

Univerzita Karlova v Praze

Filozofická fakulta

Katedry pedagogiky

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Bc. Pavla Horálková, DiS.

Celotáborová hra jako prostředek pro získání určitých vědomostí a dovedností dětí

A whole camp game as means of gaining
children knowledge and skills

Praha 2012

Vedoucí práce: doc. PhDr. Josef Valenta, CSc.

Poděkování:

Děkuji především vedoucímu práce panu doc. PhDr. Josefu Valentovi, CSc. za odbornou pomoc, cenné připomínky a rady. Dále bych chtěla poděkovat organizaci STROM, P.B.m., zejména pracovníkům 1. běhu tábora, bez nichž by tato práce vůbec nemohla vzniknout. Nesmím zapomenout ani na děti tábora, které mi ochotně vyplnily všechny didaktické testy. Velké poděkování patří mé rodině, která mi po celou dobu psaní práce byla oporou.

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 22.6. 2012

.....
Bc. Pavla Horálková, DiS.

Abstrakt

Předkládaná diplomová práce nese název Celotáborová hra jako prostředek pro získání určitých vědomostí a dovedností dětí. Věnuje se tvorbě celotáborové hry jako výplni letního dětského tábora. Zaměřuje se zejména na vzdělávací prvky a nácvik sociálních dovedností při absolvování této hry. Práce je rozdělena na část teoretickou a empirickou.

Teoretická část se zabývá teorií celotáborových her. Věnuje se také motivaci, která je důležitá pro možné zapamatování fakt. Rozebírá hry, které jsou nedílnou součástí celotáborových her a v neposlední řadě se dotýká problematiky učení.

Empirická část je složena z několika částí. První část je zaměřena na samotný popis celotáborové hry na téma „Stroj času“, která byla realizována na dětském táboře, organizovaném občanským sdružením STROM, P.B.m., v roce 2010. Další část se věnuje didaktickému testu a jeho vyhodnocení. Tento test byl dán dětem ve třech etapách – v průběhu tábora, měsíc po táboře a 6 měsíců po táboře. Poslední část je zaměřena na sociální dovednosti a předkládá ukázky her, které slouží právě k rozvíjení sociálních dovedností.

Hlavním cílem práce bylo zjistit, zda je možné zapamatovat si konkrétní fakta prostřednictvím celotáborové hry.

KLÍČOVÁ SLOVA

Celotáborová hra

Zapamatování

Učení

Didaktický test

Hry

Sociální dovednosti

ABSTRACT

The present diploma thesis with the title ‘The whole camp game as a means of gaining children knowledge and skills’ focuses on the elaboration of games as a completion in summer camps for children. It deals mainly with educational components and the acquisition of social behaviour conveyed by these games. The thesis is split into a theoretical and an empirical part.

The theoretical part is focused on the theory of whole camp games. It also deals with motivation, which is important for the ability to remember a fact. The games are presented as an inseparable part of the summer camps, last but not least affecting the pattern of learning.

The empirical part is divided into several chapters. The first chapter contains a description of whole camp game under the motto of ‘time machine’, which were realized in a summer camp in 2010, organized by the STROM P.B.m. association. The next chapter deals with the didactical testing and elaboration. This test has been given to the children on three occasions – during the summer camp, one month later, and six months later. The last chapter focuses on social skills and presents examples of games, which lead to an improvement of social skills.

The main goal of this thesis was to find out, whether it is possible to remember certain facts acquired during whole camp game.

KEY WORDS

Whole camp game

Remembering

Learning

Didactical test

Games

Social skills

Obsah:

ÚVOD	8
TEORETICKÁ ČÁST	10
1. Teorie celotáborových her (CTH)	10
1.1. Osnova pro zpracování celotáborových her.....	11
1.2. Příprava celotáborové hry.....	14
1.2.1. Příprava před zahájením tábora.....	14
1.2.2. Příprava v průběhu tábora.....	16
1.2.3. Ukončení po táboře.....	17
2. Motivace	18
2.1. Pojem motivace.....	18
2.2. Prostředky motivace celotáborové hry.....	18
2.3. Pravidla motivace účastníků.....	21
3. Hry	25
3.1. Úvod k hrám.....	25
3.2. Dělení her.....	26
3.3. Desatero úspěšného organizátora her.....	29
4. Učení	34
4.1. Druhy učení.....	35
4.1.1. Učení poznatkům.....	35
4.1.2. Sociální učení.....	36
4.2. Kognitivní psychologie.....	37
4.3. Paměť.....	38
4.4. Výukové metody.....	40
4.4.1. Vyprávění.....	42
4.4.2. Diskuze.....	43
4.4.3. Metody inscenační.....	43
PRAKTICKÁ ČÁST	45
1. Úvod k praktické části	45
2. Formulace výzkumného problému	46
2.1. Konkretizace problému.....	46
2.2. Volba metod.....	47
3. Celotáborová hra na téma „Stroj času“	48
3.1. Cíle celotáborové hry.....	48
3.2. Legenda celotáborové hry.....	48
3.3. Organizace.....	50
3.4. Popis celotáborové hry.....	50
4. Didaktický test	53
5. Vyhodnocení didaktického testu	56
5.1. Grafy k didaktickému testu.....	56
5.1.1. Grafy úspěšnosti odpovědí před táborem, měsíc po táboře a 6 měsíců po táboře.....	56
5.1.2. Grafy úspěšnosti řešení jednotlivých testových položek.....	66
5.2. Shrnutí výsledků.....	69
5.3. Diskuze.....	74
6. Ukázky her na rozvoj sociálních dovedností dětí	76
6.1. Název hry: ORLÍ VEJCE.....	76
6.2. Název hry: EPIDEMIE.....	78
6.3. Název hry: PONNY EXPRESS.....	79
6.4. Název hry: Létající koberec.....	80

6.5. Název hry: Ovečky	81
6.6. Název hry: Zvířátka v řadě	82
6.7. Název hry: Samostříl	83
ZÁVĚR	85
POUŽITÁ LITERATURA:	87

ÚVOD

Letní dětské tábory se stávají o prázdninách bezesporu stále častější výplní volného času dětí a mládeže. Děti se octnou na delší dobu ve velkém kolektivu, učí se s ním vycházet a jsou částečně odkázány samy na sebe.

Stále častější výplní letních dětských táborů se stávají celotáborové hry (CTH) na různá témata. Prostřednictvím celotáborové hry se můžeme přiblížit přírodě, nahlédnout do historie, podívat se kolem světa...

Toto téma jsem si vybrala kvůli mé zkušenosti s dětskými tábory, ať už v roli dětského člena nebo vedoucího. Jako dítě mohu potvrdit, že se mi vrylo do paměti mnoho poutavě zpracovaných celotáborových her. V současné době se snažím stejně zajímavé CTH připravovat pro náš tábor. Při přípravě těchto her mě napadlo, zda by šla utvořit CTH, která v sobě obsahuje učivo ze základních škol a přitom je stejně poutavá jako ostatní CTH. Vytvořila jsem tedy CTH na téma „Stroj času“, kde se ve větší míře promítají historická fakta. Cílem práce bylo zjistit, zda je možné zapamatovat si konkrétní fakta prostřednictvím CTH.

Celá práce je rozdělena na dvě části a to teoretickou a praktickou.

V teoretické části se věnuji teorii celotáborových her, kde se snažím nastínit samotnou tvorbu CTH. Poukazuji na možná rizika při přípravě CTH. Zabývám se osnovou a rozložením práce před táborem, během tábora a po táboře. Další kapitola slouží k přiblížení pojmu motivace. Ta je velmi důležitá. Slouží k vtáhnutí dětí do děje a zamýšlením se nad nastalými situacemi. Může napomoci právě i k zapamatování si různých fakt. Součástí této kapitoly jsou prostředky a pravidla motivace. Dále teoretická část vysvětluje hry. Ty jsou nedílnou součástí každé celotáborové hry. Zabývá se dělením her, kde se soustředí hlavně na didaktické hry a dále rozebírá desatero úspěšného organizátora her. Následující kapitola vymezuje pojem učení. Tato kapitola je asi nejobsáhlejší, protože v mé práci jde hlavně o to, zda si děti zapamatují daná fakta. Soustřeďuje se na druhy učení, kde vyzdvihují hlavně učení poznatkům a sociální učení. Dále zmiňuje kognitivní psychologii, paměť a výukové metody, které se dají použít při CTH. Sociální učení proto, že tábor je vhodné místo pro rozvoj sociálních dovedností ať už prostřednictvím her nebo pouze samotným pobytem. Dále se sociálními dovednostmi zabývám v praktické části.

Praktická část je rozdělena na 3 části. První část je popis celotáborové hry, která byla realizována na dětském táboře, organizovaném občanským sdružením STROM, P.B.m. v roce

2010. Zaměřuji se na samotný popis této hry, na cíle a organizaci hry. Další částí je didaktický test, který byl dán dětem ve třech etapách. Stejný didaktický test děti psaly v průběhu tábora, posloužil mi k zjištění toho, co o daném tématu děti již vědí. Další test psaly měsíc po táboře. Jeho cílem bylo zjistit, co se o tématu dozvěděly na táboře. Poslední test byl realizován půl roku po skončení tábora. Zkoumal dlouhodobé uchování vědomostí v paměti dětí. Poslední část praktické části věnuji sociálním dovednostem. Zaměřuji se na ukázky her, které mohou posloužit k rozvoji sociálních dovedností dětí. U každé hry přidávám metodické připomínky a příklady otázek k reflexi.

V praktické části se zaměřuji na výzkumný problém, jehož formulace zní: **Přispěje celotáborová hra k zapamatování si konkrétních fakt z dějepisu?** Na tento výzkumný problém navazují dvě otázky:

- 1) Pokud přispěje celotáborová hra k zapamatování si konkrétních fakt z dějepisu, zapamatují si děti tato fakta dlouhodobě?
- 2) Bude rozdíl v úspěšnosti vyplnění didaktického testu u mladších dětí (7-11 let) a u starších dětí (12-15 let)?

TEORETICKÁ ČÁST

1. Teorie celotáborových her (CTH)

Cílem této kapitoly je seznámení s podstatou a druhem celotáborové hry, její osnovou a podrobnějším rozpracováním některých důležitých bodů. Nedílnou součástí kapitoly je také příprava CTH, která je rozdělena na tři části a to přípravu před táborem, v průběhu tábora a po táboře.

Charakteristiku CTH výborně vystihují následující citace:

„Spisovatel Jaroslav Foglar, jako první u nás, přišel během své dlouhodobé činnosti s mládeží s nápadem uspořádat pro členy oddílu dlouhodobou hru, která se hrála prakticky po celé období roční oddílové činnosti.“ (Kačer, 2005, s. 4)

„Dlouhodobé hry, hry na pokračování, etapové hry, celotáborové hry, herní cykly, etapovky. Tak bývají souhrnně nazývány složitější, vicedílné seriály her spojené jednotícím prvkem – libretem. První rozdíly mezi nimi zjistíme, jakmile se zajímáme o dobu jejich trvání. Jsou zde hry, jimž bychom s jistou dávkou nepřesností mohli říkat celoroční etapové hry, neboť doprovázejí činnost oddílu po dlouhé měsíce. Za samotnou kategorii se pak dají považovat hry, které na letním dětském táboře začínají i končí, tedy táborové etapové hry. Díky nitce doprovodného příběhu jsou etapové hry zařazovány ke skupině zážitků zvaných mimikry. Česky řečeno – předstíráme, že jsme někým jiným, zpravidla také na jiném místě a v jiné době.“ (Chour, 2000, s. 15)

CTH můžeme hodnotit ze dvou pohledů – z pohledu dospělého (vedoucího tábora) a z pohledu dítěte. Vedoucí táborů si od CTH slibují smysluplnou náplň tábora, která zabaví děti, něčemu je naučí a dá dětem příležitost objevit v sobě prostřednictvím netradičních aktivit schopnosti/dovednosti, které běžně během školního roku nezapoují.

„Z hlediska dětí je však nejpodstatnější, že hry jsou zábavné, podněcují fantazii a touhu po dobrodružství, rozdávají radost, na míle daleko odhánějí nudu. Jsou zde i další motivační vrstvy. Oceňují je ti, kteří v té malé lidské smečce hledají své místo, vytvářejí a udržují kamarádské, přátelské nebo ještě hlubší citové svazky.“ (Chour, 2000, s. 14,15)

Jelikož jsem se při mých letních aktivitách setkala nejčastěji s etapovými táborovými hrami, budu se v této práci zabývat výhradně jimi.

1.1. Osnova pro zpracování celotáborových her

I. Název celotáborové hry, jméno autora etapové hry, autora ilustrací

II. Celková charakteristika (stručně jednotlivé body)

1. motivace

2. hlavní cíl

3. výchovné cíle

4. organizace

a) věk hráčů

b) herní jednotky (včetně názvů dle motivace)

c) jednotlivé etapy – časové podmínky, terénní podmínky

d) potřeby, pomůcky (tisk, stroje...)

e) rozhodčí – počet, kvalita

f) bodový systém - vztah k motivaci

g) řízení

5. vnější projevy – kroniky, nástěnky, poutače, diplomy, samolepky, nášivky, grafy...

III. Popis hry:

1. Zahájení

a) úvodní příběh

b) pravidla hry – způsob vysvětlení, jednorázové, postupné, tajné,...vytvoření herních jednotek, nových pojmů a vztahů nových pojmů z motivace k pravidlům hry, způsob hodnocení, kde a jak se budou hráči seznamovat s výsledky jednotlivých etap.

2. průběh

a) jednotlivé etapy – rozpracování, jednotlivé hry, úkoly a jejich motivace, pomůcky, počasí (mokrý, suchá varianta)

b) metodické pokyny pro vedoucího hry u jednotlivých částí

c) náhradní hry pro špatné počasí

d) dominanty – (vrcholy) – významné úseky

3. závěr

a) závěrečné vyvrcholení

b) forma vyhodnocení

IV. Pokyny k organizaci:

1. *příprava před začátkem*
2. *upozornění na problémy a úskalí*
3. *možnost odměn, zkrácení apod.*
4. *názvosloví – slovníček*
5. *použitá literatura (Kačer, 2005, s.10)*

Z těchto hlavních bodů můžeme některé zvláště zdůraznit.

Za nejdůležitější považuji **hlavní cíl a výchovné cíle**. Předtím než začneme sestavovat celotáborovou hru, měli bychom si důkladně promyslet její cíle. Aby se nám nestalo, že celý tábor bude slepený jen z několika příběhů, které spolu v podstatě vůbec nesouvisí a nikam nesměřují. Cíle CTH by se měly soustředit hlavně na potřeby dětí a schopnosti vedoucích a instruktorů tábora. Každou věkovou skupinu dětí zajímá něco trochu jiného a tomu je třeba celotáborovou hru přizpůsobit. Je potřeba pohlížet na specifika cílové skupiny, pro kterou je hra tvořena. Když si nevíme rady, co přesně by děti zajímalo, můžeme se na to zeptat přímo jich. Pokud jezdí na tábor stále stejné děti, můžeme na konci tábora udělat anketu, kde se ptáme, na co by chtěly, aby se tábor zaměřil v příštím roce. Děti mnohdy napadne spontánně mnohem více nápadů, než když nad tím budou „dospěláci“ hodiny usilovně přemýšlet.

Každá CTH by měla být přínosem pro děti, něčemu je naučit, rozvíjet jejich osobnost. Ať už se zaměříme na rozvoj tábornických dovedností (morseovka, uzle, zásady rozdělání ohně v lese, ochrana přírody), sociálních dovedností (kooperace, týmová spolupráce, soběstačnost, umění komunikace) nebo na získání určitých znalostí, musíme si být předem jistí, že tuto úlohu jako vedoucí zvládneme. Není dobré se pouštět do rozebírání dětské psychiky a podobných věcí, když nerozumíme psychologii. Pak by se mohlo stát, že dětem spíše ublížíme, než budeme přínosem.

Na vytváření cílů by se měl podílet celý realizační tým, který tábor připravuje. Určitě je to dobré k tomu, že víc hlav, víc ví. Zároveň se všichni hned ze začátku, před samotným táborem seznámí se záměrem CTH a ztotožní se s jejími cíli.

„Vytyčené cíle určují smysl projektu, jeho orientaci v úrovni působení na člověka, skupinu a společnost. Od nich se odvíjí výběr prostředků, programových oblastí, pomáhají při sestavování programu i při závěrečném hodnocení dopadu projektu.“

(Hanuš, Chytilová, 2009, s.130)

Mokrý a suchá varianta je také velmi důležitým bodem v osnově. Na realizaci CTH se podílejí většinou všichni vedoucí i instruktoři tábora. Alespoň na našem táboře se to velmi osvědčilo. Všichni jsou tak zapojeni do děje CTH, nic by je nemělo překvapit a vědí, jak reagovat na případné dotazy dětí (co mohou prozradit, co by mohlo narušit CTH). U nás má každý na starosti část programu a jedna osoba – hlavní organizátor CTH tyto části spojuje dohromady a dává tomu patřičné tempo. Myslím si, že právě on by měl být také připravený na možné komplikace s CTH. Ať už únava dětí, jejich psychika nebo právě počasí. To jsou věci, které se bohužel nedají ovlivnit, ale měli bychom na ně při tvorbě CTH myslet. Je dobré si pořídit sborník her, které se osvědčily a kterými můžeme vyplnit volné místo během dne. A nebo mít právě seznam her pro případ špatného počasí. Pak se stačí jen podívat do sborníku, vybrat vhodnou hru, která by navazovala na právě probíhající situaci a předejít tak chaosu, co s dětmi, když prší nebo naopak je už několikátý den horko.

Za další významný bod považuji **závěrečné vyvrcholení a formu vyhodnocení**. Konec hry musí být, stejně jako začátek, důkladně promyšlený. Hra může být až do poslední chvíle dobře zpracovaná, ale děti si většinou nejvíce dojmů odnášejí ze závěru tábora. Na konci celotáborové hry musí dojít k rozuzlení, vyřešení problému, které je pro všechny dostatečně srozumitelné. K tomuto rozuzlení by mělo dojít na nějakém mystickém místě s tajuplnou postavou, která shrne celý příběh a většinou nese i nějaké poselství. Toto poselství se může týkat kamarádství, jak je pro nás v životě důležité, že bychom měli hrát vždy podle pravidel a že skupina lidí dosáhne víc než jednotlivci... Nesmí ani chybět nějaká maličkost pro každé dítě, která mu bude tábor připomínat.

Vyhodnocení celé CTH by měly také pochopit všechny děti. K tomu slouží bodovací listina, která je umístěna na viditelném místě v táboře a děti jí mohou pravidelně kontrolovat. Na závěr tábora je jasné, jak se který oddíl umístil.

Pozor ale na stinné stránky tohoto hodnocení.

„Největší hrozbu představuje přehnaný důraz na soutěživost. Při překročení rozumné hranice přerůstá hra v tvrdý konkurenční boj. Přátelské vztahy ustupují do pozadí, členové

ostatních skupin jsou vnímáni jako rivalové. Někdy shromažďování herních peněz způsobí, že děti nechtějí ani tak hrát jako „vydělat“.“ (Chour, 2000, s. 16)

Můžeme tedy určit pořadí podle bodovací listiny. Vyhlásit nejlepší oddíl tábora a odměnit ho nějakou maličkostí, ale v tomto případě může nastat výrazné zklamání u ostatních oddílů, které se určitě také během tábora dost snažily. Proto existuje druhá varianta, kdy se na závěr tábora musí všechny oddíly spojit, aby došly k předem stanovenému cíli společně. Když na to přijdou děti samy, je to mnohem lepší. (např. Děti celý tábor soupeří, kdo sestaví mapu k pokladu. Ta má třeba 12 částí. Každý oddíl má několik částí z mapy. Jednotlivé oddíly se mohou pokusit sestavit si svoje části a jít zkusit štěstí individuálně metodou - „pokus-omyl“. Nakonec stejně zjistí, že to k ničemu nevede a že poklad najdou jen spojením sil.)

1.2. Příprava celotáborové hry

Přípravu celotáborové hry můžeme rozdělit do tří oblastí:

1. Příprava před zahájením tábora
2. Příprava v průběhu tábora
3. Ukončení po táboře

1.2.1. Příprava před zahájením tábora

Dříve, když se měl vytvořit program na letní tábor, byly knihy s danou tématikou hlavním zdrojem inspirace. Dnes je vše mnohem jednodušší. Již mnoho autorů vydalo knihy zpracovaných táborových her. Můžeme je převzít celé, nebo si z nich vzít třeba jen některé hry nebo hlavní linii. Patří mezi ně například Jiří Chour nebo Jan Lukášek. Internet je také bohatou zásobárnou zpracovaných celotáborových her. Můžete nahlédnout na stránky www.taborovehry.wz.cz nebo www.mravenec.cz, kde je zpracováno více než 170 celotáborových her. Myslím si, že není dobré tyto hry převzít celé. Pokud však nevíme, od čeho se odrazit, je to dobrý začátek pro kvalitní zpracování CTH.

Při tvorbě programu je potřeba přihlížet k mnoha okolnostem. Je to věk dětí, které se tábora účastní, druh tábora, prostředí, kde se bude tábor odehrávat a mnoho dalších. Jakmile máme základní motivaci a cíl hry, dojde řada na knihy, filmy, ale i na naši fantazii, která hraje nemalou roli při vymýšlení zajímavého a napínavého příběhu.

Když je příběh zasazen do minulosti, je potřeba soustředit se na fakta, která dětem podsouváme. Pokud je příběh zpracován opravdu poutavě, děti si mnoho poznatků z tábora

zapamatují. Mohou je pak uplatnit třeba ve škole nebo v dalším životě. Proto dávejme pozor, zda jim v hraných scénkách z minulosti ztvárňujeme opravdu daného krále v jeho zemi, nebo zda nám opravdu souhlasí letopočty, ve kterých se nacházíme se situací, která se právě odehrává. Tomuto tématu se budu podrobně věnovat v mé praktické části, která se věnuje právě zapamatování si konkrétních faktů z CTH. Když se rozhodneme zasadit naši táborovou hru do budoucnosti, ulehčí nám to sice práci s kontrolou dat, zato musíme více zapojit svou fantazii.

Příprava CTH je náročná na čas, ale co se dá udělat před táborem, udělejme. Na táboře potom nezbývá skoro žádný čas a vzniká by zbytečně chaos. Většinou každý hlavní vedoucí má nastřádáno z minulých táborů mnoho materiálů, které jsou potřeba při táborových hrách. Může se jednat o krepový papír na vyznačování tras, barevné papíry na různé kartičky, přes lepidlo, špejle, izolepy. Těchto materiálů nikdy není dostatek a jsou využity mnohokrát za tábor. Dále je potřeba si dopředu promyslet, jaké materiály se budou hodit na tu naši konkrétní hru a soustředit se na jejich nákup, výrobu a sběr už několik měsíců před začátkem tábora. Víme-li třeba, že letos budeme na táboře ztvárňovat příběhy indiánů, musíme se během celého roku rozhlížet po velkých ptačích perech, kůžičkách, barvách na obličej, pytlovině... Tyto věci se určitě využijí. Aby se CTH zpestřila, můžeme se poptat po okolí, zda někdo nevlastní koně, se kterými by nám mohl sehrát určitou scénku, nebo nám povozil děti, a podobně.

Každý tábor řeší zpracování celotáborové hry jinak. Někde ji vymýšlí jeden člověk, jinde skupinka lidí nebo se zapojí všichni dospělí účastníci tábora. Ať si při tvorbě CTH vybereme jakýkoli způsob, je potřeba, aby před začátkem tábora byli všichni vedoucí a instruktoři dobře seznámeni s programem a cíli tábora.

CTH je rozdělena do několika etap, které jsou spojeny libretem. Právě textu propojujícímu jednotlivé etapy bychom měli věnovat náležitou pozornost. Tento text uceluje a propojuje jednotlivé části CTH. Neměl by být moc dlouhý, aby se děti na jeho znění soustředily. Dobré je vhodně zvolit prostředí, kde bude text vykládán, jestli večer u táborového ohně, nebo nečekaně během dne... Člověk vykládající text by měl být zkušený řečník, který dokáže svým projevem zaujmout.

Vše se samozřejmě před táborem připravit nedá, ale čím více, tím lépe. Na táboře tak máme více času na samotné děti a nejsme ve stresu, že nevíme, co budeme dělat zítra.

1.2.2. Příprava v průběhu tábora

I když je program dokonale připravený, může nastat mnoho věcí, kdy ho budeme muset přizpůsobit aktuálnímu stavu v táboře. Je potřeba mít připravené dvě varianty programu (mokrý, suchá varianta) a program upravovat podle aktuálního stavu dětí.

Výkladu pravidel hry přikládáme také velký důraz. Můžeme mít pro děti připravenou kvalitní hru, která již mnohokrát sklízela úspěch třeba na jiných táborech. Stačí však drobná skulinka v pravidlech a je po dobré hře. U dětí a myslím si, že i u dospělých platí pravidlo, co není řečeno, je povoleno. Preventivním opatřením může být vyzkoušení nové hry s „dospěláky“ při některé z předtáborových schůzek. Zkoušením hry se odhalí mnoho nejasností a možných překážek. Po vyzkoušení hry je dobré si vše zaznamenat na papír a před hrou na táboře pravidla ještě důkladně prostudovat. Také je dobré si dopředu říct, co se stane, když se pravidlo nedodrží. Ideální je pravidla sestavovat společně s dětmi. Vedoucí děti vede, ale ony na daná pravidla přicházejí, pak je také samy lépe dodržují. K pravidlům se pěkně vyjadřuje kniha Pavla Kopřivy, Jany Nováčkové a Dobromily Nevolové - Respektovat a být respektován. U výkladu pravidel nesmíme zapomínat na jasné vytyčení herního prostoru, zvláště u her, které vyžadují větší herní plochu. Ohraničení prostoru může tvořit konec cesty, řeka nebo konec lesa. Území, ve kterém se bude hrát, můžeme označit viditelnými fáborky a rozestavit podél tohoto území několik vedoucích nebo instruktorů, kteří budou nejenom sledovat, zda děti hrají ve správném území, ale také mohou dohlížet na dodržování pravidel. Vytyčené území je dobré několikrát dětem zopakovat a nechat ho třeba ještě jednou zopakovat samotné děti, jestli ho opravdu pochopily.

