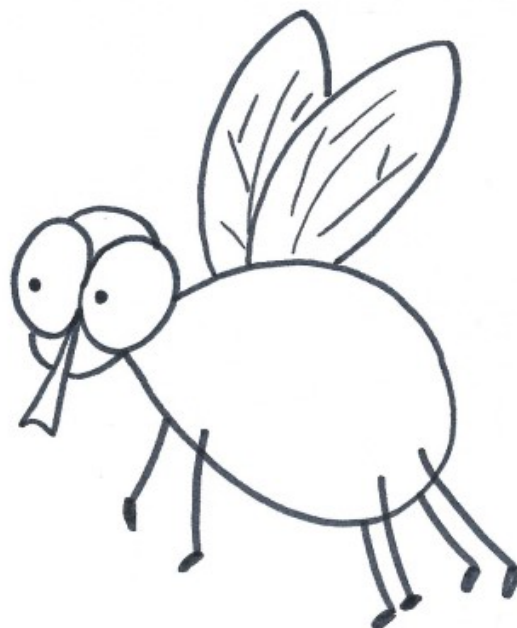
každý z nich v ruce. Vyjmenované slovo se zapíše na tabuli a slova příbuzná nalezená žáky se na ni připevní magnetem a tím dojde zároveň i ke kontrole a procvičování více příkladů příbuzných slov.

Ukázka: MÝT → umyvadlo, mýdlo, myčka, mydliny, omývat

Doporučení: Je vhodné, aby učitel připravil několik různých příkladů příbuzných slov, aby namísto procvičení dané látky nedošlo v rámci zápalu hry k potyčce.



Obrázek 13 Velká moucha



Obrázek 14 Malá moucha

9.4 Hry na procvičování slovních druhů a jejich mluvnických kategorií

Hry v této kategorii jsou zaměřeny na procvičování určování slovních druhů a procvičování mluvnických kategorií podstatných jmen (rod, číslo, pád) a sloves (osoba, číslo, čas).

Od podstatných jmen po citoslovce⁴

Didaktický cíl: Žák aktivně pracuje se slovními druhy, které si vybaví. Žák spolupracuje se spolužákem ve dvojici.

Forma: párová

Čas: 10–15 minut

Pomůcky: papír a psací potřeby do každé dvojice, magnetické písmeno, plátěný pytlíček

Popis hry: Žáci si vytvoří na papíry tabulku s jedenácti sloupečky, které nadepíší názvy slovních druhů tak, jak jdou popořadě. Poslední sloupeček bude sloužit k záznamu získaných bodů. Učitel vylosuje magnetické písmeno z plátěného pytlíčku. Žáci se budou následně snažit do příslušných sloupečků doplnit slova začínající na vylosované písmeno. Herní kolo končí v okamžiku, kdy první žák vykřikne „stop“. Všichni ostatní přestanou psát a začnou si počítat body. Pokud dva a více žáků zapsali stejné slovo, každý z nich si píše 5 bodů. Za správně zvolené slovo, které nebude mít nikdo jiný, si žák zapíše 10 bodů. Pokud sloupeček s daným slovním druhem má zapsaný pouze jediný žák, náleží mu 15 bodů. Součet získaných bodů za herní kolo si žáci zapíší do posledního sloupečku. Hrají se minimálně tři kola.

Doporučení:

- 1) Hru lze hrát i bez losování magnetických písmen. Učitel může zvolit písmeno sám nebo nechá vybrat žáky.

⁴ Obdobnou hru najdeme i v dalších publikacích, např.: (Pišlová, 1996, s. 49). Simona Pišlová v této hře vyřadila slovní druh částice. Já jsem tento slovní druh do hry zařadila, protože mi přijde vhodné, aby žáci před sebou měli tabulky se všemi slovními druhy. Díky hře si žáci mohou uvědomit, že na každé písmeno daný slovní druh třeba ani nemohou nalézt. Pro učitele může zařazení částic do tabulky působit také diagnosticky, jelikož si je žák může poplést například se spojkami. Pokud takový případ nastane, učitel by měl žáka požádat, aby zapsané slovo použil ve větě a určení slovního druhu si tak obhájil.

- 2) Učitel by si měl předem vytipovat písmena, na která lze vymyslet příklady všech slovních druhů a na která nikoli.

Slovní fotbal⁵

Didaktický cíl: Žák si vybaví vhodnou slovní zásobu vztahující se ke slovním druhům a mluvnickým kategoriím podstatných jmen/sloves.

Forma: párová nebo skupinová (3–6 hráčů)

Čas: 10 minut

Pomůcky: žádné

Popis hry: U žáků se jedná o pro ně dobře známou a oblíbenou jazykovou hru, která má s určitostí své místo i ve výuce českého jazyka. Stačí vymezit okruh slov, se kterými budeme hrát. Žáci se střídají po směru hodinových ručiček ve vymýšlení slov, která na sebe navazují poslední hláskou (hrad → dopis) nebo poslední slabikou (kotě → tělo).

Ukázka: Hra

- s podstatnými jmény rodu mužského/ženského/středního,
- s podstatnými jmény čísla jednotného/množného,
- se slovesy v jednotném/množném čísle,
- se slovesy v infinitivu atd.

Hod' a slož

Didaktický cíl: Žák vytvoří smysluplné věty se znalostí slovních druhů.

Forma: individuální

Čas: 15 minut

Pomůcky: stíratelná tabulka s fixem pro každého žáka, kartičky s názvy slovních druhů a velká hrací kostka

Popis hry: Každý žák si vezme stíratelnou tabulku s fixem. Učitel vylosuje z plátěného pytlíčku kartičku s názvem slovního druhu a hodí kostkou. Číslo, které padne na kostce,

⁵ Obdobnou hru najdeme i v dalších publikacích, např.: (Houška, 1991, s. 79). Zaměřuji se především na slovní druhy a mluvnické kategorie podstatných jmen a sloves.

určuje počet slov. Po hodu každý žák vymyslí smysluplnou větu s daným počtem slov konkrétního slovního druhu. Větu napíše na stíratelnou tabulku. Následně učitel může vylosovat několik žáků, kteří větu přečtou.

Ukázka: Učitel vylosuje „SLOVESA” a na kostce mu padne „tři”. Žák vymýšlí a následně zapisuje smysluplnou větu, která bude obsahovat tři slovesa. Např. paní učitelka při hodině stojí u tabule a píše a kreslí.

Doporučení:

- 1) Velká hrací kostka je zvolena primárně pro efekt, je z dálky dobře vidět. Pro účel této hry dobře poslouží i běžná hrací kostka.
- 2) V obou případech učitel předejde případným dotazům, pokud napíše číslo na tabuli s doplněním ještě o vylosovanou kartičku. Žáci vše uvidí pohromadě a učitel bude mít přehled také o již využitých slovních druzích.

Domino

Didaktický cíl: Žák přiřadí slovní druh k jeho konkrétnímu příkladu ve větě.

Forma: párová

Čas: 5 minut

Pomůcky: kartičky domina

Popis hry: Žáci ve dvojicích hrají hru domino. Bílá pole nemusí být spojena k sobě.

Doporučení: Učitel může hru domino zařadit na místo klasického ověřování (písemného či ústního). Stačí, aby pro žáky připravil určitý počet prázdných dominových políček, která si žák vystříhne a následně do políček zapíše základní skladební dvojice, které si sám vymyslí. Žák si ověří při společné hře se spolužáky, že postupoval správně a hra funguje (ještě předtím ale svou vytvořenou hru předá ke kontrole učiteli, aby si žáci hrou nefixovali chybné časování sloves).

Ukázka:

	PODSTATNÉ JMÉNO	Iva šla s tetou na zmrzlinu.	Snědla jablko i hrušku.	SPOJKA	ZÁJMENO
Kdo snědl Honzův dort?	Pod postelí je nepořádek.	PŘEDLOŽKY	SLOVESA	Okurku nakrájíme na kolečka.	Pepa snědl tři pizzy.
ČÍSLOVKA	PŘÍDAVNÉ JMÉNO	Ondra zpívá ve školním sboru.	Kéž by bylo krásné počasí.	ČÁSTICE	PŘÍSLOVCE
Kačka sedí smutně v pokoji.	CITOSLOVCE	Jupí, pojedu na tábor.			

Obrázek 15 Domino

Podstatné jméno na...

Didaktický cíl: Žák najde a zapíše co nejvíce příkladů podstatných jmen začínajících na určité písmeno.

Forma: párová

Čas: 5 minut

Pomůcky: kostka s písmeny (A, B, C, D, E, F nebo G, H, CH, I, J, K atp.)

Popis hry: Žáci si ve dvojici hodí kostkou s písmeny a na písmeno, které jim padne, zkouší vymýšlet co nejvíce podstatných jmen.

Ukázka:

Při hodu kostkou padne písmeno K:

- Kačenka, kočka, kocour, kotě, klavír, kentaur, květina, kolo, kost, kbelík, kostka, kryt, krumpáč, koláč, kočárek, klokan, Klára

Doporučení: Pro každé jednotlivé kolo hry je dobré předem stanovit nějaký časový limit, například minutu na každé písmeno.

Obměna: Hru mohou žáci hrát se všemi slovními druhy, může se ale stát, že na některé písmeno nevymyslí žádný příklad (spojka na F, předložka na Y), učitel může proto rozšířit zadání na slovní druhy neohebné.

Pádová štafeta

Didaktický cíl: Žák aplikuje svou znalost skloňování podstatných jmen v jednotném čísle.

Forma: skupiny po 7 žácích

Čas: 5 minut

Pomůcky: připravená slova na lístečcích, stíratelná tabulka a fix do každé skupiny, tvary vylosovaných slov v jednotném čísle k sebekontrolě

Popis hry: Učitel utvoří skupiny, například pomocí rozpočítadla. Žáci si určí ve skupině pořadí. První z nich si vylosuje lísteček obsahující podstatné jméno v jednotném čísle ve tvaru 1. pádu (nominativu), které zapíše na stíratelnou tabulku a předá tabulku i s fixem spolužákovi. Ten pod zapsané slovo napíše tvar slova ve 2. pádu (genitivu). Předá tabulku spolužákovi, který píše tvar slova ve 3. pádu (dativ) původního slova atd. Když mají slovo vyskloňované, naleznou papír, který je nadepsaný vylosovaným slovem, z jehož druhé strany jsou vypsané všechny tvary slova v jednotném čísle a provedou sebekontrolu.

Ukázka: První žák v řadě si losuje slovo ŠKOLA, které přepíše na stíratelnou tabulku. Druhý žák pod první slovo píše ŠKOLY, další ŠKOLE... a sedmý žák končí zápisem slova ŠKOLOU.

Lze využít slova, která patří především do aktivní slovní zásoby žáků, a tedy je bezpečně znají: ŠKOLA, TUŽKA, KAMARÁD, UČITEL, KOČKA, AUTO atd.

Doporučení: Některá slova mají v pádových otázkách dvojí verzi (například 6. pád slova kamarád: kamarádu, kamarádovi), dvojí skloňování nevyžadujeme.

Obměna:

- 1) Lze pokračovat v psaní tvarů slova i v množném čísle.

