

Univerzita Karlova
Pedagogická fakulta

Katedra pedagogiky

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Využití krásné literatury v činnostech školní družiny
The use of beautiful literature in the after school club activities

Alžběta Zvoníčková

Vedoucí práce: Mgr. Jaroslava Matulová

Studijní program: Vychovatelství

Odevzdáním této bakalářské práce na téma *Využití krásné literatury v činnostech školní družiny* potvrzuji, že jsem ji vypracovala pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Prohlašuji, že jsem při její tvorbě nepoužila nástrojů umělé inteligence jiným způsobem, než je uvedeno ve vyjádření, které je součástí textu práce. Dále potvrzuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V České Skalici 29.3.2025

Ráda bych poděkovala Mgr. Jaroslavě Matulové za poskytnutí cenných rad při psaní bakalářské práce, věcných připomínek, trpělivost, ochotu a vstřícnost.

ABSTRAKT

Tato bakalářská práce se zabývá možnostmi využití krásné literatury v činnostech školní družiny. Práce je rozčleněna na teoretickou a praktickou část. Teoretická část představuje termíny jako volný čas, pedagogika volného času, zážitková pedagogika a hra. Práce se věnuje školní družině, vychovatelce, mladšímu školnímu věku, literatuře pro děti a mládež, pohádce a čtenářství.

Hlavním cílem je navrhnout a ověřit metodickou příručku, která žákům přiblíží literární texty prostřednictvím kreativních a inovativních aktivit. Součástí ověření je zhodnocení efektivity navržených aktivit na základě pozorování a diskusí se žáky o průběhu jednotlivých aktivit. Zaměřuje se zejména na pohádky Boženy Němcové.

V praktické části je popsána realizace navržených aktivit v prostředí školní družiny. Pozornost je věnována nejen zapojení žáků, ale také na rozvoji schopnosti práce s textem, komunikačních dovedností, kreativity a spolupráce.

Všechny aktivity probíhaly od října 2024 do ledna 2025 ve školní družině s žáky druhého ročníku.

Výsledky práce ukazují, že využití literatury Boženy Němcové v činnostech školní družiny, může žákům přiblížit klasickou českou literaturu a současně podpořit jejich osobnostní růst. Závěry aktivit navíc poukazují na to, že propojení literárních textů s hravými aktivitami obohacuje školní vzdělávací program, ale také podporuje smysluplné trávení volného času.

KLÍČOVÁ SLOVA

Školní družina, vychovatelka, školní vzdělávací program, mladší školní věk, literatura pro děti a mládež

ABSTRACT

This bachelor's thesis deals with the possibilities of using beautiful literature in after school club activities. The thesis is divided into theoretical and practical parts. The theoretical part introduces such as leisure, leisure pedagogy, experiential pedagogy and play. The thesis focuses on the school club, the educator, the young school age, literature for children, fairy tale and youth and reading.

The main aim is to design and validate a methodological guide that will introduce pupils to literary texts through creative and innovative activities. The validation includes an evaluation of the effectiveness of the proposed activities based on observations and discussions with pupils about the progress of each activity. It focuses mainly on the fairy tales of Božena Němcová.

The practical part describes the implementation of the proposed activities in the school environment. Attention is paid not only to the involvement of pupils, but also to the development of the ability to work with the text, communication skills, creativity and cooperation.

All the activities were carried out from October 2024 to January 2025 in the after school club with second year pupils.

The results of the work show that using the literature of Božena Němcová in the activities of the after school club, can bring pupils closer to classic Czech literature and at the same time support their personal growth. Moreover, the conclusions of the activities indicate that the connection of literary texts with playful activities enriches the school curriculum, but also promotes meaningful leisure time.

KEYWORDS

After school club, educator, school educational program, young school age, literature for children and youth

Obsah

Úvod a cíl práce.....	6
TEORETICKÁ ČÁST	8
1 Volný čas	8
1.1 Pedagogika volného času.....	8
1.2 Cíle výchovy ve volném čase	9
1.3 Zážitková pedagogika.....	10
1.4 Hra	10
2 Školní družina.....	12
2.1 Školní vzdělávací program	13
2.2 Klíčové kompetence	14
2.3 Vychovatelka	15
2.4 Mladší školní věk	16
3 Literatura pro děti a mládež.....	18
3.1 Pohádka	18
3.2 Čtenářství.....	20
PRAKTICKÁ ČÁST	22
4 Blok aktivit č. 1 - O neposlušných kozlatech	22
5 Blok aktivit č. 2 – O kohoutu, kocouru a kose	28
6 Blok aktivit č. 3 – Čertův švagr.....	34
7 Blok aktivit č. 4 – O perníkové chaloupce	40
Závěr.....	46
Seznam použitých informačních zdrojů	48
Seznam příloh.....	51

Úvod a cíl práce

Pro svou bakalářskou práci „Využití krásné literatury v činnostech školní družiny“ jsem se rozhodla na základě přesvědčení, že literatura má nezastupitelné místo ve výchově a rozvoji dětí. Dílo Boženy Němcové, především její pohádky, patří mezi klenoty české literatury. Školní družina, jako specifické prostředí pro zájmové vzdělávání a smysluplné trávení volného času, nabízí prostor, kde kvalitní a inspirativní aktivity hrají klíčovou roli.

Práce se zaměřuje na propojení literárního odkazu Boženy Němcové s činnostmi ve školní družině. Tvorba této významné české autorky přináší nejen bohatý svět fantazie, ale také podporuje rozvoj jazykových dovedností a morálních hodnot, s nimiž lze dále pracovat v rámci volnočasových aktivit. V současnosti děti často preferují digitální technologie před klasickou četbou. I přesto dokáže kvalitní literatura vtáhnout děti do světa fantazie, podpořit jejich tvořivost i rozvíjet sociální dovednosti.

Cílem této práce je navrhnout a ověřit možnosti využití krásné literatury v činnostech školní družiny prostřednictvím metodické příručky. Příručka obsahuje konkrétní návrhy aktivit inspirovaných pohádkami, které vycházejí z principů zážitkové pedagogiky, hry a podpory čtenářství. Nabízí různé formy práce s textem, doplněné o kreativní a diskusní činnosti, zaměřené na rozvoj klíčových kompetencí dětí mladšího školního věku. Součástí práce je také reflexe žáků a moje sebereflexe, což umožňuje zhodnotit efektivitu navržených aktivit a poskytuje zpětnou vazbu k realizovaným aktivitám.

Struktura bakalářské práce je rozdělena do dvou hlavních částí. V teoretické části definuji klíčové pojmy, jako jsou volný čas, pedagogika volného času, zážitková pedagogika, cíle výchovy a hra. Dále charakterizuji školní družinu, zabývám se jejím školním vzdělávacím programem a klíčovými kompetencemi. Zdůrazňuji roli vychovatelky i specifika dětí mladšího školního věku. Následně se věnuji literatuře pro děti a mládež, přibližuji podstatné rysy pohádek a popisuji čtenářství v kontextu výchovy a vzdělávání.

Praktická část vychází z navržené metodické příručky, která obsahuje konkrétní aktivity inspirované tvorbou Boženy Němcové. Příručku jsem rozdělila do čtyř tematických bloků, které se zaměřují na vybrané pohádky. Konkrétní pohádky jsem si zvolila vzhledem k jejich

spojení s českoskalickou naučnou stezkou „Z pohádky do pohádky“. Tato stezka zahrnuje dřevěné sochy, které představují hlavní postavy z pohádek Boženy Němcové. Každý blok obsahuje podrobný popis aktivit, včetně cílů, potřebných pomůcek, metod a forem výuky. Součástí každé části je reflexe žáků, v níž shrnuji jejich postřehy, a vlastní sebereflexe, která slouží k vyhodnocení efektivity navržených aktivit.

Při realizaci aktivit používám pestrou škálu metod: slovní (vyprávění, metoda E-U-R, rozhovor, práce s textem, vysvětlování), názorně-demonstrační (předvádění, pozorování), dovednostně-praktické (napodobování, vytváření dovedností) a aktivizující (diskuse, didaktické hry). Rovněž využívám různé formy výuky – individuální, skupinovou a hromadnou, abych podpořila rozvoj potřebných dovedností a kreativitu žáků.

Věřím, že tato bakalářská práce ukáže, že literární tvorba Boženy Němcové může nejen obohatit a oživit činnosti ve školní družině, ale také může přispět k rozvoji klíčových kompetencí žáků. Současně doufám, že metodická příručka a vyhodnocení aktivit názorně ukážou, proč je společná četba a práce s textem i dnes nepostradatelná. Věřím také, že práce poskytne praktický a inspirativní materiál pro vychovatele a vychovatelky, kteří hledají nové a efektivní způsoby pro naplnění volného času žáků ve školní družině.

TEORETICKÁ ČÁST

1 Volný čas

„Volný čas je časový úsek, v němž jedinec svobodně rozhoduje o sobě a o svých aktivitách. Soubor aktivit ve volném čase tvoří základ životního stylu člověka, sociálních skupin – a tedy i celé společnosti“ (Průcha, 2009, s.738).

Volný čas tvoří část dne, která následuje po splnění školních nebo pracovních povinností a základních potřeb, jako je jídlo a spánek. V této době se člověk může věnovat činnostem, které ho baví, podporují odpočinek a rozvíjejí jeho zájmy či dovednosti. Využití volného času je ponecháno na samostatném rozhodnutí každého jedince (Hájek et al., 2011).

Volný čas dětí a mládeže představuje oblast, která vyžaduje pedagogické vedení. Dětem často chybí potřebné zkušenosti a dovednosti k orientaci v nabídce volnočasových aktivit. Z tohoto důvodu je vhodné poskytnout nenucené a empatické vedení. Volnočasové aktivity by měly být atraktivní i dobrovolné a současně přizpůsobené věku, stupni vyspělosti a hodnotám rodiny. Děti tráví část volného času doma, ve škole nebo v rámci volnočasových organizací. Často ho děti tráví samostatně na veřejných místech, mimo dohled dospělých, což může ohrozit jejich bezpečnost i výchovu. Hlavní odpovědnost za využití volného času spočívá na rodině, které však často chybí čas, zdroje a odborné znalosti pro plnohodnotné vedení. Nedokáže tak vždy zajistit ani setkávání s vrstevníky (Pávková et al., 2002).

1.1 Pedagogika volného času

Oblast vědy, zaměřená na řešení otázek spojených s pojmem volný čas, se nazývá pedagogika volného času. Pedagogika volného času poskytuje teoretický základ, definuje klíčové pojmy a nabízí postupy i praktické rady pro organizování aktivit ve volném čase. Mezi nezbytné pojmy patří například výchova ve volném čase, výchova mimo vyučování, vychovatel a další. Výchova ve volném čase je specifickou oblastí pedagogiky, která se zaměřuje na nenásilné a empatické působení na jednotlivce všech věkových kategorií – od dětí po seniory. I když si zachovává základní rysy výchovy, vyžaduje spíše motivaci než nátlak. Tento přístup činí práci pedagoga obtížnou, ale také atraktivní a smysluplnou. Výchova mimo vyučování zahrnuje vzdělávací a výchovné aktivity, které jsou realizované

mimo školní výuku. Tyto činnosti probíhají většinou ve volném čase a jsou organizovány různými institucemi (Bendl, 2015).

„Výchova mimo vyučování jako specifická oblast výchovného působení plní funkci výchovně-vzdělávací, preventivní, zdravotní a sociální. Jednotlivé typy výchovných zařízení, instituce a organizace plní tyto funkce v různé míře podle svého charakteru“ (Pávková et al., 2002, s. 39).