Všechny akce, soutěže a hry vyhodnocujeme hned po jejich skončení nebo alespoň v den jejich konání, třeba na večerním nástupu a vše důkladně zaznamenáváme do výsledkové listiny, která je dětem na očích a je pro ně srozumitelná.

Bezpečnost dětí by měla být na každém táboře i akci s dětmi na prvním místě. Hry v přírodě skrývají mnohá nebezpečí a je potřeba jim, co nejvíce předcházet. Je jasné, že některým úrazům bohužel zabránit nejde, ale důkladným zabezpečením herního prostoru je lze alespoň trochu eliminovat. Proto je dobré před samotným zahájením hry a vysláním dětí do herního prostoru, tento terén projít a odstranit možné nástrahy, které na děti v přírodě čekají. Může se jednat o vosí hnízdo, větve ve výšce očí, nebezpečné díry v zemi, velké klacky na zemi a podobně.

1.2.3. Ukončení po táboře

Konec tábora se přiblížil, děti se rozjely do svých domovů. Některé hry se nám povedly více, jiné méně. Něco nám nevyšlo při závěru táborové hry, něco se nám naopak povedlo až nečekaně. Všechny tyto momenty se honí hlavnímu vedoucímu i ostatním účastníkům hlavou, ale ne na dlouho. Všechny vzpomínky a situace z tábora se nám dlouho v paměti neuchovají.

Předtím, než se rozjedou i „dospěláci“ ke svým domovům, měli by se posadit a společně zhodnotit tábor. Zamyslet se nad momenty, které by se daly v příští etapové hře vymyslet jinak a jaká pravidla by se dala u dané hry pozměnit. Jaké momenty zaujaly děti a které by se daly použít i při jiném námětu. Závěrečné zhodnocení je velice důležité a přínosné pro všechny pracovníky s dětmi. Posouvají se tím zase o krok dál a další CTH bude propracovanější a dokonalejší. Nesmíme jen zapomenout, vše si pečlivě zaznamenat a uschovat tak, abychom to při přípravě dalšího tábora našli.

Ani děti by neměly být o závěrečné zhodnocení tábora ochuzeny. Tábor se dělá hlavně pro ně a jejich spokojenost nás těší nejvíce. Nám se osvědčilo vytvořit pro děti hodnotící dotazník, který může každé dítě vyplnit individuálně nebo ve skupinkách formou hry nebo soutěže. Příklad otázek dotazníku: Jak hodnotíte celkový pobyt na táboře? Která hra a činnost se vám líbila nejvíce a která nejméně? Jaký námět CTH byste navrhovaly na příští rok?...

Musíme také myslet na oficiální stránku tábora, protože po táboře je nutné uschovat všechny materiály, které budou potřeba pro případ kontroly. Jedná se zejména o zdravotní deník, kde si zdravotník tábora zaznamenává všechny ošetřené děti, záznam o proškolení v oblasti BOZP a požární prevence, jídelníčky apod.

2. Motivace

V této kapitole se budu zabývat samotným pojmem motivace a její důležitostí, možnými prostředky motivace při CTH a pokusím se rozebrat jednotlivá pravidla motivace účastníků.

Celotáborová hra je nedílnou součástí mnoha táborů. Dobře vytvořená celotáborová hra může v dětech zanechat dlouhodobé vzpomínky a zážitky. Děti se stanou součástí děje, snaží se hru ovlivňovat a hluboce přemýšlí nad nastalými situacemi. V takové hře se musí pořad něco odehrávat, nesmí tam chybět nečekané zvraty, nezapomenutelné postavy a tím pádem jsou i nadšené děti. Stejně tak jako lze vymyslet a zprostředkovat dokonalou hru se ale může stát, že se hra nepovede a děti odjedou z tábora zklamané. Abychom tomuto předešli, měli bychom dodržet při tvorbě a realizaci celotáborové hry určitá pravidla a postupy. Nedílnou součástí je právě i motivace celotáborové hry.

2.1. Pojem motivace

Existuje celá řada definic motivace. Mně se nejlépe k mému tématu hodila definice ze Zlatého fondu her, která přesně vystihuje důležitost motivace při CTH.

„Motivace je soubor vnitřních podnětů, se kterými hráč vstupuje do hry. Na motivaci často záleží, zda se hra rozběhne patřičným tempem. U hráčů se snažíme nejen navodit stav, aby se do hry zapojili, ale vyšším cílem může být jejich poznání, že hra rozvíjí některé jejich dovednosti, které pak mohou uplatnit v běžném životě. Nejběžněji používanou metodou je předčítání legendy, která se ke hře váže nebo sehrání krátké scénky, která navodí buď napětí před náročnou hrou v terénu, nebo uvolnění nutné pro hru psychologickou. Důležitý je i atraktivní název hry, způsob vysvětlení pravidel, promítnutí videa či filmu. Největší rezervy v motivaci vyplývají z osobnosti instruktora, který hru uvádí.“ (Hrkal, Hanuš, 1998, s. 22)

2.2. Prostředky motivace celotáborové hry

1. Navození atmosféry

Než se uskuteční samotný tábor, měly by děti vědět, čeho se celotáborová hra bude týkat. Proto je dobré už s pokyny, co si děti mají s sebou vzít na tábor poslat i začátek příběhu, který navodí počáteční atmosféru. Na tento příběh poté navazuje většinou první den tábora. Navození počáteční atmosféry musí být důkladně promyšlené, aby děti vůbec chtěly

v příběhu pokračovat a zajímal je. Většinou děti naláká vidina nalezení pokladu nebo jiná odměna, ale může to být i pomoc potřebným.

2. Hodnocení celotáborové hry

Hodnocení celotáborové hry musí být jednoduché a srozumitelné i pro nejmenší děti. Zpravidla jej zaznamenáváme do bodovací listiny, kterou umístíme na viditelném místě v táboře, a děti si samy kontrolují dosažené úspěchy, či neúspěchy svého oddílu a vědí. A právě zde by mohl vzniknout problém. Oddíly se od sebe barevně odlišují, mají různé názvy, ale ne vždy se podaří děti rozdělit do stejně silných družstev. Proto je dobré tuto listinu sledovat, a pokud je nějaký oddíl příliš dobrý nebo špatný, výsledky regulovat, aby děti neztratily motivaci. Regulaci výsledků provedeme třeba prostřednictvím následné hry, kterou mohou zčásti ovlivnit „dospěláci“ na táboře. Například - vytvoření nějakého předmětu. Předmět zhodnotí porota, která se předem domluví na výsledku, aby posunula nejslabší tým dopředu.

Aby děti neodjížděly z tábora zklamané, konec celotáborové hry vymyslíme tak, že se musí všechny oddíly spojit a jediné tak dojdou k požadovanému cíli. Nevznikne pak pocit zklamání nejslabšího týmu.

3. Prostředí tábora

Prostředí tábora, které je obklopené krásnou přírodou můžeme využít k mnoha věcem týkajících se etapové hry. Hodí se nám řeka či potok, lesy, skály nebo třeba ztrouchnivělé stromy. Pokud jedete na základnu tábora poprvé, je dobré si okolí tábora projít a zjistit, jaká místa by se hodila k různým částem hry.

4. Postavy

Postavy jsou neodmyslitelnou součástí hry. Čím více záhadných postav, tím lépe. Tajuplné postavy mohou vytvářet dospělí členové tábora, ale v tom případě se musí důkladně zamaskovat, aby nevzbudili sebemenší podezření. Větším dětem stejně ale většinou neunikne, že chybí nějaký oddílový vedoucí. Proto je lepší si na stěžejní postavu příběhu pozvat někoho zvenčí, koho děti neznají.

5. Zasahování dětí do celotáborové hry

Je jasné, že celotáborová hra musí být připravena před táborem. Ale děti chtějí často mít pocit, že příběh ovlivňují. Když jim toto umožníme, začnou nad hrou více přemýšlet a více je to i baví. U některých částí hry si můžeme připravit více variant a přihlídnout

k rozhodnutí dětí. Dá se na místě i improvizovat, což je ovšem mnohem těžší. Překvapením bývá, že i z malých dětí „vypadne“ varianta řešení, kterou bychom od nich nečekali.

6. Efekty

I s malým rozpočtem se dají udělat na pohled hezké efekty. Nejhezčí efekty vznikají asi v noci. Stačí někde na louce na bezpečném místě rozmístit větší množství zapálených čajových svíček s určitým symbolem a vytvořit k tomu příběh. Nebo osvítit skálu a postavit na ní mystickou postavu. Nebo například při ztroskotání lodi lze v noci použít starý maják, kusy plechů, které připomínají zvuk hromu nebo blesk fotoaparátu. Údery do papírové krabice zase poslouží při zavázaných očích třeba jako zvuk křídel draka. Fantazii se meze nekladou. S ohněm a ostatními snadno dostupnými věcmi se dá vytvořit mnoho zajímavých věcí, na které budou děti i dospělí dlouho vzpomínat.

7. Střídání aktivit

Aktivity na tábor máme také spolu s potřebnými rekvizitami předem připravené. Činnosti na táboře by měly být vyvážené, měly by se střídat fyzicky náročnější hry s psychickými, krátké s dlouhými, hry proti oddílům se společnými. Ale i když je program takto připravený musíme přihlížet k aktuálnímu stavu dětí a k počasí. Když vidíme, že z dětí vyzařuje větší množství energie a my máme připravenou oddechovou hru, měli bychom tuto situaci přehodnotit. Hra dětí s největší pravděpodobností nebude bavit a ani se na ní nebudou soustředit. Na vybití energie dětí i dospělých skvěle slouží tzv. „Orvávačky“. Inspiraci na ně můžete najít ve Zlatém fondu her od Prázdninové školy Lipnice.

8. Zkušenosti vedoucích a instruktorů

Zkušenosti vedoucích a instruktorů jsou základem pro dobrou etapovou hru. Stále stejná parta lidí se stává časem sehranou. Zjistí, jaké má kdo přednosti a schopnosti. To usnadňuje tvůrci celotáborové hry práci. Ví, s jakým úkolem se má na koho obrátit.

Každý dospělý člen tábora by měl být i dobrým hercem, aby ztvárnil scénky, které hra nabízí. Většinou platí, že když se baví dospělí, baví se i děti. Když jsou spokojeni dospělí, jsou spokojeni i děti.

Také musíme věnovat zvláštní pozornost těm motivačním činitelům, které negativně ovlivňují výkon dětí na táboře. Patří mezi ně zejména nuda. Nuda může být způsobena monotónností daných aktivit nebo dětmi vnímanou neužitečností jisté aktivity. V případě, že

dětem zadáme nějakou činnost a dostatečně jim nevysvětlíme, k čemu je dobrá, proč ji vlastně dělají, mohou o ni ztratit zájem a danou aktivitu dělat jen z povinnosti. Zde je zapotřebí vhodně zvoleným způsobem řízení a vedení namotivovat děti k dané činnosti.

Při hrách na táboře však nesmíme zapomínat na bezpečnost dětí. Proto každý dospělý člen tábora musí být poučen o bezpečnosti práce s dětmi a o první pomoci. Zkušení instruktoři by také měli něco vědět o psychologii dětí. Poznat, když se s dítětem něco děje, když se mu nechce do nějaké aktivity, zda je to leností nebo z jiného důvodu. Při vyčleňování některého dítěte z kolektivu by měl vedoucí zjistit, jaké to má příčiny a snažit se je co nejvíce eliminovat. Nešetřit pochvalami, když se dětem něco povede. Při nezdaru tým povzbudit.

2.3. Pravidla motivace účastníků

„1) Nikdy nesnižuj význam „účastníků“.

2) Nepřehlížejte maličkosti.

3) Nemějte oblíbence.

4) Pomáhejte „účastníkům“ v růstu a zlepšování se.

5) Nesnižujte své osobní požadavky.

6) Nebojte se rozhodovat.

7) Pochvalte „účastníky“, pokud si to zaslouží.

8) Informujte o změnách v programu, které se „účastníků“, byť jen nepatrně, týkají.

9) Prokazujte osobní nasazení a šířte kolem sebe dobrou náladu.

10) Projevujte „účastníkům“ důvěru.

11) Umožňujte svobodu projevů a názorů.

12) Nebojte se delegovat úkoly.

13) Povzbuzujte „účastníky“ v jejich nápadech.“ (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 69)

Tato pravidla jsem našla v knize Hanuše, Chytilové - Zážitkově pedagogické myšlení a naprosto se s nimi ztotožňuji. Každý bod je velmi důležitý. Pokud se nám podaří dodržet všechny tyto body, věřím, že děti na táboře i účastníci jiných akcí budou spokojeni a namotivováni správným směrem. Proto je potřeba při vedení kolektivu na tyto zásady myslet a učit se jim. Jen postupným tréninkem se můžeme zdokonalovat a zvládnout dodržet všechna tato pravidla.

Je mnoho různých osobností vedoucích kolektivů, každá tato osobnost má jiný charakter a temperament a bude mít problém s jiným bodem těchto pravidel. Zkusme jednotlivé body trochu rozebrat a zamyslet se nad nimi.

1) Nikdy nesnižuj význam „účastníků“

Každý účastník hraje ve skupině důležitou roli. Je potřeba si to uvědomovat a pohlížet na všechny děti stejným měřítkem. Samozřejmě některé děti podávají horší výkony než ostatní, ale když jim nedáme šanci se zlepšit, ještě více se stáhnou do ústraní a může to vést i k jejich vyčlenění z kolektivu.

2) Nepřehlížejte maličkosti

I zdánlivé maličkosti mohou vyústit ve velké problémy. Snažme se vše podchytit v začátcích, kdy se dají problémy vyřešit ještě poměrně snadno.

3) Nemějte oblíbence

Jednoduše se to říká, hůře plní. Stane se, že se do oddílu dostane dítě, které je vám z určitého hlediska nesympatické a něco vám na něm vadí. Dáte-li tuto skutečnost najevo, děti to poznají a v oddíle to nebude vytvářet dobrou atmosféru. Zkuste si k tomuto dítěti najít cestu a hledat na něm pozitivní stránky. Ani mít nějaké děti hodně oblíbené není dobré. Všímate si ho více na úkor ostatních dětí a vztahy v oddíle se kvůli tomu také mohou zhoršit. Ideální řešení je věnovat se všem dětem stejnou měrou.

4) Pomáhejte „účastníkům“ v růstu a zlepšování se

Každý účastník může být v něčem dobrý, v něčem vynikat, něco dokázat. Jen někteří z nich potřebují trochu „popostrčit“ a ukázat jim cestu, jak na to. Když se vám zdá, že máte v oddíle nešikovné dítě, nevzdávejte to s ním a zkuste společně s ním nalézt řešení jeho úspěchu.

5) Nesnižujte své osobní požadavky

Ať už do kurzu nebo do oddílu vstupujeme s určitými požadavky a nároky jak na sebe, tak na členy kurzu/oddílu, nesnižujme své osobní požadavky. Zkusme se těchto požadavků držet a snažit se jich dosáhnout. Postupné snižování požadavků by mohlo vést k demotivaci členů i nás samotných.

6) Nebojte se rozhodovat

Rozhodování může dělat mnohým z nás problémy. O důležitých věcech, které se týkají celého oddílu, bychom neměli rozhodovat sami. Je dobré, poradit se s dětmi, co navrhnou, vyslechnout si různé postupy řešení, ale hlavní slovo je už pak na nás.

7) Pochvalte „účastníky“, pokud si to zaslouží

Každý je rád, když ho někdo chválí, dělá mu to dobře a většinou se i o to více snaží. Děti to mají obdobně. Myslím si, že pochvalami by se nemělo šetřit. Velmi důležité je efektivně chválit = pojmenovat konkrétní dovednost, schopnost dítěte, nikoliv hodnotit člověka samotného.

8) Informujte o změnách v programu, které se „účastníků“, byť jen nepatrně, týkají

Na změny musí být člověk připravený. Náhlá změna v programu by mohla vést k demotivaci dětí a ke snížení jejich výkonu.

9) Prokazujte osobní nasazení a šířte kolem sebe dobrou náladu

Další z bodů, na který by se nemělo zapomínat. Na první pohled je vidět, jak se změní povaha celého oddílu s povahou vedoucího a instruktorů oddílu. Když jsou vedoucí a instruktoři spokojení, veselí a šíří kolem sebe dobrou náladu, děti jim to patřičně oplácí. V týmu vládne optimistická nálada, ale může tomu být i naopak. Když chceme děti „vyburcovat“ k vyšším výkonům, měli bychom i my proto něco udělat. Ne sedět na trávě, opalovat se a pak říct dětem, že se mohly více snažit a že to mohlo být lepší. Děti potřebují povzbuzovat, nešetřit na nich novými nápady a radami, ale zároveň je potřeba nechat jim prostor, aby i ony samy se mohly k daným věcem vyjádřit a podělit se o možná řešení.

10) Projevujte „účastníkům“ důvěru

Děti často vymyslí a vykonají věci, které bychom od nich nikdy nečekali. Stačí, když necháme zadaný úkol na nich, svěříme jim naši důvěru. Ony si toho budou patřičně vážit a zapojí se do daného úkolu ze všech sil. Zkusme s dětmi jednat jako se sebou rovnými, brát je za partnery. Sama upřednostňují dětem důvěřovat a spoléhat se na ně od samého začátku. Ovšem může se nám to i vymstít a pak je potřeba zvolit jiné prostředky.

11) Umožňujte svobodu projevů a názorů

Na akcích s dětmi jsme my pro děti a ne děti pro nás, proto je potřeba jim naslouchat a bedlivě zvažovat jejich připomínky týkající se dané akce. Může to vést k zlepšení vztahů i podmínek pobytu a my se můžeme poučit do dalších let. Děti samy nejlépe vědí, co potřebují.

12) Nebojte se delegovat úkoly

Pravidlo „nebojte se delegovat úkoly“ může mnohým lidem dělat problémy. Vůdčí osobnosti raději jen přerozdělují jednoduché úkoly a stejně na ně dohlíží, jestli jsou dělány správně. Ale kdyby se dala dětem volná ruka, nechaly se jim udělat nějaké úkoly samostatně bez dohledu, mohly by překvapit. Určitě by se více snažily a na výsledku by to bylo znát. Děti poznají, že do nich byla vložena důvěra a váží si toho.

13) Povzbuzujte „účastníky“ v jejich nápadech

Některé děti mají v zásobě mnoho dobrých nápadů, ale občas nevědí, jak s nimi naložit. Jak je zpracovat, jak zrealizovat a někdy je bohužel ani nevysloví nahlas. Proto se nebojme s dětmi o jejich nápadech diskutovat, poradit jim v jejich realizaci. Nezapomínejme na méně průbojně děti a také jim dejme prostor se vyjádřit k danému úkolu.

3. Hry

V této kapitole se zabývám dělením her a desaterem úspěšného organizátora her, které postihuje různé pohledy na hru. V dělení her vyzdvihuji hry na rozvoj sociálních dovedností a didaktické hry, kterým se budu věnovat v mé praktické části. Velkou část této kapitoly věnuji rozborům her. Zabývám se jimi proto, že úzce souvisí s mým výzkumem. Pomocí rozborů si děti mohou utřídit pocity, vyjasnit nesrovnalosti, obohatit se o nové zkušenosti a dovednosti.

3.1. Úvod k hrám

„V každodenní pedagogické praxi je hra nenahraditelným prostředkem výchovy. Jejím používáním navozujeme situace, příběhy, děje, role, ve kterých se jedinec či skupina rozvíjí a roste vědomostně, dovednostně, ale především zkušenostně. Hra je prostředkem, kterým ověřujeme své teoretické poznatky, úroveň dovedností, životní zkušenost a provazujeme je s vědomím použitelnosti v životě. Ve hře prověřujeme své názory, hodnoty a postoje, ale získáváme současně poznatky o sobě, o druhých a o okolním světě.“

(Hanuš, Chytilová, 2009, s. 114)

Největší část celotáborové hry vyplňují právě hry. Ty se musí dobře zvolit, aby zaujaly co největší počet dětí. Když jezdíte na tábor pravidelně, tak zjistíte, které hry děti baví více a které méně. Proto můžete určitý typ her používat stále dokola, jen k nim navodit pokaždé jinou atmosféru. Stále se opakujícími kvalitními hrami sice vsázíme na jistotu, ale je potřeba čas od času hry prostřídat a nalézt úplně nové hry, které se nám budou hodit k námětu celotáborové hry. Jedině vyzkoušením her přímo s dětmi zjistíme, jak se hra líbila, co se povedlo a co je potřeba zdokonalit. Potom si mnoho dalších nových her můžeme zařadit do sborníku osvědčených her.

Hru jsem v mém případě použila částečně jako nástroj pro získání vědomostí a sociálních dovedností dětí. To však neznamená, že je ochuzena o napětí, zábavu, přemýšlení, strategii a podobné věci.

Široký význam her dobře vystihuje Miloš Zapletal:

„Hra je stará jako kultura a civilizace, ba mnohem starší. Po dlouhá tisíciletí patřila k tak všedním a samozřejmým věcem, že jí nikdo nevěnoval zvláštní pozornost. Psychologové v ní rozeznali důležitý vývojový činitel. Sociologové zjistili, že hra má významný podíl na integraci jedince do společnosti. Psychiatři objevili hru jako účinný terapeutický prostředek.“

Pedagogové pochopili, že mohou hry, závody a soutěže všestranně využít ve výchovném a vzdělávacím procesu.“

(Zapletal, M. 1995,s.7)

Na našem táboře se prolínají dvě roviny spojené s hrami. V první rovině pracujeme s prohrou. Děti rozdělujeme do 4 oddílů, pokud možno silově vyvážených. Tyto 4 oddíly „bojují“ po celou dobu táborové hry proti sobě. Zatímco se v oddíle učí komunikovat a spolupracovat se svými „spoluhráči“, také se snaží vyhrávat nad svými „protihráči“. Pocit vítězství každý z nás jistě zná a každému určitě přináší radost a záplavu štěstí. Je hezké vyhrávat a být ve všem první, ale ani ve hře ani v životě tomu tak není pokaždé. Prostřednictvím her proto učíme děti také jak se smířit s prohrou a jak ji využít k dosažení ještě lepších výsledků.

Druhou rovinou poukazujeme na kooperaci a spolupráci. CTH vrcholí, oddíly prohrávají, vyhrávají. Každý se snaží dojít k cíli první, až do určitého okamžiku, kdy děti zjistí, že jen jeden oddíl toho nikdy sám dosáhnout nemůže. Hra je učí zamyslet se nad tím, jestli je lepší hledat cestu k cíli náhodně nebo vše důkladně zvážit. Popřemýšlet, zda nebude lepší spojit síly s ostatními oddíly i za cenu menšího zisku a ztráty prvenství.

3.2. Dělení her

Existuje celá řada dělení her. Mnoho autorů se zabývalo a zabývá tím, jak hry roztřídit. Můžeme mít hry individuální, párové, skupinové, fyzicky, psychicky náročné, hry s pravidly nebo bez pravidel. Já bych se ve své práci nejvíce přiklonila ke klasifikaci her podle Prázdňinové školy Lipnice na:

„1. Hry na rozvoj intelektu. Rozvíjí paměť, smyslové vnímání, pozornost, důvtip, logické myšlení, taktiku, strategii, kombinační schopnosti atd.

2. Hry na rozvoj tvořivosti. Rozvíjejí představivost, fantazii, originální a netradiční postupy apod.

3. Hry na rozvoj sociálních dovedností. Rozvíjejí komunikaci, zaujímání rolí, improvizaci, kooperaci, týmovou spolupráci, zodpovědnost, altruismus, empatii aj.

4. Hry na rozvoj motoriky a pohybových dovedností. Rozvíjejí rychlost, sílu, vytrvalost, obratnost.

5. Hry na rozvoj vůle. *Rozvíjejí trpělivost, sebeovládání, psychickou vytrvalost, odvahu.*

6. Hry na rozvoj sebepojetí. *Rozvíjejí poznání sama sebe, překonání sama sebe, sebedůvěru a samostatnost, bourání předsudků a psychické bariéry.*

7. Hry kombinované. *Při těchto hrách se uplatňuje a prověřuje celá osobnost.*

8. Speciální hry. *U těchto her nejde o rozvoj výše uvedených složek osobnosti, ale používají se k jiným účelům. Jsou to například hry určené na rozehrání, navození atmosféry, pobavení, uvolnění.“ (Hrkal, Hanuš, 1998, s. 31)*

Při tvorbě CTH zařazujeme do programu různé druhy her. Při výběru klademe důraz na jejich vyváženost a rozmanitost. Větší důraz kladu na hry, které rozvíjí sociální dovednosti, protože právě na ně je z části zaměřena má praktická část.