- 2) Hru lze obměnit na hru se slovními druhy (štafeta slovních druhů). Jeden žák začne podstatným jménem, další vymýšlí přídavné jméno a hra končí až u desátého žáka, který zapíše citoslovce. Následně se ve skupině mohou pokusit složit z vypsanych slov větu.

Cestování časem

Didaktický cíl: Žák procvičuje rozeznávání přítomného, minulého a budoucího času sloves.

Forma: individuální

Čas: 5–10 minut

Pomůcky: předem vymyšlené věty

Popis hry: Učitel říká předem připravené věty. Žáci stojí volně v prostoru třídy tak, aby okolo sebe měli dostatek místa. Když žáci uslyší ve větě sloveso v minulém čase, schoulí se do klubíčka jako miminka. Když žáci uslyší sloveso v přítomném čase, otočí se okolo své osy. A pokud uslyší sloveso v budoucím čase, ztvární způsob, jak si představují sami sebe ve stáří (podmínkou je rychlý a jednoznačný pohyb na místě).

Ukázka:

- Honza měl včera trénink.
- Co dnes budeme vařit k večeři, mami?
- Ráno mě probudil budík.
- Hanička zalévá zahrádku.
- Vláďa pojede na prázdniny k babičce.
- Právě čtu velmi napínavou knihu.

Minipexeso

Didaktický cíl: Žák aplikuje své dosavadní znalosti o mluvnických kategoriích sloves.

Forma: párová

Čas: 5–10 minut

Pomůcky: nastříhané a ideálně zalaminované minipexeso pro každou dvojici

Popis hry: Žáci ve dvojici hrají minipexeso. Kdo najde nejvíce shodných dvojic, vyhrává.

Ukázka:

3. os., č. j., čas přít.	HRAJE	2. os., č. j., čas min.	VEČEŘEL JSI
1. os., č. mn., čas min.	SEDĚLI JSME	1. os., č. mn., čas bud.	BUDEME MALOVAT
2. os., č. j., čas bud.	BUDEŠ ZPÍVAT	3. os., č. mn., čas přít.	VAŘÍ
2. os., č. mn., čas přít.	SPÍTE	1. os., č. j., čas bud.	BUDU CVIČIT

Obrázek 16 Minipexeso

Doporučení: Hra se hraje ve dvojici a může se stát, že budou mít žáci hru brzy dohranou. Je možné vyrobit několik variant minipexesa a vytvořit tak jejich umístěním ve třídě stanoviště.

9.5 Hry na procvičování skladby

V této skupině her se zaměřuji na stavbu věty jednoduché, spojování vět do souvětí a určení základní skladební dvojice.

Tvoříme společně věty

Didaktický cíl: Žák aplikuje své znalosti o větě jednoduché při samostatné tvorbě vět.

Forma: individuální

Čas: 5 minut

Pomůcky: stíratelné tabulky a fixy podle počtu stanovišť

Popis hry: Ve třídě či na chodbě je několik stanovišť. Na každém stanovišti je napsaná holá věta jednoduchá. Žáci si vybírají stanoviště, která jednotlivě navštěvují a rozšiřují přidáváním dalších slov (větných členů) větu.

Ukázka: Petr jí. → Petr jí **oběd**. → **Hladový** Petr jí oběd. → Hladový Petr jí oběd **v jídelně**. → Hladový Petr jí oběd **ve školní jídelně**. → Hladový Petr jí **chutný** oběd ve školní jídelně.

nebo

Markétka se učí. → Markétka se **pilně** učí. → **Poctivá** Markétka se pilně učí. → Poctivá Markétka se pilně učí **na test**. → Poctivá Markétka se pilně učí na test **z matematiky**.

Doporučení: Vytvořené věty lze uchovat a později je využít při vyvozování základní skladební dvojice. Pro žáky bude tento přístup učitele motivující v tom, že uvidí, že jejich aktivní práce při hodině byla využita a má přesah i do dalších hodin. Zároveň tento postup může u některých žáků dopomoci k uvědomění si návaznosti učiva.

Bavíme se v souvětích⁶

Didaktický cíl: Žák využívá znalosti o utváření souvětí v praktické komunikační situaci.

Forma: párová

Čas: 5 minut

Pomůcky: kartičky s tématy

Popis hry: Jeden žák z dvojice si vylosuje kartičku. Žáci se ve dvojicích baví o vylosovaném tématu 5 minut pouze v souvětích.

Ukázka: škola, prázdniny, sport, volnočasová aktivita, oblíbené jídlo atp.

Obměna: U hry je možné stupňovat její náročnost:

- souvětí skládající se ze tří vět,
- souvětí skládající se ze čtyř vět atd.

Najdi si mě

Didaktický cíl: Žák aktivně spolupracuje se spolužákem při určování základních skladebních dvojic ve větách jednoduchých.

Forma: párová

Čas: 15–20 minut

Pomůcky: stíratelná tabulka s fixem do každé dvojice, šátek pro každou dvojici, očíslované papírky s nachystanými větami

Popis hry: Hra na určení základních skladebních dvojic se hraje symbolicky, ve dvojicích. Žáci si ve dvojicích sváží šátkem kotníky jeden k druhému. Na žáky čeká předem připravená trasa s očíslovanými papírkami s nachystanými větami. Žáci mají za úkol projít stezkou v libovolném pořadí. Na každém stanovišti si na stíratelnou tabulku poznamenají jeho číslo, přečtou si větu jednoduchou a zapíší základní skladební dvojici. Po projití všech stanovišť či po uběhnutí limitu se vrací na start, kde po rozvázání dvojic proběhne kontrola a vyhodnocení spolupráce ve dvojici.

⁶ Obdobnou hru najdeme i v dalších publikacích, např.: (Houška, 1991, s. 87). Tomáš Houška hru pojal tak, že si žáci ve svých lavicích povídají v souvětích na volné téma.

Doporučení:

- 1) Hra se může hrát jak uvnitř, tak i venku. Pokud učitel zvolí venkovní variantu, má k dispozici větší prostor a žáci mohou papírky nacházet připevněné na stromech a nemusí se vyhýbat židlím a lavicím.
- 2) Dvojice může samozřejmě rozdělit sám učitel, ale jelikož se jedná o hru s určitým fyzickým omezením, pro žáky bude jistě příjemnější tuto činnost prožívat s blízkým kamarádem.

9.6 Hry na rozvoj komunikace a stylistických dovedností

V poslední skupině her žáci rozvíjí verbální i neverbální komunikaci, správnou výslovnost, radost ze čtení a tvoření příběhů.

Host v rádiu

Didaktický cíl: Žák aktivně reaguje na spoluhráče v improvizované komunikační situaci.

Forma: párová

Čas: 10 minut

Pomůcky: Je možné využít zástupnou rekvizitu představující mikrofon (penál, láhev atp.).

Popis hry: Hra se hraje ve dvojici, ve které si oba hráči rozdělí role moderátora v rádiu a jeho hosta.

Doporučení: Pokud to časové možnosti dovolují, žáci by měli dostat možnost vyzkoušet si také druhou roli, aby byl jejich prožitek ze hry komplexní. Jelikož všichni žáci pracují na svých rozhlasových pořadech současně, hra by měla být zakončena reflexí, kde by žáci měli dostat příležitost zhodnotit jak spolupráci s herním partnerem, tak i vlastní schopnost improvizované komunikace.

Příběh, který se mi (ne)stal

Didaktický cíl: Žák vypravuje příběh s důrazem na detaily a zaujmutí pozornosti posluchače.

Forma: skupinová (3–5 hráčů)

Čas: 20 minut

Pomůcky: židle

Popis hry: Žák převypráví spolužákům ve skupině svůj vlastní zážitek. Skupina vybere příběh s nejzajímavější zápletkou a každý ze skupiny se ho naučí zpaměti. Následuje prezentace všech skupin. Všichni žáci dané skupiny sedí vedle sebe na židlích a vypráví jeden shodný příběh. Každý žák ze skupiny se však snaží přesvědčit své spolužáky, že se jedná zrovna o jeho příběh. Následně posluchači hlasují pro autora příběhu. Buď se žáci trefí, nebo ne. Tak či tak, všichni zaslouží potlesk. Následuje reflexe toho, jak projev zapůsobil na posluchače, jak vypravěči postupovali, jak si poradili s detaily, jestli si do příběhu i něco přidali, nebo jak pracovali s melodií hlasu, aby zapůsobili na posluchače atd.

Doporučení: Hru je vhodné hrát po víkendu či nejlépe po prázdninách (ideálně letních). Hru je možné brát i jako seznamovací, přičemž žáci v novém kolektivu mohou představit své nejvtipnější/nejneuvěřitelnější/nejstrašidelnější příběhy s jistotou, že hadači nebudou znát autora.

Bylo, nebylo⁷

Didaktický cíl: Žák se zapojením vlastní fantazie vytváří originální příběh.

Forma: hromadná

Čas: 15 minut

Pomůcky: kostky Rory's Story Cubes

Popis hry: Žáci se posadí na koberec či na židličky do kruhu. Učitel či vybraný žák hodí kostky Rory's Story Cubes, na kterých padne devět obrázků. Po směru hodinových ručiček žáci vymýslí dohromady příběh (pohádku, pověst) obsahující všechna pojmenování obrázků. Pravidlem je, že každý žák smí říci pouze jednu větu. Když je příběh dokončen, hází se znovu.

Obměna:

- Každý žák smí říci jen jedno slovo.

⁷ Obdobnou hru najdeme i v dalších publikacích, např.: (Tláskalová, 2021, s. 92). Já navrhuji, aby každý žák řekl, když na něj přijde řada, jednu větu. Autorka toto pravidlo zavedené nemá, mě však přijde vhodné proto, že tím zajistím, že i neprůbojní žáci mají možnost se zapojit do hry.

- Hraní v menších skupinách či s menším počtem kostek.
- Každý žák pracuje individuálně či ve dvojici. Příběh si sepisují na papír a následně prezentují před ostatními (pokud je dostatečně bezpečné a přátelské klima ve třídě, případně dát prostor ke sdílení jen dobrovolníkům).

Pokračuj⁸

Didaktický cíl: Žák dotvoří příběh podle vlastní fantazie.

Forma: individuální

Čas: 15 minut + sdílení

Pomůcky: papíry a psací potřeby pro každého žáka

Motivace: Probudil jsem se na zahradě pod jabloní. Byl jsem zmatený, nevěděl jsem, co se stalo. Nic jsem si nepamatoval. Protáhl jsem se a chňapl jsem po svém batohu... Ale neuzvedl ho. Co se to děje? Co v něm je? Otevřel jsem batoh jedním rychlým trhnutím za zip a uskočil jsem! To, co jsem uviděl, už nikdy nezapomenu...

Popis hry: Žáci pokračují v příběhu, vše sepisují na papír. Po uplynutí časového limitu se všichni sejdou v kruhu na koberci a zájemci přečtou spolužákům své příběhy.

Řekni to svým obličejem

Didaktický cíl: Žák rozpozná emoci a umí ji také mimicky předvést.

Forma: párová

Čas: 15 minut

Pomůcky: Dvojí verze oboustranně popsaných kartiček (např. první kartička bude mít na rubu zapsané číslo „1“ a na lici emoci „radost“, druhá kartička bude mít na rubu také číslo „1“, ale jinou emoci → „strach“).