Za nejdůležitější je považována výchovná funkce, jelikož instituce pomáhají rozvíjet schopnosti dětí a mládeže, podporují jejich zájmy a formují pozitivní postoje. Pomocí různorodých aktivit jsou děti vedeny ke smysluplnému využití volného času, k získávání znalostí a rozvíjení dovedností, což podporuje jejich celoživotní vzdělávání. Praktické zkušenosti přispívají k vlastnímu pohledu na život a svět. Zdravotní funkce institucí spočívá v podpoře zdravého životního stylu dětí zejména prostřednictvím vyváženého denního režimu. Ten zahrnuje střídání duševních a fyzických aktivit, práce i odpočinku. Zásadní význam má pohyb na čerstvém vzduchu, který vyvažuje dlouhé sezení ve škole. Děti tráví čas v přátelském prostředí, což jim přináší pocit spokojenosti. Sociální funkce je velmi významná a instituce ji naplňují různými způsoby a v různé intenzitě. Součástí je rozvoj komunikačních schopností, posilování sociálních dovedností a učení se pravidlům chování ve společnosti. Preventivní funkce spočívá v předcházení rizikového chování. Správně vybrané volnočasové činnosti fungují jako forma prevence (Hájek et al., 2011).

1.2 Cíle výchovy ve volném čase

Výchovné cíle se mohou lišit podle věku dětí, typu zařízení, druhu aktivit či podle zaměření na konkrétní stránku osobnosti. Tyto cíle mohou být obecné nebo konkrétní. Obecným cílem je naučit jednotlivce efektivně využívat volný čas a vnímat jej jako důležitou součást života (Bendl, 2015).

Specifické cíle se zaměřují na učení dětí relaxovat a vybírat vhodné způsoby odpočinku. Důraz je kladen také na rozvoj jejich zájmů a individuálních dovedností. Mezi další cíle patří organizace jejich denního režimu a podpora zdravého životního stylu. Nedílnou součástí je také motivace k celoživotnímu vzdělávání (Hájek et al., 2011).

1.3 Zážitková pedagogika

Zážitková pedagogika představuje metodu vzdělávání, která propojuje učení s emocemi a zkušenostmi. Vychází z předpokladu, že znalosti si člověk lépe uchová a osvojí, pokud je získává prostřednictvím prožitků. Prostřednictvím prožitku je možné zažít bezpečně různé situace, čímž se rozvíjí sociální dovednosti, empatie a sebevědomí. Zážitek pomáhá zlepšit schopnost reagovat na obvyklé i nepředvídané situace (Sieglová, 2019). Zážitek zahrnuje intenzivní emoce, empatii, koncentraci, pohlcení či rozjímání. Vhodné podmínky lze vytvořit i ve třídě. K efektivnímu zprostředkování slouží simulace, dramatické, poznávací a problémové postupy a projektová výuka (Čapek, 2015). Prožitek je významným prvkem, který obohacuje každodenní život jednotlivce prostřednictvím jedinečných zážitků. I při zážitkových aktivitách ve skupinách si každý účastník odnáší individuální zkušenost. Klíčovou roli hraje přímé zapojení účastníků do aktivit, které zpravidla zahrnují fyzické výzvy. Zážitkový program zahrnuje jasné cíle, pestré aktivity s mírou rizika, propojení s přírodou, bezpečnost a kvalifikované vedení. Zásadní je reflexe a aplikace poznatků v praktickém životě. Kontakt s přírodou a život ve skupině podporují osobní růst a týmovou spolupráci, čímž významně přispívají k rozvoji osobnosti (Hájek et al., 2011).

1.4 Hra

Hra představuje významnou aktivitu, nedílnou součást lidského života, která zahrnuje prožitek, odpočinek, soutěžení i vzdělávání. Ačkoliv bývá vnímána jako volnočasová aktivita, její význam přesahuje pouhou zábavu – formuje nejen jednotlivce, ale i společnost od dětství až po stáří. V dětství hra slouží jako přirozený nástroj k poznávání světa, zatímco v dospělosti je vnímána jako méně důležitá. Přesto zůstává prostředkem k řešení konfliktů a rozvíjení osobnosti. Pravidla her umožňují chování, které by v běžném životě nebylo možné – blafování, klam či změny taktiky. Tyto strategie se uplatňují nejen v karetních hrách, ale i ve sportu. Hra tedy není jen zábavou, ale také nástrojem k formování jedince i sociálních vztahů. Přestože se často zdůrazňuje její výsledek, hra přináší mnohem více – funguje jako efektivní výchovný nástroj, podporuje rozvoj znalostí, růst osobnosti, sociální integraci, emocionální inteligenci i motorické dovednosti. Díky svým vlastnostem se hra osvědčila jako účinný pedagogický nástroj napříč věkovými skupinami (Mazal, 2007).

V oblasti volnočasové pedagogiky je hra zásadním výchovným prvkem. Hra patří k nejoblíbenějším volnočasovým aktivitám, neboť nabízí nezbytné uvolnění po školní výuce. V mimoškolních aktivitách hraje klíčovou roli, zejména v rekreační a odpočinkové oblasti (Pávková et al., 2002).

2 Školní družina

Školní družina je nejrozšířenější institucí svého druhu zaměřenou na zájmové vzdělávání dětí. Zajišťuje náplň volného času v době před a po vyučování, během dnů ředitelského volna a o školních prázdninách. V době školního vyučování poskytuje mezistupeň mezi vyučováním a pobytem doma. Pedagogická činnost ve školní družině má specifické rysy a časový rozsah vychází z harmonogramu dětí. Školní družina je vyhrazena dětem mladšího školního věku, které jsou do ní zapsány k pravidelné docházce. Požadavkem rodičů je smysluplné využití volného času jejich dětí. Čas strávený ve školní družině se nachází mezi mimopracovní dobou a volným časem (Hájek & Pávková, 2011).

Školní družiny jsou zřizovány podle zákona č. 561/2004 Sb., o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání. Řídí se vyhláškou MŠMT ČR č. 74/2005 Sb., o zájmovém vzdělávání. V uvedené vyhlášce jsou děti a žáci označováni jako účastníci zájmového vzdělávání. Účastníci jsou rozděleni do oddělení s maximálním počtem 30 účastníků. Vyhláška upravuje činnost, organizaci a financování školních družin.

Kromě své primární výchovně-vzdělávací funkce zastává školní družina také významnou sociální funkci, kdy zajišťuje dohled nad žáky. Školní družina nabízí program rozdělený do několika kategorií. Mezi tyto činnosti patří odpočinkové, podporující psychickou hygienu, rekreační, sloužící k obnově sil, zájmové, rozvíjející individuální schopnosti a nabízející prostor pro seberealizaci, a příprava na vyučování zahrnující procvičování učiva pomocí didaktických her (Malach, 2007).

Odpolední program školní družiny je navržen tak, aby dětem nabízel vyváženou kombinaci klidových a aktivních činností. Po obědě obvykle následuje blok s důrazem na poklidné hry, poslech či další zájmové aktivity. V každodenním programu je rovněž zařazen dostatek pohybu, nejlépe na čerstvém vzduchu. Program zahrnuje různé zájmové aktivity, které lze spojit s dalšími aktivitami nebo přípravou na vyučování. Kromě těchto aktivit je v družině kladen důraz na posilování hygienických návyků. Vedle odpoledního programu může družina nabízet i ranní družinu před začátkem vyučování, která je zaměřená na klidové a rekreační činnosti (Bendl, 2015).

Školní družina učí děti, jak smysluplně, radostně a efektivně trávit svůj volný čas. Poskytuje jim inspiraci pro další rozvoj a podporuje rozmanité zájmy. Družina je vede ke kvalitnímu využití volného času a snaží se zajistit bezpečné prostředí z fyzického a emocionálního hlediska. Výběr různých aktivit přispívá k prevenci rizikového chování. Družina dětem umožňuje poznat svět dospělých a vyzkoušet činnosti, které by jinak s rodiči nezažily (Hájek & Pávková, 2011).

2.1 Školní vzdělávací program

Podle zákona č. 561/2004 Sb., o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání, vydaného Ministerstvem školství, mládeže a tělovýchovy ČR, musí mít všechny školské subjekty své školní vzdělávací programy (dále jen ŠVP). MŠMT ČR vydalo Rámcový vzdělávací program, na jehož základě školy a školská zařízení sestavují vlastní ŠVP. Školský zákon konkretizuje ŠVP pro školní družiny následovně: „Školní vzdělávací program pro vzdělávání, pro nějž není vydán rámcový vzdělávací program, stanoví zejména konkrétní cíle vzdělávání, délku, formy, obsah a časový plán vzdělávání, podmínky přijímání uchazečů, průběhu a ukončování vzdělávání, včetně podmínek pro vzdělávání žáků se speciálními vzdělávacími potřebami, označení dokladu o ukončeném vzdělání, pokud bude tento doklad vydáván. Dále stanoví popis materiálních, personálních a ekonomických podmínek a podmínek bezpečnosti práce a ochrany zdraví, za nichž se vzdělávání v konkrétní škole nebo školském zařízení uskutečňuje“ (Zákon č. 561/2004 Sb., 2004, odst.2 §5).

Školní vzdělávací program pro školní družinu připravuje vedoucí vychovatelka společně s kolektivem vychovatelek. Ty spolupracují se základní školou, aby se činnosti vhodné spíše pro školní vyučovací hodiny neopakovaly, ale aby je posilovaly a obohacovaly. Program slouží vychovatelkám, poskytuje informace zákonným zástupcům a zřizovateli a je určen pro Českou školní inspekci (Hájek & Pávková, 2011). Ředitel školy je odpovědný za vytvoření a zveřejnění školního vzdělávacího programu, který musí být dostupný veřejnosti na snadno přístupném místě ve škole. Může být vyvěšen na nástěnce nebo zveřejněn v elektronické formě na webových stránkách školy. ŠVP je veřejným dokumentem, což znamená, že školská zařízení mohou při jeho tvorbě využívat podobné dokumenty jiných

škol, stejně jako umožnit, aby jejich vlastní dokumenty sloužily jako inspirace pro další instituce (Heřmanová & Macek, 2009).

2.2 Klíčové kompetence

Zájmové vzdělávání naplňuje volný čas účastníků smysluplnou činností. Cílem není pouze naučení vědomostí a dovedností, ale také rozvoj schopností nezbytných pro život, nazývaných kompetence. Tyto kompetence zahrnují soubor znalostí, dovedností, schopností, postojů a hodnot, které jsou klíčové pro celkový rozvoj osobnosti. Smyslem vzdělávání ve školní družině je poskytnout účastníkům odpovídající dovednosti a schopnosti a připravit je tak na další vzdělávání i život ve společnosti. Kompetence získané během zájmového vzdělávání představují důležitý základ v dalším vzdělávání, v osobním rozvoji i při budoucím vstupu do zaměstnání (Heřmanová & Macek, 2009).

Holeyšovská (2009) uvádí, že mezi klíčové kompetence rozvíjené ve školní družině se řadí:

1. „Kompetence k učení
2. Kompetence k řešení problémů
3. Kompetence komunikativní
4. Kompetence sociální a personální
5. Kompetence občanské
6. Kompetence pracovní
7. Kompetence k naplnění volného času“ (s.14).

Klíčové kompetence by měly dovolit člověku přizpůsobení v různých sociálních skupinách. Zároveň formují člověka jako samostatného a rozvíjejí jeho schopnosti v různých prostředích (Malach, 2007).

2.3 Vychovatelka

Vychovatelka je nezbytnou součástí školní družiny. Její role nespočívá pouze ve vrozených předpokladech, ale zahrnuje také dosažené vzdělání, osobnostní růst a nepřetržité sebevzdělávání. Mezi zásadní charakteristiky této profese patří pozitivní vztah k dětem, výrazná schopnost vcítění a dovednost vytvářet v dětském kolektivu harmonické prostředí. Vychovatelka by měla jednat na základě jasně definovaného mravního vědomí. Zároveň by měla ovládat vhodné verbální i neverbální komunikační dovednosti. Důležitou roli sehrává také hravost a optimismus, neboť přispívají k motivaci dětí k aktivitám a k rozvoji jejich sebevědomí (Hájek & Pávková, 2011).

Schopnost vychovatelky upoutat pozornost dítěte vytváří základ pro vzájemné pouto. Tato vazba následně podporuje zájem dítěte a přijímání pozitivních hodnot. Praktické zkušenosti a konkrétní činy mají větší výchovný vliv než pouhá slova. Vychovatelka s pozitivním vztahem k dětem dokáže do jisté míry kompenzovat nefunkční rodinné prostředí. Tento vztah vyžaduje nejen empatii, ale i profesionální kompetence. Zásadní je však pravidelná a předvídatelná ochota věnovat dítěti čas. Vnímavá vychovatelka zároveň dokáže ocenit a povzbudit i neúspěšné dítě. Každá zájmová aktivita by měla přinést konkrétní výsledek a úspěch, neboť úspěch je důležitý pro zdravý rozvoj jedince (Pávková et al., 2002).