Dalším dělením, které souvisí s mou prací je klasifikace her podle Mišurcové (1989). Ta dělí hry na:

Hry tvořivé

- a) předmětové
- b) hry úlohové/námětové
- c) dramatizační - snové
- d) konstruktivní

Hry s pravidly

- a) pohybové
- b) intelektuální (didaktické)

Pro účely mé práce vyzdvihnu pouze hry s pravidly a to zejména hry didaktické. *„Hra s pravidly tvoří přechod mezi hrovou činností a vyučováním tím, že spojuje učení s nejpřirozenější činností dítěte, hrou“ (Monatová, 1977, s. 37).*

Didaktická hra může být definována jako: *„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 používat různých poznatků a dovedností, zapojit životní zkušenosti.“ (Průcha, Walterová, Mareš, 2003, s.43)

Jedná se tedy o organizovanou činnost s jasně vytyčenými pravidly hry. Tyto hry mohou přispět k rozvoji konkrétních dovedností dítěte a získání nových poznatků. Důležité je, aby šlo dítě do těchto her naplno. Napomůžeme tomu správnou motivací. Didaktická hra vyžaduje závěrečné hodnocení, ale podle mého názoru i rozbor. Rozborem hry si děti utřídí svoje pocity, srovnají myšlenky a mohou si zodpovědět i neobjasněné otázky. Jen tak se děti mohou hrou obohatit. V současnosti se tyto hry začínají hojně dostávat do škol a učitelé jimi prokládají klasickou výuku. Poslouží jak k utřídění učiva, prohloubení vědomostí i získání úplně nových poznatků.

Kasíková a Vališová definují didaktické hry takto: *„Zvláštní kategorií her jsou didaktické hry a soutěže, které využívají silné motivace účastníků (jež je typická pro seberealizaci) k výchovně vzdělávacím účelům. Zatímco hry obecně vedou k aktivitám, jež nemusejí být produktivní (pohybové hry, hry řízené hodem kostky) didaktické hry záměrně evokují produktivní aktivity a rozvíjejí myšlení, neboť jsou zpravidla založeny na řešení problémových situací.*“ (Vališová, A.; Kasíková, H. 2007, s. 192)

Didaktické hry můžeme dělit na:

„a) Interakční hry - svobodné hry (s hračkami, stavebnicemi, simulace činností), sportovní a skupinové hry (účastnit se mohou všichni hráči), hry s pravidly, společenské hry, myšlenkové a strategické hry, učební hry

b) Simulační hry - hraní rolí, konfliktní hry, řešení případů, maňásci, loutky

c) Scénické hry – rozlišení mezi hráči a diváky, jeviště, rekvizity, speciální oblečení (volná nebo úzká návaznost na divadelní hry, divadelní představení)“ (Maňák, Švec 2003, s. 128.)

Já jsem se pokusila zařadit didaktické hry do programu dětského tábora. Většinou jsme sehráli nějakou scénku z daného historického období a na ní následovala jedna nebo více her zaměřených na tento úsek.

Didaktické hry se také řadí do aktivizujících výukových metod. Na tomto místě mi přijde důležité zabývat se metodickou přípravou k začlenění didaktických her do výuky. Didaktické hry můžeme začlenit do výuky i do CTH, ale vždy je potřeba dodržovat určitá pravidla, aby hra splňovala své cíle.

Metodická příprava k začlenění didaktických her do výuky

- a) **vytyčení cílů hry** (kognitivních, sociálních, emocionálních, ujasnění důvodů pro volbu konkrétní hry),
- b) **diagnóza připravenosti žáků** (potřebné vědomosti, dovednosti, zkušenosti, přiměřená náročnost hry),
- c) **ujasnění pravidel hry** (jejich znalost žáky, jejich upevnění, event. jejich obměna),
- d) **vymezení úlohy vedoucího hry** (řízení, hodnocení, svěřeni této funkce žákům je možné, až získají zkušenosti),
- e) **stanovení způsobu hodnocení** (diskuze, otázky subjektivity),
- f) **zajištění vhodného místa** (uspořádání místnosti, úprava terénu),
- g) **příprava pomůcek, materiálu, rekvizit** (možnosti improvizace, vlastní výroba),
- h) **určení časového limitu hry** (rozvrh průběhu hry, časové možnosti účastníků),
- i) **promyšlení případných variant** (možné modifikace, iniciativa žáků, rušivé zásahy).

(Maňák, Švec, 2003, s.129)

Tato osnova se nemusí používat jen pro didaktické hry, ale je převážně stejná i s přípravou jiných druhů her. Didaktické hry umožňují spojit příjemné s užitečným. Děti se zábavnou formou učí novým vědomostem a dovednostem. „*Prostřednictvím hry se totiž žáci postupně dostávají do světa dospělých, na druhé straně hry zvyšují zájem o učení a navíc osvojené vědomosti, dovednosti a zkušenosti jsou trvalejší a životnější*“ (Maňák, Švec, 2003, s.129).

3.3. Desatero úspěšného organizátora her

Existuje tzv. Desatero úspěšného organizátora her, kterého by se měl držet každý zkušený organizátor her. Pokud dodrží všechny dané body, je úspěch hry skoro stoprocentně zaručen.

Důležitost organizátora hry dobře vystihuje věta od Miloše Zapletala, který tvrdí, že „*hra je hrou jen pro děti, pro nás je však vážnou, odpovědnou prací*“ (Zapletal, 1995, s.8.).

Desatero úspěšného organizátora her:

1. *Měj stále při sobě zásobu her pro každou příležitost!*
2. *Vyber správnou hru pro správný okamžik!*
3. *Vylož jasně a srozumitelně pravidla!*
4. *Rozděľuj úlohy tak, aby se v zajímavých rolích vystřídali postupně všichni hráči!*
5. *Při soutěžích síly na obou stranách vyrovnej!*
6. *Zajisti spravedlivé rozhodování!*
7. *Ukonči hru v nejlepším!*
8. *Po hře proved' její zhodnocení!*
9. *Nedej se odradit neúspěchem!*
10. *Neboj se opakovat osvědčené hry!* (Findejs, 2009, s.52,53.)

Jednotlivé body rozeberu a doplním o své zkušenosti.

1. Měj stále při sobě zásobu her pro každou příležitost!

Každý organizátor her by měl mít po ruce svůj sborník her, který nastřádal z minulých let a v kterých nechybí poznámky, jak hru vylepšit, její možné obměny, co vynechat, co pozměnit. Organizátor má během dne rozložený program tak, aby byl vyvážený. Prostřídá hry fyzicky náročné s odpočinkovými, hry v týmu s hrami jednotlivců, hry venku s hrami uvnitř. Někdy se ale může stát, že se některá z her nečekaně protáhne. Pak je zapotřebí po ní zařadit úplně jiný typ hry než tu, co máme zrovna připravenou. A nebo naopak, je hra hned odehraná a my pak můžeme jen sáhnout do našeho zásobníku a navázat okamžitě správně zvolenou hrou. Předejdeme tak zrudění dětí z nečekané prodlevy.

2. Vyber správnou hru pro správný okamžik!

U zařazování her do programu je potřeba přemýšlet. Všechno souvisí se vším a také správně zvolená hra ve správně načasovaný okamžik je dobrou volbou. Nejen, že máme v zásobě mnoho vyzkoušených a dětmi oblíbených her, ale ještě je zapotřebí mít cit pro to, kdy danou hru zařadit do programu. Nevhodně zvoleným okamžikem může hra během chvíličky ztratit své kouzlo a minout se účinkem.

3. Vylož jasně a srozumitelně pravidla!

Dobře vyložená pravidla jsou základem pro kvalitně odehranou hru. Předtím než se hra začne hrát, je zapotřebí důkladně vysvětlit princip hry, cíl hry a všechna pravidla. Organizátor hry musí být důsledně seznámen s pravidly hry a musí je také umět srozumitelně vysvětlit. Být připravený na možné nejasnosti a dotazy ze strany dětí. Nám

se osvědčil postup, nejprve vysvětlit pravidla hry dětem, při složitějších hrách na pochopení sehrát scénku a zpomalně předvést, jak hra funguje. Pak nechat místo pro dotazy dětí a následně nechat zopakovat samotnými dětmi veškerá pravidla hry. Při složitějších hrách mohou být pravidla sepsána na větším papíře a umístěna na viditelném místě, aby se předešlo případným nesrovnalostem. Důležité je také určit sankce při porušení pravidel.

4. Rozděluj úlohy tak, aby se v zajímavých rolích vystřídali postupně všichni hráči!

Hru by si měly užívat všechny děti, ne jen některé a ostatní koukat z povzdálí a nezapojovat se. Pak je hra omrzí a ovlivní to i jejich pohled na další hry. Proto pokud to jde, zkuste v zajímavých rolích střídat všechny hráče. Nemalou úlohu při hrách sehrávají také instruktoři a vedoucí tábora. Také je bychom měli střídat v zajímavých rolích a scénkách, aby měli ze hry radost a užitek. Když dáváme pořád jednoho instruktora na hlídání území a hodinu čeká na stejném místě, až se odpíská konec hry, přestane jít do her z chutí a začne ho program nudit. Kdybychom však dali tomu samému instruktorovi sehrát třeba roli krále, čas od času si jako hlídač území půjde stoupnout rád.

5. Při soutěžích síly na obou stranách vyrovnej!

Tento bod souvisí hodně s motivací účastníků. Když volíme hry, kde soupeří oddíly proti sobě, měli bychom myslet také na to, zda jsou jejich síly vyrovnané. Když je jeden z oddílů výrazně slabší, ztrácí motivaci ke hře nejenom hráči daného oddílu, ale také ostatní, protože se nemusí tolik snažit. Přece jenom je napínavější sledovat a hrát hru, kde je nejasný výsledek a hráči i diváci jsou v napětí až do poslední chvíle, jak to vlastně všechno dopadne.

6. Zajisti spravedlivé rozhodování!

Spravedlnost je ve hrách na prvním místě. Při hrách, kde má o výsledku rozhodnout nezúčastněná porota, je potřeba myslet na to, aby nebyla ovlivněna některým z týmů a aby se ostatní týmy necítily ukřivděně. Hodnocené produkty jednotlivých oddílů tedy raději porotě očíslováme. Hodnocení poroty bude jistě objektivnější.

Spravedlivé rozhodování také souvisí s jasně danými pravidly. Ty platí jak pro děti tak pro dospělé. Dojde-li k nějakým neshodám při průběhu hry, naším prvním krokem k vyřešení tohoto problému je projití pravidel k dané hře. Při nevyřešení daného problému se snažíme najít kompromis, aby nebylo ukřivděno ani jednomu oddílu.

7. Ukonči hru v nejlepším!

Stává se, že nějaké hry jsou tak podařené, že děti žádají přídavek a prodloužení hry. Ano, je to možné, ale jen do určité míry. Přílišné prodlužování i sebelepší hry, způsobí snížení úrovně této hry a postupné upadání zájmu dětí. Proto je hra potřeba ukončit v nejlepším, kdy na ní děti budou vzpomínat jako na velmi povedenou. Je možné tuto samou hru pak znenadání zopakovat. Děti ji určitě s nadšením uvítají.

8. Po hře proved' její zhodnocení!

Vyhodnocení her by se mělo provádět hned po hře nebo alespoň ten samý den třeba na večerním nástupu. Slavnostně se vyhlásí vítězové, někdy se předá i odměna, ale nemělo by se zapomínat ani na poražené. I je bychom měli pochválit za jejich výkon a povzbudit do dalších her.

A na zhodnocení hry samotnými účastníky by se také nemělo zapomínat. Můžeme to provést rozborem hry, který dodá hře vyšší význam a děti si neodnáší ze hry jen prožitky, ale také nové zkušenosti nebo dovednosti. Rozbory her se dají dělat jak s dětmi, tak s dospělými. Existuje celá řada technik a je zapotřebí zkušeného instruktora na vedení těchto rozborů. Na táboře není dostatek času na dlouhé rozborové, ale úplně vynechat jsme je také nechtěli, proto jsme je trochu zjednodušili.

Naše rozborové se provádějí tzv. **skupinovou řízenou diskuzí**. Po každé hře sesedne jeden oddíl dohromady a rozebírá právě proběhlou hru, sdělují ostatním své pocity a dojmy. Ať už mají radost s dobře odvedené práce nebo naopak vědí, co by příště udělali jinak. Hodnotí, jak fungoval tým jako celek, jaké byly mezery v pravidlech hry apod. Jednotlivci tak nejsou na zpracovávání prožitků sami, lépe si utřídí informace a v příští hře budou zase o krok napřed. Dětem se kladou otázky typu: Jak vám to šlo? Jaká strategie byla pro vás výhodná? S čím jste byly spokojeny? Co byste příště udělaly jinak? Návrhy na zlepšení... Otázek na rozbor je mnoho, ale vždy musí souviset s cílem dané hry a s cílem rozborů. Naším cílem rozborů je většinou sdílení pocitů, zážitků a zkušeností.

Aby si děti neskákaly do řeči, používáme techniku „kolujícího žezla“, kterou jsem si vypůjčila od Prázdninové školy Lipnice. Technika funguje tak, že jakákoli věc, ať už tužka, klacík nebo míč poslouží k předávání slova mezi účastníky. Jasně se tak určí ten, kdo má slovo, děti se vzájemně nepřekřikují a pomůže rozmluvit i stydlivější děti. Je zapotřebí dbát na to, aby bylo umožněno všem dětem vyjádřit svůj názor.

Na závěr rozborů je potřeba udělat celkové shrnutí, které je nejlepší, když provádějí děti samotné.

I u celé celotáborové hry by nemělo chybět zhodnocení, ohlédnutí za celým táborem, společné připomenutí toho, co děti během tábora prožily a čemu se naučily.

Kdo by se chtěl o rozbořech dozvědět více, doporučuji nahlédnout do časopisu Gymnassion, kde je v několika číslech miniškola skupinových rozborů, popsaná Vladimírem Svatošem.

9. Nedej se odradit neúspěchem!

Hra je perfektně připravená, děti nedočkavé, pravidla vysvětlená. Myslíte si, že nic nemůže hru zkazit a přece. Stane se věc, kterou byste nikdy nepředpokládali a pokazí tak celkový dojem ze hry. Děti neskáčou nadšením a nám jako organizátorům hry není také nejlépe. Stane se to při organizování her mnohokrát, ale jen praxí minimalizujeme tyto situace. Proto se nenechte odradit neúspěchem, sesedněte se s ostatními účastníky i organizátory hry a společně se zamyslete nad tím, co hru pokazilo, jak to příště napravit, jak předejít možným nejasnostem. Nezapomeňte vše důkladně zaznamenat a uschovat pro příště, kdy budete opět danou hru hrát.

Muže se stát, že i samotný autor hry, po kterém jste hru převzali, se skulinou, která u vás nastala, nepočítal a neuvedl ji v pravidlech hry. Nebojte se hru přizpůsobit vaší situaci a pravidla si případně pozměnit. Nikde není psáno, že se musíme striktně držet originální hry. Případné alternativy jsou mnohdy lepší než originály.

10. Neboj se opakovat osvědčené hry!

S tímto posledním bodem souhlasím jen napůl a už jsem se o tom v mé práci zmiňovala. Osvědčenými hrami sice vsázíme na jistotu. Víme, že se dětem líbí, že si je rády zahrají, máme jasno v pravidlech. Ale pokud na váš tábor jezdí pořád stejné děti, za chvíli je tyto osvědčené hry začnou nudit, znají všechny strategie a ochudíte je o chvíle překvapení. Proto se přikláním k tomu, jít občas do rizika a vyhledat si nějakou úplně novou hru.

4. Učení

V mé praktické části se zabývám získáním různých vědomostí a sociálních dovedností dětí. Proto považuji za důležité se zmínit také o teorii učení.

V této kapitole se zaměřím na druhy lidského učení, kde se podrobněji budu zabývat učením se poznatkům a sociálnímu učení. Paměť velmi úzce souvisí s učením, proto na ní v této kapitole nemohu zapomenout. Pozornost zde věnuji hlavně bezděčné paměti a dlouhodobému zapamatování. Výukové metody jsou další významnou částí této kapitoly, věnuji se těm metodám, které by se daly zařadit do CTH.

Neexistuje jedna ustálená definice učení. Podle Pedagogického slovníku může být jednou z definic učení toto: „*Učení je psychický proces, který v jednotě tělesných a duševních předpokladů je rozhodujícím faktorem v adaptaci člověka na jeho přírodní i společenské prostředí v rozvoji jeho osobnosti a ve stále zdokonalovaném zvládnání a organizaci podmínek jeho individuální a společenské existence (V. Kulič)*“ (Průcha, Walterová, Mareš, 2003, s. 259)

Další definici si můžeme uvést podle J. Čápa, který tvrdí, že „*vše co není vrozené, je naučené. Učení je získávání zkušeností a utváření jedince v průběhu jeho života*“ (Čáp, 1993, s. 62). Tato definice poukazuje na to, že učení je celoživotní proces a dochází při něm k formování člověka.

Poslední definici, kterou si na tomto místě uvedeme je následující: „*Učení je poměrně trvalá změna v potenciálním chování jedince v důsledku zkušenosti*“ (Fontana, 1997, s. 146). Tato definice tvrdí, že důsledkem učení je změna v chování jedince a to na základě jeho zkušeností.

„*Výsledkem lidského učení může být osvojení vědomostí, dovedností, návyků, postojů, ale také změna psychických procesů a stavů i změna psychických vlastností.*“ (Čáp, 1993, s. 62)

Učení je tedy v lidském životě nepostradatelné. Ať už záměrně nebo bezděčně se učíme žít v lidské společnosti. Postupně nabýváme různých zkušeností, vědomostí, dovedností, návyků a postojů. Člověk se musí učit nepřetržitě a obzvláště v dnešní přetechizované době. Někdo by si pod pojmem učení mohl představit jen školní prostředí, ale tento pojem je mnohem obsáhlejší.

4.1. Druhy učení

Druhy lidského učení lze třídit různě, ale z hlediska výchovné praxe ho dělíme na:

*„1. **Senzomotorické učení**, které probíhá, když se dítě učí chodit, manipulovat s hračkami a nástroji, kreslit a psát, číst, učí se různým pohybovým činnostem – sportovním, pracovním aj. V senzomotorickém učení se rozvíjejí zejména senzomotorické dovednosti a schopnosti a procesy názorného poznávání.*

*2. **Učení poznatkům**. Je to osvojování poznatků o přírodě, společnosti, technice apod. podle jednotlivých vědních oborů, oblastí praxe, učebních předmětů. Přitom dochází zejména k osvojování vědomostí.*

*3. **Učení metodám řešení problémů**, při němž jde o úlohy matematické nebo technické, o užití pravidel pravopisu a gramatiky mateřského jazyka či cizích jazyků apod. Tyto metody rozvíjejí zvláště myšlenkové procesy, intelektové dovednosti a schopnosti.*

*4. **Sociální učení** neboli učení sociální komunikaci, interakci a percepce. Od raného dětství se učíme žít mezi lidmi, spolupracovat s nimi, vycházet s nimi – to je právě sociální učení. Jím si osvojujeme sociální dovednosti, formujeme motivy a charakter.“ (Čáp, 1993, s. 63)*

V mé diplomové práci se budu zabývat hlavně učením se poznatkům, při němž získáváme vědomosti a sociálnímu učení, kde si osvojujeme sociální dovednosti.

4.1.1 Učení poznatkům

V následující podkapitole se zaměřím na pojmy poznatek, vědomost, znalost a vztahy, které mezi těmito pojmy jsou. Učení poznatkům se zabývám v praktické části, kde se z didaktického testu snažím zjistit, kolik daných poznatků si děti zapamatovaly. Proto mi přijde důležité zařadit tuto podkapitolu do teoretické části.

Při učení poznatkům dochází k osvojování vědomostí. Vědomosti můžeme definovat jako: *„soustava faktů a pojmů, teorií a komplexních poznatkových struktur, které si jedinec osvojil prostřednictvím škol, vzdělávání, vlastního učení a z jiných zdrojů. Je výsledkem žákovy vnímání, poznávání, myšlení, zapamatování, praktického experimentování i životních zkušeností.“* ((Průcha, Walterová, Mareš, 2003, s. 270) Poznatkem míníme *„výsledek individuálního poznání. Dílčí prvek většího celku (např. životních zkušeností daného člověka, individuálního učení a poznání)“* (Průcha, Walterová, Mareš, 2003, s.173).

V pojmu znalost lze rozlišit v podstatě dvě roviny. V užším, didaktickém smyslu, je „znalost“ ekvivalentem pojmu vědomost. V širším významu zahrnují znalosti nejen poznatky, ale též dovednosti a schopnosti k vykonávání určitých činností. (Průcha, Walterová, Mareš, 2003)

V mém případě, si vědomosti osvojovaly děti na táboře. Jednalo se konkrétně o osvojení částečných vědomostí ze Středověku, konkrétně období Rudolfa II., pravěku, Řecké a Římské mytologie, Olympijských her. Podle rámcově vzdělávacího programu tuto látku děti probírají od 6.- 8. třídy základní školy. Na náš tábor samozřejmě jezdí i děti mladší, které by mohly mít s osvojením vědomostí určité problémy. Didaktický test jsem přesto zadala všem dětem bez rozdílu věku a v praktické části budu porovnávat, zda se osvojení vědomostí u různých věkových skupin liší.

K učení se poznatkům docházelo formou hraných příběhů na táboře a formou her. Děti se ocitaly pomocí stroje času v různých obdobích našich dějin a my jsme se jim tato období různými scénkami a následně hrami souvisejícími se scénkami, snažili přiblížit.

4.1.2. Sociální učení

Sociálním učení si osvojujeme sociální dovednosti. Jejich výcvik můžeme dělit na:

- *„Výcvik sociální percepce. Vnímání sebe sama a druhých. Uvědomění si, jaký dojem svým chováními svým výrazem vyvolávám u svých „partnerů“ (přátel, spolupracovníků atd.)*
- *Výcvik sociální interakce. Již dětské hry vyžadují dovednost být v interakci s druhým – házení a chytání míče může být příkladem.*
- *Verbální a neverbální komunikace. Verbální a neverbální komunikace má v životě dalekosáhlý význam, nicméně její výcvik je u mnohých jedinců v současnosti omezen.*
- *Kooperace a soutěžení. Jako zvláštní dovednost bývá uváděna i schopnost kooperace – ve skutečnosti by se ani neměla uvádět v souvislosti se soutěžením a řešením konfliktů, které v našem životě nepochybně také mají své místo. Je třeba se s nimi seznámit a i v nich dodržovat určitá pravidla a vyžadovat je i od svých partnerů.“ (Hermonchová, 2004, s.13.)*

Dítě se od svého narození učí žít ve společnosti, do které se narodilo. Učí se různým zvykům, postojům, učí se jak se zachovat v různých situacích. Osvojení sociálních dovedností

je velice důležitou součástí lidského života. Člověk potřebuje vědět, jak reagovat v různých situacích, odhadnout, jak na něj budou reagovat ostatní. Nejzákladnějším prostředím pro získání těchto dovedností je rodina. Tam pochyťujeme všechny důležité věci, se kterými vcházíme do života. Dříve spolu žilo v jedné domácnosti několik generací. Děti se mohly setkávat s různě starými lidmi i se svými vrstevníky a vzájemně se učili sociálními dovednostem a zkušenostem pro vstup do širší společnosti. V současné době se snaží mladí lidé co nejdříve odejít od rodičů, osamostatnit se, vybudovat kariéru. Na rodinný život a sociální učení zbývá stále méně času. Kde se ho tedy naučit?

Mohou nám k tomu posloužit už mateřské školky, o které by dítě nemělo být ochuzeno. Tam se setkává s mnoha stejně starými dětmi, učí se s nimi žít a také se učí vnímat autority. Do školy by už dítě mělo vstoupit se základními osvojenými sociálními dovednostmi. Ale stále je potřeba tyto dovednosti rozšiřovat a získávat nové. Dalšími možnostmi, jak získávat nové sociální dovednosti nebo i upevňovat ty stávající je pro děti navštěvování volnočasových zařízení. Mezi mě bezesporu patří i letní dětský tábor. Už samotný pobyt na tomto táboře dítěti přináší mnoho nových zkušeností. Učí se být bez rodičů, částečně se spoléhat sám na sebe, vycházet s různě starými dětmi i s „dospěláky“. Přizpůsobují se režimu tábora. Učí se mnoha dovednostem a mezi nimi jsou i dovednosti sociální.

K dalšímu osvojování a rozšiřování sociálních dovedností složí i hry hrané na táboře. Některé se na to zaměřují více, jiné méně. Každá hra nás něčím obohacuje. Minimálně prožitkem z dané hry. V mé praktické části se budu zabývat hrami, které se částečně zaměřují na rozvoj sociálních dovedností dětí. Důležitými prvky v těchto hrách jsou komunikace, vzájemná spolupráce, sociální percepce i interakce, ale také soutěžení.

„Sociální dovednosti se zlepšují, jak častěji dítě přichází do kontaktu se svým okolím. Dítě se musí naučit vycházet s ostatními, protože jen tak může být později v životě úspěšné. Mělo by proto hodně času strávit se svými kamarády a vrstevníky“

(Warner, 2005, s. 39)

4.2. Kognitivní psychologie

Dalším bodem, kterým se budu v kapitole učení zabývat, je Kognitivní psychologie.

„Kognitivní psychologie se zabývá otázkou, jak lidé vnímají informace, učí se jim, pamatují si je a přemýšlejí o nich.“ (Sternberg, 2002, s.20) O tyto věci mi přesně jde v mé praktické části.