Popis hry: Učitel před začátkem hodiny umístí na chodbu očíslované kartičky s emocemi. Žáci na vyzvání hledají kartičky, a jakmile jednu sami pro sebe naleznou, vrací se do prostoru třídy a hledají svou dvojici podle napsané číslice na kartičce. Kartičky si

⁸ Obdobnou hru najdeme i v dalších publikacích, např.: (Pišlová, 1996, s. 71). Simona Pišlová motivuje žáky k sepsání zajímavé povídky prostřednictvím nedokončeného příběhu o chybějící straně časopisu.

vzájemně neukazují. Následně si najdou místo, které je jim příjemné, a pomocí vlastní mimiky předvedou své dvojici emoci z kartičky. Po uhodnutí se žáci vystřídají. Vrací kartičky na chodbu zapsanou číslicí navrch a hledají si další kartičky (a herní partnery).

Doporučení: Pokud si žák nebude moci poradit se ztvárněním emoce, kartičku ukáže svému hernímu partnerovi a společně si předvedou, jak by taková emoce mohla vypadat.

Netradiční čtení

Didaktický cíl: Žák díky čtení v roli posiluje pozitivní vztah ke čtení.

Forma: hromadná

Čas: 20–25 minut

Pomůcky: vlastní knihy žáků, plátěný pytlíček, lístečky se zadáním

Popis hry: Žáci sedí v kruhu na koberci s vlastní knihou. Každý žák si vybere jednu větu, která ho zaujala. Po směru hodinových ručiček nejprve žáci přečtou větu, kterou si vybrali, a poté si vylosují z plátěného pytlíčku lísteček se zadáním, jakým způsobem mají přečíst zvolenou větu znovu.

Ukázka: Žák si vylosuje lísteček se zadáním „čti jako král“. Nikomu lísteček neukazuje. Následně přečte předem vybranou větu znovu a jeho spolužáci hádají, kdo k nim právě promlouval.

Čti jako vodník.	Čti jako král.	Čti jako šašek.
Čti jako ježibaba.	Čti jako královna.	Čti jako čert.
Čti jako hloupý Honza.	Čti jako princezna.	Čti jako anděl.
Čti jako rytíř.	Čti jako princ.	Čti jako skřítek.

Čti jako kuchtík.	Čti jako hajný.	Čti jako loupežník.
Čti jako čaroděj.	Čti jako drak.	Čti jako víla.
Čti jako kocour v botách.	Čti jako kouzelná babička.	Čti jako kouzelný dědeček.
Čti jako krteček.	Čti jako trpaslík.	Čti jako hodná čarodějka.

Doporučení: Je možné předem žákům ohraničit postavy, které se mohou na lístečcích vyskytnout, například pohádkové postavy. Zároveň poslední žák, na kterého vyjde řada, jistě ocení, že bude mít příležitost vybrat si z několika papírků, proto doporučuji mít připravené alespoň o dva lístečky se zadáním více, než je žáků.

Jménolamy

Didaktický cíl: Žák si procvičí správnou výslovnost jazykolamů a vytvoří si vlastní jazykolam.

Forma: individuální, párová

Čas: 10 minut

Pomůcky: papír a pero pro každého žáka

Popis hry: Žáci vymyslí jazykolam se svým jménem: „jménolam“, který zapíší na papír. Po zapsání „jménolamu“ si najdou ve třídě spolužáka, se kterým si své vymyšlené jazykolamy přečtou s důrazem na správnou artikulaci.

Ukázka:

- Petr netrpělivě utrl první petrklíč.
- Lenka lenivě trhá len.

- Vašek je třídní šašek a má pytel šišek.
- Ela, Nela, Lea, Stela chodí ráno do kostela.
- Klára Králová kryje krásnou kamarádku.
- Sváťa svačí svou sváteční svačinu od svačínářky.
- Praštěný Tomáš přenáší šedivou šálu po škole.

Doporučení: Bylo by možné, aby žáci zaznamenávali své vlastní „jménolamy“ na stíratelné tabulky, ovšem materiální výsledek je možné vystavit ve třídě (na třídní nástěnce, na tabuli) a žáci tak budou moci procvičovat vymyšlené věty svých spolužáků i po skončení této činnosti.

Co se skrývá za tabulí?

Didaktický cíl: Žák procvičuje správnou výslovnost hlásek.

Forma: párová/skupinová

Čas: 15 minut

Pomůcky: magnetická písmena, magnetická tabule

Popis hry: Učitel na skrytou stěnu magnetické tabule umístí písmeno na magnet. Žáci stojí v zástupu. První žák, který je na řadě, si z tabule vybere magnetické písmeno, a to předvede bezhlasně spolužákovi, který stál původně za ním. Když dojde k uhodnutí předváděné hlásky, žák, který předváděl, vrátí písmeno na tabuli a jde na druhý konec. Začíná druhé kolo.

Doporučení: Tabule lze povětšinou otevírat po obou stranách, učitel proto může rozdělit žáky na dvě stejně početné skupiny a žáci tak budou mít šanci si více zahrát.

Na koncertě

Didaktický cíl: Žák procvičuje správnou výslovnost slov a vět.

Forma: párová

Čas: 15 minut

Pomůcky: sluchátka, přístroj pro přehrání hudby (např. mobilní telefon žáka), připravené komunikační kartičky

Popis hry: Každý žák si na kartičku sepiše jednu větu. Postup zopakuje, aby měl alespoň 3 kartičky. Následně si vytvoří dvojice. Jeden z nich si nasazuje sluchátka a vybírá si hudbu, druhý se připravuje na pozici dalšího účastníka koncertu.

Vhodná motivace: Jdete se svým kamarádem na koncert vaší oblíbené kapely. V hudebním sále je ale takový hluk, že neslyšíte ani svého kamaráda, se kterým na koncert přišli. Co vám asi chce říct?

Od žáků pro žáky

Na závěr si dovolím zmínit jednu osobní zkušenost. **Vlastní vytvořená didaktická hra žáků** může oživit hodinu českého jazyka, motivovat a zároveň má i nepopiratelnou diagnostickou funkci. Zafixovali si žáci učivo? Jsou schopni ho aplikovat? Dokáží vytvořit hru pro své vrstevníky? V žákovské hře se také může značně promítnout způsob zadávání herních činností, na jaký jsou zvyklí od svého učitele. Didaktická hra od žáků pro žáky tedy může být v mnoha ohledech cennou zpětnou vazbou pro učitele a žáky, kteří ve 3. ročníku ZŠ rádi uvítají možnost podílet se na výuce. Stačí zadat každé skupině před samotnou tvorbou kritéria, podle kterých budou při vymýšlení hry postupovat: jméno hry, dodržet vymezené učivo (např. vyjmenovaná slova po P), popis hry s pravidly, čas, soupis pomůcek. Samozřejmostí je také poskytnout žákům dostatek času pro skupinovou práci a následnou realizaci.

10 Shrnutí praktické části

Na základě výsledků, které byly uvedeny v minulých kapitolách, odpovím nejdříve na výzkumnou otázku č. 1, která zní: Vědí učitelé českého jazyka 3. ročníku ZŠ, v čem spočívá hodnota didaktické hry, nebo se zaměřují spíše na její vnějškové znaky?

Učitelé vědí o hodnotě didaktických her. Uvědomují si, že hra v hodinách českého jazyka umožňuje žáky seznámit s novým učivem nebo probrané učivo procvičit a zopakovat hravou, zábavnou formou, při které jsou žáci aktivní, motivovaní a každý z nich má možnost zažít úspěch a sledovat vlastní učební pokrok. Hodnotu didaktické hry učitelé také připisují ve vztahu k třídnímu kolektivu. Hra podle učitelů výrazně pomáhá při práci na rozvoji komunikace, slovní zásoby a sociálních vztahů ve třídě. Hra ve výuce vzbuzuje u žáků zájem o učivo a učí je dodržovat nastavená pravidla. Učitel má možnost během hraní didaktických her blíže poznat své žáky. Učivo je díky hře také možné propojit s životními zkušenostmi žáků a díky vlastnímu prožitku si ho žáci mohou i lépe zafixovat. Podle učitelů může využití didaktické hry napomoci i samotnému porozumění dané látce. Didaktická hra se navíc podle učitelů nemusí vztahovat pouze k jedné konkrétní látce a vyučovacím předmětům a nabízí větší možnosti uplatnění kreativity žáků. Hodnotu didaktických her učitelé připisují také možnosti přizpůsobit se aktuální náladě kolektivu a poskytnout hrou žákům myšlenkové uvolnění, nebo fyzickou aktivitu. Hry ze souboru hodnotili učitelé jako přínosné, každý respondent v souboru našel hry, které využíval v hodinách českého jazyka k naplnění předem stanovených výchovně-vzdělávacích cílů.

Dotazníkové šetření s žáky pomohlo nalézt odpověď na výzkumnou otázku č. 2: Uvědomují si žáci, že se při didaktické hře také učí?

Předpokládala jsem, že žáci si budou uvědomovat, že se při didaktické hře učí, ale vnímají hlavně její zábavnou formu. Tento předpoklad se naplnil. Žáci si uvědomují, že se učí, protože učitel s nimi hru hraje právě proto, aby si probrané učivo procvičili, zapamatovali nebo se naučili něco nového. Zároveň se ale žáci rádi nechají vtáhnout do hry tím, že je pro ně hra zábavnější než pouhé sezení v lavici u učebnic. Někteří žáci uvedli, že se dané učivo naučí právě až díky hraní hry ve výuce. Odpověď na otázku však není tak zcela jednoznačná. Žáci si uvědomují, že se učí, ale v ten daný herní okamžik mohou vnímat hlavně tu neodmyslitelnou složku hry, která v nich vyvolává radost a štěstí... zábavu.

Výzkumná otázka č. 3 se taktéž vztahovala k učitelům, konkrétně tedy k jejich zkušenostem v čerpání inspirativních zdrojů. Otázka byla vymezena následovně: Kde učitelé čerpají inspiraci pro tvorbu a využití didaktických her do hodin českého jazyka pro 3. ročník ZŠ?

Odpověď na tuto otázku jsem sepsala do samostatné přílohy a zmiňované zdroje jsem okomentovala. Výrazný zdroj inspirace je podle oslovených respondentů kolegiální sdílení. Respondenti často zmiňovali radu, že učitel se kromě sdílení vlastních materiálů nesmí bát i nabízenou pomoc přijmout a případně si hru upravit podle vlastních preferencí. Respondenti dále často zmiňovali konkrétní tištěné publikace, webové stránky, internetová tržiště či tipy na konkrétní společenské hry, které využívají s žáky.

11 Diskuse

Vybraný soubor didaktických her jsem sdílela celkem s patnácti učiteli, kteří přislíbili účast na výzkumu. Z patnácti oslovených učitelů byly nakonec uskutečněny rozhovory pouze s dvanácti z nich. Z konverzace s možnými respondenty, kteří odmítli rozhovor, jsem vycítila, že mají obavy, že by jejich odpovědi nebyly pro můj výzkum dostatečně kvalitní. Jednalo se o začínající učitele, ale také o učitele důchodového věku. Nikoho jsem nepřemlouvala do něčeho, co by pro něj mohlo být nekomfortní. Soubor didaktických her jsem respondentům ponechala s přáním, že hry ze souboru budou i nadále v budoucnu s žáky využívat.