Vychovatelka by měla disponovat rozsáhlými dovednostmi a znalostmi, které jí umožňují efektivně vést a rozvíjet děti. Základem úspěchu je znalost různých volnočasových činností a schopnost děti motivovat a udržet jejich zájem. Klíčovou rolí v tomto procesu sehrává rovněž znalost metodických postupů. V případě problémových dětí by měla spolupracovat s dalšími pedagogy. Zásadní jsou také hlubší znalosti z pedagogiky a psychologie, včetně porozumění specifickým potřebám dětí. Celoživotní vzdělávání představuje zásadní součást profesního růstu vychovatelek a současně působí jako prevence syndromu vyhoření (Hájek & Pávková, 2011).

Úroveň školní družiny je odrazem kvality vychovatelek. Děti jsou velmi citlivé na veškeré rušivé podněty i případný nesoulad či konflikty mezi zaměstnanci. Jestliže vychovatelka svým chováním projevuje aroganci, sobectví a bezohlednost, může mít negativní vliv na děti. Personál školní družiny tvoří tým, jehož součástí jsou například asistentky a provozní pracovníci. Dobře fungující kolektiv poskytuje pozitivní příklady spolupráce, které jsou

založené na kvalitních mezilidských vztazích. Příznivé klima je založeno na principech empatie, respektu, spolupráce a ochoty. Přátelské vztahy se posilují prostřednictvím společných aktivit a pozitivních zážitků (Pávková et al., 2002).

2.4 Mladší školní věk

Období mladšího školního věku, zahrnující rozmezí od šesti do dvanácti let, představuje klíčovou fázi dětského vývoje. V tomto období dochází k postupnému přechodu od jednoduchého vnímání reality k analytickému a kritickému myšlení. Zároveň se děti aktivně seznamují s okolním světem prostřednictvím zážitkového učení. Jejich zájem o naučnou literaturu či dobrodružné příběhy přispívá k rozvoji poznávacích schopností. Přirozená zvědavost a vnitřní motivace mohou být oslabeny, pokud je kladen velký důraz na vnější podněty, jako jsou odměny a tresty. Zásadní je tedy vytvářet podnětné prostředí, které umožňuje dětem aktivní učení založené na praktických zkušenostech, zkoumání a objevování (Langmeier, Krejčířová, 2006).

Z fyzického hlediska lze u dětí pozorovat rovnoměrný růst a zlepšování motorických dovedností. Zvyšuje se rychlost, síla a pohybová koordinace. Pohybová obratnost a zručnost jsou velmi důležité pro sociální postavení dítěte v kolektivu. Děti s nižšími výkony v oblasti motoriky mohou mít vyšší sklon k úzkostem nebo poruchám chování (Hájek et al., 2011).

Rozumový vývoj dítěte je významně ovlivněn školním vzděláváním, volnočasovými aktivitami a podnětným prostředím. Vnímání se v tomto období postupně zdokonaluje, přičemž dítě lépe reaguje na konkrétní a názorné informace, které vyvolávají emoční reakci. Schopnost soustředění se zlepšuje, avšak pozornost zůstává poměrně nestálá, což vyžaduje variabilitu v organizaci aktivit a vhodné motivační prvky. Paměť je zpočátku převážně mechanická. Postupně se však rozvíjejí logické souvislosti a hlubší porozumění informacím. Myšlení dítěte je stále orientováno na konkrétní skutečnosti, přičemž se rozvíjí schopnost analýzy a porovnávání informací. K významnému pokroku dochází v jazykových dovednostech, kde se rozšiřuje slovní zásoba a zlepšuje se gramaticky správné vyjadřování (Hájek & Pávková, 2011).

V tomto období dochází k zásadnímu pokroku v emočním vývoji dítěte. Postupně si dítě osvojuje schopnost regulace emocí a sebeovládání. Děti se učí chápat souvislosti mezi svými emocemi a reakcemi okolí, což je učí přizpůsobovat se sociálním normám. Vrstevnické vztahy se stávají důležitým faktorem formování jejich identity. V tomto období se děti učí nejen adekvátně reagovat na různé situace, ale také rozpoznávat a respektovat emoce druhých. Zpočátku mohou být emoční projevy proměnlivé a nestálé, avšak s rostoucím věkem dochází k prohlubování emocí a jejich stabilitě (Langmeier, Krejčířová, 2006).

Typickými projevy socioemočního vývoje dětí mladšího školního věku jsou nadšení z objevování nových poznatků i obavy související se školním prostředím a hodnocením či s reakcemi vrstevníků. Významnou roli v tomto procesu hrají učitelé a vychovatelé, kteří jsou pro děti klíčovými autoritami. Postupně u dětí dochází k vytváření kritičtějšího pohledu a větší samostatnosti v úsudku. Přátelství jsou v tomto období zprvu povrchní a založená na momentálních zájmech, avšak postupně se prohlubují a získávají pevnější charakter. Společně s emočním vývojem se rozvíjí i estetické a morální cítění, což podporuje utváření hodnotového systému dítěte. Školní prostředí přináší nejen příležitosti k poznávání a učení, ale také výzvy spojené s hodnocením a sociálním začleněním, které mohou být zdrojem radosti i obav (Hájek et al., 2011).

3 Literatura pro děti a mládež

Literatura pro děti a mládež je určena čtenářům od 3 do 15 let. Její význam spočívá nejen v podpoře čtenářské gramotnosti, rozšiřování slovní zásoby, ale i rozvoji empatie a kritického myšlení. Hlavním cílem je probudit kladný vztah k jazyku a četbě, stimulovat fantazii a rozvíjet schopnosti. Vliv literatury na dítě je nenahraditelný, neboť přispívá k formování jeho osobnosti. Tato literatura se vyznačuje jednoduchými jazykovými prostředky a snadno pochopitelným obsahem (Peterka, 2001).

„Má-li příběh doopravdy upoutat pozornost dítěte, musí je bavit a vzbuzovat v něm zvědavost. Má-li mu však obohatit život, musí v něm podněcovat představivost, pomáhat mu rozvíjet rozumové schopnosti a vyjasňovat jeho pocity, být v souladu s jeho úzkostmi a tužbami, brát vážně jeho těžkosti a zároveň nabídnout řešení problémů, které dítě nejvíc matou“ (Bettelheim, 2017, s.11).

Literatura pro děti a mládež zahrnuje pohádky, bajky, pověsti, povídky, dobrodružné příběhy a fantastické příběhy (Toman, 1992). Moderní literatura zahrnuje říkadla, leporela, autorské pohádky, poezii pro děti, dívčí román, komiks a čítanky (Peterka, 2001). Dětská literatura se skládá z žánrů, které vycházejí ze tří základních zdrojů spojených s jejím vznikem: prvním jsou žánry pro děti a mládež, kam patří říkadlo, próza s dětským hrdinou, autorská pohádka pro mladší čtenáře, hrané a loutkové drama a obrázková kniha; druhým jsou žánry převzaté z antické a lidové literatury, jako jsou mýty, eposy, bajky, pohádky a pověsti; a třetím jsou univerzální žánry speciálně přizpůsobené mladším čtenářům (Čeňková, 2006).

3.1 Pohádka

Nejoblíbenějším žánrem dětí je pohádka, která tvoří nedílnou součást dětského světa. Tento literární útvar je poutavý smyšlený příběh, ve kterém vítězí dobro nad zlem. Obsahuje prvky fantazie – magická čísla, čarovné věci a nevysvětlitelné bytosti (Peterka, 2001).

Pohádky, patřící k nejstarším literárním žánrům, se předávají z generace na generaci a významně ovlivňují formování dětského chápání světa. Prostřednictvím zjednodušených konceptů dobra a zla umožňují malým čtenářům lépe pochopit, co je správné a co nikoli.

V těchto příbězích bývá zlo často ztělesněno postavami, které jednají nespravedlivě, sobecky nebo zrádně. Dobro naopak zastupují hrdinové vyznačující se spravedlností, laskavostí a odvahou (Bettelheim, 2017).

Kontrast mezi dobrem a zlem pomáhá dětem nejen chápat rozdíly mezi správným a nesprávným, ale také zpracovávat vlastní emoce a vnitřní konflikty. Zjednodušené charakteristiky postav navíc pomáhají snadno se identifikovat s hrdiny, což je zásadní pro jejich emocionální a morální vývoj. Děti se tak učí, že poctivost a spravedlnost vedou k odměně, zatímco zlé skutky končí trestem (Bettelheim, 2017).

Navzdory zásadnímu významu bývají pohádky dospělými často podceňovány. Někteří je vnímají jako nereálné příběhy, které mohou negativně ovlivnit dětské pojetí reality. Tato kritika však pomíjí rozdíl mezi dětským a dospělým vnímáním světa. Zatímco pro dospělé představují pohádky pouhou fikci, dětem pohádky poskytují důležitý nástroj k překonání vnitřních obav a nabízejí bezpečný únik do kouzelného světa pohádek. Tam mohou zkoumat své pocity a učit se řešit různé životní situace (Bettelheim, 2017). Tyto texty mají výrazný vliv na rozvoj dětské fantazie a tvořivosti. Dospělí bohužel často přehlížejí jejich pedagogický potenciál a zaměřují se spíše na povrchový obsah (Černoušek, 2019).

Tradice pohádkových příběhů je spjata s vypravováním a posloucháním. Poskytují dětem blízkou formu komunikace obohacenou o emoce vypravěče, čímž mezi dospělým a dítětem vzniká jedinečné pouto (Černoušek, 2019). Ústně předávané příběhy mají mnohem větší dopad na dětskou představivost než pouhé čtení z knihy. Tento způsob předávání vyžaduje citlivý přístup a porozumění vnitřnímu světu dítěte. Vypravěči proto často volí jednoduchý způsob vyjadřování, který je srozumitelný i pro menší posluchače (Bettelheim, 2017).

Klasické pohádkové náměty naplňují základní psychické potřeby dětí, jako jsou vztahy s rodiči a sourozenci nebo schopnost zvládat strach. Tyto potřeby jsou v příbězích představeny pomocí jasně vykreslených symbolů a scén. Pohádky poskytují dětem nejen zábavu, ale především srozumitelné vzorce chování a nástroje pro řešení různých životních situací (Černoušek, 2019).

Moderní adaptace pohádek v televizi často ztrácejí svůj původní význam. Redukují symbolický obsah na povrchní zábavu. Pasivní sledování omezuje možnost aktivně se

zapojit do děje a rozvíjet obrazotvornost. Televizní formát rovněž omezuje schopnost dětí rozlišovat mezi realitou a fikcí (Bettelheim, 2017).

Současné knihy s ilustracemi jsou velmi oblíbené, avšak ne vždy vyhovují potřebám dětí. Obrázky mohou odvádět pozornost od samotného příběhu a bránit malým čtenářům prožívat příběh vlastním způsobem (Bettelheim, 2017). Ilustrace by měly podporovat fantazii a kreativitu. V pohádkových knížkách často fungují jako opěrné body pro lepší představu děje. Je však důležité, aby nebyly příliš dominantní. Obrázky by měly být nejlépe reálné a srozumitelné (Černoušek, 2019).

Význam pohádkových příběhů v dětském životě přesahuje pouhou zábavu. Umožňují dětem chápat složité emocionální situace prostřednictvím symbolů a metafor, které jsou pro ně snadno pochopitelné (Bettelheim, 2017). Typický šťastný konec poskytuje dětem pocit bezpečí a naděje. Optimismus v pohádkách je nezbytný a klíčový pro posilování sebevědomí a rozvoj pozitivního vztahu k životu (Černoušek, 2019).