Děti potřebují nějakou informaci nejprve vstřebat, nějakým způsobem jí vnímají a následně si

jí buď zapamatují, nebo vypustí a dál je nezajímá. „*Kognitivní psychologové studují pestrou škálu psychologických jevů zahrnujících nejen vnímání, učení, paměť a myšlení, ale i jevy se zdánlivě malým vztahem ke kognitivním procesům, např. emoce a motivaci.*“ (Sternberg, 2002, s.41) Při učení a zapamatování je totiž důležitých mnoho faktorů. Pohlíží se na to, jestli si daná fakta dítě chce vůbec zapamatovat, s tím velmi úzce souvisí motivace a naladění dítěte na „správnou vlnu.“ Citově zabarvený zážitek má také velký vliv na zapamatování. Proto jsou v kognitivní psychologii emoce důležitou součástí.

K zapamatování si určitých fakt dochází v mozku. Ten se rozděluje na několik důležitých oblastí. Jde o velice složitý proces, který se pokusím alespoň trochu nastínit. „*Makroskopicky je možné na mozku rozlišit tři hlavní oblasti – koncový, střední a zadní mozek* (Sternberg, 2002, s.69). *Koncový mozek je oblast umístěná v horních a předních částech mozku. Zahrnuje mozkovou kůru, bazální ganglia, limbický systém, talamus a hypotalamus a právě limbický systém je významný pro regulaci emotivity, motivace, paměti a učení.*“ (Sternberg, 2002, s.70) Toto je hrubý nástin oblastí mozku, které souvisí s pamětí a učením. Podrobněji se budu zapamatování věnovat přímo v podkapitole paměť.

4.3. Paměť

Pro zapamatování si fakt je paměť nepostradatelná.

„*Paměť je prostředek, jímž saháme do své minulé zkušenosti, abychom tuto informaci užili v přítomnosti. Coby proces je paměť dynamický mechanismus týkající se jak ukládání, tak získávání informací o minulé zkušenosti* (Crowder, 1976).“ (Sternberg, 2002, s.181,182)

Čáp (1993) ve své knize Psychologie výchovy a učení rozděluje paměť na:

- Krátkodobá paměť
- Dlouhodobá paměť

- Záměrná paměť
- Slovně logická paměť
- Mechanická paměť
- Bezděčná paměť

Děti jsem předem neinformovala o tom, že by si měly dané poznatky zapamatovat. Hrály hry a shlédly scénky, kde byla přítomna určitá fakta a teprve potom jsem jim podala didaktický test na znalosti daných vědomostí. Domnívám se tedy, že se v tomto konkrétním případě jednalo o bezděčnou paměť, „*kteřá se projevuje v zapamatování informací i bez záměru, bez úmyslu zapamatovat si je. Bezděčně si zapamatujeme mnohé, co je spojeno se silnými city (osobním zážitkem a vztahem), co potřebujeme pro zajímavou činnost apod.*“ (Čáp, 1993, s.46,47.)

Zda se jednalo o dlouhodobé zapamatování, jsem následně zjišťovala opakováním didaktického testu po delší době, opět bez upozornění, že se daný test bude opakovat.

„*Dlouhodobé zapamatování závisí na motivaci, logickém zpracování, opakování a užívání informací. Dlouho si pamatujeme to, co nás zajímá, co jsme promysleli, co si opakujeme, co používáme.*“ (Čáp, 1993, s. 46,47.)

Teď se zaměřím na to, jak vlastně dochází v mozku k samotnému zapamatování.

„*Kognitivní psychologové obecně popisují základní paměťové procesy jako tři operace: kódování, uchování a vybavování.*“ (Sternberg, 2002, s.212) Každý z nich představuje jednu etapu paměťového procesu. Každá tato etapa je velice důležitá a jedna by bez druhé nemohla existovat. „*Způsob, jímž jsou informace kódovány, má značný vliv na způsob jejich vybavování, včetně toho, jak dobře se vybavují. Tento vztah byl Endelem Tulvingem a Donaldem Thomsonem(1973) nazván specifitou kódování. To, co si vybavujeme, závisí na tom, co jsme si zakódovali.*“ (Sternberg, 2002, s.236)

Velký význam pro vstřípení určité informace do paměti má pozornost a soustředění. Pozornost spočívá v zaměření duševní činnosti na to, co má být uchováno, pomocí soustředění je informace uspořádána a zařazena mezi ostatní známá fakta. Pro nejlepší soustředění na nějakou činnost je třeba být k ní co nejvíce motivován. (Suchá,2007). I při bezděčném zapamatování je pozornost velice důležitá. Aby si děti něco vůbec mohly zapamatovat, musí se na to soustředit, vnímat předkládané informace a hlavně je to musí zajímat. Abychom upoutaly pozornost dětí, je potřeba je něčím zaujmout, překvapit. Opět to úzce souvisí s motivací, o které jsem se zmiňovala v předchozích kapitolách podrobněji.

Důležité pro zapamatování je zapojení co nejvíce smyslů. Pravdu tohoto tvrzení dokládá paní Kovalik ve své knize Integrovaná tématická výuka, kde říká, že si „*zapamatujeme 10% toho, co slyšíme, 15% toho, co vidíme, 20% toho, co současně vidíme i slyšíme, 40% toho, o čem diskutujeme, 80% toho, co přímo zažijeme nebo děláme, 90% toho,*

co se pokoušíme naučit druhé.“ (Kovalik, 1995, s. 10) Považuji za velmi důležité zmínit také tento citát: *„Řekni mi a já zapomenu, ukaž mi a já si zapamatuji, nech mě to udělat a já pochopím.*“ (Kovalik, 1995, s. 9) Zapojení dítěte do procesu napomáhá k zapamatování si většího množství učiva. Pouhým vykládáním látky nemusí dojít k propojení učiva a k provázání souvislostí. I o to jsem se snažila v mé celotáborové hře. Zapojit děti, co nejvíce do příběhu, nechat je přemýšlet, osahat si věci, diskutovat o nich.

Ve výzkumné části se tady zaměřuji na bezděčnou a dlouhodobou paměť. Vyhodnocením didaktického testu zjišťuji, zda si děti zapamatovaly dané poznatky. Také chci poukázat na to, že zapojením dítěte do procesu napomáhá k zapamatování fakt.

4.4. Výukové metody

Na dětském táboře se neuskutečňovala klasická výuka. Možné zapamatování fakt by bylo jakési plus v rámci celotáborové hry. Ale aby mohlo dojít k zapamatování je potřeba do hry vložit mnoho nástrojů, které mohou dětem zapamatování ulehčit. Volba výukové metody je jedním z nich. Ve výzkumné části vyhodnocuji didaktický test, který sloužil k zjištění, zda si děti zapamatovaly určitá fakta. Pro zapamatování jsme při celotáborové hře využívali různých výukových metod, které uvádím níže v textu.

„Nejadekvátnějším operativním nástrojem učitelovy vzdělávací kompetence je výuková metoda, neboť právě metoda zprostředkovává a zajišťuje dosažení edukačních cílů.“ (Maňák, Švec, 2003, s.21)

„Metoda ovšem nepůsobí izolovaně, ale je součástí komplexu četných činitelů, které průběh výuky podmiňují a ovlivňují.“ (Maňák, Švec, 2003, s.21)

Jak při výuce, tak při bezděčném zapamatování v rámci celotáborové hry působí na děti mnoho činitelů, které mohou zapamatování ovlivnit. Mohou to být různé rušivé elementy v okolí, velké teplo nebo naopak chlad, neuspokojené biologické potřeby, srozumitelnost dané látky a mnoho dalších. S těmito činiteli by se mělo dopředu počítat a pokud možno je co nejvíce eliminovat.

„Zprostředkování vědomostí a dovedností patří k nejvýraznějším funkcím výukových metod“ ((Maňák, Švec, 2003, s.24) Do táborového prostředí se však dají zasadit jen některé. Pořád by měl převažovat zábavný a hrový rámec nad množstvím fakt. Proto je potřeba při vymýšlení celotáborové hry zvážit, kam se výukové metody hodí zařadit a kam ne.

Teoretická část

Nejprve se zaměřím na rozčlenění výukových metod a následně se budu věnovat jen těm, které se dají zasadit do CTH a mohly by tak být přínosem k zapamatování si fakt.

Maňák a Švec ve své knize Výukové metody (2003) rozčleňují výukové metody následovně:

1. Klasické výukové metody

1.1. Metody slovní

1.1.1. Vyprávění

1.1.2. Vysvětlování

1.1.3. Přednáška

1.1.4. Práce s textem

1.1.2. Rozhovor

1.2. Metody názorně-demonstrační

1.2.1. Předvádění a pozorování

1.2.2. Práce s obrazem

1.2.3. Instruktaž

1.3. Metody dovednostně-praktické

1.3.1. Napodobování

1.3.2. Manipulování, laborování a experimentování

1.3.3. Vytváření dovedností

1.3.4. Produkční metody

2. Aktivizující metody

2.1. Metody diskuzní

2.2. Metody heuristické, řešení problémů

2.3. Metody situační

2.4. Metody inscenační

2.5. Didaktické hry

3. Komplexní výukové metody

3.1. Frontální výuka

3.2. Skupinová a kooperativní výuka

3.3. Partnerská výuka

3.4. Individuální a individualizovaná výuka

3.5. Kritické myšlení

3.6. Brainstorming

3.7. Projektová výuka

- 3.8. Výuka dramatem
- 3.9. Otevřené učení
- 3.10. Učení v životních situacích
- 3.11. Televizní výuka
- 3.12. Výuka podporovaná počítačem
- 3.13. Sugestopedie a superlearning
- 3.14. Hypnopedie

4.4.1. Vyprávění

Vyprávění řadíme do klasických výukových metod, metod slovních. Skvěle se hodí do zařazení CTH, hlavně když se jedná o dějinná témata.

„Vyprávění příběhů bylo v dávných dobách hlavním prostředkem pro šíření nových poznatků.“ (Maňák, Švec, 2003, s.55) I v dnešní době může dobře plnit svůj účel. Délka vyprávění by se měla přizpůsobit věku dětí a na vyprávění by se měl vybrat vhodný typ vypravěče, který děti dostatečně zaujme. I obsah vyprávění má své zákonitosti. *„K charakteristickým znakům vyprávění patří poutavost obsahu, dynamičnost a dramatická děje.“* (Maňák, Švec, 2003, s.56)

„ Ohlasem na zajímavé vyprávění jsou souhlasné reakce posluchačů, obratný vypravěč dovede vyvolat koncentrovanou pozornost, dlouhodobě ji udržet a vhodně usměrňovat“
(Maňák, Švec, 2003, s.55)

Kromě toho, že se děti z vyprávění mohou něčemu naučit a zapamatovat si určitá fakta, může vyprávění napomoci k rozvoji představivosti, fantazie a kreativity dětí.

„Vyprávění může prostřednictvím vhodně vybraných a podaných příběhů také podporovat sociální učení žáků, neboť ve vyprávění mohou být nepřímě tematizovány sociální konflikty, analýza dějinných událostí apod.“ (Maňák, Švec, 2003, s.56)

Jestliže tedy chceme vyprávění použít v celotáborové hře jako prostředek pro zapamatování určitých fakt a rozvoj sociálního učení, musíme se důkladně zamyslet do jaké části CTH ho vložit, v jakém prostředí příběh vyprávět. Ujistit se, že jsou děti na vyprávění připravené, a že jsme vhodně zvolili postavu vypravěče. Po splnění těchto kritérií je největší šance na to, aby si děti něco z příběhu odnesly.

Dle mého názoru už bych další z klasických výukových metod do CTH nezařazovala. A věnovala bych se spíše aktivizujícím výukovým metodám, které jsou k táborovému

prostředí bližší. Aktivizující metody se vymezují „jako postupy, které vedou výuku tak, aby se výchovně vzdělávacích cílů dosahovalo hlavně na základě vlastní učební práce žáků, přičemž důraz se klade na myšlení a řešení problémů. (M. Jankovcová, J. Průcha, J. Koudelka, 1988)“ (Maňák, Švec, 2003, s.105)

4.4.2. Diskuze

Diskuze je jednou z aktivizujících výukových metod a dle mého názoru se dá vhodně zařadit do programu CTH. Dá se charakterizovat jako „forma komunikace učitele a žáků, při níž si účastníci navzájem vyměňují názory na dané téma, na základě svých znalostí, pro svá tvrzení uvádějí argumenty, a tím společně nacházejí řešení daného problému.“ (Maňák, Švec, 2003, s.108). Děti se učí komunikovat mezi sebou, vzájemně si naslouchat, zamýšlet se nad danými tématy.

Přínosem může být pro všechny děti, které se diskuze účastní, ať se do diskuze zapojují nebo jen pasivně naslouchají. Protože, *i když je žádoucí, aby se do diskuze přímo zapojili všichni účastníci, není to vždy nezbytné, neboť někteří mohou být aktivní vnitřně tím, že pozorně naslouchají*“ (Maňák, Švec, 2003, s.109).

Stejně jako u vyprávění by se mělo i u diskuze promyslet místo a čas jejího zařazení. Aby děti nebyly moc unavené, dostatečně se soustředily na téma, o kterém se mluví. „*Má-li se o tématu smysluplně diskutovat, je nutné dát účastníkům možnost si je promyslet a zaujmout k němu stanovisko*“ (Maňák, Švec, 2003, s.109). Diskuzi je také možné uvést nějakou legendou, která děti více vtáhne do dané situace.

4.4.3. Metody inscenační

„*Inscenační metody (hraní rolí) mají blízko k vystupování herců v divadle, ale liší se od nich zásadně tím, že výukové inscenace se neúčastní profesionální herec, ale kterýkoli účastník skupiny, který ztělesňuje svěřenou roli spontánně s možností improvizace*“ (Maňák, Švec, 2003, s.123). „*Inscenační metody bývají v různých kontextech a koncepcích označovány různými termíny, jako např. situační metody, hraní rolí, dramatická výchova, interakční hry, scénické hry atd., ale jejich základní poslání zůstává stejné*“ (Maňák, Švec, 2003, s.123).

Tábor, jehož hlavní výplní je CTH je vlastně jakousi vícedenní divadelní hrou. Vedoucí, praktikanti, ale i děti se stávají na několik dní nebo týdnů „někým jiným“. Ať už se jedná o cestovatele, rytíře nebo mořeplavce, každý zaujímá v CTH svou vlastní roli. Děti jsou prostřednictvím příběhu postavovány do situací, kde by měly řešit určité problémy, konflikty.

Teoretická část

Někdy si mohou svá řešení rozmýšlet, jindy je vyžadováno okamžité řešení, někdy jednají samy za sebe, jindy vyžaduje řešení spolupráci.

„Podstatou inscenačních metod je sociální učení v modelových situacích, v nichž účastníci edukačního procesu jsou sami aktéry předváděných situacích“ (Maňák, Švec, 2003, s.123). Tato metoda je tedy zaměřena hlavně na sociální učení, ale není při ní vyloučeno ani zapamatování si určitých fakt.

Poslední aktivizující výukovou metodou, která by se dala zařadit do CTH jsou didaktické hry, kterým jsem se již věnovala v předchozích kapitolách.

PRAKTICKÁ ČÁST

1. Úvod k praktické části

Praktickou část jsem rozdělila na několik částí.

První část je popis samotné celotáborové hry, která byla realizována na letním dětském táboře, organizovaném občanským sdružením STROM,P.B.m. v roce 2010.

Zaměřuji se tam jak na samotný popis této hry, tak na cíle a organizaci hry.

Další částí je didaktický test, který byl zadán dětem v několika etapách. Děti, které se zúčastnily celotáborové hry na téma Stroj času, celkem psaly tři stejné didaktické testy. Jeden v průběhu tábora, který mi posloužil k tomu, co o daném tématu již vědí, druhý test psaly měsíc po skončení tábora. Jeho cílem bylo zjistit, co se o daném tématu dozvěděly na táboře, a poslední test byl realizován půl roku po skončení tábora. Tímto testem jsem si chtěla ověřit, kolik konkrétních fakt dětem utkvělo v paměti dlouhodobě. Všechna tato fakta zobrazuji do názorných grafů pro lepší srozumitelnost výsledků.

Poslední část věnuji sociálním dovednostem. Jelikož letní dětský tábor, celotáborová hra a hry v ní slouží také k utváření osobnosti dítěte, zaměřila jsem se v závěru mé praktické části na ukázky her, které slouží k rozvíjení sociálních dovedností a které byly zrealizovány na letním dětském táboře v roce 2010.

2. Formulace výzkumného problému

Formulace výzkumného problému: Přispěje celotáborová hra k zapamatování si konkrétních fakt z dějepisu?

Dílčí otázky: 1. Pokud přispěje CTH k zapamatování si konkrétních fakt z dějepisu, zapamatují si děti tato fakta dlouhodobě?

2. Bude rozdíl v úspěšnosti vyplnění didaktického testu u mladších dětí (7-11 let) a starších dětí (12-15 let)?

Didaktický test je rozdělen do čtyř období a ke každému období je několik otázek. Období jsou Středověk (hlavně doba Rudolfa II.), Řecko a řecká božstva, pravěk a starověký Egypt. Didaktický test dám stejným dětem s různým časovým odstupem a porovnáím, jak se liší výsledky mezi jednotlivými didaktickými testy. Po vyhodnocení didaktického testu graficky zobrazím, kolik odpovědí bylo správně zodpovězeno. Děti rozdělím do skupin podle věku (mladší děti 7-11 let, starší děti 12-15 let) a porovnáím úspěšnost odpovědí u těchto dvou skupin..

2.1. Konkretizace problému

Problematika je zkoumána na letním dětském táboře, organizovaném občanským sdružením STROM, P.B.m.. Tato konkrétní celotáborová hra byla zrealizována v roce 2010 a 1. Turnusu tábora se zúčastnilo celkem 58 dětí. Věkové rozmezí dětí je od 7 – 15 let. Didaktickým testem prošly všechny děti, které se tábora zúčastnily. Záměrně jsem nevybírala jen některé věkové rozmezí nebo určité pohlaví. Děti, které se účastní těchto letních táborů, jsou velmi různorodé. Liší se jak zařazením do společenské vrstvy tak vnímavostí a intelektem. Některé děti se již se zkoumanými obdobími historie setkaly jiné nikoli. Tím spíše mně zajímalo, jak dopadne didaktický test u různých dětí. Zkoumaným vzorkem tedy bylo všech 58 dětí. Celkem jsem mohla vyhodnotit 54 didaktických opakovaných testů.

Děti nebyly na začátku tábora seznámeny s účelem mé práce. Udělala jsem to záměrně, protože jsem zkoumala bezděčné zapamatování konkrétních fakt. Až při podání druhého didaktického testu jsem děti seznámila se záměrem mé práce.

Já osobně jsem dlouholetou členkou tohoto občanského sdružení a na táboře vykonávám v současné době funkci zástupce hlavního vedoucího tábora. Měla jsem na starosti kompletní vytvoření CTH na téma „Stroj času“.

Příprava výzkumu ani sběr dat mi nečinili žádné problémy, protože jsem byla na blízku zkoumaného kolektivu.

2.2. Volba metod

K zodpovězení mých výzkumných otázek mi posloužil didaktický test. Tento výběr metody výzkumu mi přišel jako nejvhodnější vzhledem k mému účelu práce.

„P. Byčkovský charakterizuje didaktický test jako „nástroj systematického zjišťování (měření) výsledků výuky“.“ (Pelikán, 1998, s.172) Dále Jiří Pelikán (1998) ve své knize *Základy empirického výzkumu pedagogických jevů* podotýká, že při zachování určitých pevných pravidel zachovává didaktický test vyšší validitu a reliabilitu zjištěných poznatků a zjištěné výsledky jsou srovnatelné a kvantifikovatelné.

Didaktický test určený pro děti z tábora se skládal z uzavřených i otevřených úloh. Otevřené úlohy byly se stručnou, většinou jednoslovnou odpovědí a uzavřené úlohy byly s výběrem více možností, konkrétně ze 3. možností. Nevýhodou uzavřených úloh je, že dítě může správnou odpověď odhadnout.

3. Celotáborová hra na téma „Stroj času“

3.1. Cíle celotáborové hry

Každá celotáborová hra, která se na táboře odehrává, musí mít určitý záměr, někam směřovat. Ve hře by se měly prolínat zvraty, mystika, tajuplné postavy... Měla by být přínosem pro děti, něčemu je naučit a rozvíjet jejich osobnost. „Stroj času“ je táborová etapová hra, která spojuje fantazii s realitou i historií. Děti se pomocí stroje času mohou ocitnout na dvoře Rudolfa II., ve starověkém Řecku, Egyptě nebo třeba na divokém západě. Děti by pomocí této hry měly pochopit, že skupina lidí dosáhne víc než jednotlivec, že by se mělo potřebným pomáhat a nečekat za to závaznou odměnu. Měly by se naučit spolupracovat v různě velkých kolektivech a každé dítě by mělo odjíždět z tábora obohaceno novými zážitky.

Dalším a neméně důležitým cílem hry bylo obohatit děti o konkrétní fakta z dějepisu a inspirovat pracovníky letních dětských táborů k realizaci obdobných celotáborových her zahrnujících fakta z dějepisu nebo jiného předmětu vyučovaného na základních školách (Biologie – Ze života hmyzu, Zeměpis – Cesta kolem světa...).

Při této hře jsme tedy kladli důraz na získávání kladných morálních vlastností, sociální vazby, kooperaci a získávání tábornických dovedností a znalostí dějepisu.

3.2. Legenda celotáborové hry

Legenda je velmi důležitá a nepostradatelná součást celotáborové hry. Snaží se všechny účastníky vtáhnout do děje a správně namotivovat k další činnosti. Měl by se o ni postarat zkušený člověk s poutavým hlasem a měl by být i trochu herec, aby děti zaujal a vydržely bedlivě poslouchat až do konce.

Legendu k celotáborové hře „Stroj času“ u nás zahájil prezident badatelského klubu Otakar Kabinka:

„Vážení spolubadatelé,

dovoluji si vás přivítat na dalším projektu našeho klubu badatelů. Naskytla se nám jedinečná příležitost ověřit si veškeré historické domněnky, prozkoumat starověké civilizace a objasnit prozatím nevysvětlené záhady.

V uplynulém roce jsem se intenzivně zabýval studiem života dosud nedoceneného vědce a badatele Samuela Warnera. Tento muž zasvětil svůj život studiu

egyptské kultury. V dobovém tisku se nechal slyšet, že se mu podařilo rozluštit hieroglyfy, které obsahovaly plány stroje sloužící podle Warnera k cestování časem. Jeho výstřední názory nebyly uznávány a v roce 1895 byl Britskou vědeckou komorou prohlášen za pomatence. O rok později za nevyjasněných okolností vyhořela jeho vila na okraji Londýna. Ostatky vědce však nebyly nikdy nalezeny.

Dlouho jsem se domníval, že veškerou dokumentaci o jeho výzkumu zničily plameny, ale i přesto jsem se vypravil do Londýna. V místním policejním archivu jsem objevil přes sto let starý spis z vyšetřování požáru jeho domu. Tato složka obsahovala k mému překvapení i několik ohořelých dokumentů včetně Warnerova deníku.

Jak jste si už jistě domysleli, deník obsahoval plán stroje času, na kterém vědec pracoval. Vzhledem k náročnosti celého projektu jsem velice rád, že jsme se tu sešli v tak hojném počtu.“

Do tohoto hovoru vstupuje druhá postava a to Bořivoj Shrbený – viceprezident badatelského klubu:

„Čím větší počet, tím více se budeme muset dělit, Otakare. Náš drahý prezident vám totiž zatím neodhalil pravý důvod naší výpravy. Věříme totiž tomu, že se Samuelu Warnerovi podařilo sestrojít stroj času, jehož plány jsme našli. Podle jeho deníku se vydal do minulosti pátrat po tajuplném artefaktu – Masce Moci.“

Otakar Kabinka: *„Vítáme mezi námi i našeho viceprezidenta – Bořivoje Shrbeného. Ano s maskou je to pravda, má podle legendy obrovskou moc – tomu kdo ji nosí, propůjčí neuvěřitelné schopnosti jako létání, nebo nadlidskou sílu. A není také pochyb o tom, že Samuel Warner na své cestě časem nashromáždil i množství dalších artefaktů, které by v naší době měli obrovskou cenu.*

Vstoupením druhé postavy do děje nastává dramatičnost příběhu a děti ještě více zbystří a poslouchají.

Opět mu skočí do řeči Bořivoj (viceprezident)

„Ano obrovskou cenu, kterou budeme muset rozdělit mezi tuhle tlupu amatérů. Kdybychom to udělali tak, jak jsem říkal já, mohl se náš klub stát nejbohatším na světě, nemluvě o věcech, které bychom dokázali s Maskou Moci.“

Prezident ho rázně přeruší:

Praktická část

„Dost těch nesmyslů, tohle jsme snad už probírali. A budou se plnit moje příkazy, dokud jsem já prezidentem tohoto badatelského klubu.“

Víceprezident shrbeně odchází a procedí mezi zuby:

Né na dlouho...

Prezident dodává:

„Omlouvám se, že jste toho museli být svědky. Bořivoj je dobrý badatel, ale někdy je prostě příliš horlivý. Alespoň teď už víte, jaký je přesný záměr naší cesty – pomocí deníku jít po stopách Samuela Warnera a snad se i dopátrat pokladu, který nashromáždil. Teď mě ale omluvte, musím udělat poslední malé úpravy našeho stroje času, aby byl ještě dnes večer připraven.“

Na konci Otakar Kabinka ještě jednou shrnuje záměr celé etapové hry a nechává to opakovat dětmi, aby se ujistil, že všichni pochopili, o co ve hře půjde.