Odpovědi všech dvanácti respondentů byly po stránce kvalitativní velmi zajímavé a obohacující, je však s podivem, že učitelé českého jazyka se vyjadřují mnohdy tak nespisovným jazykem.

Osvědčilo se mi nejprve si s respondenty neformálně popovídat, a navodit tím tak přátelskou atmosféru. Respondenti pak odpovídali s větším klidem.

Základní otázky polostrukturovaného rozhovoru jsem respondentům neposkytla dopředu, abych jim tím nenapovídala, čeho chci těmi otázkami docílit. Poslední otázku, která se týká zdrojů inspirace, bych ale nyní s určitostí nasdílela respondentům předem. Dotazovaní tápali a hledali v paměti názvy webových stránek či publikací. Kdybych jim otázku nasdílela, jistě bych od nich získala více konkrétních tipů, které bych poté mohla sama okomentovat. Domnívám se, že sepsané zdroje inspirace jsou ale i tak dostatečně obohacující a že každý učitel, ať už začínající nebo s praxí, si v soupisu najde něco nového.

Rozhovory s respondenty otevřely i témata, která jsem sama nepředpokládala.

Například, že ne všichni žáci budou preferovat aktivní zapojení při didaktických hrách, jelikož jsou zaměřeni spíše výkonnostně a potřebují k práci klid a vlastní prostor. I přesto se ale učitel nemusí bát v hodinách s žáky hrát didaktické hry, stačí dostatečně využívat hry pro jednotlivce a hry s předem určenými rolemi, aby si každý žák našel tu, která mu bude nejvíce vyhovovat.

Pro případné pokračování výzkumu zaměřeného na postoje učitelů k didaktické hře jsem objevila potenciál v délce praxe dotazovaných učitelů. Podle mého názoru by bylo

podnětné vysledovat, zda existuje závislost mezi postoji učitelů k didaktické hře a délkou jejich pedagogické praxe.

Dále jsem si vědoma toho, že jsem mohla mít větší vzorek dotazovaných žáků, kteří by se zúčastnili dotazníkového šetření. Ovšem vzhledem k tomu, že výzkumná třída je třídou, kde v současnosti sama vyučuji, a žáci tedy mají prožité didaktické hry ze sestaveného souboru didaktických her, je pro mě jejich zpětná vazba na hry ve výuce více než hodnotná.

I když jsem dotazník dávala v rámci předvýzkumu několika žákům 3. ročníku ZŠ, abych vyzkoušela, zda žáci všem otázkám rozumí a dokáží na ně odpovědět, během výzkumu nastala pro mě neočekávaná situace. Někteří žáci na šestou otázku „Když hrajete během českého jazyka hry, **pomáhá ti to v něčem?**“ odpovídali „ne“ a ptali se, jak mají odpovědět na sedmou otázku „Pokud jsi odpověděl/a **ano, v čem konkrétně?**“. Podle mého názoru jsem zareagovala rychle a řekla jsem, že i odpověď „ne“ je samozřejmě v pořádku. Dodala jsem, ať tedy jako další odpověď napíší, proč si myslí, že jim hra v českém jazyce nepomáhá. Díky tomuto dodatku jsem se dozvěděla spoustu podnětných informací a velice bych chtěla vyzdvihnout upřímnost žáků, což příkládám anonymitě a celkově nastavenému bezpečnému a přátelskému klimatu ve třídě.

Dotazníkové šetření ukázalo, že uvažování žáků o didaktické hře se nevztahuje jen k učení a zábavě, kterou hra do hodin přináší, ale otevírá mnoho dalších zajímavých témat, která by se neměla podceňovat. Žáci velmi oceňují propojení hry s pohybem. Spolupráce ve skupině jim zase umožňuje sociální kontakt se spolužáky, respektovat názory druhých a schopnost prosadit se. Hra žáky učí nejen danému učivu, ale také respektu vůči pracovnímu tempu druhých a jejich odlišným potřebám. Dotazníkové šetření přineslo také zjištění, že žáci cítí, že příprava a realizace didaktické hry v hodinách není pro učitele povinnost, ale že to učitel dělá z dobré vůle proto, aby se žáci učili jinak než z učebnic. Současně žáci vnímají a oceňují učitelovu práci s přípravou hry, která je nedílnou součástí každé didaktické hry v hodině.

Závěr

Teoretická část se skládá ze tří kapitol, ve kterých jsem se věnovala hře, didaktické hře a tvorbě didaktické hry a jejímu využití.

V praktické části jsem se zabývala kvalitativním výzkumem s použitím dvou výzkumných metod: polostrukturovaného rozhovoru s učiteli a dotazníkového šetření s žáky 3. ročníku ZŠ.

Hlavním cílem výzkumného šetření praktické části diplomové práce bylo zjistit, jaké postoje zaujímají učitelé 3. ročníku ZŠ k didaktické hře v hodinách českého jazyka, a to prostřednictvím vybraného souboru didaktických her.

Z výzkumného šetření jsem zjistila, že učitelé 3. ročníku ZŠ mají k didaktické hře v hodinách českého jazyka kladný postoj. Didaktické hry v hodinách rádi využívají pro naplnění didaktického cíle hravou, zábavnou, aktivní a motivující formou, při které má každý žák možnost zažít úspěch a sledovat vlastní učební pokrok. Kladný postoj k didaktickým hrám zaujímají učitelé i z toho důvodu, že díky hrám jsou pro ně samotné hodiny českého jazyka pestřejší, zábavnější a zajímavější. Učitelé mají také možnost při přípravě didaktických her uplatnit vlastní kreativitu a fantazii. Závěr o naplnění cíle lze přisoudit souboru didaktických her, který obdrželi všichni učitelé a díky kterému všichni mohli čerpat ze shodných didaktických her. Hlavní cíl práce byl splněn.

Konkretizačním úkolem bylo vytvoření již zmíněného souboru didaktických her, které slouží k procvičování a upevňování probraného učiva. Soubor didaktických her jsem vytvořila a hry jsem hrála s jednou konkrétní skupinou žáků a také jsem je poskytla vybraným dotazovaným učitelům.

Další cíl práce byl zaměřený na žáky 3. ročníku ZŠ. Cílem bylo zjistit, jak žáci vnímají využití didaktické hry v hodinách českého jazyka. Z dotazníkového šetření vyplynulo, že žáci vědí, že se hrou učí, i když vnímají hlavně její zábavnou složku, díky které jsou vnitřně motivovaní aktivně se zapojit do hraní hry. Tento cíl práce jsem tedy také splnila.

Posledním cílem, který jsem si stanovila, bylo sepsat a okomentovat zdroje, ze kterých učitelé mohou čerpat inspiraci při tvorbě a využívání didaktických her v praxi. I tento cíl jsem splnila, komentovaný seznam zdrojů je k práci přiložen v příloze.

Věřím, že tato diplomová práce poskytne budoucím čtenářům odpovědi na jejich otázky ohledně didaktických her a že je bude motivovat k vlastní tvorbě didaktických her či k jejich aktivnímu využívání v praxi s žáky alespoň stejně tak jako mě.

12 Seznam používaných zkratek

atd. – a tak dále

atp. – a tak podobně

č. – číslo

např. – například

ZŠ – základní škola/y

13 Seznam použitých informačních zdrojů

CAILLOIS, Roger, 1998. *Hry a lidé: maska a závrať*. Vyd. 1. Přeložil Nina VANGELI. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon. ISBN 80-902482-2-5.

FONTANA, David, 2014. *Psychologie ve školní praxi: příručka pro učitele*. Vyd. 4. Přeložil Karel BALCAR. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0741-2.

GINNIS, Paul, 2017. *Efektivní výukové nástroje pro učitele: strategie pro zvýšení úspěšnosti každého žáka = The teacher's toolkit : raise classroom achievement with strategies for every learner*. První vydání. Ilustroval Les EVANS. [Praha]: ve spolupráci s nakladatelstvím Martina Romana a projektem Čtení pomáhá vydala EDUkační LABoratoř, z.s. ISBN 978-80-906082-6-9.

HÁJKOVÁ, Eva, 2008. *Komunikační činnosti a jejich cíle: (z hlediska vyučování mateřskému jazyku na 1. stupni základních škol)*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta. ISBN 978-80-7290-364-1.

HENDL, Jan, 2005. *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Vyd. 1. Praha: Portál. ISBN 80-7367-040-2.

HOUSER, Pavel, 2002. *Hry se slovy a jazykem*. Vyd. 1. Praha: Portál. ISBN 80-7178-699-3.

HOUŠKA, Tomáš, 1991. *Škola hrou: knížka pro učitele a rodiče všech školáků*. Praha: Tomáš Houška. ISBN 80-900704-7-7.

- KALÁBOVÁ, Naděžda, 2003. *Pohádkové hry: hrajeme si celý rok : jak si hrát, učit se a tvořit s pohádkou, jak motivovat děti pomocí příběhu, jak pohádky rozvíjejí fantazii*. Vyd. 1. Praha: Grada. Výchova a vzdělávání. ISBN 80-247-0498-6.
- KOLÁŘ, Zdeněk, 2012. *Výkladový slovník z pedagogiky: 583 vybraných hesel*. 1. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-3710-2.
- KOTRBA, Tomáš a Lubor LACINA, 2015. *Aktivizační metody ve výuce: příručka moderního pedagoga*. 3. vyd. Brno: Barrister & Principal. ISBN 978-80-7485-043-1.
- KOŽUCHOVÁ, Mária a Eva KORČÁKOVÁ, 1998. Využitie didaktickej hry. *Komenský: časopis pro učitele základní školy*. Olomouc: Jan Havelka, **122**(5). ISSN 0323-0449.
- MACHKOVÁ, Eva, 2007. *Jak se učí dramatická výchova: didaktika dramatické výchovy*. 2. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Divadelní fakulta, katedra výchovné dramatiky. ISBN 978-80-7331-089-9.
- MAŇÁK, Josef, 1997. *Alternativní metody a postupy*. 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita. ISBN 80-210-1549-7.
- MAŇÁK, Josef a Vlastimil ŠVEC, 2003. *Výukové metody*. Brno: Paido. ISBN 80-7315-039-5.
- MEYER, Hilbert, 2000. *Unterrichtsmethoden I, II*. 11 vyd. Frankfurt am Main: Cornelsen Verlag Scriptor.
- Národní pedagogický institut České republiky, 2015. 5.1 Vzdělávací oblast Jazyk a jazyková komunikace - úvod. *Metodický portál RVP.CZ* [online]. [cit. 2022-03-15]. Dostupné z: <https://digifolio.rvp.cz/view/view.php?id=10571>
- OPRAVILOVÁ, Eva, 2016. *Předškolní pedagogika*. Vydání 1. Praha: Grada. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-5107-8.
- PECINA, Pavel a Lucie ZORMANOVÁ, 2009. *Metody a formy aktivní práce žáků v teorii a praxi*. Brno: Masarykova univerzita. ISBN 978-80-210-4834-8.
- PETTY, Geoffrey, 2013. *Moderní vyučování*. 6., rozš. a přeprac. vyd. Přeložil Jiří FOLTÝN. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0367-4.