Pohádková vyprávění hrají nezastupitelnou roli v dětském vývoji. Jsou klíčovým nástrojem pro rozvoj dětské psychiky a jejich představivosti. Dokážou zprostředkovat hluboké morální a emocionální hodnoty prostřednictvím jednoduchých a srozumitelných příběhů (Bettelheim, 2017). Bettelheim (2017) a Černoušek (2019) se shodují na tom, že i v moderní době mají pohádky své nezastupitelné místo v dětském světě. Proto by měly být aktivně podporovány jako zásadní prvek vzdělávání a výchovy.

3.2 Čtenářství

Čtenářství obnáší nejen schopnost číst, ale i volbu vhodných titulů. Rozvíjí se na základě osobních preferencí, zkušeností a čtenářských zvyků – například místa a frekvence čtení či toho, zda čtenář knihy dočítá nebo je odkládá. Vztah dětí ke čtení se vyvíjí postupně. Zásadní přitom je schopnost porozumět textu a umět klást otázky. Zejména otevřené otázky přímo vybízejí k diskusi a porozumění. Sdílení čtenářských zážitků, ať už z knih nebo vlastních příběhů, utváří vztah ke čtení. Děti rády mluví o přečteném a potřebují, aby jim bylo nasloucháno. Rodina přitom hraje zásadní roli nejen tím, že rodiče sami čtou, ale především tím, jaký přístup k literatuře zaujmají. Výzkumy dokládají, že až polovina dětí ve věku 6 až

10 let spoléhá při volbě četby na doporučení rodičů, což potvrzuje důležitost rodinného prostředí (Havlíková, 2009).

Ve školní družině jsou čtenářské dovednosti podporovány nejen hrami a volnočasovými aktivitami, ale i prostřednictvím poslechu, práce s knihami a časopisy. Zásadní je pečlivý výběr textu, vhodná atmosféra a následná diskuse s dětmi. Otevřené otázky umožňují hlubší zamyšlení a rozvíjejí schopnost vyjadřovat se. Projev vychovatelky bývá efektivnější než poslech nahrávek, protože živý hlas lépe zprostředkovává emoce a rytmus. Předčítané texty lze obohatit propojením s výtvarnými, pohybovými nebo dramatickými aktivitami, čímž se posiluje pochopení děje a přispívá k celkovému rozvoji dítěte (Hájek & Pávková, 2011).

PRAKTICKÁ ČÁST

Cílem praktické části bude navrhnout aktivity zaměřené na pohádky Boženy Němcové v prostředí školní družiny. Tyto aktivity budou začleněny do odpočinkových a zájmových činností a do přípravy na vyučování. K ověření navržených aktivit bude využita kombinace metod. Konkrétně půjde o diskusi s žáky a pozorování v oddělení, kde působím jako vychovatelka.

4 Blok aktivit č. 1 - O neposlušných kozlatech

Název pohádky: O neposlušných kozlatech

Autor: Božena Němcová

Anotace: Pohádka o kůzlátkách je napínavý příběh o důvěře a poslušnosti. Kůzlátka musí zůstat sama doma. Liška se je snaží obelstít, aby kůzlátka otevřela dveře. Pohádka poukazuje na důležitost poslouchání maminky a opatrnosti vůči neznámým hrozbám.

Motivace: Vyprávěcí obrázky – Žáci se rozdělí do tří skupin a všechny skupiny dostanou stejné obrázky kůzlátka, stromu, zmrzliny, sluchátek, lišky a slona. Skupiny vymyslí s obrázky krátký příběh nebo pohádku. Následně je představí ostatním skupinám.

Rozvoj klíčových kompetencí:

Kompetence k učení – žák se učí hledat odpovědi na otázky, vyvozovat závěry, učí se hledat správné odpovědi

Kompetence k řešení problémů – žák je schopen řešit problémy sám i s ostatními

Komunikativní kompetence – žák dokáže komunikovat, odpovídat na otázky, vyjádřit své myšlenky a pocity, umí naslouchat ostatním, zapojuje se do diskuse

Sociální a interpersonální kompetence – žák spolupracuje ve skupině, rozděluje si úkoly

Občanské kompetence – žák chápe dodržování pravidel, respektuje názor ostatních

Kompetence pracovní – žák rozvíjí jemnou motoriku a zručnost, organizuje a připravuje úkoly v týmu

Kompetence k trávení volného času – žák rozvíjí svoji kreativitu a dramatické schopnosti, rozvíjí paměť pomocí hry, učí se smysluplně trávit volný čas

Aktivity

- Čtení, metoda E-U-R

návrh otázek před čtením – Co bys chtěl, aby se v příběhu stalo? O čem pohádka asi bude? Znáš pohádku o neposlušných kůzlátkách? Pokud ano, převyprávějte.

návrh otázek při čtení – Kde se příběh odehrává? Kolik bylo kůzlátek? Co řekla maminka koza kůzlátkům, než odešla pro trávu?

návrh otázek po čtení – Co se ti v pohádce líbilo? Jaká je hlavní myšlenka pohádky? Popiš problém, který se v pohádce stal a jak by se mu dalo předejít? Proč se nesmí otevírat nikomu cizímu?

- Kozí detektiv – Kdo otevřel vrátka? Žáci ve dvojicích mají za úkol zjistit, kdo otevřel vrátka. Nejdříve žáci pojmenují kůzlátka, 2 holčičí (např. Laskonka, Vatička) a 2 klučičí (např. Čumáček, Chlupáček). Dostanou kartičky se jmény kůzlátek a mají označit, co vyplývá z úkolů. Na stolech mají připraveny stanoviště s úkoly.

1. úkol – na 1. stole je položený chomáč bílé vlny. Náповěda: Klučičí kůzlátka jménem Čumáček má černé flíčky. Žáci škrtnou jméno Čumáček na kartičce.

2. úkol – na 2. stole je položená růžová mašle. Náповěda: Holčičí kůzlátka nosí růžovou mašli. Žáci škrtnou i druhé klučičí jméno Chlupáček.

3. úkol – na 3. stole je papír se čtyřmi stopami kopýtek. Žáci dostanou jednu stopu viníka a mají za úkol porovnat stopy. Náповěda: Porovnej stopu viníka se stopami kůzlátek. Žáci zakroužkují shodnou stopu, a tou je stopa kůzlátka Vatičky.

- Písmenka a kostka – Žáci postupně hází kostkou, která určí, jak dlouhé slovo mají vymyslet. Poté si vylosují z krabičky písmeno, které bude na začátku slova. V krabičce jsou připravena pouze písmena vhodná pro začátek slov.
- Křížovka s tajenkou – Žáci jednotlivě vyplňují křížovku.
- Loutky kozy, kůzlat a lišky – Žáci vyrábí loutky postaviček z pohádky ze čtvrtky.
- Dramatizace – Žáci si rozdělí role dle vyrobených loutek a zdramatizují pohádku.

Cíle:

1.Cíle dlouhodobé:

Žák rozvíjí komunikační dovednosti.

Žák rozvíjí čtenářské dovednosti.

Žák rozvíjí logické myšlení a uvažování.

Žák rozvíjí jemnou motoriku a tvořivost.

Žák rozvíjí schopnost spolupráce.

2.Cíle aktivit:

Žák spolupracuje ve skupině a společně vymýšlí krátký příběh.

Žák odpoví na otázky před, během a po čtení textu.

Žák vyřeší detektivní záhadu pomocí nápověd a logických úsudků.

Žák vymyslí slovo začínající na vylosované písmeno.

Žák samostatně vyplní křížovku a rozluští tajenku.

Žák vyrobí loutku pohádkové postavy.

Žák zdramatizuje pohádku s použitím vyrobené loutky.

Přehled aktivit č.1

Počet účastníků	16
Věk	7–8 let
Prostor	Herna ŠD
Motivace	Vyprávění dle obrázků
Časový rámec	2 týdny
Výukové metody	Metody slovní – vyprávění, metoda E-U-R, rozhovor, práce s textem, vysvětlování Metody názorně-demonstrační – předvádění a pozorování, práce s obrazem Metody dovednostně-praktické – napodobování, manipulování, vytváření dovedností Metody aktivizující – diskusní, situační, problémové, didaktické hry Formy výuky – individuální, skupinová, hromadná
Pomůcky	Text: O neposlušných kozlatech od Boženy Němcové Obrázky – kůzlátko, strom, zmrzlina, sluchátka, liška, slona – příloha č. 1 Kartičky s nápovědami a jmény kůzlátek, stopy – kousek vlny, nakreslené stopy kůzlete, mašle – příloha č.2 Natištěná písmenka, kostka Křížovka – tužky – příloha č.3 Výtvarná činnost – čtvrtky A4, pastelky, tavná pistole, špejle, nůžky
Klíčová slova	Četba, mluvní cvičení, praktická činnost, výtvarná činnost, hra, křížovka, dramatizace

Reflexe:

Po ukončení aktivit se žáci setkali na koberci v herně školní družiny, aby společně vyhodnotili všechny aktivity. Analyzovali, co se naučili, co jim šlo dobře a co bylo naopak náročnější. Při motivaci s vyprávěcími obrázky začali žáci ve skupinkách okamžitě po

vysvětlení vymýšlet příběh. Spolupráce mezi nimi probíhala bez větších konfliktů. Po vzájemné domluvě skupinky představily své příběhy. Každá skupinka pojala úkol malinko jinak, a tak vznikly zajímavé příběhy, některé humorné, jiné napínavé. Čtení bylo pro žáky krátké. Většina z nich pohádku znala, ale s vlkem a jiným koncem. Detektivní pátrání ve skupinách si žáci užili. Byli rozděleni do dvojic a na začátku jim byla vysvětlena pravidla. Někteří žáci potřebovali pomoc s přečtením úkolů. Všichni záhadu vyřešili. Žáci vyslovili přání, aby pro příště bylo více úkolů k pátrání. Hra s písmenky a kostkou byla pro žáky zajímavá z hlediska překvapení, jaké písmenko si vylosují. Tři žáci měli potíže s vymyšlením slov, ale s malou dopomocí slovo vymysleli. Žáci chtěli hru opakovat. Křížovka byla podle názoru většiny žáků jednoduchá, vzpomněli si na věci z pohádky a byli rádi, že vyluštili tajenku. Tři žáci si nevěděli rady s tím, jak u křížovky postupovat. S malou dopomocí křížovku vyluštili. U výroby loutek z papíru byla některá zvířátka velmi detailně zpracována. Žáci používali k dotvoření zvířátek různé barvy. Na závěr nalepili zvířátka na špejli pomocí tavné pistole. Většina žáků potřebovala pomoc s manipulací s tavnou pistolí. Před použitím tavné pistole byli žáci poučeni o správném zacházení s ní. Aktivitu hodnotili velmi pozitivně a těšili se, až loutky využijí při dramatizaci. Při dramatizaci byli žáci nadšení, že se z nich stanou herci, i když někteří měli trému. Ti, kteří nechtěli vystupovat, se stali diváky. První vystoupení bylo velmi podobné přečtené pohádce a další už bylo trochu obměněné. Jedna žákyně se ujala role vypravěče ve všech představení. Žáci představili své pohádky i žákům z jiného oddělení.

Sebereflexe:

U motivační aktivity bylo na žácích vidět, jak usilovně přemýšlí a zároveň jsou nadšení, že mohou vymyslet svůj vlastní příběh. Tato aktivita u žáků podpořila jejich představivost a spolupráci. U jedné skupinky se do vymýšlení příběhu nezapojili dva žáci, protože při vyprávění nemluvili. Příště by bylo vhodné zavést pravidlo, že každý ve skupince řekne svůj nápad, nebo bude pro každého jeden obrázek a k němu řekne žák větu. Některé skupinky měly vymyšlený příběh hned, a tak musely čekat na ostatní. Aby se žáci nenudili, bylo by dobré připravit krátký úkol pro rychlejší skupinky. Otázky, které se pokládaly během čtení, jsou vhodné pro lepší soustředění žáků. Žáci se do odpovědí zapojovali rovnoměrně. Při

detektivní hře byly vyrobeny nápovědy k usnadnění průběhu hry. Spolupráce ve dvojicích pomohla žákům, kteří si nevěděli rady s tím, jak postupovat s řešením. Hra s losováním písmenek a házením kostkou byla efektivní pro rozvoj slovní zásoby žáků. Pro příště by bylo vhodné vymyslet nějakou nápovědu, aby byla hra přístupná všem žákům. S křížovkou si většina žáků věděla rady, někteří, ale museli více přemýšlet. Do budoucna by bylo vhodné zvážit přidání obrázků pro žáky, kteří potřebují dopomoc při čtení. Výrobou loutek si žáci zlepšili jemnou motoriku a rozvíjeli kreativitu. Bylo důležité dohlédnout na to, aby si žáci loutky rozdělili tak, aby byly role rozděleny rovnoměrně. Tři žáci se při výrobě loutek trápili s namalováním a se stříháním, ale s drobnou dopomocí se jim to podařilo. Pro méně šikovné žáky by bylo vhodné připravit šablony. Pro opakování pohádky byla zvolena dramatizace, která byla náročnější pro žáky na přípravu. Nejdříve jsme si pohádku znovu přečetli, řekli nezbytné informace, a pak si ji žáci postupně ve skupinkách nacvičovali. Rozdělení rolí proběhlo dle vyrobených loutek. Žáci, kteří měli trému, získali podporu a povzbuzení.