3.3. Organizace

Obsah hry jsme přizpůsobili věku dětí, prostředí základny a rozplánovali ho do 10 dní. Děti byly po celou dobu pobytu rozděleny do čtyř oddílů. Oddíly jsme se snažili vybírat tak, aby byly síly družstev vyrovnané, protože soupeřily proti sobě. Ale na závěr pobytu by měly pochopit, že samostatně nic nedokážou a spojit se dohromady. Tím jsme se snažili děti naučit kooperaci a týmové spolupráci, která je v životě velmi důležitá.

Celotáborovou hru jsme měli vytvořenou již před táborem, ale museli jsme počítat s tím, že se kdykoliv může změnit nebo přizpůsobit aktuálnímu dění v táboře.

3.4. Popis celotáborové hry

Po poklidném příjezdu všech badatelů do naší základny nastal zvrát. Chamtivý a nenasytný Bořivoj Shrbený unesl našeho prezidenta Klubu Badatelů Otakara Kabinku a ve snaze nalézt v minulosti ukrytý poklad vědce Samuela Warnera uprchl strojem času. Naším posláním bylo pokusit se osvobodit prezidenta a hlavně zabránit Bořivojovi, aby získal Masku Moci – legendární artefakt, který jeho nositeli dával nadlidské schopnosti a byl součástí ukrytého pokladu. Podle zapomenutého deníku Samuela Warnera jsme sestavili stroj času. Věděli jsme, že první stopa Samuela Warnera vede na **dvůr Rudolfa II** (viz příloha 5).

Stroj času fungoval tak, že se musely napsat správné indicie k dané době: o jakou dobu jde, do kterého roku se chceme přemístit a do jaké země. Ke každému z těchto faktů sloužila

jedna část stroje času, kterou obsluhovaly děti z vítězného oddílu toho dne. Stroj času měl tyto části: Mechanickou hnací jednotku (viz příloha 1), která sloužila k zadání roku a letopočtu dané doby. Kvantový urychlovač částic (viz příloha 2), který sloužil k přemístění se na dané místo a externí zdroj energie na lidský pohon (viz příloha 3), tím se určovala země, do které se chceme přemístit. **Abychom zjistili, co děti o dané době vědí, vždy před každou cestou na ně čekal malý test s fakty z dané doby (část mého didaktického testu).** Na dvoře Rudolfa II. na nás čekalo několik úkolů – pomoci s přípravou elixíru života, rozbít atom a zachránit krásnou Siraél (viz příloha 6). Na císařském plese nám prozradila, kam vede další stopa našeho prezidenta.

Další místo, kam jsme se měli vydat, byl **starověký Egypt**. Když jsme přicestovali na námi zadané místo, nevěděli jsme, jestli se opravdu nacházíme v Egyptě. V okolí se nevyskytoval žádný charakteristický člověk ani stavba. Proto jsme se vydali prozkoumat tuto zemi. S dětmi jsme si zopakovaly, co je typické pro Egypt a na to navodily hry toho dne. Večer jsme upozorovali, že se nedaleko nás něco děje. Odehrával se tam pradávňý rituál, kde se chystali muži v černých kápích obětovat omámenou pannu (viz příloha 8). Svou duchapřítomností jsme jí zachránili a odnesli do bezpečí. Ráno si pro ni přišli čtyři otroci a my zjistili, že jsme zachránili egyptskou královnu (viz příloha 9). Ta nám za odměnu věnovala pergamen s hieroglyfy. Na to navazovala další hra, kdy jsme se snažili tyto hieroglyfy rozluštit. Po přeložení pergamenu, jsme stejně nepochopili napsaný text, ale pro jistotu jsme tento cenný spis uschovali do bezpečí.

Další indicie nás nasměrovala do **pravěku** (viz příloha 11). Když jsme docestovali na toto místo, zahlédli jsme několik neandrtálců, kteří se perou o neznámou věc. Když jsme k nim přistoupili blíž, zjistili jsme, že se jedná o batoh našeho Otakara Kabinky. Neandrtálci nám ho však nedali zadarmo. Museli jsme pro ně ulovit něco k jídlu a výměnou jsme obdrželi batoh. V batohu jsme našli zprávu od našeho prezidenta. Ve zprávě nám prezident sděluje, že doufá, že se ho snažíme zachránit a že nám po cestě zanechává co nejvíce zpráv o jejich dalším možném pobytu. Také prý zaslechl tajnou poradu Bořivoje Shrbeného, který mluvil o Saloonu, kovbojích indiánech a roce 1926.

S dětmi jsme se tedy domnívali, že další naše cesta povede na **divoký západ** a šli jsme zadat souřadnice do stroje času. Divoký západ jsme spíše využili k naučení se určitým dovednostem a procvičovali jsme s dětmi uzle, střelbu se vzduchovky, luku...

Z Divokého západu nás to mělo dále zavést do Řecka, Ale chybou nezkušeného vedoucího, který měl obsluhovat mechanickou hnací jednotku, která sloužila k zadání data a letopočtu, jsme se ocitli v **budoucnosti**. Zde na nás nečekalo nic jiného než zkáza a podle nápisů, které jsme zde viděli, to vše způsobila „Maska moci“. Neváhali jsme a znovu jsme se snažili rozpohybovat stroj času, teď už se správným datem.

Konečně nás uvítalo **starověké Řecko** a s ním zahájení prvních olympijských her v historii (viz příloha 12). Byli jsme svědky slavnostního zahájení olympijských her, dokonce jsme se jich mohli i zúčastnit a na závěr dne jsme se setkali také s řeckým božstvem a procvičili si, co o daných bozích víme. V Řecku jsme také zachránili našeho prezidenta, který nám poděkoval za záchranu, vyzdvihl naši statečnost a odvahu a přesto, že se do Řecka dostal nedobrovolně, chtěl v této zemi zůstat a setkat se s mnoha významnými badateli této doby. Pod nátlakem musel však Bořivojovi prozradit zbytek cesty, tak nám nezbývalo nic jiného než se za ním vydat a dostihnout ho dříve než se zmocní masky moci.

Po dlouhé cestě jsme se nakonec ocitli znovu v Egyptě. Tam se nám díky vzájemné spolupráci podařilo získat mapu k pokladu a po západu slunce jsme se vypravili za posledním dobrodružstvím. Bořivoj byl ale na místě dřív. Pod vlivem Masky Moci se mezi členy jeho bandy strhla rvačka, protože ji každý chtěl jen pro sebe. Ve chvíli kdy padl poslední zloduch v bezvědomí na zem, se nám zjevil duch dávno mrtvého vědce Samuela Warnera. Ten nám vyprávěl o tom, jak jsme viděli v budoucnosti, co maska může způsobit, jak ovládá lidi a stávají se z nich neovladatelní, po moci žízniví lotři. Že i on se snažil dlouho masku moci zničit, ale neměl návod, jak to učinit. Podle jeho informací ho vlastnila jedna královská rodina z Egypta. V tu chvíli jsme si vzpomněli na záchranu královny a jí darovaný pergamen. Ve spisu byl návod na zničení masky a tím i vysvobození ducha Samuela Warnera z věčného prokletí, který také kdysi dychtil po moci masky. Na místě se děti musely rozhodnout, zda masku zničí, nebo si vezmou její moc. Bez sebemenšího zaváhání byly všechny děti pro zničení masky. Chytili jsme se za ruce a opakovali po duchu Samuela Warnera, který předčítal z pergamenu:

Zlou sílu má maska moci,
zničíme jí dneska v noci,
zničíme jí, ať už není,
ať budoucnost se změní.

Samuel vhodil masku do ohně a v tom okamžiku se rozplynul i jeho duch. Děti dostaly na památku každý kus se zbývajících pokladu a odebrali jsme se zpět na naší základnu, kde jsme odcestovali zpátky do současnosti.

4. Didaktický test

Didaktický test byl sestaven ze 17 testových položek. Účelem tohoto testu bylo zjištění míry zapamatování si daných fakt v určitém časovém období. Didaktický test byl sestaven převážně z polytomických otázek (tedy položek s výběrem možností), z nichž byla vždy jen jedna odpověď správná. Tyto dichotomické položky slouží převážně ke zjišťování faktů (Jeřábek, Bílek, 2010). Na 4 otázky didaktického testu bylo odpovídáno otevřenou stručnou odpovědí.

Didaktický test

Prosím o vyplnění tohoto testu, který bude sloužit ke zpracování mé diplomové práce. Tento test je anonymní a jeho údaje nebudou zneužity pro jiné účely.

Předem děkuji za Váš čas.

Bc. Pavla Horáková, DiS.

Univerzita Karlova v Praze – Filozofická fakulta, obor: Sociální pedagogika

Instrukce:

Zakroužkujte vždy jen jednu správnou odpověď, pokud nejsou na výběr možnosti, vepište odpověď na vyznačené místo.

a) muž b) žena

věk: _____

1) Kdy byl Rudolf II. korunován na českého krále?

- a) 5.8. 1235
- b) 22.9. 1575
- c) 22.9. 1124

2) O co se nejvíce zajímal Rudolf II.?

- a) o alchymii (obor lidského poznání, který měl jisté prvky z fyziky, chemie, medicíny)
- b) o filozofii (soustavné, racionální i kritické zkoumání skutečnosti světa a člověka)
- c) o botaniku (věda, která zkoumá rostliny)

3) Co znamenal tzv. Rudolfův majestát vydán Rudolfem II. v roce 1609?

- a) zakazoval svobodu náboženského vyznání v českých zemích
- b) potvrzoval svobodu náboženského vyznání v českých zemích
- c) nic takového neexistovalo

4) Kdo namaloval obraz slavné Mona lisy?

- a) Pablo Picasso
- b) Leonardo da Vinci
- c) Michelangelo Buonarroti

5) Kdy se poprvé konaly antické olympijské hry?

- a) 8.7. 776 před naším letopočtem
- b) 8.7. 776 po našem letopočtu
- c) 5.4. 236 před naším letopočtem

6) Kolik kruhů má největší olympijský symbol – Olympijské kruhy?

- a) 4
- b) 5
- c) 6

7) Kdo to byl Zeus?

8) Kdo byla Afrodité?

9) Bohyně měsíce, ochránkyně přírody, zvěře a vášnivá lovkyně se nezývá:

- a) Athéna
- b) Hestie
- c) Artemis

10) Řecké náboženství je:

- a) polyteistické (mnohobožství)
- b) monoteistické (jednobožství)

11) Na jakém kontinentě se nachází Egypt?

- a) Afrika
- b) Amerika
- c) Evropa

12) Na jaké řece leží Egypt?

- a) Amazonka
- b) Nil
- c) Niger

13) Jaké je hlavní město Egypta?

- a) Nairobi
- b) Gíza
- c) Káhira

14) Jak se nazývá egyptský bůh slunce?

- a) Amon
- b) Re
- c) Aker

15) Jak se nazývala poslední egyptská panovnice?

- a) Kleopatra VII.
- b) Meresanch
- c) Nimaathap

16) Jakými dvěma způsoby si získávali lidé z pravěku potravu?

17) Na jaké tři důležité doby se dělil pravěk?

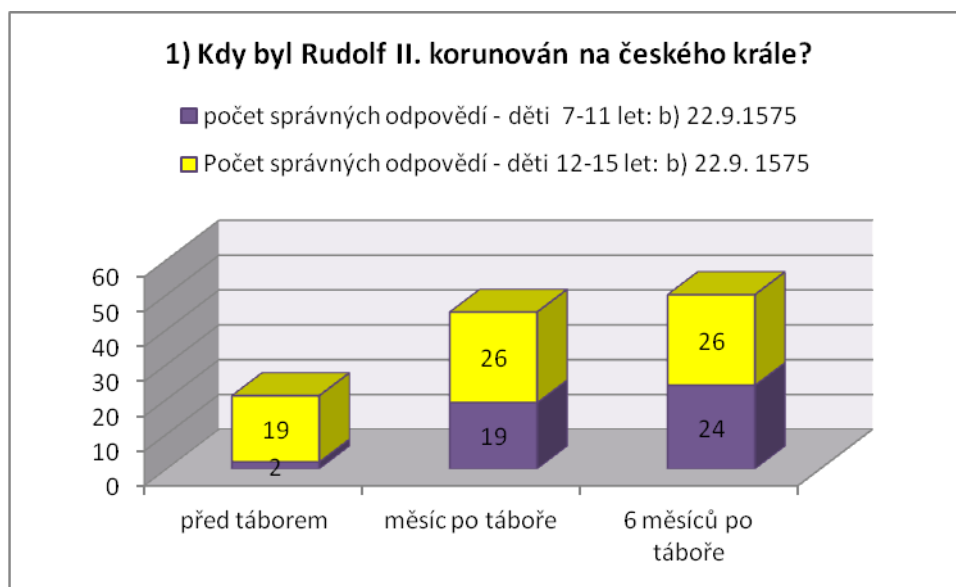
5. Vyhodnocení didaktického testu

Děti jsem rozdělila do dvou skupin podle věku a to na skupinu dětí od 7-11 let a skupinu dětí od 12-15 let. V mladší skupině dětí bylo možné vyhodnotit 28 didaktických testů a ve starší skupině 26 didaktických testů. Celkem jsem tedy vyhodnocovala 54 didaktických testů.

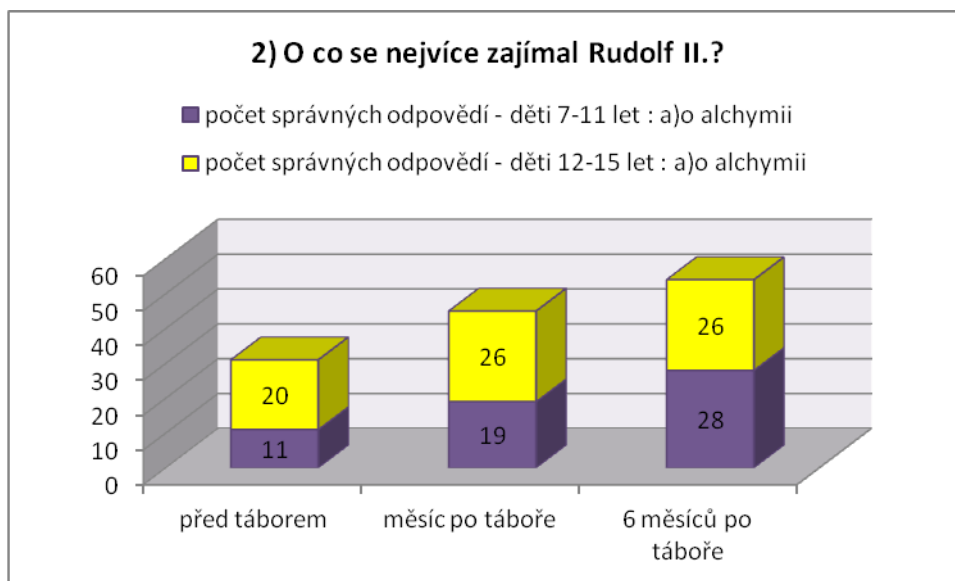
5.1. Grafy k didaktickému testu

Pro nejlepší čitelnost a přehlednost jsem zvolila skládaný sloupcový graf, kdy fialová barva značí správné odpovědi dětí od 7-11 let a žlutá barva značí správné odpovědi dětí od 12-15 let. Na tomto grafu tedy můžeme pozorovat, jak se liší odpovědi dětí na didaktický test s různým časovým odstupem a porovnat, jak se liší úspěšnost odpovědi starších a mladších dětí.

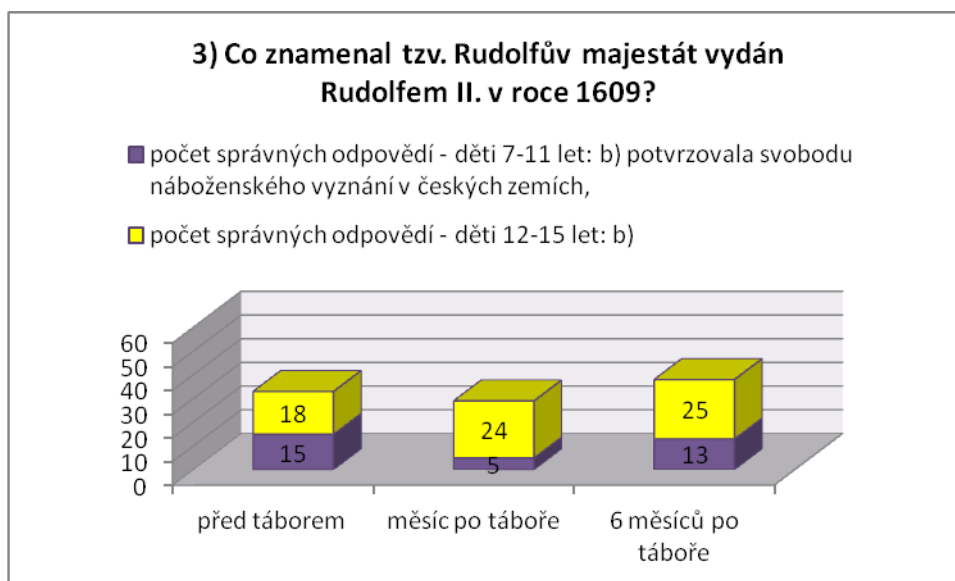
5.1.1. Grafy úspěšnosti odpovědí před táborem, měsíc po táboře a 6 měsíců po táboře



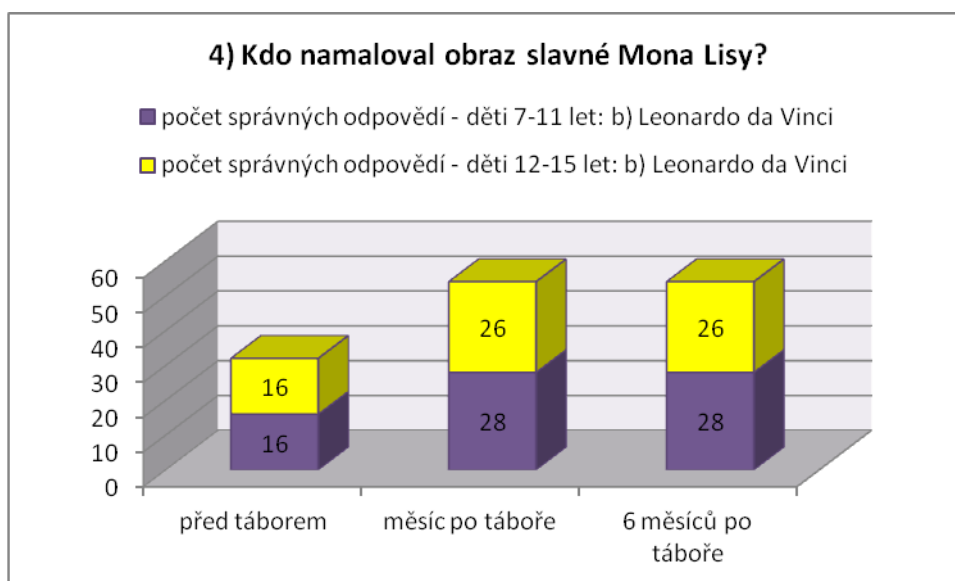
Na otázku, kdy byl Rudolf II. korunován na českého krále, odpověděly před táborem správně pouze dvě z mladších dětí. Za to starších dětí odpovědělo správně 19. Měsíc po táboře se nám stav u mladších dětí zvýšil na 19 a u starších na 26, což jsou všichni starší dotazovaní. 6 měsíců po táboře zůstává stav u starších dětí stejný a to maximální možný a u mladších dětí stoupá na 24.



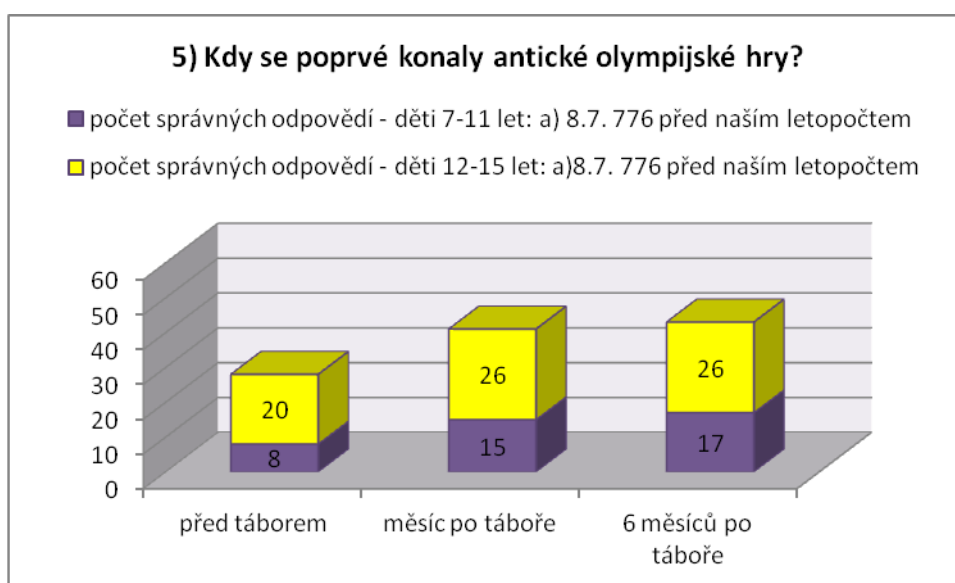
Na otázku, o co se nejvíce zajímal Rudolf II., umělo odpovědět před táborem 11 mladších dětí a 20 starších. Měsíc po táboře odpovědělo správně 19 mladších dětí a všichni starší, tedy 26 dětí. 6 měsíců po táboře odpověděly na tuto otázku všechny děti správně, tedy všech 54 didaktických testů mělo označeno jako správnou odpověď a) o alchymii.



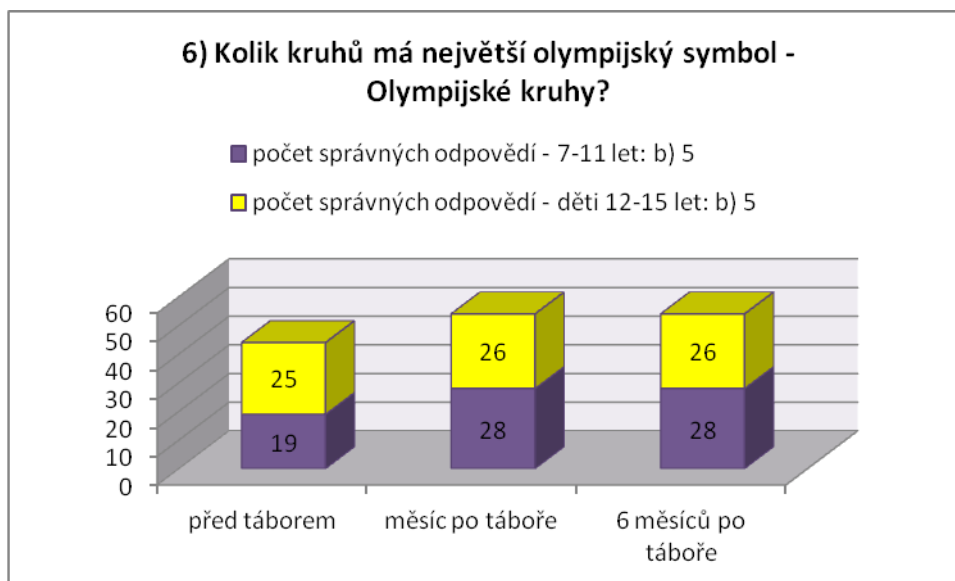
Na velmi těžkou otázku a to, co znamenal tzv. Rudolfův majestát vydán Rudolfem II. v roce 1609, odpovědělo před táborem překvapivě správně 15 mladších dětí a 18 starších dětí. Měsíc po táboře se však stav u mladších dětí snížil na 5. Tento skok připisuji náhodnému odhadování odpovědi u mladších dětí. U starších dětí stoupl stav měsíc po táboře na 24. 6 měsíců po táboře vědělo správnou odpověď 13 mladších a 25 starších dětí.



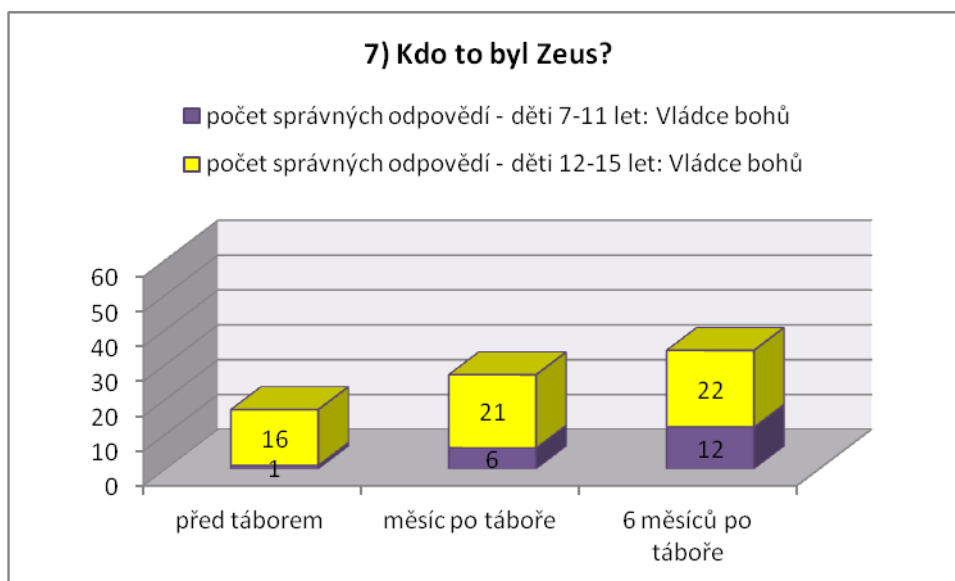
Kdo namaloval obraz slavné Mona Lisy vědělo před táborem shodně 16 mladších i starších dětí. Měsíc po táboře Odpovědělo správně všech 54 dětí, což se nezměnilo ani 6 měsíců po táboře.