- PIŠLOVÁ, Simona, 1996. *Jazykové hry*. 1. vyd. Praha: Fortuna. ISBN 80-7168-309-4.
- Pražská skupina školní etnografie, 2005. *Psychický vývoj dítěte: od 1. do 5. třídy*. Praha: Karolinum. ISBN 80-246-0924-x.
- PRŮCHA, Jan, Eliška WALTEROVÁ a Jiří MAREŠ, 2013. *Pedagogický slovník*. 7., aktualiz. a rozš. vyd. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0403-9.
- SANTLEROVÁ, Květoslava, 1993. *100 didaktických her ve výuce čtení a psaní: Příručka pro učitele základních a středních škol*. 1. vyd. Brno: Učebnice a knihy.
- SOCHOROVÁ, Libuše, 2011. Didaktická hra a její význam ve vyučování. *Metodický portál RVP* [online]. [cit. 2022-03-15]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/s/Z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAM-VEVYUCOVANI.html>
- ŠIKULOVÁ, Renata a Vlasta RYTÍŘOVÁ, 2006. *Pohádkové příběhy k zábavě i k učení*. Vyd. 1. Praha: Grada. Výchova a vzdělávání. ISBN 80-247-1361-6.
- ŠKODOVÁ, Svatava a Markéta LISÁ, 2020. *Jazykové hry pro malé školáky*. 1. Praha: Wolters Kluwer ČR. ISBN 978-80-7598-504-0.
- TLÁSKALOVÁ, Andrea, 2021. *123 tipů pro výuku, která baví děti i učitele*. První vydání. Praha: Grada. ISBN 978-80-271-3335-2.
- ZAPLETAL, Miloš, 1975. *Encyklopedie her: 1000 her v tělocvičně, na hřišti, na louce, ve městě, v terénu, v místnosti*. 2. vyd. Praha: Olympia.
- ZORMANOVÁ, Lucie, 2012. *Výukové metody v pedagogice: tradiční a inovativní metody, transmisivní a konstruktivistické pojetí výuky, klasifikace výukových metod*. Vyd. 1. Praha: Grada. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-4100-0.

14 Seznam příloh

Příloha č. 1 – Soubor inspirativních zdrojů pro učitele

Příloha č. 2 – Vzor informovaného souhlasu pro učitele + ukázka

Příloha č. 3 – Základní otázky polostrukturovaného rozhovoru

Příloha č. 4 – Vzor informovaného souhlasu pro rodiče + ukázka

Příloha č. 5 – Ukázka vyplněného dotazníku pro žáky

Příloha č. 6 – Fotodokumentace z realizace didaktických her od respondentů

Příloha č. 7 – Vlastní didaktické hry od žáků pro žáky

Příloha č. 1 – Soubor inspirativních zdrojů pro učitele

Inspirace pro učitele

Zdrojů, kde se může učitel při tvorbě a využití didaktických her inspirovat, je hned několik. Učitel navštíví metodické semináře specializované na didaktické hry nebo aktivizační (aktivizující) edukační metody. Může také čerpat z internetových portálů či tištěných publikací. Nelze vynechat ani mnohdy tak opomíjené doporučení od kolegů a vzájemné **kolegiální sdílení** her a výukových materiálů v rámci paralelních tříd. Respondenti rádi si s kolegy nastavit takový způsob výměny, aby se nikdo necítil tak, že jen nabízí svou práci bez toho, aby se ostatní nabídli s pomocí i jemu. Pokud dojde k výměně materiálů, učitel by se neměl bát si danou hru upravit podle vlastních preferencí, protože každý učitel má jiný vyučovací styl a jiný kolektiv žáků ve třídě.

Semináře

- Tvořivá škola⁹

Několik respondentů zmínilo, že nejvíce inspirace pro činnostní vyučování nalézají na seminářích Tvořivé školy, které rádi navštěvují. Semináře mají buď prezenční formu, nebo jsou dostupné online. Jak už z názvu tohoto sdružení lektorů vypovídá, všechny semináře probíhají tak, aby se všichni účastníci co nejvíce aktivně zapojili. Tvořivá škola nabízí na svém e-shopu k zakoupení didaktické pomůcky do hodin českého jazyka.

Tištěné publikace

Knihy, ve kterých se může učitel inspirovat, jsem rozdělila do dvou kategorií: literatura pro učitele a literatura pro děti, obě však mohou být učiteli velkým pomocníkem při přípravě hodin českého jazyka.

Literatura pro učitele

Uvádím několik titulů od českých autorů, kteří se zaměřili na dětské hry, které buď sami vytvořili, anebo roky strávili jejich sbíráním u nás i v zahraničí. Ač se nemusí jednat vždy o typické didaktické hry vhodné do hodin českého jazyka, učitel se může hrami inspirovat a obměnit si je podle zamýšleného didaktického cíle, učiva a potřeb konkrétní třídy.

⁹ <https://www.tvorivaskola.cz/>

- Dětské hry – games – Miroslav Klusák a Miloš Kučera

Autoři z Pražské skupiny školní etnografie učitelé v této knize nabízí katalog vhodných her pro děti od 1. do 9. ročníku ZŠ. Učitel jistě ocení především abecední rejstřík her, kde je ke každé hře přidělený i doporučený ročník, ve kterém je pro děti vhodné tuto hru hrát. Je však na samotném učiteli, jak mu popsání hry v této publikaci poslouží k inspiraci a jak vhodně vybrané hry dokáže modifikovat, aby se z nich staly hry didaktické a daly se tak využít pro potřeby konkrétní skupiny žáků a dané učební látky českého jazyka. Inspirující může pro učitele být i samotné třídění her, které je v této publikaci uvedeno.

- Jazykové hry – Simona Pišlová

Název publikace Jazykové hry od Simony Pišlové sám prozrazuje, čemu je obsah zasvěcen. Autorka sepsala osvědčené jazykové hry rozvíjející řečové schopnosti a dovednosti dětí. Sepsané hry jsou vhodné jak do hodin českého jazyka ve 3. ročníku ZŠ, tak i pro doučování českého jazyka s jednotlivci. Učitel v knize kromě her najde i teoretický úvod, který ho čtivou formou seznámí s organizací a vedením jazykových her ve výuce. Hry na poznávání stavby jazyka, hry na cvičení pravopisu, hry na rozvíjení slovní zásoby – to je jen malý výčet toho, jaké jazykové hry v této knize může učitel nalézt a využít v hodině českého jazyka.

- Hry se slovy a jazykem – Pavel Houser

V knize od Pavla Housera začínající učitel najde jak úvod, který ho provede teorií her a vysvětlí pojmy řeč či jazyk, tak i hry samotné. Každá kapitola se zabývá jiným druhem jazykových her (křížovky a vícesměrky, přesmyčky, hry s šiframi či jazykové hry v literatuře atd.). Pro učitele bude jistě sympatické, že pod zadáním hry, kterou ve většině případů může okamžitě využít ve výuce, nalezne také herní řešení. Mnoho her z této knihy poslouží i jako příprava na přijímací zkoušky pro osmileté obory gymnázií, jelikož se žák v přijímacím testu z českého jazyka setká s podobným typem úloh (logická analýza textu, doplnění sdělení, analogie, synonyma, homonyma a antonyma).

- Škola hrou: knížka pro učitele a rodiče všech školáků – Tomáš Houška

Publikace Tomáše Houšky je sice již poněkud staršího data (1991), začínající učitel v ní však nalezne mnoho nadčasových myšlenek, které jsou pro české školství stále aktuální, týkajících se například výukových metod, principů učení, psychologických tezí či tvořivosti. Ojedinelé na této knize je, že veškeré hry řadí podle vyučovacích předmětů a následně i podle stupně obtížnosti učební látky v jednotlivých ročnících. Učitel, obzvláště ten, který s učením českého jazyka začíná, jistě toto řazení her velmi ocení. V kapitole „český jazyk“ učitel nalezne hry ihned využitelné při výuce například abecedy, souhlásek (znělých a neznělých), stavby slova (slova příbuzná, kořen slova), vyjmenovaných slov, slovních druhů nebo skloňování podstatných jmen a časování sloves.

- Encyklopedie her – Miloš Zapletal

Učitel v této knize najde tisíc her vhodných do každého počasí či ročního období, hry české a zahraniční, pro malé i velké. Rozhodnutí, kterou hru vybrat, může ovlivnit také určení prostředí, kde je hru možné hrát, a to například v tělocvičně, na hřišti, v místnosti atd. Ač se jedná především o hry pohybové vhodné do hodin tělesné výchovy či na letní tábory, Miloš Zapletal nashromáždil do Encyklopedie her také hry procvičující paměť, pohotovost či postřeh, takže učitel českého jazyka se v knize může rovněž inspirovat.

- Jazykové hry pro malé školáky (fonetické, lexikální a gramatické) – Svatava Škodová a Markéta Lisá

Publikace nabízí učitelům jazykové hry, které jsou určeny pro výuku češtiny jako cizího jazyka na 1. stupni ZŠ. Soubor jazykových her je doplněn také o přílohy, které může učitel nakopírovat a ihned využít ve výuce. Užitečné je i vypsání podmínek, jaké učivo již žák musí ovládat, aby si hru mohl zahrát.

Literatura pro děti

V této podkapitole vypisuji několik tipů na naučnou literaturu pro děti. Knihy jsou obsahově zaměřeny na látku 3. ročníku ZŠ – především na vyjmenovaná slova. Aby se dítě při čtení něco naučilo, nemusí vždy dostat do ruky naučnou knihu. Každá kniha, kterou si dítě přečte se zalíbením, rozvíjí jeho slovní zásobu, nenucenou formou mu předává nové znalosti, rozšiřuje jeho pohled na svět, učí se číst s porozuměním, formuje analytické myšlení a v neposlední řadě celkově rozvíjí u žáka čtenářskou gramotnost. Knihy, které

jsou určeny primárně dětem, mohou mít ve své knihovně samozřejmě i učitelé, kteří mohou obsah knih využít během hodin českého jazyka.

- Hádanky pro školáky – Zuzana Pospíšilová

Kniha, se kterou si děti mohou procvičit nejen vyjmenovaná slova. Hádanky jsou krátké a mnohdy rýmované, takže se je děti snadno mnohou naučit zpaměti a otestovat pak třeba své spolužáky, rodiče, sourozence či učitele.

- Proč chtěl ptakopysk do Solopisk aneb Vybraná slova pro vybíravé děti – Daniela Kalinová

Kniha je plná vyjmenovaných slov a nabízí hned několik způsobů, jak je žákům přiblížit. Hravé povídky, básničky, komiksy, ale třeba i písničky. S knihou se dá pracovat také během vyučování, texty jsou krátké a žáky zaujmou.

- Vyjmenovaná slova – interaktivní mluvící kniha (edice Kouzelné čtení od Albi)

Interaktivní knihy od Albi jsou u dětí velmi oblíbené a dle mého názoru možná trochu suplují úlohu učitele. Žáci se seznámí s vyjmenovanými slovy a jejich významem, nejběžnějšími příbuznými slovy a pravopisnými chytáky. Pro děti je tato kniha atraktivní, díky tužce s nimi kniha komunikuje. V knize naleznou děti také spoustu zábavných her, během kterých procvičují vyjmenovaná slova zábavnou formou.