Závěr:

Cíle aktivit tohoto bloku byly splněny. Žáci se aktivně zapojovali do jednotlivých aktivit, které rozvíjely jejich spolupráci, tvořivost, jemnou motoriku i komunikační dovednosti. Aktivita žáky bavily a motivovaly je k aktivní účasti. Motivační aktivita s vyprávěcími obrázky ukázala, že podporuje fantazii a týmovou spolupráci, ale i přesto bylo třeba věnovat pozornost některým žákům, aby se více zapojili. Detektivní hra byla žáky hodnocena kladně a bylo na nich vidět, že je pátrání baví. Hra s písmenky a kostkou se ukázala jako zábavná a přínosná pro rozvoj komunikačních dovedností. Zájem o opakování hry vypovídal o její atraktivitě. U křížovky s tajenkou si žáci rozvíjeli čtenářské dovednosti. Aktivita propojila učení a hru. Výroba loutek byla tvořivou činností, ale také přípravou na dramatizaci. Dramatizace byla závěrem tohoto bloku a byla nejoblíbenější aktivitou. Hlavní přínosy aktivit spočívaly ve spolupráci ve skupinách a motivaci. Důležitými poznatky jsou potřeba diferenciací úkolů podle rychlosti žáků a důležitost podpory a povzbuzení při činnostech. Aktivita splnily očekávání a přispěly k rozvoji dovedností žáků.

5 Blok aktivit č. 2 – O kohoutu, kocouru a kose

Název pohádky: O kohoutu, kocouru a kose

Autor: Božena Němcová

Anotace: Pohádka vypráví o třech bratřech, kteří po otcově smrti zdědí kohouta, kocoura a kosa. Vydávají se do světa, aby pomohli lidem a zároveň své dědictví výhodně prodali. Pohádka poukazuje na hloupost lidí a předsudky vůči neznámým věcem.

Motivace: myšlenková mapa – Žáci kolektivně píšou na čtvrtku myšlenkovou mapu na téma zvířata.

Rozvoj klíčových kompetencí:

Kompetence k učení – žák se učí hledat odpovědi na otázky, vyvozovat závěry

Kompetence k řešení problémů – žák je schopen řešit problémy a úkoly sám i s ostatními

Komunikativní kompetence – žák dokáže komunikovat, odpovídat na otázky, vyjádřit své myšlenky, umí naslouchat ostatním, zapojuje se do diskuse

Sociální a interpersonální kompetence – žák spolupracuje ve skupině, rozděluje si úkoly

Občanské kompetence – žák respektuje názor ostatních, respektuje pravidla

Kompetence pracovní – žák rozvíjí jemnou motoriku, zručnost a trpělivost

Kompetence k trávení volného času – žák rozvíjí svoji kreativitu a dovednost pro využití volného času

Aktivity

- Čtení, metoda E-U-R

návrh otázek před čtením – Co si myslíš, že se v pohádce stane? Myslíš, že by pohádka mohla být podle skutečnosti? Znáš nějakou další pohádku o zvířatech?

návrh otázek při čtení – Jak se jmenují bratři? Jaké dědictví získali? Jak Martin přesvědčil krále, že je kosa praktická? Jak kohout pomáhá lidem v pohádce?

návrh otázek po čtení – Jak Michal využil kocoura? Kolik peněz získali bratři? Jak se k sobě chovali bratři? Co se ti v pohádce líbilo?

- Běhačka – Každý žák dostane list s natištěným textem a políčky na tajenku, který si podepíše, v místnosti se rozmístí obrázky s písmeny, následně žáci nechají papír a tužku na určeném místě a vybíhají a hledají konkrétní obrázky s písmeny, která následně zapíšou do políček.
- Živé pexeso – Dva žáci jdou za dveře a ti, co jsou v herně, udělají dvojice a vymyslí si zvíře, které budou představovat. Zamíchají se mezi sebou jako karty pexesa. Žáci, kteří byli za dveřmi, přijdou a dají si kámen, nůžky, papír a kdo vyhraje, začíná. Střídají se ve vyvolávání ostatních žáků a hledají správné dvojice. Vyhrává žák s více dvojicemi.
- Skupinové obrázky zvířat – Žáci jsou rozděleni do dvou skupin a kolektivně kreslí zvířata na velkou čtvrtku.
- Kolektivně vymyšlená pohádka – V komunitním kruhu každý žák řekne 2 věty s tématem zvířat. Věty by na sebe měly navazovat.
- Nejvíce slov na K – Žáci ve skupinkách dostanou písmena z abecedy a společně vytvářejí a píšou slova na K.

Cíle:

1.Cíle dlouhodobé:

Žák rozvíjí komunikační dovednosti.

Žák rozvíjí schopnost porozumění textu.

Žák rozvíjí krátkodobou paměť.

Žák rozvíjí jemnou motoriku a tvořivost.

Žák rozvíjí schopnost spolupráce.

2.Cíle aktivit:

Žák komunikuje s ostatními při tvorbě myšlenkové mapy.

Žák odpoví na otázky před, během a po čtení textu.

Žák vyhledá obrázky s písmeny a zapíše je do tajenky.

Žák si zapamatuje a spáruje dvojice při hře.

Žák se podílí na skupinovém kreslení zvířat.

Žák vymyslí smysluplnou větu navazující na předchozí děj.

Žák spolupracuje ve skupině při vymýšlení slov na dané písmeno.

Přehled aktivit č. 2

Počet účastníků	16
Věk	7–8 let
Prostor	Herna ŠD
Motivace	Myšlenková mapa
Časový rámec	2 týdny
Výukové metody	Metody slovní – vyprávění, metoda E-U-R, rozhovor, práce s textem, vysvětlování Metody názorně-demonstrační – předvádění a pozorování Metody dovednostně-praktické – napodobování, manipulování, vytváření dovedností Metody aktivizující – diskusní, didaktické hry Formy výuky – individuální, skupinová, hromadná
Pomůcky	Text: O kohoutu, kocouru a kose od Boženy Němcové Papír A2, tužky, pastelky Běhačka – tužky – příloha č.4 Výtvarná činnost – čtvrtky A2, pastelky, voskovky Papíry A5, tužky, písmena
Klíčová slova	Četba, hra, pohybová činnost, výtvarná činnost, mluvní cvičení, soutěž

Reflexe:

Po ukončení aktivit se žáci sešli na koberci v herně školní družiny, aby společně zrekapitulovali všechny aktivity. Diskutovalo se o tom, co se naučili, co jim šlo snadno a co naopak představovalo větší výzvu. Myšlenková mapa se ukázala jako užitečná a zároveň jednoduchá, protože téma zvířat je žákům blízké a znají jich mnoho. Žáci se nejprve domluvili, jak lze zvířata rozdělit. Domluvené rozdělení bylo podle prostředí, kde zvířata žijí. Při otázkách před čtením se žákům líbilo vymýšlet, co se v pohádce stane. Obsah jejich pohádky se velmi lišil od později přečtené verze. Zajímavá byla odpověď: „Kocour chytí kohouta a sní ho.“ Většina žáků dokázala správně odpovědět na otázku. Na otázku, jaké znají

jiné pohádky se zvířaty, vymysleli například „O pejskovi a kočičce“, „O slepičce a kohoutkovi“, „O neposlušných kůzlátkách“. U „Běhačky“ museli žáci pečlivě číst, aby našli správné obrázky s písmenky do tajenky. Živé pexeso bylo zábavné a několikrát se opakovalo. Vítěz předchozího kola vymýšlel další nápady na dvojice, například zvuky zvířat, určitý pohyb nebo zvířecí rodinu. Při tvorbě skupinového obrázku se žáci nejdříve museli domluvit. Společně vymyšlená pohádka byla hodnocena jako velmi povedená. Při soutěži se slovy začínajícími písmenem K žáci vymysleli hodně slov. Některá byla nesmyslná, a proto je mrzelo, když se jim dané slovo nepočítalo.

Sebereflexe:

Myšlenková mapa se ukázala jako vhodná motivace, při které se žáci aktivně zapojovali a téma zvířat pro ně bylo velmi atraktivní. Rizikem by mohl být stydlivější žák, kterého by bylo potřeba více povzbudit. Žáci dobře reagovali na otázky kladené v průběhu čtení, je však nezbytné zajistit, aby se žáci nebáli odpovídat, i když si nejsou jisti správnou odpovědí. Fyzická aktivita, spojená se čtením popisků a následným hledáním správného obrázku, byla pro všechny skvělým způsobem, jak uvolnit přebytečnou energii. Je vhodné upozornit soutěživé žáky, že důležitější je správnost vyplnění než rychlost. Živé pexeso je hra s jasnými pravidly, která se musí dodržovat. Žáci tuto hru mají velmi rádi a je pro ně nezbytné, aby se všichni prostřídali. Skupinové obrázky pomohly spolupráci mezi žáky. Někteří se snažili velet, ale byli upozorněni, že se musí mezi sebou domluvit. Vznikly úžasné obrázky zvířecího světa. Vymyšlení kolektivní pohádky bylo úspěšné, žáci postupně navazovali na předchozí věty a spolupráce probíhala bez komplikací. Skupinová spolupráce při vymyšlení slov fungovala bez problémů. Žáci se domluvili, že se budou střídat v psaní a více komunikativní jedinci navrhovali slova. Pokud by složení skupiny nebylo vyvážené, nemuseli by mít všichni žáci možnost přispět svým nápadem. Každá skupina měla k dispozici dvě sady písmenek pro pět až šest žáků, ale do budoucna by bylo vhodné přidat ještě alespoň dvě sady písmenek pro každou skupinu.

Závěr:

V aktivitách k pohádce „O kocouru, kohoutu a kose“ byly naplněny všechny cíle aktivit, zvláště v oblasti spolupráce, čtenářských dovedností a kreativity. Důraz byl kladen na týmovou spolupráci, podporu komunikačních dovedností a rozvoj individuálních dovedností každého žáka. Z reflexe a sebereflexe vyplývá několik zásadních závěrů. Práce s myšlenkovou mapou s tématem zvířat byla pro žáky vhodná a atraktivní, což vedlo k jejich aktivnímu zapojení. Myšlenková mapa sloužila jako efektivní nástroj pro rozvoj jazykových dovedností. Fyzická aktivita, spojená se čtením a vyhledáváním obrázků, nabídla vhodnou možnost propojení pohybu s porozuměním textu. U soutěživých aktivit bylo podstatné zdůraznit, že správnost odpovědí má přednost před rychlostí, aby se u žáků podporovala pečlivost. Hra s jasně danými pravidly, jako je živé pexeso, byla žáky oblíbená, je však nutné zajistit dodržování spravedlivého střídání žáků. Spolupráce a komunikace se rozvíjely při výrobě skupinových obrázků a při kolektivním vymýšlení pohádky. Je však nezbytné dohlédnout na zapojení všech žáků, aby měl každý prostor pro své nápady. Do budoucna je vhodné věnovat větší pozornost podpoře stydlivějších žáků, aby se nebáli vyjádřit. Zároveň je třeba zajistit, aby se žáci do aktivit zapojovali rovnoměrně. Celkově byl tento blok aktivit pro žáky přínosný a napomohl různorodému rozvoji žáků.