Na otázku, kdy se poprvé konaly antické olympijské hry, odpovědělo správně 8 mladších dětí a 20 starších, Měsíc po táboře vědělo správnou odpověď 15 mladších a všech 26 starších dětí. 6 měsíců po táboře zůstal stav u starších dětí stejný a u mladších se zvědli na 17 dětí.



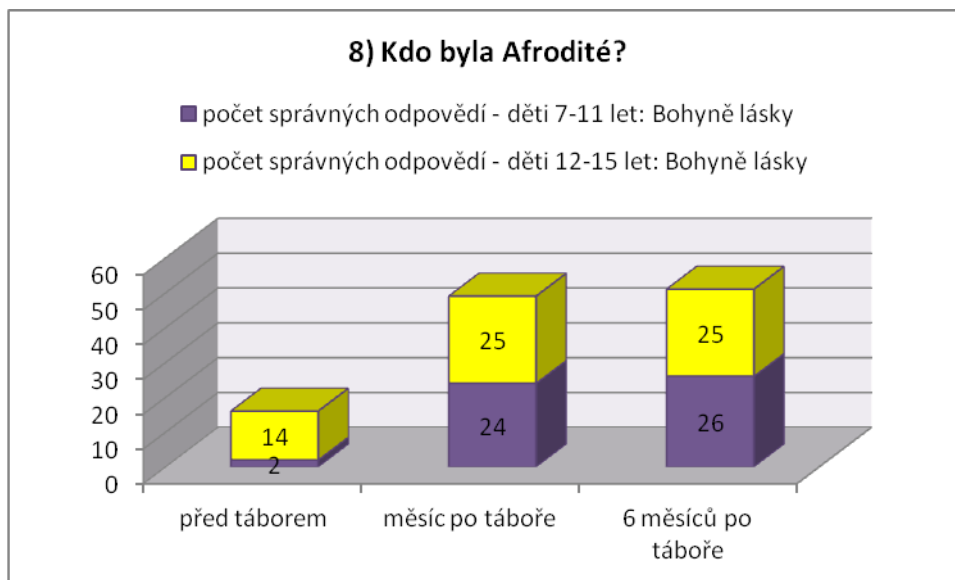
Správnou odpověď na otázku, kolik kruhů má největší olympijský symbol – Olympijské kruhy, věděly již před táborem bez jednoho všechny starší děti a 19 mladších dětí, měsíc po táboře odpovědělo správně všech 54 dětí a stav zůstal stejný i 6 měsíců po táboře.



Tato otázka byla bez možnosti výběru a myslím si, že se to značně projevilo na výsledku, hlavně u mladších dětí. Za správnou odpověď jsem považovala tyto varianty: Nejvyšší bůh, vládce bohů, pán řeckých bohů, vrchní řecký bůh. Mnoho dětí vědělo, že byl Zeus bůh, ale často si ho pletly s bohem moří Poseidonem. Proto výsledky této otázky dopadly takto: Správně odpovědělo před táborem jen jedno mladší dítě a 16 starších dětí, měsíc po táboře se stav zvýšil na 6 správných odpovědí u mladších dětí a 21 u starších. 6 měsíců po táboře vědělo správnou odpověď 12 mladších a 22 starších dětí.

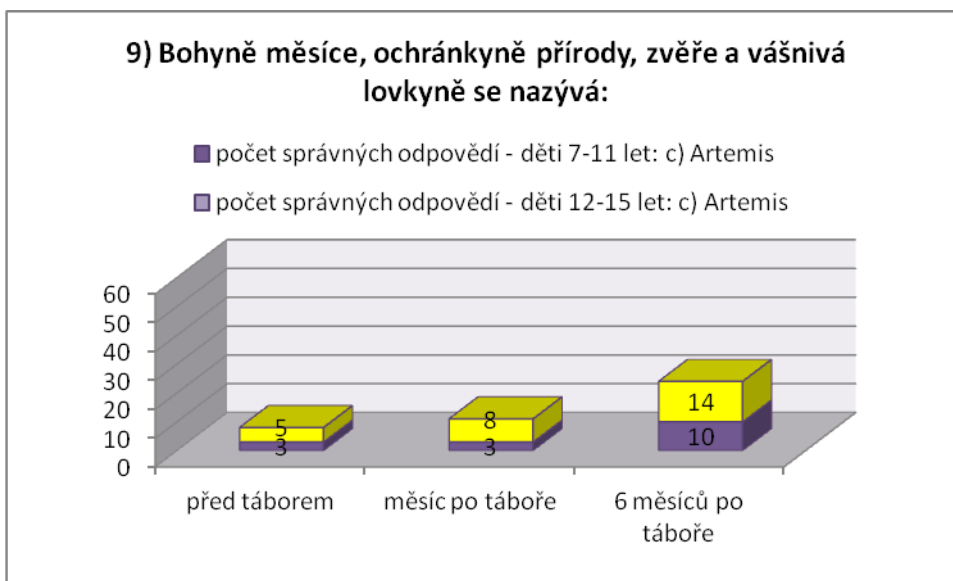
Praktická část

Zajímavé je také sledovat, v kolika případech byla odpověď u otevřených stručných odpovědí úplně vynechána. Konkrétně u této otázky vynechalo úplně odpověď 21 dětí, z toho 18 mladších a 3 starší před táborem, 7 mladších dětí měsíc po táboře a 3 starší a 5 mladších dětí 6 měsíců po táboře.

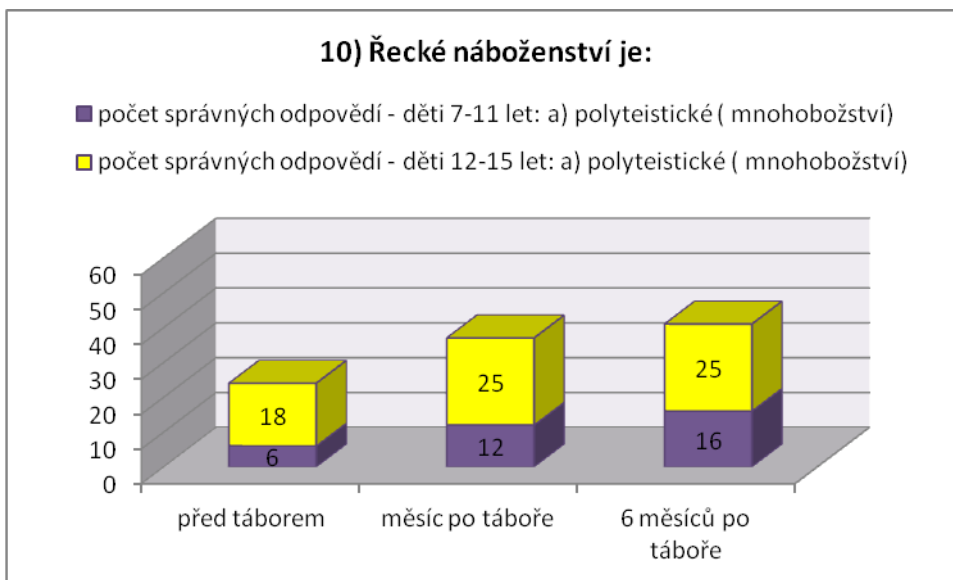


Tato otázka byla velmi podobná s předchozí, hlavně, co se týče výsledků před táborem. Správně totiž dokázaly odpovědět jen 2 mladší děti a 14 starších dětí. Měsíc po táboře se však stav prudce zvýšil a správně odpovědělo 24 mladších a 25 starších dětí. 6 měsíců po táboře už zůstává sloupec grafu v podstatě nezměněný s předchozím, jen u mladších dětí vzrostl o dvě správné odpovědi.

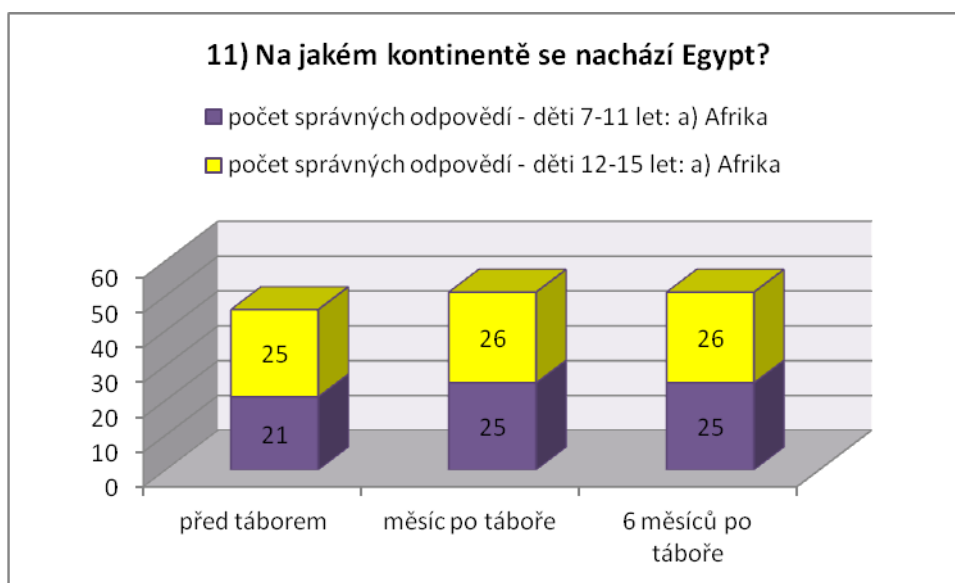
U této testové položky byla úplně odpověď vynechána u 28 dětí před táborem, z toho bylo 20 mladších a 8 starších. Měsíc po táboře všichni nějakou odpověď vyplnili a 6 měsíců také nezůstalo ani jedno políčko prázdné.



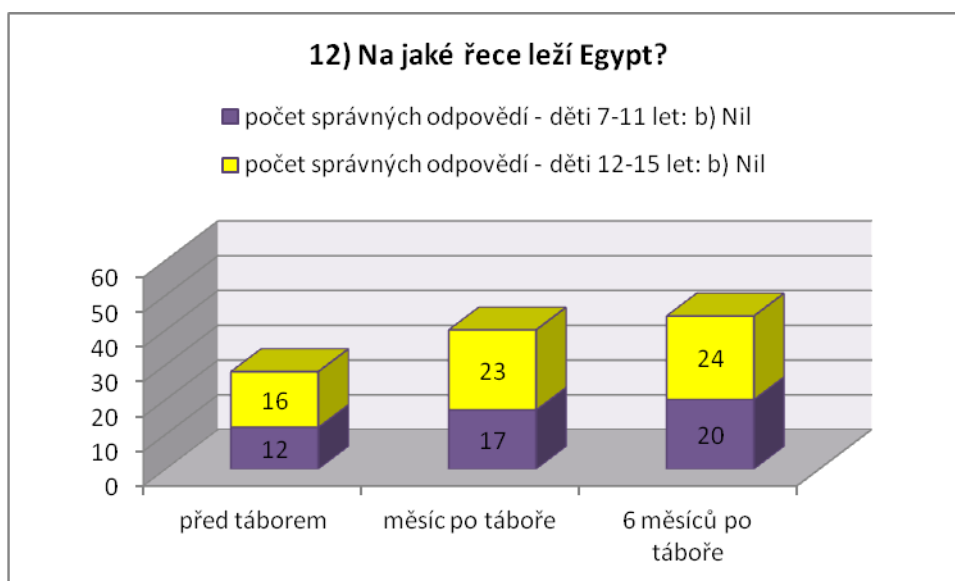
Tato otázka měla sice na výběr 3 možnosti, ale přesto se výsledky správných odpovědí pohybují v nízkých číslech. Před táborem odpověděly správně pouze 3 mladší děti a 5 starších. Měsíc po táboře zůstává stav u mladších dětí stejný a u starších se zvedá jen na 8. 6 měsíců po táboře vědělo správnou odpověď 10 mladších dětí a 14 starších dětí. U této otázky pozoruji asi nejnižší skok v počtu správných odpovědí. U mladších dětí se stav změnil až 6 měsíců po táboře, jinak zůstal stejný a to na třech správných odpovědích.



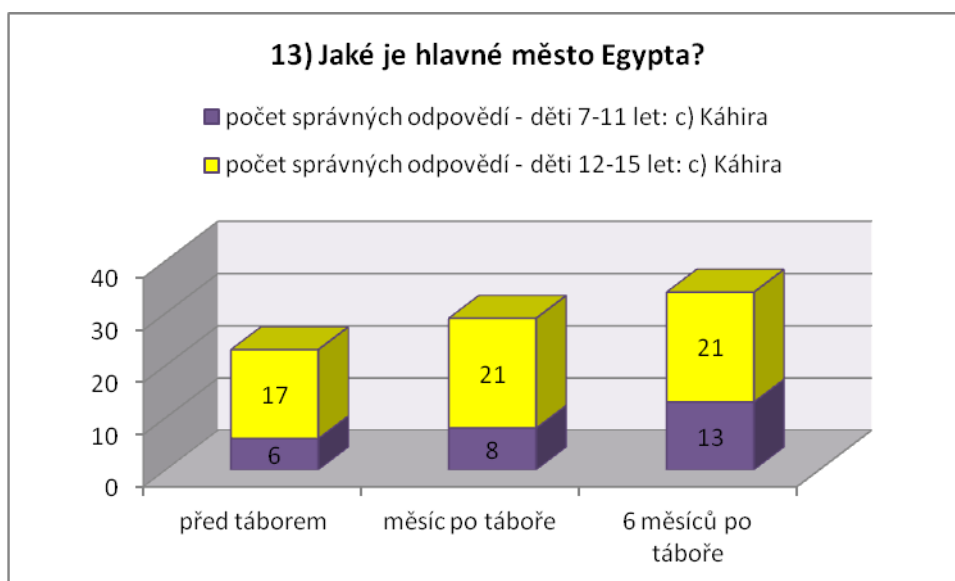
Výsledky dopadly následovně: Před táborem na tuto otázku odpovědělo správně 6 mladších dětí a 18 starších dětí. Měsíc po táboře zvolilo možnost a) tedy náboženství polyteistické 12 mladších dětí a 25 starších dětí. U starších dětí se 6 měsíců po táboře stav nezměnil a zůstal tedy na 25 dětech u mladších vzrostl na 16.



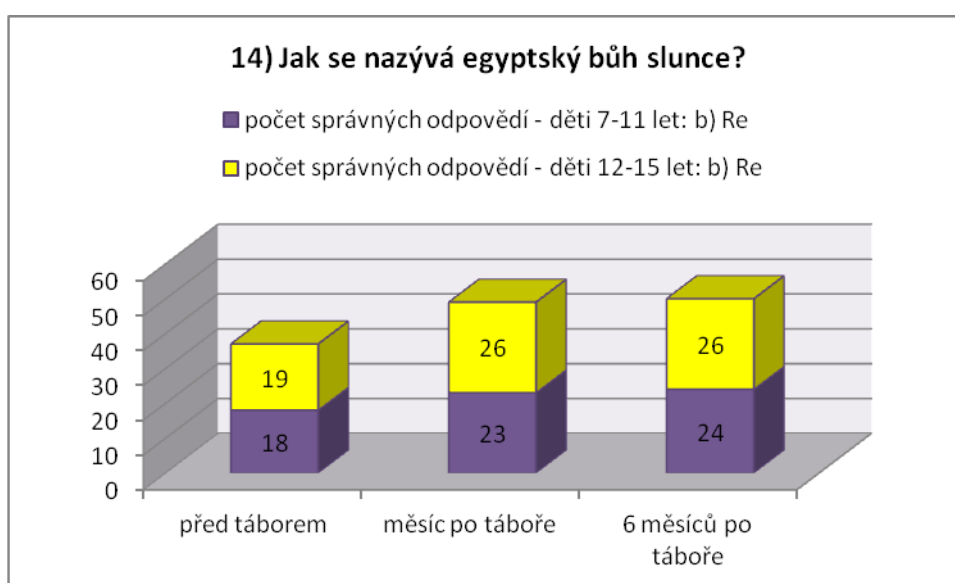
Na jakém kontinentě se nachází Egypt vědělo před táborem 21 mladších dětí a 25 starších dětí, což je největší počet správných odpovědí v porovnání s ostatními otázkami didaktického testu. Měsíc po táboře vědělo správnou odpověď 25 mladších dětí a všechny starší děti. 6 měsíců po táboře zůstal stav stejný a to na 51 dětech.



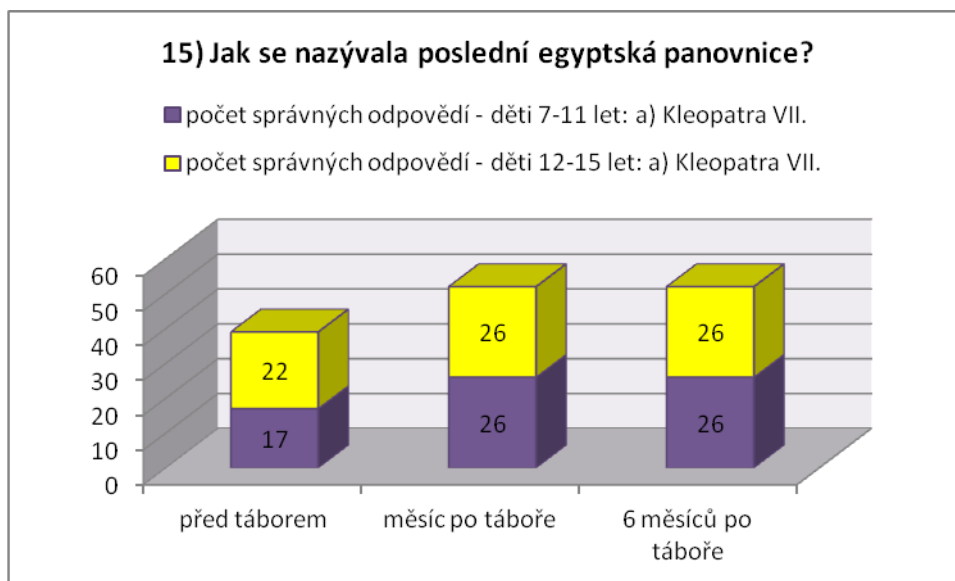
Na tuto otázku odpovědělo před táborem správně 12 mladších dětí a 16 starších dětí. Měsíc po táboře už vědělo správnou odpověď 17 mladších a 23 starších dětí a 6 měsíců po táboře se stav zvedl u mladších dětí na 20 a u starších na 24.



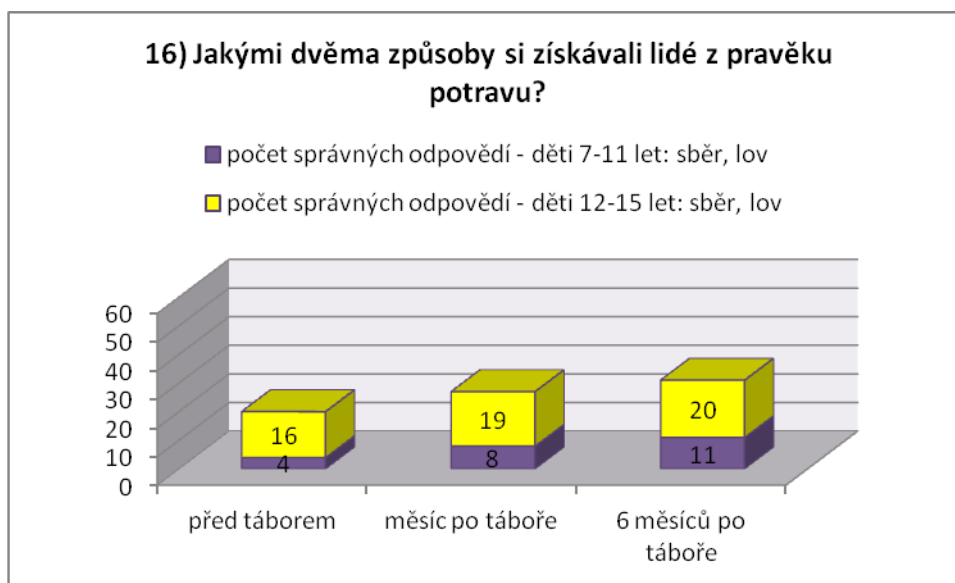
Jaké je hlavní město Egypta, odpovědělo správně před táborem 6 mladších dětí a 17 starších dětí, po táboře stoupl počet správných odpovědí u mladších dětí na 8 a u starších na 21. Stav u starších dětí zůstal 6 měsíců po táboře stejný a u mladších vzrostl na 13.



U této otázky zvolilo odpověď B 18 mladších dětí a 19 starších dětí. Měsíc po táboře vědělo odpověď 23 mladších dětí a 26 starších, což je plný počet starších dětí. 6 měsíců po táboře vzrostl počet správných odpovědí u mladších dětí o jedno dítě a u starších zůstal na plném počtu.



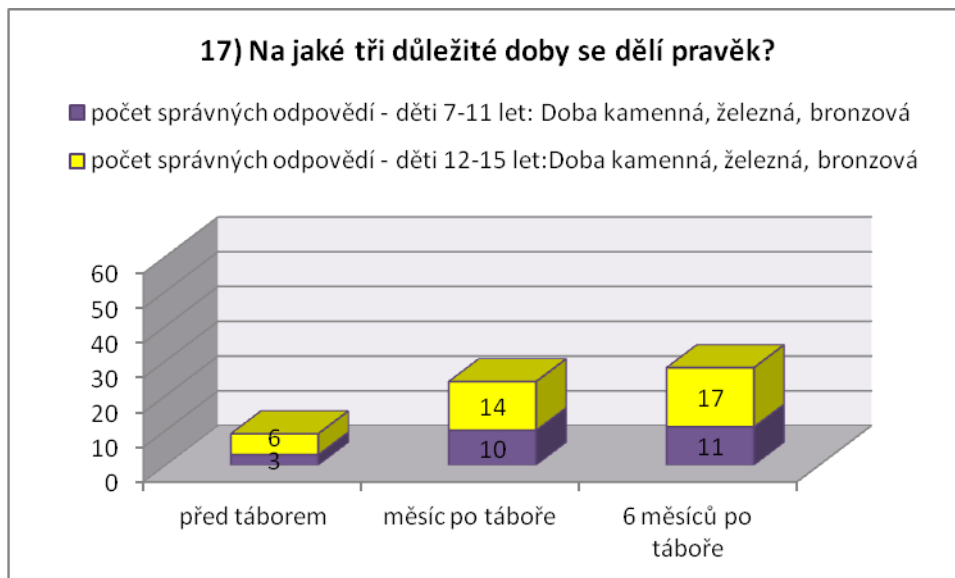
Poslední egyptskou panovnici správně vědělo před táborem 17 mladších a 22 starších dětí. Měsíc po táboře se čísla v sloupcích vyrovnala na 26 a 6 měsíců po táboře zůstala nezměněna.



Tato otázka byla opět bez možností odovědí a značně se to podle mého promítlo na výsledcích. Před táborem věděly správnou odpověď jen 4 mladší děti a 16 starších dětí. Měsíc po táboře odpovědělo správně 8 mladších a 19 starších dětí a 6 měsíců po táboře se stav zvýšil na 11 u mladších dětí a 20 u starších. Za správné odpovědi jsem u této otázky považovala: Lov a sběr, dále lovili zvířata a sbírali rostliny, sběr plodů a lov mamutů. Časté odpovědi na tuto otázku byly jen jedna z možností a to buď jen lov nebo jen sběr, což jsem ale jako správnou odpověď neuznávala.

Praktická část

Na tuto otázku vůbec před táborem neodpovědělo 16 mladších a 7 starších dětí. Měsíc po táboře vynechalo úplně odpověď 10 mladších a 6 starších dětí a 6 měsíců po táboře to bylo 11 mladších a 6 starších dětí.



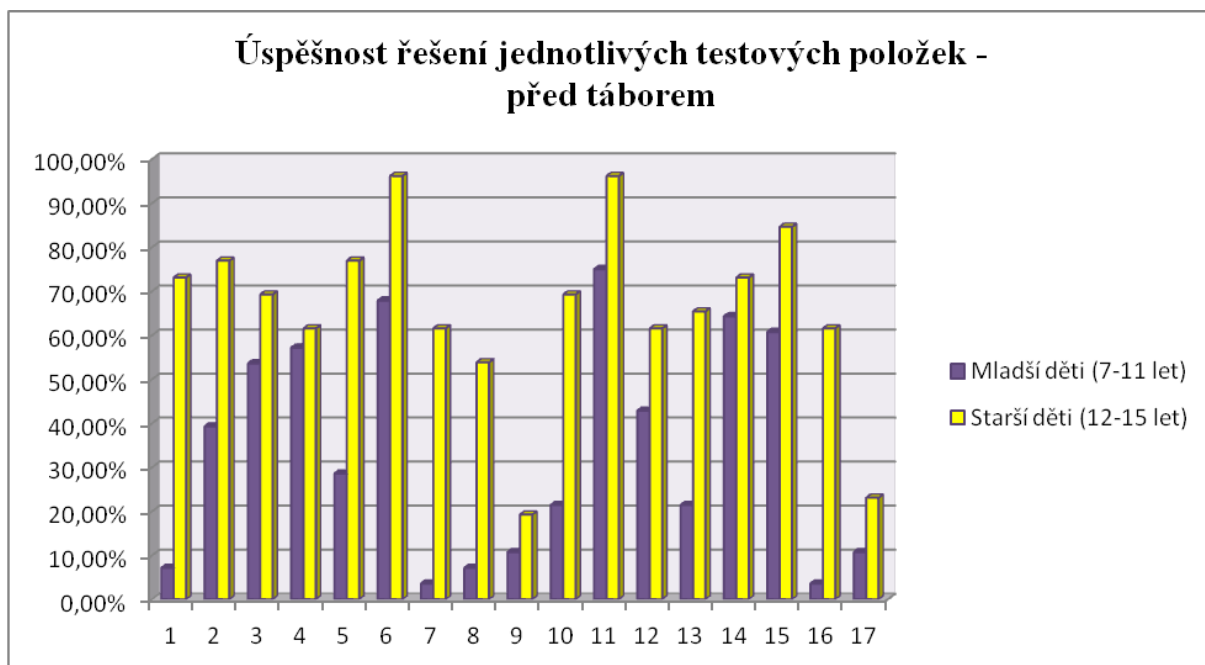
Na tuto otázku odpověděly před táborem správně 3 z mladších dětí a 6 starších dětí. Měsíc po táboře vědělo správnou odpověď 10 mladších a 14 starších dětí a 6 měsíců po táboře se stav posunul na 11 mladších a 17 starších dětí. Za správnou odpověď jsem považovala kompletní výčet všech tří dob, tedy doba kamenná, železná, bronzová.