- Výři nesýčkují – Veselé příběhy s vyjmenovanými slovy – Lenka Zemanová

V knize je osm povídek, každá povídka vždy obsahuje všechna vyjmenovaná slova z jedné řady vyjmenovaných slov. Každá povídka je v knize dvakrát, jednou kompletní a podruhé s vynechanými místy pro doplnění i/y, což může využít učitel třeba tak, že žákům daný příběh nakopíruje k vyplnění. V knize čtenář nalezne i přehled „zákeřných dvojic“, slova příbuzná a mnoho dalšího. Text je doplněn o ilustrace Michaely Bergmannové, díky kterým si čtenář spojí vyjmenované slovo s jeho významem.

Webové stránky

- dumy.cz – Digitální učební materiály

Na tomto internetovém portálu jde o DUMy neboli digitální učební materiály, které učitelé vytváří, sdílí a následně na tomto portálu archivují. Materiály jsou poskytovány zdarma.

Vnímám zde velkou výhodu, že materiály hodnotí odborníci i uživatelé, takže se učitelé mohou rozhodnout i dle recenzí, zda je konkrétní materiál kvalitně zpracovaný. Učitel může vyhledávat materiály podle typu vzdělávání, vzdělávacího oboru, ale i dle klíčových slov či typu hledaného materiálu (pracovní list, video, atd.). Domnívám se, že by této webové stránce slušela modernější grafika, jelikož pojetí stránek působí lehce zastarale. Zbytečně by mohla nemoderní grafika odstrašit potenciální uživatele.

- rvp.cz – Metodický portál RVP.CZ

Sympatické na tomto metodickém portálu je, že v něm učitel může nalézat materiály volně ke stažení dle struktury RVP. Nejprve určí stupeň vzdělávání, následně vybere vzdělávací oblast, průřezové téma či preferovanou gramotnost. Dále učitel vybírá stupeň základního vzdělávání, vzdělávací obor, tematický okruh, období a očekávaný výstup.

- vesela-chaloupka.cz – Veselá chaloupka

Tato webovou stránku založila učitelka 1. stupně ZŠ, která tvoří pro své žáky výukové materiály (didaktické hry, pracovní listy, didaktické pomůcky, šablony atp.) a nabízí je volně k využití dalším učitelům zdarma. Velkou výhodou materiálů od paní Chaloupkové je, že jsou všechny materiály ozkoušené v praxi. K dalším uživatelům se tedy dostává verze, která je vypilovaná do nejmenších detailů.

- logosik.cz – Logošík

Na této stránce nalezne učitel k zakoupení spoustu výukových materiálů, stránka obsahuje přímo kategorii „hry“. Učitel může pro své žáky zakoupit výuková pexesa, domina s vyjmenovanými slovy, piškvorky, binga, kvarteta se slovními druhy, hádanky, deskové hry atd. Všechny materiály mají moderní grafiku, což jim dodává na atraktivitě. Hry může učitel vytisknout, zalaminovat a hrát s dětmi během vyučování. Zároveň se nabízí i možnost odehrané hry ponechat žákům ke hraní, aby si mohli ve volných chvílích procvičovat a opakovat to, co zrovna potřebují.

Digitální tržiště

V současnosti jsou stále více populární tzv. digitální tržiště. Jedná se o webové stánky umožňující (nejen) učitelům prodávat a nakupovat originální výukové materiály zaměřené

především na pojetí učební látky hravou formou. Učitelé mohou na těchto online tržištích nalézt velké množství didaktických her nejen do hodin českého jazyka. Materiály jsou tvořeny téměř výhradně samotnými učiteli, hry tedy jsou ve většině případů ozkoušené i v praxi s žáky. Zakoupení již hotových a vyzkoušených materiálů šetří učitelům čas a energii, zároveň ale učitel nikde nenajde jistotu, že bude zakoupený materiál opravdu kvalitní a bude ho moci využít bez úpravy v hodině s konkrétním kolektivem žáků.

- ucitelnice.cz – Učitelnice

Na tomto internetovém tržišti si učitelé mohou vybírat hned z několika druhů her ve výuce, například úniková hra, pexeso, domino, desková hra atp. Podle několika učitelů je výhodou, že vedení školy podporuje učitele v nákupu výukových materiálů, didaktických her či pomůcek, a proto se vedení rozhodlo zřídit na Učitelnici školní účet. Učitelé tak mají k dispozici konkrétní částku, kterou mohou během jednoho měsíce kompletně vyčerpat za celý pedagogický sbor. Zakoupené materiály ze školního účtu jsou sice i několikanásobně dražší, než kdyby se je učitelé kupovali soukromě, ale výhodou je, že se veškeré stažené soubory ukládají a jsou tak k dispozici pro všechny učitele z dané školy.

- uciteleucitelum.cz – Učitelé učitelům

Toto internetové tržiště rovněž sdružuje učitele, kteří nabízejí vlastní výukové materiály, didaktické pomůcky a hry ověřené v praxi. Jednou z nastavených kategorií, podle které mohou učitelé z nabízených materiálů vybírat, jsou přímo didaktické hry. Díky zveřejněným fotografiím a sdíleném postupu tak učitel má ještě před koupí jasnou představu o tom, co přesně kupuje.

- datakabinet.cz – inspirace bez hranic

Sympatické na této stránce je to, že si učitel může přímo zakliknout, že hledá didaktické hry. Pak už stačí jen zvolit vyučovací předmět a konkrétní ročník. Výběr však není tak bohatý jako na ostatních dvou zmiňovaných tržištích. Učitel musí platit fixní částku (za měsíc, čtvrtletí, půlrok či rok), je tedy otázkou, zda nalezne na tomto tržišti dostatek dalších materiálů, aby se mu daná investice vyplatila.

Facebook

- Náměty a inspirace pro 3. třídu

Facebooková skupina s tímto názvem je podle mého názoru nejvyužívanější pro čerpání inspirace zadarmo přímo od učitelů 3. ročníku ZŠ. Soudím tak i podle výpovědí respondentů, kteří tuto stránku s necelými třinácti tisíci členy zmiňovali velmi často. I zde jde vyhledávat, co konkrétně učitel potřebuje. Facebook samozřejmě nenabízí žádné kategorie, ale lze využít funkci „lupa“. Díky zadání klíčového slova pak učitel snáze dohledá, zda už se preferované téma ve skupině objevilo a může si nalezený soubor ihned volně stáhnout. Učitel může vyhledávat také podle vložených souborů či fotografií.

Online procvičování českého jazyka

Procvičování online je vhodné pro ozvláštnění učiva při vyučovacích hodinách nebo doučování. Pro učitele jsou tyto portály zajímavé tím, že je jazykové cvičení již připraveno, a to dokonce i s následným vyhodnocením. Žáky zase jazyková cvičení zaujmou svou hravostí. Nabízí se také možnost samostatného procvičování pravopisu, gramatiky či čtení s porozuměním v domácím prostředí s důrazem na individuální potřeby konkrétního dítěte. Webové stránky poskytují interaktivní pojetí látky, děti tak zábavnou formou jazykových her procvičí a upevní dané učivo. Některé z internetových stránek nabízejí možnost přihlášení, díky kterému se žákovi naskytne příležitost hrát online jazykovou hru například se svým spolužákem. Na stránce Wordwall mohou učitelé po bezplatném přihlášení dokonce vytvářet i vlastní online aktivity pro žáky.

- cestina.hrou.cz – Čeština hrou
- grammar.in/cs – Grammar.in
- mojecestina.cz – Moje čeština
- rysava.websnadno.cz – Luštěnky
- skolakov.eu – Školákov
- skolaposkole.cz/cesky-jazyk – Škola po škole
- skolasnadhledem.cz – Škola s nadhledem
- umimcestinu.wordpress.com – Umím češtinu?
- umimecesky.cz – Umíme česky
- wordwall.net/cs – Wordwall

Společenské hry (deskové, stolní a karetní hry)

Do hodin českého jazyka jsou vhodné také nejrozličnější deskové, stolní a karetní hry, které učitel s žáky může využít při výuce nebo je ponechá žákům volně přístupné pro samostatné využití o přestávkách mezi jednotlivými vyučovacími hodinami. Tyto hry mohou posloužit i těm žákům, kteří již mají zadanou práci v hodině splněnou a chtějí si dané učivo nadále procvičovat a upevňovat.

- Activity Junior

Žáci kromě práce s vlastní fantazií, pohotovostí a tvořivostí při této hře rozšiřují slovní zásobu při popisu. Hra je také zaměřena na verbální i neverbální komunikaci. S gestikou, mimikou či posturikou si žáci vypomáhají při pantomimickém předvedení pojmu, a tím se i učí, jak komunikaci beze slov používat a dešifrovat. Při slovním popisu vylosovaného pojmu musí žáci dávat pozor, aby neřekli kořen slova, a tím se i přirozenou hravou formou poznávají slova příbuzná.

- Dixit

Karty bohatě inspirované světem fantazie. Hra Dixit se může hrát podle standardních pravidel, ale ve výuce může nalézt i jiné využití. Učitel karty Dixit může využít při zpětné vazbě. Žáci díky kartám popíší vlastní pocity ze hry (z výuky, aktuálního problému či školního výletu). Žáky může popisovat skupině kartu a ostatní budou vybírat, kterou kartu měl asi jejich spolužák na mysli. Karty se dají využít i jako osnova k vypravování a psaní slohu.

- Hezky česky

Česká elektronická hra, díky které mají žáci možnost procvičit učivo 1., 2. i 3. ročníku ZŠ. Osvědčilo se mi, že tuto hru nejčastěji využívají žáci, kteří již měli hotovou samostatnou práci a nechtěli jen sedět v lavici a čekat na ostatní. Ve dvojici si vybrali herní kartu s pravopisnými jevy, které chtěli procvičovat (např. vyjmenovaná slova po V). Jeden určil slovo, druhý pomocí tužky vybral příslušné i/í/y/ý a určoval, zda se jedná o slovo vyjmenované, příbuzné či jen podobné. Následně se žáci prostřídají a navzájem si kontrolují doplněná písmena.

- Imaglee

Česká karetní hra Imaglee je jedinečná v tom, že jedny karty v sobě skrývají nespočet možností, jak si s kartami zahrát. Jsou tak variabilní díky ukrytým číslům v obrázcích s využitím odlišných barev. Karty se v hodinách českého jazyka dají využít hned několika způsoby: zahrát si slovní fotbal, pantomimicky předvádět vylosovanou kartu, vymyslet co nejoriginálnější příběh atp. Pomocí karet lze žáky také spravedlivě rozdělit do skupinek nebo dvojic.

- Nimble Junior

Jedná se o slovní hru, ve které jde především o pohotovost využití vlastní slovní zásoby týkající se určitého tématu. Ozvláštnění této hry vidím v tom, že slova musí začínat pouze na určité písmeno. Při hře hráč svou slovní zásobu i přirozeně rozšiřuje o nová slova, která může zaslechnout od spoluhráčů. Hra je svižná, energická, žáci si ji mohou samostatně zahrát o velké přestávce, během které stihnou i několik kol.