6 Blok aktivit č. 3 – Čertův švagr

Název pohádky: Čertův švagr

Autor: Božena Němcová

Anotace: Pohádka vypráví o odvážném Petrovi, kterého macecha připraví o majetek. Jeho odvaha ho dovede až k čertovi, který mu nabídne práci v pekle. Díky své poctivosti získává kouzelný měšec. Stane se z něj boháč a vezme si hodnou princeznu Angelinu. Z příběhu vyplývá, že dobré srdce a odvaha překonají všechny překážky.

Motivace: Hra: Nešlápní na čerta – Žáci jsou rozděleni do dvou skupin. Na zem se položí čisté papíry A4 do 4 řad a 4 sloupců. Vychovatelka má plánek, který žáci nevidí, kde jsou čerti. Žáci se postupně snaží projít všemi řadami, aniž by šlápli na čerta. V každé řadě musí stoupnout na jeden papír. Skupina vysílá vždy jednoho žáka. Pokud šlápně na čerta, skupiny se vymění. Skupina jde vždy znovu od začátku. Ostatní žáci z dané skupiny mohou žákovi, který prochází po papírech, radit, kam má stoupnout. Ta skupina, která zvládne projít všemi řadami až na konec, vyhrává.

Rozvoj klíčových kompetencí:

Kompetence k učení – žák se učí hledat odpovědi na otázky, vyvozovat závěry

Kompetence k řešení problémů – žák je schopen řešit problémy a úkoly sám i s ostatními

Komunikativní kompetence – žák dokáže komunikovat, odpovídat na otázky, vyjádřit své myšlenky, umí naslouchat ostatním, zapojuje se do diskuse

Sociální a interpersonální kompetence – žák spolupracuje ve skupině, rozděluje si úkoly

Občanské kompetence – žák respektuje názor ostatních, respektuje pravidla

Kompetence pracovní – žák rozvíjí jemnou motoriku, zručnost a trpělivost

Kompetence k trávení volného času – žák rozvíjí svoji kreativitu a dovednost pro využití volného času

Aktivita

- Četba, metoda E-U-R

návrh otázek před čtením – Slyšeli jste někdo pohádku, kde se někdo setkal s čertem? Jak byste si cítili vy na jeho místě? Jak si představujete čerta?

návrh otázek při čtení – Co si Petr přál? Chtěli byste také do pekla?

návrh otázek po čtení – Jaké vlastnosti měl Petr? Jak vypadal Petr, když se vrátil z pekelné služby?

- Čerti – kreativní tvoření – Žáci dostanou čtvrtku A4 a sami si předkreslí zvlášť obličej, oči, nos, uši, pusku, jazyk a rohy. Pak vše vystříhnou a nalepí na obličej. Následně látkovými váčky otiskují černou barvu na obličej čerta.
- Čertovo bingo – Žáci se rozdělí do tří skupin. Každá skupina dostane papír s předkreslenými okýnkami 3x5 a jednu tužku. Na židli vzdálenou cca 5 metrů nalepíme papír s okýnkami se symboly tak, aby žáci papír od stolu neviděli. Postupně vybíhají po jednom žákovi ze skupiny. Musí si zapamatovat jeden symbol. Následně ho zapsat do jejich papíru na správné místo. Vyhrává skupina, která má zapsáno jako první a správné pořadí symbolů.
- Luciferovy šperky – Žáci si nejdříve nastříhají různě široké trojúhelníky z černého, červeného a oranžového papíru. Pak na špejli namotají papír a na konci slepí. Když mají dostatečný počet korálků, začnou navlékat na nit nebo provázek. Mohou dozdobit i mašlemi.
- Mluvní cvičení na téma čerti – Žáci vymýšlejí jiná jména pro čerty a přemýšlejí, jaké pohádky o čertech znají.
- 7 čertovských šifer – Každý žák dostane papír s abecedou s šiframi a šifrovacími okénky. Dle šifer vyhledávají správná písmena.

Cíle:

1. Cíle dlouhodobé:

Žák rozvíjí schopnost spolupráce.

Žák rozvíjí schopnost porozumění textu.

Žák rozvíjí jemnou motoriku a tvořivost.

Žák rozvíjí komunikační dovednosti.

Žák rozvíjí vizuální paměť a pozornost.

Žák rozvíjí logické myšlení a uvažování.

2. Cíle aktivit:

Žák spolupracuje ve skupině a respektuje pravidla hry.

Žák odpoví na otázky před, během a po čtení textu.

Žák nakreslí, vystřihne a sestaví části obličeje čerta a otiskne černou barvu.

Žák si zapamatuje symbol a správně zakreslí do tabulky.

Žák vytvoří korálky z papíru a sestaví z nich šperk.

Žák vymyslí jména pro čerty a vyjmenuje pohádky, ve kterých čerti vystupují.

Žák rozluští šifry podle dané abecedy.

.

Přehled aktivit č. 3

Počet účastníků	16
Věk	7–8 let
Prostor	Herna ŠD
Motivace	Nešlápni na čerta
Časový rámec	2 týdny
Výukové metody	Metody slovní – vyprávění, metoda E-U-R, rozhovor, práce s textem, vysvětlování Metody názorně-demonstrační – předvádění a pozorování Metody dovednostně-praktické – napodobování, vytváření dovedností Metody aktivizující – diskusní, didaktické hry Formy výuky – individuální, skupinová, hromadná
Pomůcky	Text: Čertův švagr od Boženy Němcové Praktická činnost – provázek, barevné papíry, lepidlo, nůžky, mašle Výtvarná činnost – čtvrtky A4, tempery, nůžky, lepidlo, váček Čertovské šifry – tužky – příloha č.5
Klíčová slova	Četba, hra, výtvarná činnost, soutěž, praktická činnost, mluvní cvičení

Reflexe:

Po ukončení aktivit se žáci sešli na koberci v herně školní družiny, aby společně posoudili všechny aktivity. Probíralo se, co se naučili, co jim šlo snadno a co naopak představovalo větší výzvu. Při motivační hře museli žáci spolupracovat ve skupině a vzájemně si radit. Hra se žákům líbila a musela se opakovat. Během čtení se žáci aktivně zapojovali a přemýšleli nad Petrovým rozhodnutím, zda bylo správné či nikoliv. Žáci perfektně zvládli pojmenovat Petrovy vlastnosti. Při tvorbě kolážového obrázku si žáci nejdříve museli promyslet, jak čert bude vypadat. Vznikli malí i velcí čerti, pěkní i oškliví. Čertovo bingo bylo pro žáky soutěživá pohybová hra. Jeden žák nepochopil napoprvé pravidla, a tak mu byla

dovysvětlena. Při výrobě šperků žáci vytvářeli vlastní šperky od náramků až po náhrdelníky. Někteří si vzájemně pomáhali. Vznikly originální šperky a všichni byli na své výrobky právem hrdí. Diskuse při mluvním cvičení o čertech byla zábavná a žáci vymýšleli různá jména pro čerty, jako například Bubu, Uhlík, Roháček, Kotlík nebo Ohník. Žáci si vzpomněli na pohádky, jak čtené, tak zfilmované, například „Čert a Káča“, „S čerty nejsou žerty“ a „Princezna ze mlejna“. Při luštění šifer se žákům nejvíce líbila šifra s nejméně písmeny. Dva žáci měli mírné potíže se šifrováním a potřebovali mírnou pomoc. Pro příště si někteří žáci přáli jen krátká slova.

Sebereflexe:

Motivační hra „Nešlápní na čerta“ byla soutěživá hra s mapou čertů, na které se nesmí stoupnout. Bylo zajímavé pozorovat žáky, jak spolupracují a komunikují mezi sebou. Při této aktivitě je vhodné se na začátku domluvit, jak se žáci budou střídat v aktivitě. Musí být jasně daná pravidla. Při čtení je nezbytné pokládat otázky vhodné pro danou věkovou skupinu žáků. Žáci se zapojovali, ale občas při otázce směřovali k jinému tématu. Důležitá byla podpora žáků pro vyjádření svých názorů. Musí se dbát na to, aby byli všichni žáci zapojeni a mohli se podělit o své myšlenky. Při tvoření čertů bylo důležité rozvržení částí obličeje na čtvrtku, aby se vše vešlo na čtvrtku i s obličejem, a aby části obličeje nebyly moc malé k vystřížení. Někteří žáci potřebovali malou pomoc při kreslení. Při otiskování černé barvy je vhodné upozornit žáky, aby si váček po namočení do barvy otřeli o kraj nádoby, aby čerti nebyli úplně černí. Při čertově bingu bylo důležité vysvětlení pravidel a nechání prostoru pro dotazy k dovysvětlení. Bylo nezbytné sledovat, aby se prostřídali všichni žáci v týmu. K výrobě šperků byly vybrány barevné papíry a korálky, jak dřevěné, tak plastové. Mluvní cvičení na téma čerti bylo vhodně zvolené. Důležitá je podpora žáků, kteří jsou tišší, aby se zapojili do diskuse. Při luštění šifer potřebovali někteří žáci více času. Pro příště by bylo vhodné připravit různé úrovně obtížnosti tak, aby odpovídaly rozdílným schopnostem žáků.

Závěr:

Aktivity na téma pohádky „Čertův švagr“ splnily všechny cíle aktivit, zejména v oblasti kreativity, logického myšlení a komunikačních dovedností. Žáci se aktivně zapojovali a skrze aktivity posilovali vzájemné vztahy a spolupráci. Prostřednictvím aktivit se žáci zdokonalovali v samostatném rozhodování a vytrvalosti. Reflexe ukázala, že velkou výzvou bylo bingo, kde bylo nutné dovysvětlit některým žákům pravidla. Kreativita a zručnost se projevíly při výrobě šperků, kdy si někteří žáci vzájemně pomohli. Při mluvním cvičení se zapojili všichni žáci a následně tyto aktivity hodnotili jako zábavné. Kolážový obrázek posílil kreativitu a luštění šifer procvičilo logické uvažování. Z pohledu sebereflexe je klíčové flexibilně reagovat na individuální potřeby žáků. Zároveň je nezbytné připravit prostor pro samostatnost a kreativitu. Při složitějších aktivitách, jako jsou bingo nebo luštění šifer, je důležité přizpůsobit obtížnost dle schopností a potřeb každého žáka. To napomohlo k zapojení všech žáků, a i k vytvoření podporujícího prostředí, kde měl každý možnost se realizovat a rozvíjet. Při čtení je podstatné pokládat otázky přiměřeně věku žáků, aby se do diskuse zapojili všichni. Zásadní je také neustálé sledování emocí a motivace žáků, aby měli pozitivní zkušenosti a zážitek z každé aktivity. Aktivity byly nejen zábavné, ale také hodnotné pro rozvoj žáků.

7 Blok aktivit č. 4 – O perníkové chaloupce

Název pohádky: O perníkové chaloupce

Autor: Božena Němcová

Anotace: Pohádka vypráví dobrodružný příběh dvou sourozenců, Honzíčka a Marušky, kteří překonávají překážky. Po opuštění otcem v lese se děti samy vydávají na cestu domů. V lese najdou perníkovou chaloupku se zlou babkou. Odvaha a důvtip jim pomohou vrátit se zpět domů.

Motivace: Skládání obrázku ve dvojicích pomocí kostky – Žáci dostanou rozstříhaný a popsaný obrázek čísly 1–6. Celkem je 12 částí obrázku. Části obrázku si otočí, tak aby viděli čísla. Do dvojice dostanou kostku. Střídají se v házení kostkou. Jakmile hodí správné číslo, vezmou si daný obrázek. Na závěr obrázek sestaví.