Na tuto otázku před táborem vůbec neodpovědělo 26 mladších dětí a 17 starších, měsíc po táboře se stav snížil na 16 mladších a 7 starších dětí a 6 měsíců po táboře nechalo prázdnou kolonku na odpověď 17 mladších a 9 starších dětí.

5.1.2. Grafy úspěšnosti řešení jednotlivých testových položek

Tabulka ke grafu: Úspěšnost řešení jednotlivých testových položek – před táborem

číslo otázky	Mladší děti (7-11 let)	Starší děti (12-15 let)
1	7,14%	73,07%
2	39,28%	76,92%
3	53,57%	69,23%
4	57,14%	61,53%
5	28,57%	76,92%
6	67,85%	96,15%
7	3,57%	61,53%
8	7,14%	53,84%
9	10,71%	19,23%
10	21,42%	69,23%
11	75%	96,15%
12	42,85%	61,53%
13	21,42%	65,38%
14	64,28%	73,07%
15	60,71%	84,61%
16	3,57%	61,53%
17	10,71%	23,07%



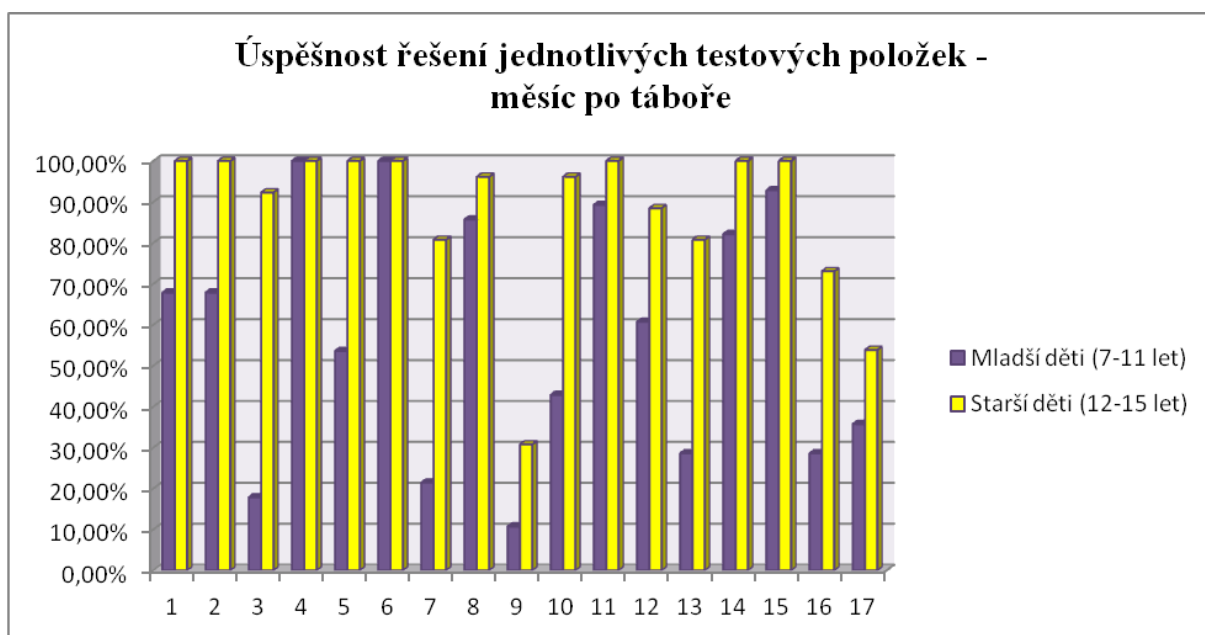
U tohoto grafu se nevyskytuje 100% správných odpovědí ani u jedné z testových položek. Nejvíce správných odpovědí se vyskytovalo u otázky číslo 11 (Na jakém kontinentě se nachází Egypt?), kdy odpovědělo správně 75% mladších dětí a 96,15% starších dětí. Druhou nejúspěšnější otázkou byla otázka číslo 6 (Kolik kruhů má největší olympijský

Praktická část

symbol – Olympijské kruhy?), kdy správně před táborem odpovědělo 67,85% mladších dětí a 96,15% starších dětí. Při srovnání úspěšnosti ve správných odpovědích mladších a starších dětí, je z grafu zřetelně pozorovatelné, že převažují správné odpovědi starších dětí. To znamená, že před táborem vědělo správnou odpověď u každé otázky více starších dětí než mladších. Jak se dané odpovědi lišily, můžete pozorovat v předcházející tabulce.

Tabulka ke grafu: Úspěšnost řešení jednotlivých testových položek – měsíc po táboře

číslo otázky	Mladší děti (7-11 let)	Starší děti (12-15 let)
1	67,85%	100%
2	67,85%	100%
3	17,85%	92,30%
4	100%	100%
5	53,57%	100%
6	100%	100%
7	21,42%	80,76%
8	85,71%	96,15%
9	10,71%	30,76%
10	42,85%	96,15%
11	89,28%	100%
12	60,71%	88,46%
13	28,57%	80,76%
14	82,14%	100%
15	92,85%	100%
16	28,57%	73,07%
17	35,71%	53,84%



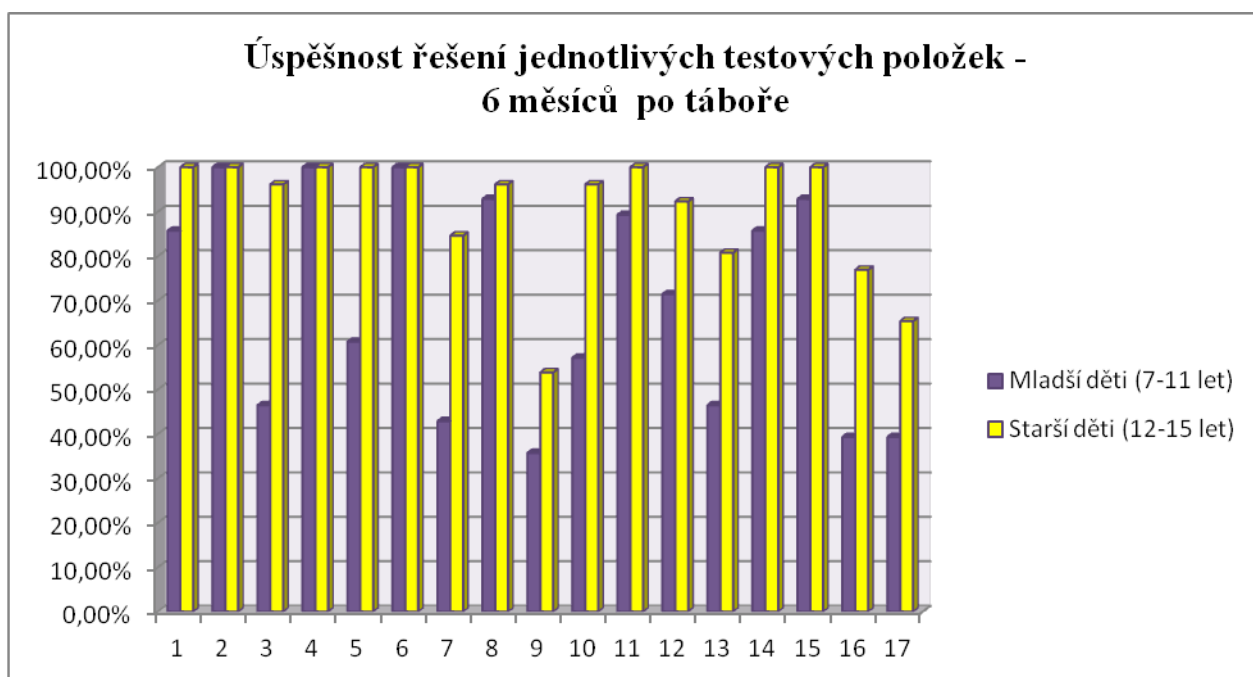
Praktická část

U tohoto grafu se vyskytuje hned 8 sloupců se 100% úspěšností odpovědí u starších dětí a 2 sloupce se 100% úspěšnosti u mladších dětí. Nejúspěšnější otázkou byla otázka číslo 4 (Kdo namaloval obraz slavné Mona lisy?) a otázka číslo 6 (Kolik kruhů má největší olympijský symbol – Olympijské kruhy?), na které odpověděly správně všechny děti. U starších dětí byla 100% správná odpověď ještě u otázky číslo 1 (Kdy byl Rudolf II. korunován na českého krále?), 2 (O co se nejvíce zajímal Rudolf II.?), 5 (Kdy se poprvé konaly antické olympijské hry?), 11 (Na jakém kontinentě se nachází Egypt?), 14 (Jak se nazývá egyptský bůh slunce?) a 15 (Jak se nazývala poslední egyptská panovnice?)

I u tohoto grafu můžeme tedy pozorovat, že starší děti byly úspěšnější ve všech testových položkách. Výjimku tvořily jen dvě položky se 100% úspěšností i u malých dětí. Nejvýraznější rozdíl je pozorovatelný u otázky 3 (Co znamenal tzv. Rudolfův majestát vydán Rudolfem II. v roce 1609?), kdy na tuto otázku odpovědělo po táboře správně 17,85% mladších dětí, ale 92,30 starších dětí. Tento velký rozdíl přisuzuji náročnosti dané otázky, jejíž podstatu nemusely mladší děti při celotáborové hře pochopit.

Tabulka ke grafu: Úspěšnost řešení jednotlivých testových položek – 6 měsíců po táboře

číslo otázky	Mladší (7-11 let) děti	Starší (12-15 let) děti
1	85,71%	100%
2	100,00%	100%
3	46,42%	96,15%
4	100%	100%
5	60,71%	100%
6	100%	100%
7	42,85%	84,61%
8	92,85%	96,15%
9	35,71%	53,84%
10	57,14%	96,15%
11	89,28%	100%
12	71,42%	92,30%
13	46,42%	80,76%
14	85,71%	100%
15	92,85%	100%
16	39,28%	76,92%
17	39,28%	65,38%



Tento graf je v mnohém podobný jako předchozí. Opět starší děti odpověděly 100% správně na 8 testových položek a mladší na 3 testové položky. Starší děti jsou opět úspěšnější ve správnosti testových položek. Mladší děti je vyrovnávají jen u otázky 2 (O co se nejvíce zajímal Rudolf II.?), 4 4 (Kdo namaloval obraz slavné Mona lisy?) a otázka číslo 6 (Kolik kruhů má největší olympijský symbol – Olympijské kruhy?), kdy odpověděly všechny děti správně.

5.2. Shrnutí výsledků

Uvedené výsledky shrnuté do skládaných sloupcových grafů, dávají odpověď na výzkumnou otázku, zda přispěje celotáborová hra k zapamatování si konkrétních fakt z dějepisu. Podotýkám, že následující interpretace výsledků je založena na odpovědích 54 dětí jednoho konkrétního turnusu tábora a v jiných podmínkách by se výsledky mohly lišit. Výsledky mohou být však inspirující pro další zkoumání nebo vyzkoušení obdobných celotáborových her.

V rámci didaktického testu jsem si položila 2 dílčí otázky, na které jsem hledala odpověď při vyhodnocení didaktických testů. Tyto otázky zněly:

1. Pokud přispěje CTH k zapamatování si konkrétních fakt z dějepisu, zapamatují si děti tato fakta dlouhodobě?

2. Bude rozdíl v úspěšnosti vyplnění didaktického testu u mladších dětí (7-11 let) a starších dětí (12-15 let)?

Hodnoceno bylo 54 didaktických testů, za každé období (před táborem, měsíc po táboře, 6 měsíců po táboře). U otázek, z možností výběru odpovědi, jsem považovala za správnou odpověď pouze odpověď, která byla čitelně označena a nebylo označeno v jedné otázce více odpovědí. U otázek bez možností jsem si stanovila určitá kritéria a rozsah správných odpovědí uvádím vždy pod příslušným grafem.

První didaktický test jsem rozdělila do několika částí a dávala ho dětem během tábora, vždy „před cestou strojem času“ do dané doby. Další dva testy byly shodné s tím prvním, ale dány dětem komplexně.

Při vyplnění testu děti velmi ochotně spolupracovaly, až mě mnohdy překvapovalo, jak se chtějí dopátrat správných odpovědí a jak nad testem diskutují.

Z grafů je tedy patrné, že CTH přispěje k zapamatování si konkrétních fakt z dějepisu. Z jednotlivých grafů je čitelné, že se zvyšuje úspěšnost správných odpovědí u všech testových položek v porovnání sloupců před táborem a měsíc po táboře. Výjimku tvoří jen testová položka 3 (Co znamenal tzv. Rudolfův majestát vydán Rudolfem II. v roce 1609?), kdy prostřední sloupec, tedy sloupec s počtem správných odpovědí – měsíc po táboře, klesl z 33 správných odpovědí na 29.

Otázka 1: Kdy byl Rudolf II. korunován na českého krále?

Z 21 správných odpovědí před táborem **na 45** správných odpovědí měsíc po táboře.

Otázka 2: O co se nejvíce zajímal Rudolf II.?

Z 31 správných odpovědí před táborem **na 45** správných odpovědí po měsíc po táboře.

Otázka 3: Co znamenal tzv. Rudolfův majestát vydán Rudolfem II. v roce 1609?

Z 33 správných odpovědí před táborem **na 29** správných odpovědí měsíc po táboře.

Otázka 4: Kdo namaloval obraz slavné Mona lisy?

Z 32 správných odpovědí před táborem **na 54** správných odpovědí měsíc po táboře.

Otázka 5: Kdy se poprvé konaly antické olympijské hry?

Z 28 správných odpovědí před táborem **na 41** správných odpovědí měsíc po táboře.

Otázka 6: Kolik kruhů má největší olympijský symbol – Olympijské kruhy?

Z 45 správných odpovědí před táborem **na 54** správných odpovědí měsíc po táboře.

Otázka 7: Kdo to byl Zeus?

Z 17 správných odpovědí před táborem **na 27** správných odpovědí měsíc po táboře.

Otázka 8: Kdo byla Afrodité?

Z 16 správných odpovědí před táborem **na 49** správných odpovědí měsíc po táboře

Otázka 9: Bohyně měsíce, ochránkyně přírody, zvěře a vášnivá lovkyně se nezývá:

Z 8 správných odpovědí před táborem **na 11** správných odpovědí po táboře.

Otázka 10: Řecké náboženství je:

Z 24 správných odpovědí před táborem **na 37** správných odpovědí po táboře.

Otázka 11: Na jakém kontinentě se nachází Egypt:

Z 46 správných odpovědí před táborem **na 51** správných odpovědí po táboře.

Otázka 12: Na jaké řece leží Egypt:

Z 28 správných odpovědí před táborem **na 40** správných odpovědí po táboře.

Otázka 13: Jaké je hlavní město Egypta:

Z 23 správných odpovědí před táborem **na 29** správných odpovědí po táboře.

Otázka 14: Jak se nazývá egyptský bůh slunce:

Z 37 správných odpovědí před táborem **na 49** správných odpovědí po táboře.

Otázka 15: Jak se nazývala poslední egyptská panovnice:

Z 39 správných odpovědí před táborem **na 52** správných odpovědí po táboře.

Otázka 16: Jakými dvěma způsoby si získávali lidé z pravěku potravu:

Z 20 správných odpovědí před táborem **na 27** správných odpovědí po táboře.

Otázka 17: Na jaké tři důležité doby se dělil pravěk:

Z 9 správných odpovědí před táborem **na 24** správných odpovědí po táboře.

Odpověď na dílčí otázku 1. Pokud přispěje CTH k zapamatování si konkrétních fakt z dějepisu, zapamatují si děti tato fakta dlouhodobě? Zní **ANO, některé děti si fakta zapamatují dlouhodobě.** V mém případě se jednalo o rozsah půl roku. Tuto odpověď jsem vyčetla z grafů úspěšnosti odpovědí před táborem, měsíc po táboře a 6 měsíců po táboře. Kdy jsem porovnávala sloupec měsíc po táboře a 6 měsíců po táboře. Hodnota těchto sloupců by měla zůstat stejná nebo se zvýšit, což splňovaly bez výjimky všechny sloupce.

Otázka 1: Kdy byl Rudolf II. korunován na českého krále?

Z 45 správných odpovědí měsíc po táboře **na 50** správných odpovědí 6 měsíců po táboře.

Otázka 2: O co se nejvíce zajímal Rudolf II.?

Z 45 správných odpovědí měsíc po táboře **na 54** správných odpovědí 6 měsíců po táboře.

Otázka 3: Co znamenal tzv. Rudolfův majestát vydán Rudolfem II. v roce 1609?

Z 29 správných odpovědí měsíc po táboře **na 38** správných odpovědí 6 měsíců po táboře.

Otázka 4: Kdo namaloval obraz slavné Mona lisy?

Z 54 správných odpovědí měsíc po táboře **na 54** správných odpovědí 6 měsíců po táboře.

Otázka 5: Kdy se poprvé konaly antické olympijské hry?

Z 41 správných odpovědí měsíc po táboře **na 43** správných odpovědí 6 měsíců po táboře.

Otázka 6: Kolik kruhů má největší olympijský symbol – Olympijské kruhy?

Z 54 správných odpovědí měsíc po táboře **na 54** správných odpovědí 6 měsíců po táboře.

Otázka 7: Kdo to byl Zeus?

Z 27 správných odpovědí měsíc po táboře **na 34** správných odpovědí 6 měsíců po táboře.

Otázka 8: Kdo byla Afrodité?

Z 49 správných odpovědí měsíc po táboře **na 51** správných odpovědí 6 měsíců po táboře.

Otázka 9: Bohyně měsíce, ochránkyně přírody, zvěře a vášnivá lovkyně se nezývá:

Z 11 správných odpovědí měsíc po táboře **na 24** správných odpovědí 6 měsíců po táboře.

Otázka 10: Řecké náboženství je:

Z 37 správných odpovědí měsíc po táboře **na 41** správných odpovědí 6 měsíců po táboře.

Otázka 11: Na jakém kontinentě se nachází Egypt:

Z 51 správných odpovědí měsíc po táboře **na 51** správných odpovědí 6 měsíců po táboře.

Otázka 12: Na jaké řece leží Egypt:

Z 40 správných odpovědí měsíc po táboře **na 44** správných odpovědí 6 měsíců po táboře.

Otázka 13: Jaké je hlavní město Egypta:

Z 29 správných odpovědí měsíc po táboře **na 34** správných odpovědí 6 měsíců po táboře.

Otázka 14: Jak se nazývá egyptský bůh slunce:

Z 49 správných odpovědí měsíc po táboře **na 50** správných odpovědí 6 měsíců po táboře.

Otázka 15: Jak se nazývala poslední egyptská panovnice:

Z 52 správných odpovědí měsíc po táboře **na 52** správných odpovědí 6 měsíců po táboře.

Otázka 16: Jakými dvěma způsoby si získávali lidé z pravěku potravu:

Z 27 správných odpovědí měsíc po táboře **na 31** správných odpovědí 6 měsíců po táboře.

Otázka 17: Na jaké tři důležité doby se dělil pravěk:

Z 24 správných odpovědí měsíc po táboře **na 28** správných odpovědí 6 měsíců po táboře.

U 13 testových položek se počet správných odpovědí zvýšil a u 4 zůstal stejný. Zvyšování správných odpovědí přisuzují tomu, že děti po napsání didaktického testu měsíc po táboře chtěly vědět správné odpovědi a o testu jsme si dlouhou dobu povídali.

Cílem práce bylo zjistit, zda je možné zapamatovat si konkrétní fakta prostřednictvím CTH. Souhrnně mohu říci, že je **možné zapamatovat si tato fakta**. Na výzkumný problém odpovídám: **CTH přispěje k zapamatování si konkrétních fakt z dějepisu**. A na otázku, zda si děti zapamatují fakta dlouhodobě, mohu z výsledků didaktického testu konstatovat, že některé děti si fakta dlouhodobě zapamatují.

Na dílčí otázku 2. Bude rozdíl v úspěšnosti vyplnění didaktického testu u mladších dětí (7-11 let) a starších dětí (12-15 let)? Zní odpověď **ANO, rozdíl v úspěšnosti vyplnění didaktického testu mladšími a staršími dětmi byl a to z několika hledisek**. Dobře pozorovatelné je to v grafech úspěšnosti řešení jednotlivých testových položek.

Starší děti byly v úspěšnosti odpovědí lepší než mladší děti. Porovnat konkrétní výsledky můžeme v předchozích tabulkách úspěšnosti řešení jednotlivých položek. Ve 100% úspěšnosti správných odpovědí u jednotlivých položek byly také zřetelně lepší starší děti. Dalším hlediskem bylo úplné vynechání odpovědi na otevřené stručné otázky bez výběru možnosti. Mladší děti častěji vynechávaly nebo přeskakovaly otázky, kde samy měly vymýšlet odpověď.

Podrobněji tuto dílčí otázku rozebírám pod jednotlivými grafy.

5.3. Diskuze

V následující kapitole se pokusím zamyslet nad výsledky didaktického testu, nad možnými souvislostmi a vlivy.

Dětem jsem předložila 17 testových položek různé náročnosti. Během tábora se na fakta k zapamatování kladl různý důraz, ale všechny byly v celotáborové hře použity. Domnívám se tedy, že výsledky didaktického testu mohou být z části ovlivněny činnostmi tábora, které souvisely s odpověďmi didaktického testu a důrazem kladoucích se na tato fakta.

Velké množství správných odpovědí u druhé otázky: O co se nejvíce zajímal Rudolf II.? Přisuzuji tomu, že při cestování strojem času jsme na dvoře Rudolfa II. strávili celý den. Děti mohly nahlédnout do jeho alchymistických laboratoří, vyzkoušet si různé chemické pokusy. Domnívám se, že tento zážitek mohl v dětech zanechat dlouhodobou vzpomínku.

Otázka náhody mohla také sehrát roli ve volbě správné odpovědi. Ukazuje na to třetí otázka didaktického testu: Co znamenal tzv. Rudolfův majestát vydán Rudolfem II. v roce 1609? Před táborem správně odpovědělo překvapivě 15 z mladších dětí, ovšem po táboře jen 5. Příště bych se určitě pokusila didaktický test sestavit s volbou 4-5 možností.

Na čtvrtou otázku (Kdo namaloval obraz slavné Mona Lisy?) odpověděly správně všechny děti měsíc po táboře i 6 měsíců po táboře. Při CTH byla věnována obrazu Mona Lisy i jejímu autorovi velká pozornost. Byla sehrána scénka s autorem obrazu, děti mu malovaly obrázky a následně měly najít v lese kousky obrazu Mona Lisy a sestavit ho dohromady. Za tuto pomoc obdrželi od Leonarda každý malý obrázek Mona Lisy. Domnívám se tedy, že tato skutečnost mohla výsledek této otázky značně ovlivnit.

Šestou otázku (Kolik kruhů má největší olympijský symbol – olympijské kruhy?) řadím mezi jednodušší. Měsíc po táboře a 6 měsíců po táboře ji věděly všechny děti. Domnívám se, že tuto skutečnost mohlo ovlivnit i to, že děti měly za úkol najít všech 5 kruhů

Praktická část

a sestavit olympijský znak podle barev. Následně se zúčastnily prvních olympijských her v historii, kde měly znak pořad na očích.

Otázky 7,8 a 9 na znalost řeckých bohů se od sebe značně lišily. Napadá mě opět souvislost s tím, jak byli daní bohové zakomponováni do příběhu. Afrodité a Zeus se v CTH vyskytovali více než Artemis. Hojně jsme také poukazovali na Poseidona – boha moří. Ten se dětem v testu často pletl s Diem.

Desátou otázku (Řecké náboženství je za a) Polyteistické, za b) monoteistické) jsem považovala za jednu z lehčích. Myslím si, že mladší děti věděly, že má řecké náboženství více bohů než jednoho. Dokonce jsme o tom diskutovali po vyplnění didaktického testu měsíc po táboře, ale dle mého názoru si to nedokázaly dostatečně spojit s touto otázkou. Proto se domnívám, že některé špatné odpovědi mohly také souviset s nepochopením otázky, zvláště u mladších dětí nebo nespojením si určité otázky s konkrétní hrou hranou na táboře.