- Rory's Story Cubes (Příběhy z kostek)

V souboru didaktických her jsem již naznačila, jak lze využít tyto kostky s obrázky během výuky. Žáci mohou tvořit příběhy z kostek, vytvářet osnovu příběhu pro spolužáky, vypravovat co nejvíce podle skutečnosti, nebo se naopak nechat naplno pohltit vlastní fantazií. Kostky rozvíjí slovní zásobu, tvořivost komunikační a stylistické dovednosti.

- Scrabble

Klasická stolní hra, při které děti i dospělí rozvíjí slovní zásobu a jazykové dovednosti. Během výuky hra nenajde moc uplatnění, jelikož počet hráčů je omezen a není čas si zahrát plnohodnotnou hru. Ničemu však nebrání, když si učitel vypůjčí herní kameny, ze kterých žáci v hodině mohou skládat slova.

- Tic Tac Boom Junior

Další hra na pohotovost, tvořivost a obohacování slovní zásoby. Hra je pro děti atraktivní tím, že je kromě kartiček s obrázky součástí i tikající bomba, tedy jde i o čas. Adrenalin

může způsobit, že někdo vyřkne i slovo, které nepatří do české slovní zásoby (zkomolené, vymyšlené, pojmenování v cizím jazyce), uznávat se mohou však jen česká slova.

- Ypsilonie: Cesta do vyjmenované země

Ypsilonie je poslední původní česká hra, kterou zde uvádím. Díky dobrodružství, které žáci ve vyjmenované zemi zažijí, si naprosto přirozeně osvojí vyjmenovaná slova a slova příbuzná a nečítají tam na ně žádné chytáky s měkkým i/í. Nejenže žáci slova vidí správně napsaná, ale pomocí obrázků a využití slov v kontextu si zapamatují i jejich význam. Pokud dá učitel této hře v hodinách českého jazyka prostor, může pro své žáky jenom získat.

Je vhodné uspořádat v rámci vyučování deskohraní a dát tak žákům prostor si vyzkoušet všechny hry, které mají ve třídě k dispozici. Pak už budou žáci vědět, jak se dané hry hrají, a třeba si k nim najdou cestu i jindy: o přestávkách nebo ve školní družině.

Pomůcky tradiční i netradiční

Při využití didaktických her se mnohdy neobejdeme bez pomůcek. Někdy je potřeba si konkrétní pomůcku přímo vyrobit, jindy si učitel vystačí s tím, co přináší trh nebo již má ve své kmenové třídě.

Tradiční pomůcky, které se běžně vyskytují ve třídě a učitel je může využít k realizaci didaktické hry ve výuce, jsou hrací kostky, kostky s písmeny, kartičky s písmeny, magnetická písmena, plátěný pytlíček, stíratelná tabulka s fixem, samolepicí bloček a víčka z PET lahví.

- Hrací kostky

Učitel sáhne po hracích kostkách nejčastěji, pokud potřebuje určit počet písmen ve slově nebo počet slov ve větě. Kostky usnadňují rozhodování a žáci vnímají použití kostek jako spravedlivé. Zároveň zde hraje velkou roli princip náhody, což je pro žáky atraktivní.

- Kostky s písmeny

Pokud je potřeba při hře náhodně vybrat písmeno či písmena, je vhodné mít několik variant papírových kostek s písmeny, které můžeme vyrobit společně s dětmi. (Pišlová, 1996, s. 19–20)

- Kartičky s písmeny

Jedná se o jednodušší alternativu výběru písmen, než je předchozí pomůcka. Kartičky slouží k výběru počátečního písmene nebo i k sestavování slov či přesmyček.

- Magnetická písmena

Ač se může zdát, že magnetická písmena naleznou své uplatnění pouze v 1. či 2. ročníku ZŠ, tvořivý učitel jistě nalezne pro toto pomůcku uplatnění i ve vyšších ročnících.

- Plátěný pytlíček

Plátěný pytlíček je vhodný jednak pro uschování dalších pomůcek ke hře, které se postupně dětem odtajňují pro navození tajemnější atmosféry, tak i pro tvorbu dětských skupin. Do pytlíčku se schovají například pexesové kartičky, které ovšem musí odpovídat sudému počtu hráčů. Každý hráč si pak z plátěného pytlíku vylosuje (tedy principem náhody) kartu a hledá k ní dvojici. Se shodnou kartou najde také herního partnera do dvojice a rozdělování do skupin považuje za spravedlivé.

- Stíratelná tabulka s fixem

Tabulky poslouží žákům jak při individuální práci, tak při práci skupinové. Při hrách se využití tabulek nabízí jako alternativa obyčejného papíru.

- Samolepicí bloček

Lepicí papírky může učitel rozmístit po učebně, po chodbách školy, žáci si je mohou přilepit na čela či na záda. Tato pomůcka umožňuje jednoduchou manipulaci, urychlí čas učiteli a žákům, ale má malou životnost, a je tedy dobré papírky alespoň uschovat a využívat je nadále i bez možnosti jejich nalepení.

- Víčka z PET lahví

Učitel víčka od PET lahví využije například tak, že na každém bude napsané písmeno a žáci z těchto víček mohou skládat slova a věty (je tedy možné vytvořit víčka s často

využívanými interpunkčními znaménky, například s tečkou, čárkou, otazníkem a vykřičníkem). Z písmen také mohou žáci tvořit přesmyčky pro své spolužáky. Pokud má učitel možnost mít velký počet víček jedné určité barvy, může touto pomůckou odlišně barevně označit samohlásky (červená víčka), měkké souhlásky (žlutá víčka), tvrdé souhlásky (modrá víčka), obojetné souhlásky (bílá víčka).

Mezi **netradiční pomůcky**, které se velice účinně dají použít v didaktické hře zaměřené na český jazyk, jsem zařadila kryptex, dřevěnou hru Jenga a obyčejně neobyčejnou plácačku na mouchy.

- Kryptex (cryptex)

Kryptex neboli přenosný trezor je vhodné použít při únikové hře v hodině českého jazyka. Jde o schránku, která slouží k ukrytí tajné zprávy, indicie či hledaného předmětu. Do schránky se lze dostat pouze tak, že žáci přijdou na správnou kombinaci umístění kotoučků s abecedou. Následně se jim přenosný trezor otevře a z dutého válce si vyzvednou hledaný předmět. Originální kryptex tvoří kód pouze písmeny, existují však i takové verze, kde abecedu nahradila čísla.

- Dřevěná věž Jenga

Dřevěná věž Jenga je v dnešní době již klasickou společenskou hrou, kterou může hrát neomezený počet hráčů jakéhokoli věku. Pro účely výuky může však posloužit také jako stěžejní pomůcka v didaktické hře.

Dřevěná věž Jenga je vhodná například pro fixaci slovních druhů. Stačí každý dřevěný kvádr z vrchní strany polepít izolepou, na kterou se fixem napíše libovolné české slovo. Zespodu kvádrů se taktéž nalepí izolepa a dopíše se slovní druh určovaného slova. Kromě tréninku zručnosti žáci tímto mohou upevňovat probíranou učební látku a také si správnost samostatně ověřit bez pomoci učitele. Místo izolepy jde samozřejmě psát přímo na dřevěný povrch, ovšem poté již tato pomůcka nemůže být využita na upevňování učiva další látky pomocí hry.

Za podmínky, že učitel má ve třídě k dispozici více věží, může žáky vyzvat k vlastní skupinové tvorbě pro spolužáky. A tím, že žáci vybírají vhodné příklady, si aktivně procvičují učební látku.

- Plácačka na mouchy

I plácačka na mouchy se dá s efektem využít ve vyučovací hodině jako pomůcka k didaktické hře.

Pokud by učitel měl k dispozici plácačku pro každého žáka, zapojí všechny své žáky například tak, že po učebně různě položí popsané papírky zaměřené na právě probírané učivo (vyjmenovaná slova po M). Žáci chodí po třídě a jsou v rolích lovců například příbuzných slov k vyjmenovaným slovům po M, která se různě před lovci poschovávala po třídě. Učitel následně řekne vyjmenované slovo po M (mýt) a žáci „uloví“ slovo příbuzné právě plácačkou, kterou drží každý z nich v ruce. Je vhodné, aby učitel připravil několik různých příkladů příbuzných slov (umyvadlo, mýdlo, myčka, mydliny, omývat), aby namísto procvičení dané látky nedošlo v rámci zápalu hry k potyčce.

Tvořiví učitelé mohou podpořit motivaci pro hru i tím, že sledované pravopisné jevy pro žáky zatraktivní tak, že daná slova budou napsána na tělech nakreslených much.

V případě, že učitel nemá dostatečný počet těchto pomůcek, vystačí si pouze se dvěma plácačkami pro celou třídu. Je zde však nutné, aby se žáci rozdělili či byli rozděleni na dvě stejně početné skupiny. Na tabuli se díky dataprojektoru promítne věta. Slovo, které obsahuje námi probíraný pravopisný jev, zůstává bez vyplněného místa, kam má určená dvojice doplnit měkké i nebo tvrdé y. Žáci s plácačkou musí rychle vyhodnotit, zda se jedná o vyjmenované slovo po M, slovo příbuzné či podobné a podle toho plácačkou trefit místo na tabuli, kde je křídou napsáno I a Y. První, kdo se správně strefí, získává pro svou skupinu například obrázek mouchy, na které je napsáno doplněné slovo. Oba hráči předávají plácačku jako takový pomyslný štafetový kolík další dvojici, která je na řadě a začíná další hru. S obrázky much pak může učitel pracovat podle své fantazie i v následující aktivitě či vyučovací hodině.

Respondenti také zmínili několik tipů na webové stránky s didaktickými pomůckami, které lze zakoupit do třídy.

- ceske-montessori-pomucky.cz – České Montessori pomůcky

Na této stránce učitelé pro své žáky mohou zakoupit dřevěné tabulky sloužící k určování mluvnických kategorií ohebných slovních druhů či dřevěné pomůcky sloužící k procvičování řad vyjmenovaných slov.

- novadida.cz – NOVADIDA

Webová stránka s názvem NOVADIDA nabízí didaktické pomůcky pro mateřské i základní školy. Výběr není tak velký a ceny jsou mnohdy velmi vysoké. Pro výuku českého jazyka 3. ročníku se mi zamlouvají pomůcky jako „Kartotéka slov“ či „Slovesa“. Jedná se o textové a obrázkové karty, které se dají vzájemně kombinovat. Učiteli tyto hotové materiály ušetří čas s přípravou pomůcek. Učitel se tak může věnovat přímo efektivnímu využití karet v hodině. Obě pomůcky obsahují také příručky pro učitele.

- proskoly-skolahrou.cz – Škola hrou

Didaktické pomůcky, které jsou k sehnání na této webové stránce, vytváří učitelka 1. stupně ZŠ. Pro výuku českého jazyka ve 3. ročníku lze využít kostky s písmeny či domino na pády a slovní druhy.