Rozvoj klíčových kompetencí:

Kompetence k učení – žák se učí hledat odpovědi na otázky, vyvozovat závěry

Kompetence k řešení problémů – žák je schopen řešit problémy a úkoly sám i s ostatními

Komunikační kompetence – žák dokáže komunikovat, odpovídat na otázky, vyjádřit své myšlenky, umí naslouchat ostatním, zapojuje se do diskuse

Sociální a interpersonální kompetence – žák spolupracuje ve skupině, rozděluje si úkoly

Občanské kompetence – žák respektuje názor ostatních, respektuje pravidla

Kompetence pracovní – žák rozvíjí jemnou motoriku, zručnost a trpělivost

Kompetence k trávení volného času – žák rozvíjí svoji kreativitu a dovednost pro využití volného času

Aktivity

- Četba, metoda E-U-R

návrh otázek před čtením – Viděli jste někdy chaloupku, která vypadala jako pohádková? Jak si představujete perníkovou chaloupku?

návrh otázek při čtení – Jak se jmenují děti v pohádce? Kdo bydlel v chaloupce? Co děti v lese sbíraly? Jak byste se cítili, když by vás někdo nechal v lese? Co znamená slovo odvážný?

návrh otázek po čtení – Kdo vylezl na strom a co uviděl? Byl dobrý nápad, nechat děti v lese? Co byste dělali na místě dětí, když byste zabloudili v lese? Jak se děti nakonec dostaly domů? Změnili byste konec pohádky?

- Já mám, kdo má – Žáci si vezmou 1 kartičku. První kartička je Já mám perníček. Žák s touto kartičkou se postaví jako první a přečte znovu svou kartičku. Zeptá se, kdo má chaloupku. Žák s chaloupkou se postaví vedle žáka s “perníčkem” a další žáci tvoří řadu dle obrázků.
- Výroba perníčků – Žáci dostanou šablonu perníčků a obkreslí si ji na hnědý papír a vystříhnou obkreslený perníček. Z bílých a barevných papírů vystříhají oči, pusy a knoflíky a přilepí je na perníček. Nakonec nalepí žáci své perníčky na plech, který je nakreslený na čtvrtce A2.
- Písmenková chaloupka – Žáci do skupin dostanou obrázek perníkové chaloupky s písmenky a s otázkami. Písemně odpovídají dle kolektivní domluvy na otázky napsané nad chaloupkou.
- Kouzelná hra – Každý žák dostane tužku a linkovaný papír, který si podepíší a nechají ležet na stole. Na zem se položí 10–20 jednoduchých předmětů. Žáci se na ně dívají 90 vteřin. Pak se předměty přikryjí a žáci musí zapsat co nejvíce předmětů, které si zapamatovali.
- Slova podle barev – Žáci dostanou do skupiny rozstříhaná písmenka, vytištěná na barevném papíře. Každé slovo na jiné barvě. Dále dostanou nápovědu, jak bude vypadat věta dle barev, kolik bude mít barva písmen a na jaké písmeno dané slovo začíná. Žáci musí sestavit větu dle nápovědy.

Cíle:

1.Cíle dlouhodobé:

Žák rozvíjí schopnost spolupráce.

Žák rozvíjí schopnost porozumění textu.

Žák rozvíjí jemnou motoriku a tvořivost.

Žák rozvíjí komunikační dovednosti.

Žák rozvíjí logické myšlení.

2.Cíle aktivit:

Žák ve dvojici získává části obrázku a kompletně je sestaví.

Žák odpoví na otázky před, během a po čtení textu.

Žák správně seřadí posloupnost obrázku.

Žák obkreslí šablonu, nakreslí části obličeje, vše vystříhne a slepí.

Žák ve skupině odpoví na otázku pomocí písmen na chaloupce.

Žák zapíše co nejvíce slov, která si zapamatoval.

Žák ve skupině sestaví slovo z písmen podle nápovědy.

Přehled aktivit č. 4

Počet účastníků	16
Věk	7–8 let
Prostor	Herna ŠD
Motivace	Skládání obrázku ve dvojicích
Časový rámec	2 týdny
Výukové metody	Metody slovní – vyprávění, metoda E-U-R, rozhovor, práce s textem, vysvětlování Metody názorně-demonstrační – předvádění a pozorování Metody dovednostně-praktické – napodobování, vytváření dovedností Metody aktivizující – diskusní, didaktické hry Formy výuky – individuální, skupinová, hromadná
Pomůcky	Text: O perníkové chaloupce od Boženy Němcové Obrázky, kostky – příloha č.6 Hra – Já mám, kdo má – příloha č.7 Praktická činnost – hnědý papír, nůžky, bílé a barevné papíry, šablony, lepidlo, čtvrtky A2 Písmenkova chaloupka – tužky – příloha č.8 Různé předměty, linkované papíry A5, tužky Barevná písmenka – nápověda – příloha č.9
Klíčová slova	Četba, praktická činnost, hra, soutěž

Reflexe:

Po ukončení aktivit se žáci sešli na koberci v herně školní družiny, aby společně zhodnotili všechny aktivity. Diskutovalo se o tom, co se naučili, co jim šlo snadno a co naopak představovalo větší výzvu. Při motivační hře „Skládání obrázků“ museli žáci spolupracovat ve dvojicích, střídat se v házení kostkou a společně složit obrázek. Hra je zaujala a skládání obrázku perníkové chaloupky je zároveň připravilo na nadcházející četbu. Jediné, co se

žákům nelíbilo, bylo pravidlo, že pokud hodili kostkou číslo, které už nebylo na žádném dílku obrázku, museli házet znovu, dokud nepadlo jiné číslo. Před čtením žáci přemýšleli, jak by mohla vypadat perníková chaloupka, a zazněla i odpověď, že při dešti by se perníková chaloupka rozpadla. Na další otázky znali odpovědi. Když se zamýšleli nad tím, jak by se cítili, když by zabloudili v lese, odpovídali, že by byli smutní a stýskalo by se jim. Konec pohádky by změnili pouze dva žáci, a to tak, kde by byla zmínka o maceše, že ji tatínek vyhnal. Všichni žáci pohádku znali, ale někteří znali jiné verze, které po přečtení pohádky ostatním převyprávěli. U hry „Já mám, kdo má“ bylo potřeba nejprve vysvětlit pravidla. Hra se žákům líbila natolik, že se několikrát opakovala. Výroba perníčků byla jednoduchá. Dívky nejvíce bavilo zdobení perníčků. Aktivita s pracovním listem s perníkovou chaloupkou byla pro většinu žáků snadná. Spolupráce ve skupině pomohla těm, kteří si nevěděli rady. Žáci v úkolech našli zvířata jako slon, rak nebo srnka, a jména jako Ola, Ema, Ela, Zora. Žáci by si pro příště přáli mít každý svou vlastní chaloupku s písmenky. Zajímavý byl dotaz, zda mohou jedno písmenko použít vícekrát, když je na obrázku jen jedno. Poté se dohodli, že písmenko použijí pouze jednou. Kouzelnou hru někteří žáci již znali a velmi je bavila. Největší radost byla ze zapamatování a zapsání předmětů správně. Nejvíce zapamatovaných slov bylo 9 a nejméně 4 slova. Pro některé žáky bylo těžké si zapamatovat více předmětů. Při sestavování vět si žáci nejdříve rozdělili písmenka podle barev. Sestavení jmen bylo pro žáky jednoduché. Spolupráce mezi nimi probíhala bez větších konfliktů.

Sebereflexe:

Motivační skládání obrázku se ukázalo jako efektivní nástroj pro upoutání pozornosti žáků. Práce ve dvojicích podporovala spolupráci a zároveň i komunikaci mezi nimi. Bylo patrné, že hra s kostkou a skládání obrázku přispěly k rozvoji logického myšlení. Otázky během čtení byly účinné pro porozumění a pochopení souvislostí pohádkového příběhu. Pro příště by bylo vhodné položit více otázek na podporu hlubší diskuse, např. „Proč si myslíte, že děti byly odvážné?“. Odpovědi na otázky pomohly žákům k vyjádření vlastního názoru. Hra „Já mám, kdo má“ procvičila rychlé uvažování a podpořila jejich pozornost. Pomocí hry vytvořili žáci logickou řadu obrázků. Výroba perníčků rozvíjela kreativitu a jemnou motoriku. Zároveň aktivita podpořila jejich trpělivost a samostatnost. Do budoucna by bylo

vhodné, aby každý žák představil ostatním svůj perníček, například tím, že by mu dal nějaké jméno. Tato prezentace by tak rozvíjela i komunikační dovednosti. Písmenková chaloupka podporovala týmovou spolupráci, ale bylo důležité dohlédnout na to, aby se zúčastnili všichni žáci. Příště by se mohly připravit ještě i další otázky pro týmy, které dokončí své úkoly dříve, nebo vytvořit dvě úrovně obtížnosti, aby si žáci mohli vybrat podle svých schopností. Kouzelná hra byla zábavná aktivita pro rozvoj krátkodobé paměti. Je důležité upozornit žáky, že neúspěch není prohra, ale že hlavní je se zlepšovat. Sestavení vět podle barev podporovalo spolupráci a logické myšlení. Zjednodušení pomocí počátečních písmen bylo vhodná nápověda. Práce s barevnými písmeny a šablony s barevným schématem pomohly žákům k lepší orientaci a úspěšnému dokončení úkolu.

Závěr:

Aktivity inspirované pohádkou „O perníkové chaloupce“ prokázaly svou účinnost a přínos při rozvoji žáků. Kombinací zábavných, vzdělávacích a kreativních prvků se podpořily spolupráce, logické myšlení, komunikace a jemná motorika. Reflexe ukázala, že většina žáků se do aktivit zapojila s nadšením. Žáci ocenili různorodost aktivit a dokázali sdílet své nápady i myšlenky. Do budoucna by bylo vhodné dále rozvíjet diskusi během čtení pohádky pomocí otázek zaměřených na emoce a rozhodnutí postav. Přidání prvků individuální prezentace, například představení vlastních výrobků, by mohlo podpořit rozvoj komunikačních dovedností žáků. Nabídka různých úrovní obtížnosti u aktivit by zajistila větší přizpůsobení individuálním schopnostem a tempu žáků. Celkově aktivity zaujaly a program naplnil cíle aktivit. Aktivity prohloubily porozumění pohádkovému příběhu a zároveň rozvíjely důležité dovednosti. Žáci získali nové znalosti, posílili spolupráci a současně se vytvořilo příjemné prostředí pro jejich osobnostní růst a kreativní vyjádření.

Závěr

Cílem této bakalářské práce bylo navrhnout a ověřit možnosti využití krásné literatury Boženy Němcové v činnostech školní družiny prostřednictvím metodické příručky aktivit, zaměřené zejména na její pohádky. Na základě vyhodnocení realizovaných aktivit v praktické části lze konstatovat, že stanovený cíl byl úspěšně naplněn. Vytvořená metodická příručka nabízí konkrétní postupy a náměty pro začlenění děl Boženy Němcové do výchovně-vzdělávacího procesu ve školní družině.

V teoretické části byly vymezeny pojmy související s volným časem, pedagogikou volného času, cíli výchovy ve volném čase a zážitkovou pedagogikou. Dále byla zdůrazněna významná úloha hry, zvláště u dětí mladšího školního věku. Součástí teoretické části byla také charakteristika školní družiny, školního vzdělávacího programu, klíčových kompetencí a role vychovatelky. Pozornost byla věnována literatuře pro děti a mládež, specifickým pohádkám, a také čtenářství a možnostem rozvoje dovedností ve školní družině.

Praktická část se zaměřila na vytvoření a realizaci metodické příručky aktivit, jejímž cílem bylo zapojit žáky do aktivit inspirovaných díly Boženy Němcové. Aktivity byly zaměřeny na rozvoj klíčových kompetencí dětí mladšího školního věku. Efektivita aktivit byla prakticky ověřena ve školní družině. Nedílnou součástí praktické části byla také průběžná reflexe žáků a vlastní sebereflexe. Původním záměrem metodické příručky bylo připravit deset bloků aktivit. V průběhu zpracování jsem však zjistila, že by praktická část byla příliš obsáhlá. Původně byla realizována a vypracována i kapitola věnovaná knize „Babička“, ale nakonec byla z finální verze vynechána.