Na jakém kontinentě se nachází Egypt, vědělo mnoho dětí a to již před začátkem tábora. Přisuzuji to tomu, že Egypt je často navštěvovaná destinace a mnoho dětí se tam již podívalo nebo o ní slyšelo.

Šestnáctá otázka (Jakými dvěma způsoby se získávali lidé z pravěku potravu) pro mě byla velkým překvapením. Schválně jsem zvolila tuto otázku bez výběru možností. Ale mnoho dětí právě na tom dle mého názoru ztroskotalo. Když jsem jim po skončení testu řekla správnou odpověď, skoro všechny tvrdily, že to ví, ale že je to v tu chvíli nenapadlo. Předpokládám, že kdyby tato otázka byla s možnostmi, mělo by to mnohem více dětí správně.

Didaktický test byl anonymní a výsledky byly děleny pouze podle věku dětí. Při vyhodnocování testu mě napadlo, že by bylo zajímavé zkoumat porovnání všech tří didaktických testů u konkrétních dětí. Tato varianta by byla sice náročnější na vyhodnocení, ale přinesla by jistě velmi zajímavé výsledky.

V předchozích odstavcích jsem se snažila zachytit možné ovlivnění výsledků didaktického testu. Výše uvedená tvrzení se nejvíce odráží z mého pozorování. Příčiny lepšího zapamatování jsem dále nezkoumala.

6. Ukázky her na rozvoj sociálních dovedností dětí

V této poslední části se zaměříme na hry, které rozvíjejí sociální dovednosti dětí. Všechny níže uvedené hry byly několikrát zahrány na dětském táboře a jsou tedy prozkoušené jak dětmi tak „dospěláky“. U her bohužel neuvádím autora, protože většinu her jsme přebrali z jiných táborů nebo jsme si vzali jen základ hry a zbytek domýšleli. Popis hry je rozdělen do několika částí: Název hry

Cíl hry

Místo

Doba přípravy

Doba samotné hry

Počet instruktorů na hru

Materiál

Pravidla

Metodické poznámky

Příklady otázek k reflexi

Jelikož níže uvedené hry byly na našem táboře několikrát hrány, připojila jsem k popisům hry i metodické poznámky. Zaměřují se na to, na co by si organizátoři her měli dát pozor, na co by neměli zapomínat, co za úskalí může daná hra přinést.

Jelikož reflexi po hře považuji za velmi důležitou a prospěšnou, příkládám k popisům her také příklady otázek k reflexi.

6.1. Název hry: ORLÍ VEJCE

Cíl hry: rozdělování rolí, týmová strategie, komunikace

Počet hráčů: 10 a více hráčů, kteří se rozdělí do několika skupin

Místo: větší území v lese

Doba přípravy: 2 hodiny

Doba samotné hry: 1 hodina

Počet instruktorů na hru: Minimálně 1 na skupinu

Materiál: toaletní papír, vejce, provázek, vodní pistolka (na každou skupinu jedna)

Pravidla:

V lese, ve větším území, jsou pověšeny na stromech vejce zabalené do toaletního papíru. Úkolem účastníků je najít vejce, vodní pistolkou ho sestřelit, aniž by se dotýkaly stromu, vejce chytit a neporušené donést až do tábora. Při sestřelování vajec ze stromu se musí účastníci střídat a držet se všichni pohromadě. Po sestřelení vajíčka, nebo když dojde voda v pistolce, se účastníci mění a zkouší to někdo jiný. Jak budou účastníci doplňovat vodu do pistolek, je pouze na nich. Mohou si nosit zásoby s sebou nebo mohou doběhnout k řece apod. Vyhrává ta skupina, která donese do tábora co nejvíce nepoškozených vajíček. Hra začíná a končí na písknutí a území, kde se vyskytují vajíčka je předem určeno a jsou s ním seznámeni všichni účastníci dopředu.

Metodické poznámky:

- Papír nesmí být příliš tenký, ani příliš silný, doporučuji předem vyzkoušet, jak rychle a zda vůbec se promočí.
- Je potřeba mít dost velké území na hru, aby děti vejce také hledaly a nestrhlo se to jen v bitvu, kdo bude u vajíčka dříve.
- U každého družstva je dobré mít hlídače, který dohlíží na správné dodržování pravidel.
- Hra je náročná na přípravu, doporučuji jí připravovat v co nejvíce lidech.
- Pozor na počasí!!! Hru není dobré hrát po dešti nebo v dešti, toaletní papír se rozmočí dříve než bychom chtěli.

Příklady otázek k reflexi:

- Kdo vymyslel, jak budete získávat vodu do pistolek?
- Podle jakého klíče jste se střídali při sestřelování vajíček?
- Kdo určoval, jakým směrem půjdete vajíčka hledat?
- Jaké jste měli problémy při rozdělování rolí?

6.2. Název hry: EPIDEMIE

Cíl hry: rozdělování rolí, týmová strategie, verbální i neverbální komunikace, týmová spolupráce

Počet hráčů: 10 a více hráčů, kteří se rozdělí do několika skupin

Místo: venku, nejlépe v blízkosti lesa

Doba přípravy: 20 minut

Doba samotné hry: 1 hodina

Počet instruktorů na hru: minimálně 2 na skupinu

Materiál: pro každého účastníka hry šátek

Pravidla:

Do tábora přišla náhle epidemie a děti ve skupině se promění na slepé, malomocné, beznohé, němé. Kolik lidí bude mít jakou chorobu, určujeme v závislosti na počtu účastníků. Při počtu deseti účastníků je optimální toto rozdělení: 2x beznohý, 3x slepý, 2x malomocný, 3x němý.

Beznohý – má svázané nohy, nechodí, ani nesmí stát a skákat

Slepý – má zavázané oči a nevidí

Malomocný – má zavázané ruce za zády a nesmí se nikoho dotýkat ani se nikdo nesmí dotýkat jeho.

Němý – má zavázanou pusu a nemluví.

Úkolem takto postižené skupiny je vydat se hledat lék. Složení léku dostanou těsně před zahájením hry. Může to být maliník, jahodník, jetel, větvička borovice, list lípy. Věci se dají obměňovat v závislosti na prostředí, ve kterém se nacházíme. Důležitým pravidlem je, že skupina musí držet pospolu a nesmí se rozdělit. Až najdou všechny složky léku, donesou je do tábora. Kuchař jim z těchto ingrediencí „uvaří“ nálev a po vypití jsou všichni uzdraveni. Vyhrává ta skupina, která najde všechny složky léku v co nejkratším čase.

Metodické poznámky:

- Pozor na bezpečnost dětí!!! Některé děti si špatně rozdělí své role ve skupině a nechají klidně slepého jít samotného buhví kam... Proto doporučuji minimálně dva vedoucí na ohlídání jedné skupiny.
- Ingredience volíme podle okolí, ve kterém se nacházíme a podle vzdálenosti, ve kterých můžeme tyto věci (většinou rostliny) najít. Hledání věcí by nemělo přesáhnout půl hodiny. Je to náročné jak pro slepé, tak pro ty, co musí nést beznohé a děti by mohly ztratit motivaci.
- Pro některé děti je náročné dodržet daná pravidla (konkrétně u němých), proto je důležité říct předem sankce při porušení těchto pravidel.

Příklady otázek k reflexi:

- Kdo určil, jaké bude mít kdo postižení?
- Kdo určoval, jakým směrem půjdete ingredience hledat?
- Jaké jste měli problémy při rozdělování rolí?
- Jak jste se cítili s daným handicapem?

6.3. Název hry: PONNY EXPRESS

Cíl hry: týmová strategie, komunikace

Počet hráčů: 10 a více hráčů, kteří se rozdělí do několika skupin

Místo: velké území (okruh) v lese

Doba přípravy: půl hodiny

Doba samotné hry: 1 hodina

Počet instruktorů na hru: v závislosti na velikosti území, min.5

Materiál: tužka, papír

Pravidla: Úkolem této hry je naučit se zadaný text (básničku) a tento text si mezi sebou předávat.

Děti rozestavíme po okruhu, aby mezi sebou měly alespoň 200 m rozestupy. Na každém stanovišti je od každé skupiny jeden člen. První dítě ze skupiny má za úkol naučit se předložený text (básničku). Když už si myslí, že ho umí, běží k dalšímu dítěti a snaží se ho text naučit. Dítě se text naučí a běží k dalšímu dítěti, kde se ho opět snaží naučit předaný text.

Takhle to jde až do posledního dítěte na okruhu. To už nemá koho text učit, tak ho napíše na předem připravený papír v táboře. Počítá se jak dosažený čas, tak množství chyb v daném textu. Když dítě zapomene co se učilo po cestě k dalšímu hráči, může se vrátit k hráči předchozímu a pokusit se znovu si text zapamatovat.

Metodické poznámky:

- Dopředu se ubezpečte, že děti znají dobře území, ve kterém se hraje.
- Pokud soupeří více skupin proti sobě, dohlédněte na to, aby se při předávání textu skupiny vzájemně neposlouchaly.
- U každého stanoviště by měl stát hlídač a dohlížet na průběh hry.

Příklady otázek k reflexi:

- Jak se vám učil daný text?
- Jaké problémy nastaly při předávání textu?
- Kdo určoval pořadí, v jakém se rozestavíte po okruhu?

6.4. Název hry: Létající koberec

Cíl hry: týmová strategie, komunikace

Počet hráčů: od 5 hráčů (čím více hráčů, tím těžší varianta)

Místo: kdekoliv

Doba přípravy: 10 minut

Doba samotné hry: dle náročnosti

Počet instruktorů na hru: 2

Materiál: pevnější látka ve tvaru čtverce o velikosti cca 1,5 m.

Pravidla: Všechny děti postavíme na látku (koberec). Je dobré k tomu říci nějakou legendu. Třeba, že se právě ocitli na létajícím koberci a jsou několik metrů nad zemí, pokud někdo překročí přes létající koberec, zřítí se na zem. Úkolem dětí je převrátit koberec (tedy ta část, na které stojí, musí být otočena k zemi a ta ze země má být otočena nahoru.) Taktika je již na samotných dětech. Záleží hodně na týmové spolupráci a komunikaci. Nikdo z dětí se nesmí žádnou částí těla dotknout země, jinak je družstvo diskvalifikováno. Čím je více dětí nebo je menší látka, tím je úkol těžší.

Metodické poznámky:

- Pokud se o přetočení koberce pokouší více týmu najednou, je dobré udělat takové odstupy, aby na sebe neviděly, a nebo nechat jen jeden koberec a ostatní děti držet v dostatečné vzdálenosti od probíhající hry.
- Na tuto hru jsou potřeba minimálně 2 instruktoři také proto, aby ohlíželi, zda děti z koberce nepřekračují. Mnohdy si to ani samy neuvědomí, že už stojí mimo koberec.
- Při této hře je dobré nechat větší množství pokusů, a nebo čas na promyšlení a vyzkoušení předtím než se začne hrát „naostro“. Ale je potřeba stanovit určitý časový limit.
- „Dospěláci“ by si měli předem aktivitu vyzkoušet a zjistit, kolik lidí je potřeba právě na jejich kus látky, aby hra nebyla příliš obtížná, ale ani příliš lehká.

Příklady otázek k reflexi:

- Kdo vymyslel, jak budete koberec přetáčet?
- Kolik variant řešení jste vymysleli?
- Jaké jste měli problémy při zkoušení aktivity?

6.5. Název hry: Ovečky

Cíl hry: týmová strategie, komunikace, kooperace

Počet hráčů: 5 a více hráčů

Místo: Větší prostor někde na louce (bezpečné prostředí bez překážek)

Doba přípravy: 10 hodiny

Doba samotné hry: 30 hodina

Počet instruktorů na hru: podle počtu dětí, min.5

Materiál: Lano na označení ohrady, na každé dítě šátek

Pravidla: Úkolem této hry je dostat všechny ovečky do ohrádky. Utvoříme si čtverec nebo kruh, který představuje ohradu pro ovečky. Děti budou mít zavážené oči a musí se domluvit na strategii, jak se budou domlouvat s ovčákem. Přitom ale nesmí používat žádná slova, přípustné jsou jen zvuky. Postup domlouvání musí znát všechny děti týmu, protože instruktor zvolí náhodně z dětí ovčáka, který musí ovečky dovést do ohrádky. Děti

rozestavíme po okolí, v různé vzdálenosti od ohrady a otočíme na různé světové strany. Všechny děti mají již v tuto chvíli zavázané oči. Jednomu dítěti oči rozvážeme a tím ho zvolíme ovčákem. Ten má za úkol, pomocí zvuků dostat všechny ovečky do ohrádky. (Musí si tedy domluvit signály – doprava doleva, rovně, zastavit a podobně. Hra začíná a končí na písknutí a měří se dosažený čas, kdy se dostane poslední ovečka do ohrádky.

Metodické poznámky:

- Zvolit opravdu dostatečný počet instruktorů na hlídání území, ve kterém se děti se zavázanýma očima pohybují. Jde hlavně o bezpečnost dětí, takže vyhledat všechny potencionální překážky a tam postavit hlídače.
- U této hry je potřeba stanovit časový limit, když to do té doby děti nezvládnou, hru ukončit. Mnoho lidí se necítí dobře, když mají dlouho zavázané oči a pak už to samotné děti ani instruktory nebaví. Většinou, když děti zvolí špatnou taktiku od začátku, stejně se z největší pravděpodobností do ohrádky nedostanou.
- Je dobré za ovčáka zvolit některé z větších dětí. I když signály pro domlouvání musí znát všechny děti, menším dětem to dělá většinou problémy.

Příklady otázek k reflexi:

- Kdo vymyslel, jak se budete při hře domlouvat?
- Měl někdo problém s pochopením signálů?
- Co vám dělalo největší potíže?
- Jak hodnotíte vámi zvolenou taktiku domlouvání?
- Co byste příště udělali jinak?

6.6. Název hry: Zvířátka v řadě

Cíl hry: kooperace

Počet hráčů: 5 a více hráčů

Místo: kdekoliv

Doba přípravy: půl hodiny

Doba samotné hry: půl hodiny

Počet instruktorů na hru: 2

Materiál: tužka, papír

Pravidla: Děti je možno rozdělit do několika skupin, minimálně však po pěti dětech. Posadíme je na zem nebo na židle tak, aby sedělo družstvo za sebou, všichni otočeni jedním směrem. Dopředu jsme si připravili a napsali na jednotlivé papírky názvy zvířat, které jdou lehce nakreslit nebo předvést pantomimou (hroch, velbloud, žába, žralok, klokan, žirafa, krokodýl...) Poslednímu dítěti v řadě ukážeme název zvířete, po přečtení zaklepe na záda hráče před sebou, ten se otočí a poslední hráč se pokouší zvíře nakreslit. Vše probíhá v tichosti, bez mluvení. Když si předposlední hráč myslí, že ví, o jaké zvíře jde, zaklepe opět na hráče před sebou, ten se otočí a hráč se pokouší zvíře předvést tentokrát pantomimou. Takto se to střídá, až na konec řady. Hodnotí se jak dosažený čas, tak jestli došlo stejné zvíře až nakonec.

Metodické poznámky:

- Pokud soutěží více týmů najednou a sedí v řadách vedle sebe, je nutné jim dávat rozlišná a však stejně obtížná zvířata. Děti by mohly pokukovat po ostatních týmech a dopředu už dané zvíře hádat.
- Musíme hlídat, aby děti co předvádí, neviděli na děti, co kreslí a naopak. Opravdu se musí otočit dítě, až když přijde na řadu.
- Menším dětem dělá občas problém předvést zvíře pantomimou nebo ho i nakreslit, proto je dobré, když je k dispozici instruktor, který dítě navede.

Příklady otázek k reflexi:

- Kam až došlo stejné zvíře?
- Proč si myslíte, že se zvíře změnilo?
- Měli jste více problém s pantomimou nebo s kreslením?

6.7. Název hry: Samostříl

Cíl hry: týmová strategie, komunikace

Počet hráčů: 4 a více hráčů, kteří se rozdělí do skupin

Místo: kdekoliv (ale mít dostatečný prostor pro vyzkoušení samostřílu)

Doba přípravy: půl hodiny

Doba samotné hry: 1 hodina

Počet instruktorů na hru: podle počtu skupin, na každou skupinu jeden instruktor

Praktická část

Materiál: Do skupiny – 20 špejlí, 5 čtvrtek, gumičku, 2 metry izolepy, 3 metry provázku, počty jsou orientační, mohou se měnit, ale musí být omezené.

Pravidla: Každá skupina dostane příslušný materiál a má za úkol sestavit takový samostříl, kterým odstřelí kamínek (nebo jiný předmět) na co největší vzdálenost. K dispozici má jen ten materiál, co dostala skupina na začátku. Nesmí se používat jiné věci, ani si přibírat stejné. Hra je časově omezena a vyhrává ta skupina, které doletí kamínek nejdále.

Metodické poznámky:

- Před hrou je potřeba sjednotit pravidla. Dostatečně zdůraznit, že jiný materiál už týmy nedostanou.
- Upřesnit, zda může být samostříl ukotven k zemi nebo zda musí být jen volně stojící.
- Domluvit se také na tom, kdo může samostříl obsluhovat, jestli jen jeden člověk, nebo zda ho může přidržovat celá skupina.
- Domluvit se na počtu pokusů – kolikrát se bude ze samostřílu střílet.
- Ujasnit si, zda si můžou týmy půjčit kamínek a vyzkoušet samostříl ještě před zahájením závodu.

Příklady otázek k reflexi:

- Jak jste postupovali při výrobě samostřílu?
- Jak jste byli spokojeni s množstvím materiálu, který vám byl přidělen?
- Kdo přišel s prvotní myšlenkou, jak samostříl postavit?
- Jaké jste měli problémy při sestavování samostřílu?

ZÁVĚR

Hlavní téma práce tvořily celotáborové hry. Cílem práce bylo zjistit, zda je možné zapamatovat si konkrétní fakta prostřednictvím celotáborové hry. Domnívám se, že cíl práce byl naplněn.

V teoretické části jsem se snažila přiblížit celotáborové hry a poukázat na možnosti, které by mohly vést k zapamatování si konkrétních fakt. Věnovala jsem se pojmu učení, který velice úzce souvisí s mým tématem. Text byl sestaven s pomocí odborné literatury, ale vkládala jsem do něj také mnoho vlastních zkušeností, které jsem získala při vytváření celotáborových her.

Cílem praktické části bylo zodpovědět výzkumný problém a 2 dílčí otázky. Jako metoda výzkumu mi posloužil didaktický test. Tato metoda mi přišla nejvhodnější, vzhledem k cíli práce. Didaktický test mi pomohl při zjišťování odpovědi na výzkumný problém: Přispěje celotáborové hra k zapamatování si konkrétních fakt z dějepisu? Ze skládaných sloupcových grafů, do kterých jsem výsledky testu zaznamenávala je patrné že, CTH přispěje k zapamatování si konkrétních fakt z dějepisu. Podařilo se mi získat odpověď i na 2 dílčí otázky. První dílčí otázka zněla: Pokud přispěje CTH k zapamatování si konkrétních fakt z dějepisu, zapamatují si děti tato fakta dlouhodobě? Stejně jako u výzkumného problému, tato odpověď byla kladná: ANO, některé děti si fakta zapamatují dlouhodobě. Jelikož byl test anonymní, nemohla jsem zkoumat výsledky u jednotlivých dětí. Prostřednictvím didaktického testu jsem také zjistila, že odpovědi mladších (7-11 let) a starších (12-15 let) dětí se od sebe lišily, a to z několika hledisek.

Didaktický test jsem dětem dávala osobně. Mělo to nesporné výhody v tom, že jsem si mohla zkontrolovat, zda děti pracují samostatně a následné vyhodnocení testu s dětmi mi pomohlo pochopit dosažené výsledky. Moje postřehy a názory shrnuji v diskuzi, ve které se zabývám možnými vlivy a souvislostmi na výsledky didaktického testu.

Poslední část praktické části věnuji ukázkám her na rozvoj sociálních dovedností dětí. Tyto hry jsou mnohokrát ozkoušeny dětmi tábora a přidávám k nim metodická doporučení a příklady otázek k reflexi.

Už samotné vytvoření celotáborové hry zabere jejímu tvůrci mnoho času. Minimálně půl roku před táborem už musí mít jasno v cílech hry a měl by se soustředit na shánění rekvizit a informací potřebných ke hře. Celotáborová hra, která obsahuje

Praktická část

historická, přírodovědná nebo zeměpisná fakta, je pro tvůrce ještě náročnější. Přesto se domnívám, že se vyplatí do ní investovat čas. Jak ukázaly výsledky didaktického testu, děti si mohou, při správném vedení a motivaci, mnoho odnést a tyto poznatky dále uplatnit ve škole nebo v běžném životě. Mým osobním přáním je, aby tato diplomová práce inspirovala další programové vedoucí táborů k realizaci obdobných celotáborových her a děti byly obohaceny o zajímavé vědomosti.

Přínos práce shledávám v tom, že se mi podařilo zjistit, zda si děti mohou odnést nové vědomosti z celotáborové hry. Touto prací jsem si udělala zpětnou vazbu sama sobě, utřídila jsem si teoretické poznatky o CTH, zjistila nové informace a namotivovala se pro tvoření dalších poučných CTH.

POUŽITÁ LITERATURA:

- ČÁP, J. *Psychologie výchovy a vyučování*. Praha: Karolinum, 1993. 415 s. ISBN 80-7066-534-3.
- FINDEJS, J. *Analýza programové náplně na letních dětských táborech – Diplomová práce*. Brno 2009
- FINK, Eugen. 1993. *Hra jako symbol světa*. Praha: Československý spisovatel, 1993. 268 s. ISBN 80-202-0410-5.
- FONTANA, D.: *Psychologie ve školní praxi*. Praha: Portál, 1997. 384 s. ISBN 80-7178-063-4.
- HANUŠ, R., CHYTILOVÁ, L. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada Publishing, a.s., 2009. ISBN 978-80-247-2816-2.
- HARTL, Pavel, HARTLOVÁ, Helena. *Psychologický slovník*. 1. vyd. Praha: Portál, 2000. 774 s. ISBN 80-7178-303-X.
- HERMOCHOVÁ, S. *Hry pro dospělé*. Praha: Grada Publishing, a.s., 2004. 160 s. ISBN 80-247-0817-5.
- HOUŠKA, T. *Škola je hra*. 2. vyd. Praha: T. Houška, 1993. 259 s. ISBN 80-85787-25-3.
- HRKAL, J., HANUŠ, R. *Zlatý fond her II*. Praha: Portál, 1998. ISBN 80-7178-153-3.
- CHOUR, J. *Receptář her*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-388-9.
- JEŘÁBEK O., BÍLEK, M.: *Teorie a praxe tvorby didaktických testů*. 2. vyd. Olomouc. Univerzita Palackého, 2010. 92 s. ISBN 978 – 80 – 2494 – 1.
- KAČER, J. *Edice tábor 10: Celetáborové hry*. Brno: 2005. ISBN 80-86560-86-4.
- KASÍKOVÁ, H., VALIŠOVÁ, A.: *Metody vyučování*. Praha: Grada Publishing, 2007. ISBN 978-80-247-17340
- KLUSÁK, M., KUČERA, M.: *Dětské hry – games*. Praha: Karolinum, 2010. ISBN 978-80-246-1758-9

Praktická část

- KOTRBA, T., LACINA, L. *Praktické využití aktivizačních metod ve výuce*. 1. vyd. Brno: Společnost pro odbornou literaturu Barrister & Principal, 2007. 186 s. ISBN 978-80-87029-12-1.
- KOVALIK, S., OLSEN, K., D. *Integrovaná tématická výuka*. Kroměříž: Spirála, 1995. 304 s. ISBN 80-901-8731-5.
- LOKŠOVÁ, I., LOKŠA, J. *Pozornost, motivace, relaxace a tvořivost dětí ve škole*. Praha: Portál, 1999. ISBN 80-7178-205-X.
- MAŇÁK, J., ŠVEC, V. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003. 219 s. ISBN 80-7315-039-5.
- MILLAR, S. *Psychologie hry*. Praha: Panorama, 1968. ISBN 11-039-7802/9.
- MIŠURCOVÁ, V., Fišer, J., Fixl, V. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1989.
- MONATOVÁ, L. *Dětská hra*. Brno: OMEP a Univerzita J.E.Purkyně 1977.
- NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Praha: Portál, 2007. 325 s. ISBN 978-80-7367-276-8.
- PELIKÁN, J. *Základy empirického výzkumu pedagogických jevů*. Praha: Karolinum 1998. 270s. ISBN 80-7184-569-8.
- PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. 4. aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2003. 322 s. ISBN 80-7178-772-8.
- REITMAYEROVÁ, E., BROUMOVÁ, V. *Cílená zpětná vazba: metody pro vedoucí skupin a učitele*. 1. vyd. Praha: Portál, 2007. 173 s. ISBN 978-80-7367-317-8.
- STERNBERG, ROBERT J. *Kognitivní psychologie*. Praha: Portál, 2002. 632 s. ISBN 80-7178-376-5.
- SUCHÁ, J. *Cvičení paměti pro každý věk*. Praha: Portál, 2007. 176 s. ISBN 978-80-7367-199-0.
- SVATOŠ, V. *Tak co, jak to šlo? Aneb Miniškola skupinových rozborů*. Gymnasion, Praha: Prázdninová škola Lipnice, 2006, č. 5. ISSN 1214-603.
- WARMER, P. *6x25 her rozvíjejících schopnosti a dovednosti dítěte*. Praha: Portál, 2005. 186 s. ISBN 80-7178-902-X.
- ZAPLETAL, M. *Velká encyklopedie her. Hry v přírodě*. 2.vyd. Praha: Leprez.