Příloha č. 2 – Vzor informovaného souhlasu pro učitele + ukázka

Informovaný souhlas respondenta s poskytnutím rozhovoru a jeho následným zpracováním pro účely diplomové práce Tvorba a využití didaktických her ve výuce českého jazyka pro 3. ročník ZŠ

Vlastním podpisem vyjadřuji souhlas s následujícími body:

1. Souhlasím s poskytnutím rozhovoru pro účely diplomové práce Anny Hrubé nesoucí název Tvorba a využití didaktických her ve výuce českého jazyka pro 3. ročník ZŠ a byl/a jsem informován/a o cílech výzkumu.
2. Byl/a jsem obeznámen/a s průběhem rozhovoru a následným zpracováním dat (nahrávání celého rozhovoru, transkripce, analýza dat, citování). Zvuková nahrávka ani transkripce nebudou poskytnuty třetím stranám.
3. Porozuměl/a jsem tomu, že svou účast mohu kdykoliv přerušit či zcela zrušit. Moje spolupráce na diplomové práci je dobrovolná a jsem srozuměn/a s tím, že mohu kdykoli využít právo na nezodpovězení otázky.
4. Výsledky rozhovoru budou v diplomové práci uveřejněny anonymně, bude zveřejněna pouze délka mé pedagogické praxe.
5. Dávám svolení k tomu, že části rozhovoru mohou být citovány, zvuková nahrávka a transkripce však budou po ukončení výzkumu vymazány.
6. Byl/a jsem obeznámen/a s tím, že se mohu s výzkumníci po dokončení výzkumu spojit a budou mi poskytnuty závěry diplomové práce.

Datum:

Podpis respondenta:

Podpis výzkumnice:

**Informovaný souhlas respondenta s poskytnutím rozhovoru a jeho následným
zpracováním pro účely diplomové práce Tvorba a využití didaktických her ve výuce
českého jazyka pro 3. ročník ZŠ**

Vlastním podpisem vyjadřuji souhlas s následujícími body:

1. Souhlasím s poskytnutím rozhovoru pro účely diplomové práce Anny Hrubé nesoucí název Tvorba a využití didaktických her ve výuce českého jazyka pro 3. ročník ZŠ a byl/a jsem informován/a o cílech výzkumu.
2. Byl/a jsem obeznámen/a s průběhem rozhovoru a následným zpracováním dat (nahrávání celého rozhovoru, transkripce, analýza dat, citování). Zvuková nahrávka ani transkripce nebudou poskytnuty třetím stranám.
3. Porozuměl/a jsem tomu, že svou účast mohu kdykoliv přerušit či zcela zrušit. Moje spolupráce na diplomové práci je dobrovolná a jsem srozuměn/a s tím, že mohu kdykoli využít právo na nezodpovězení otázky.
4. Výsledky rozhovoru budou v diplomové práci uveřejněny anonymně, bude zveřejněna pouze délka mé pedagogické praxe.
5. Dávám svolení k tomu, že části rozhovoru mohou být citovány, zvuková nahrávka a transkripce však budou po ukončení výzkumu vymazány.
6. Byl/a jsem obeznámen/a s tím, že se mohu s výzkumníci po dokončení výzkumu spojit a budou mi poskytnuty závěry diplomové práce.

Datum: 2.6.2022

Podpis respondenta:



Podpis výzkumnice:

Anna

Pro zachování anonymity osobní údaje překryty.

Příloha č. 3 – Základní otázky polostrukturovaného rozhovoru

1. Když se vysloví pojem didaktická hra, jaká asociace se Vám automaticky vybaví a proč?
2. Jak byste definoval/a svou osobní zkušenost s didaktickou hrou?
3. Která kritéria za Vás musí naplňovat didaktická hra, abyste ji použil/a jako edukační metodu při realizaci výuky?
4. Do které fáze vyučovací hodiny nejčastěji zařazujete didaktickou hru.
5. Podle čeho se tak rozhodujete?
6. V čem vnímáte přínos didaktických her pro své vlastní pedagogické vedení?
7. Jaké silné a slabé stránky vnímáte u didaktické hry jakožto edukační metody?
8. Jaké chování zaznamenáváte nejčastěji u žáků, když využijete didaktickou hru v hodině českého jazyka?
9. Jak byste popsal/a rozdíl mezi didaktickou hrou a klasickou edukační metodou?
10. Která hra ze souboru didaktických her Vás zaujala natolik, že jste ji využil/a v praxi a proč?
11. Co Vám pomohlo při výběru didaktických her ze souboru? Chybělo Vám naopak něco?
12. Vysledoval/a jste, že mělo využití didaktické hry ve vyučovací hodině i jiný efekt, než naplnění konkrétního didaktického cíle?
13. Kde čerpáte inspiraci k tvorbě či využívání didaktických her do hodin českého jazyka?

Příloha č. 4 – Vzor informovaného souhlasu pro rodiče + ukázka

INFORMOVANÝ SOUHLAS

Vážení rodiče,

obracím se na Vás jako párová učitelka Vašich dětí a zároveň studentka posledního ročníku oboru Učitelství pro 1. stupeň základní školy na Pedagogické fakultě Univerzity Karlovy. Prosím Vás o udělení souhlasu s účastí Vaší dcery či Vašeho syna na výzkumné části mé diplomové práce (Tvorba a využití didaktických her ve výuce českého jazyka pro 3. ročník ZŠ). Dotazník je uzpůsoben věku dětí a otázky jsou zaměřené na to, jak žáci 3. ročníku ZŠ vnímají využití didaktických her v hodinách českého jazyka. Zpracování odpovědí bude zcela anonymní. Získaná data budou použita pouze pro účely mé diplomové práce.

Předem Vám děkuji za spolupráci.

S pozdravem

Anna Hrubá

Zakroužkujte:

SOUHLASÍM

NESOUHLASÍM

Datum:

Jméno dítěte:

Podpis zákonného zástupce:

INFORMOVANÝ SOUHLAS

Vážení rodiče,
obracím se na Vás jako párová učitelka Vašich dětí a zároveň studentka posledního ročníku oboru Učitelství pro 1. stupeň základní školy na Pedagogické fakultě Univerzity Karlovy. Prosím Vás o udělení souhlasu s účastí Vaší dcery či Vašeho syna na výzkumné části mé diplomové práce (Tvorba a využití didaktických her ve výuce českého jazyka pro 3. ročník ZŠ). Dotazník je uzpůsoben věku dětí a otázky jsou zaměřené na to, jak žáci 3. ročníku ZŠ vnímají využití didaktických her v hodinách českého jazyka. Zpracování odpovědí bude zcela anonymní. Získaná data budou použita pouze pro účely mé diplomové práce.

Předem Vám děkuji za spolupráci.

S pozdravem

Anna Hrubá

Zakroužkujte:

☒ SOUHLASÍM

☐ NESOUHLASÍM

Datum: 21.6.2022

Jméno dítěte:

Podpis zákonného zástupce:

Pro zachování anonymity osobní údaje překryty.

Příloha č. 5 – Ukázka vyplněného dotazníku pro žáky

13

Jsem (zakroužkuj): dívka x chlapec

DOTAZNÍK PRO ŽÁKY

Ahoj. Právě se před tebe dostal dotazník, který zkoumá hru v hodinách českého jazyka. Odpovídej sám/sama za sebe, podle pravdy a celou větou či větami, prosím. Žádná odpověď není špatná. Pokud nemáš žádné otázky k dotazníku, pusť se do odpovídání 😊.

- 1) Které hry hrané v českém jazyce jsou **tvoje nejoblíbenější a proč?**

Na vyjmenovaná slova protože jsme se probírali a jsou zábavné.

- 2) Co **musí mít hra**, aby tě v českém jazyce **zaujala?**

Musí být zábavná.

- 3) Jak se sám/sama **zapojiš při hře?**

Snáším se hodně zapojovat a být aktivní.

- 4) Co podle tebe **nesmí ve hře chybět**, aby si ji mohla **paní učitelka** s vámi zahrát?

Že sam každý bude mít svoji roli kterou hra.

- 5) Jak bys **pojmenoval/a** pocity, které prožíváš, když hraješ během českého jazyka hry?

Jsem šťastná.

- 6) Když hraješ během českého jazyka hry, **pomáhá ti to v něčem?**

Ano

- 7) Pokud jsi odpověděl/a ano, **v čem konkrétně?**

*Učím se sice dle zá-
konu gramatiky.*

- 8) Proč podle tebe **paní učitelka používá hry** v hodině českého jazyka?

*Abys jsme si procvičili
český jazyk zábavně*

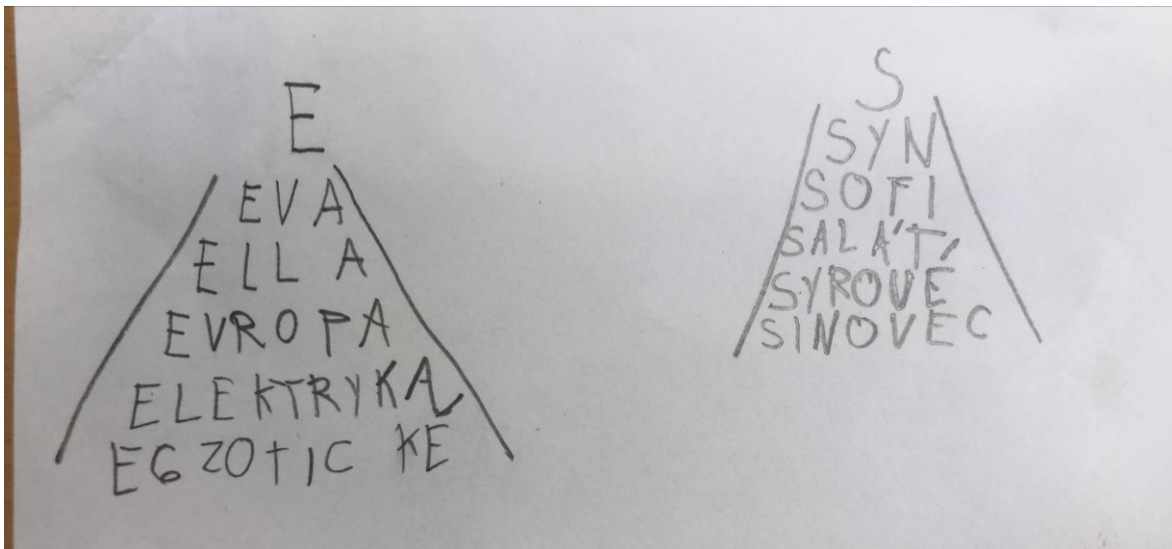
- 9) Tohle je tvůj prostor, pokud bys chtěl/a paní učitelce ke hře **ještě něco vzkázat:**

Jsem ráda že hrajeme hry

Děkuji ti za vyplnění dotazníku.

The image shows a product shot of Rory's Story Cubes. On the left is the orange cardboard box, which features the brand name "Rory's Story Cubes" in a stylized font. The box is decorated with numerous small, square icons representing different themes like nature, objects, and actions. To the right of the box, ten white plastic dice are arranged in three rows. Each die has six faces, each featuring a unique black-and-white line drawing icon. These icons include a flower, a house, a mobile phone, a turtle, a tree, a campfire, a crescent moon, a question mark, a rocket ship, a clock, a speech bubble, and a lightning bolt. The entire set is placed on a light-colored wooden surface.

134



Příloha č. 7 – Vlastní didaktické hry od žáků pro žáky