Mezi nejvýznamnější poznatky patří zjištění, že díla Boženy Němcové, zejména její pohádky, mají velký potenciál pro využití ve školní družině. Pohádky přinášejí žákům nejen zábavu, ale také cenné morální ponaučení a rozvíjejí jejich fantazii. Kombinací zábavných, vzdělávacích a kreativních prvků se podpořily spolupráce, logické myšlení, komunikace a jemná motorika. Propojení pohádkových příběhů s principy zážitkové pedagogiky se zároveň osvědčilo jako účinný způsob rozvíjení klíčových kompetencí žáků. Spojení četby s dramatizací, výtvarnou tvorbou či pohybovými hrami se ukázalo jako efektivní nástroj

rozdvíjející fantazii, komunikační dovednosti i schopnost týmové práce. Propojení různých metod (např. metoda E-U-R, vyprávění, práce s textem, diskuse, didaktické hry) spolu s individuální, skupinovou a hromadnou formou výuky přispělo k udržení pozornosti žáků a podpoře jejich aktivní účasti. Zásadní bylo při aktivitách zohledňovat individuální potřeby a zájmy dětí. Důležitým nástrojem pro hodnocení efektivity aktivit se ukázala reflexe žáků a sebereflexe vychovatelky, které umožnily identifikovat silné a slabé stránky realizovaných aktivit.

Tato bakalářská práce přináší metodickou příručku, která může sloužit jako praktický a inspirativní materiál pro vychovatele a vychovatelky školních družin. Nabízí ucelený soubor nápadů, jak smysluplně naplnit volný čas žáků a rozvíjet jejich klíčové kompetence pomocí pohádek Boženy Němcové.

Seznam použitých informačních zdrojů

- Bendl, S. (2015). *Vychovatelství: učebnice teoretických základů oboru*. Grada.
- Bettelheim, B. (2017). *Za tajemstvím pohádek: proč a jak je číst v dnešní době*. Portál.
- Čapek, R. (2015). *Moderní didaktika: lexikon výukových a hodnotících metod*. Grada.
- Čeňková, J. (2006). *Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury: adaptace mýtů, pohádek a pověstí, autorská pohádka, poezie, próza a komiks pro děti a mládež*. Portál.
- Černoušek, M. (2019). *Děti a svět pohádek: kouzlo vyprávěného slova*. Portál.
- Hájek, B., Hofbauer, B., & Pávková, J. (2011). *Pedagogické ovlivňování volného času: trendy pedagogiky volného času* (Vyd. 2., aktualiz. [i.e. 3. vyd.]). Portál.
- Havlínová, H. (2019). *Chci číst jako táta s mámou: Jak se stát čtenářem*. Grada.
<https://www.bookport.cz/kniha/chci-cist-jako-tata-s-mamou-5111/>
- Heřmanová, J., Macek, M. (2009) *Metodika pro podporu tvorby školního vzdělávacího programu ve školských zařízeních pro zájmové vzdělávání*. MŠMT. <https://znv.npi.cz/wp-content/uploads/2022/05/11-znv-metodika-pro-podporu-tvorby-svp-google-text.pdf>
- Holeyšovská, A. (2009). *Zájmová činnost ve školní družině*. Portál.
- Jiráňková, G. (2024, 10. ledna). *O neposlušných kozlatech*. Česká Skalice. https://www.ceskaskalice.cz/evt_file.php?file=7484
- Langmeier, J., Krejčířová, D. (2006). *Vývojová psychologie*. Grada.
<https://www.bookport.cz/kniha/vyvojova-psychologie-51/>
- Malach, J. (2007). *Teorie metodiky výchovy*. Univerzita Jana Amose Komenského.
- Mazal, F. (2007). *Hry a hraní pohledem ŠVP*. Hanex.
- Němcová, B. (1996). *Bylo nebylo*. Albatros.
- Němcová, B. (1991). *Princ Bajaja a jiné pohádky*. Nava.

Pávková, J., Hájek, B., Hofbauer, B., Hrdličková, V., & Pavlíková, A. (2002). *Pedagogika volného času: [teorie, praxe a perspektivy výchovy mimo vyučování a zařízení volného času]* (3. aktualiz. vyd). Portál.

Peterka, J. (2001). *Teorie literatury pro učitele*. Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta. <https://kramerus-dnnt.nkp.cz/uuid/uuid:68985400-516d-11ea-a3ba-005056827e52>

Průcha, J. (2009). *Pedagogická encyklopedie*. Portál.

Sieglová, D. (2019). *Konec školní nudy: Didaktické metody pro 21. století*. Grada. <https://www.bookport.cz/kniha/konec-skolni-nudy-6032/>

Toman, J. (1992). *Vybrané kapitoly z teorie dětské literatury*. Pedagogická fakulta JU. <https://kramerus-dnnt.nkp.cz/uuid/uuid:530d0a10-c891-11ed-83f1-005056827e52>

Vyhláška MŠMT č. 74/2005 Sb., o zájmovém vzdělávání. (2018, 28. srpna) MŠMT. Dostupné z <https://msmt.gov.cz/file/48249/>

Zákon č. 561/2004 Sb., o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání. (2024, 1. ledna) MŠMT. <https://msmt.gov.cz/dokumenty/skolsky-zakon-ve-zneni-ucinnem-ode-dne-1-1-2024>


Vyjádření k využití nástrojů umělé inteligence

V rámci této bakalářské práce byly využity nástroje umělé inteligence k tvorbě grafických materiálů. Konkrétně byl využit ChatGPT pro generování obrázků a Canva pro tvorbu grafických prvků a úpravu obrázků. V přílohách uvádím, kdy byl jaký nástroj použitý.

Seznam příloh

Příloha 1 – Vyprávěcí obrázky (vygenerované v ChatGPT 20.8.2024)



VATIČKA	VATIČKA VATIČKA VATIČKA VATIČKA	
LASKONKA		
ČUMAČEK		
CHLUPAČEK		

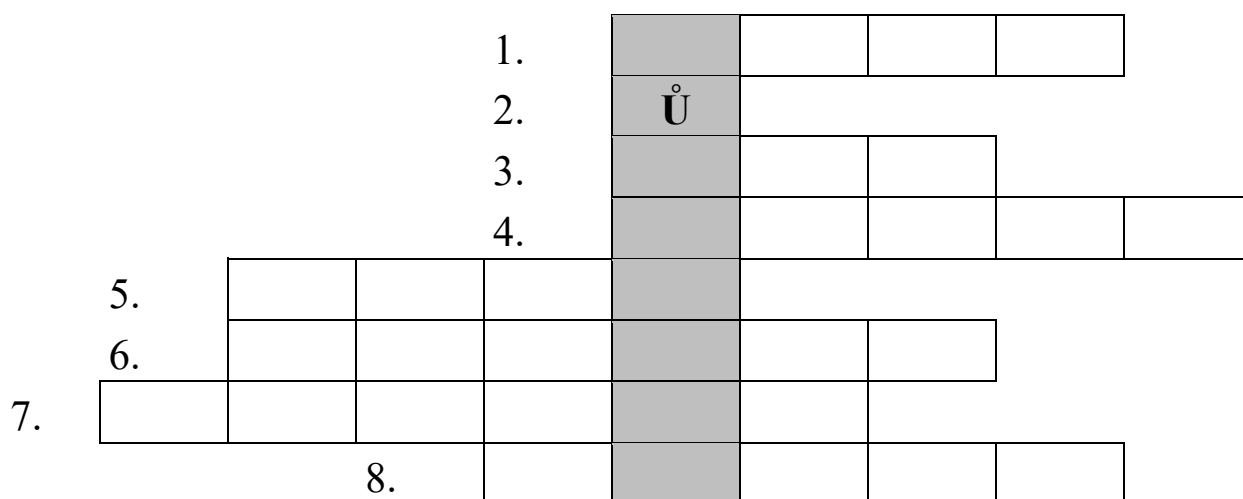
① CHLUPAČEK MÁ ČERNE FLÍČKY NA SRSTI

② HOLČIČÍ KŮZLAČKA NOSÍ RŮŽOVÉ MAŠLE

③ POROVNEJ STOPY PROTI SVĚTLU. KTERÉ SE NAŠLO U VRAŤEK?

Příloha 3 – Křížovka

1. maminka kůzlátek
2. Ů
3. jaká byla liška
4. kdo sežral kůzlátka
5. barva kůzlátek
6. co vyrazily kůzlátka
7. co slibovala liška, že kůzlátkům nese
8. tatínek kůzlátek

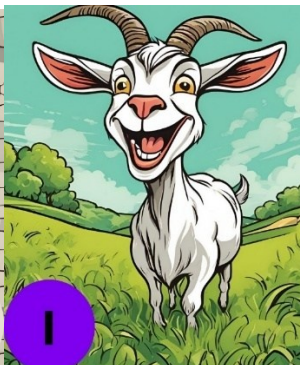


Přečti si větu a hledej správný obrázek.

Písmenko na obrázku napiš do kolonky.

Tajenka

Ráno budím sluníčko a moje žena dělá kokodák.	
Jsme tři myšilovky a sedíme na okně.	
Jsem hlídač domu a nemám rád kočky.	
Jsem žluté a mám rádo vodu.	
Chodím po dvou a z mého bílého peří se šijí polštáře.	
Rádi běháme i přes překážky.	
Máme rádi bahno a jsme růžoví.	
Dáváme mléko a máme rády trávu.	
Mám krásné peří a dělám hudry hudry.	
Mám bílou srst a nechávám svoje děti samotné doma.	



Příloha 5 – 7 čertovských šifer

⤴	☺	SSS	∞	□	*	△	♂	⊗	☉	⊥	≡	⊥	⊙	:	·
A	B	C	Č	D	E	F	G	H	CH	I	J	K	L	M	N
☿	♁	♂	♁	♁	☺	⊗	↑	↑	☼	Ω	⊥	♀	♁	♥	♁
O	P	Q	R	Ř	S	Š	T	Ť	U	V	W	X	Y	Z	Ž

∞	*	⊥	↑

□	⊥	☺	↑	*	·

:	⤴	SSS	*	☉	⤴

:	*	⊗	*	SSS
	∨			

□	*	⊥	*	⊙	·	⤴	⊗	☺	⊙	☼	♁	☺	⤴

⤴	·	♂	*	⊙	⊥	·	⤴	⊗	⤴	⊗	□	*	↑	⊥

∞	*	⊥	↑	☼	Ω	⊗	⊗	Ω	⤴	♂	⊥

Příloha 6 – Obrázky perníkové chaloupky (vygenerované v ChatGPT 21.10.2024)



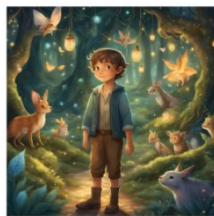
Příloha 7 – Já mám, kdo má (vygenerované a upravené v Canva 11.12.2024)

**JÁ MÁM
PERNÍČEK**

KDO MÁ?



**JÁ MÁM
CHALOUPKA
KDO MÁ?**



**JÁ MÁM
KLUK
KDO MÁ?**



**JÁ MÁM
ČARODĚJ
KDO MÁ?**



**JÁ MÁM
DÍVKA
KDO MÁ?**



**JÁ MÁM
STROM
KDO MÁ?**



**JÁ MÁM
JAHODY
KDO MÁ?**



**JÁ MÁM
LOPATA
KDO MÁ?**



**JÁ MÁM
MĚSÍC
KDO MÁ?**



**JÁ MÁM
SLUNCE
KDO MÁ?**



**JÁ MÁM
LES
KDO MÁ?**



**JÁ MÁM
BOTY
KDO MÁ?**



**JÁ MÁM
HOUBY
KDO MÁ?**



**JÁ MÁM
HRNÍČEK
KDO MÁ?**



**JÁ MÁM
VĚTRÍČEK
KDO MÁ?**



**JÁ MÁM
SVĚTÝLKO
KDO MÁ?**



Příloha 8 – Písmenková chaloupka (obrázek vygenerovaný v ChatGPT 21.10.2024)

1. Napište z písmen na chaloupce 3 názvy zvířat
2. Napište z písmen na chaloupce 3 jména



Příloha 9 – Slova podle barev

HONZÍČEK A MAŘENKA
NAŠLI V LESE
PERNÍKOVOU
CHALOUPKU

8 H	1	7 M	5 N	1	4 L	10 P	8 CH
-----	---	-----	-----	---	-----	------	------