

**Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Institut mezioborových studií**

Didaktické hry ve výuce

Bakalářská práce

Vedoucí práce:

PaedDr. Libuše Mazánková, Dr.

Vypracoval:

Patrik Koucký

Brno 2006

Prohlašuji, že jsem závěrečnou bakalářskou práci na téma:

Využití didaktických her ve výuce

vypracoval samostatně na základě konzultací a následků a použil jen literaturu uvedenou v seznamu, který je k práci přiložen.

.....
Patrik Koucký

Poděkování

Děkuji PaedDr. Libuši Mazánkové, Dr. za odborné vedení závěrečné písemné práce.

Dále děkuji Základní škole T. G. Masaryka Drásov za možnost realizace náslechnů ve vyučovacích hodinách.

Brno, 26. 2. 2006

Patrik Koucký

Obsah:

1. Úvod	3
1.1 Obecné pojetí didaktické hry	3
1.2 Požadavky na didaktickou hru	6
1.3 Aktivizace žáka ve výuce	7
1.4 Komunikace ve výuce	10
2. Didaktická hra z hlediska psychologického a pedagogického	12
2.1 Vedení a výběr hry	13
2.2 Místo a organizace hry ve vyučování	14
2.3 Motivace her	15
2.4 Hodnocení her	15
3. Struktura didaktické hry	17
3.1 Úkol (cíl)	17
3.2 Vlastní hravá činnost	17
3.3 Pravidla	18
3.4 Závěr, vyhodnocení hry	18
4. Didaktické hry napomáhající rozvoji smyslového vnímání	19
4.1 Hry k rozvoji zrakového vnímání	19
4.2 Hry k rozvoji sluchového vnímání	20
4.3 Hry k rozvoji hmatu	21
5. Didaktické hry intelektuální	22
5.1 Hry k rozvoji paměti	22
5.2 Hry k rozvoji pohotovosti a představivosti	23
5.3 Hry k rozvoji pozornosti	24
6. Didaktické hry k rozvoji řeči	25
6.1 Hry k rozvoji artikulace	25
6.2 Hry k rozvoji slovní zásoby	26
7. Didaktické hry k rozlišování hlásek a písmen	27
8. Didaktické hry se slabikou	29
9. Didaktické hry se slovy	30
10. Didaktické hry na kontrolu porozumění	31

11. Analýza vyučovacích hodin českého jazyka na 1. stupni ZŠ	32
11.1 Význam českého jazyka na 1. stupni ZŠ	32
11.2 Osnovy českého jazyka v jednotlivých ročnících	33
12. Zásobník didaktických her pro žáky 1. stupně ZŠ	37
13. Závěr	48
14. Resumé	50
15. Anotace	51
16. Literatura	52
17. Přílohy	53

1. Úvod

1.1 Obecné pojetí didaktické hry

**Hra je pro dítě prací,
je jeho povoláním,
jeho životem.**

P. Kergomard

Pokud budeme hledat nejstarší metody učení a učení se, zákonitě se setkáme s pojmem hra. Obecně se říká, že hra je stará jako lidstvo samo. To je ale nepřesné. Hrou se učí i mláďata živočichů, kteří jsou na této planetě mnohem déle než člověk. Děti se hrou učí přirozeně dříve, než je zasáhne jakékoliv strukturované a organizované pedagogické působení. Řada vzdělávacích koncepcí a přístupů uznává hru jako plnohodnotný a velice efektivní nástroj, používaný jako součást, a ne jako pouhý doplněk či nezávazný přívěsek vyučování.

V souvislosti se snahou činit školu přitažlivější a podřídit vyučování přirozeným potřebám dítěte je stále větší pozornost věnována i didaktickým hrám. Didaktická hra má specifický význam a účel. Je zdrojem motivace, zvyšuje aktivitu myšlení, rozumové úsilí a koncentraci pozornosti.

Didaktická hra je analogií spontánní činnosti dětí, která sleduje 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, 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, podporuje jejich tvořivost, pontaneitu, spolupráci i soutěživost, nutí je využívat různých poznatků a dovedností, zapojovat životní zkušenosti. Některé didaktické hry se blíží modelovým situacím reálného života.

Hra může velmi dobře pomáhat při rozvíjení sociálních vztahů, učí dítě komunikovat (verbálně i neverbálně), soucítit s druhými, spolupracovat, získávat kontrolu nad svým jednáním a schopnost sebereflexe, naučit ho žít s druhými lidmi.

Činnost při hře a její pravidla jsou podřízeny určitému didaktickému cíli, a proto je třeba:

- respektovat věkové a individuální zvláštnosti,
- vycházet z vědomostí a zájmu dětí,
- obsah hry musí být adekvátní prostředí, pomůckám a metodám,
- dobrá organizace, jasné vysvětlení pravidel a jejich dodržování,
- vyhodnocení, zda hra splnila stanovený cíl.

Jestliže dodržujeme tato základní pravidla, můžeme předejít mnohým konfliktním situacím, pocitům hořkosti, někdy i pláči. Dospělý musí zasahovat vždy velmi citlivě, nenásilně a taktně. Nikdy bychom neměli hru nevhodně přerušovat nebo ukončovat, zesměšňovat nebo ponižovat dítě, které nezvládlo úkol nebo prohrálo. Při hře by mělo mít dítě pocit uspokojení a radosti.

Didaktickou hrou rozumíme hru, pomocí které lze snadno a rychle během vyučování i mimo něj fixovat žákům nějaký okruh poznatků či dovedností. Použití didaktické hry musí být pro žáky natolik přitažlivé, aby si vlastně ani nevšimli, že se učí. Poznátky se tak fixují jaksimimochodem a „zapisují se“ do dětské mysli daleko hlouběji, než je tomu při používání „klasického“ způsobu obvyklých metod memorování, direktivního poučování.

Didaktická hra by měla působit celkově vyváženě. Činnost nemá být určena jen pro jednoho nebo několik málo vyvolených, zatímco ostatní budou odkázáni do role pasivních diváků. Hra by neměla ani preferovat a v pocitu vítězství utvrzovat stále stejné žáky (někdy utvrzuje i v neoprávněném, přehnaném sebehodnocení). Jednou z možností, jak tomu předejít, jsou činnosti, kdy žáci pracují v homogenních skupinách. V nich je charakter řešených úkolů diferencovaný v závislosti na vědomostní úrovni kolektivu. Žák zde soutěží s výkonnostně vyrovnanými partnery a ví, že v rámci své skupiny může vyhrát. Rovněž v heterogenních skupinách (které jsou vzájemně vyrovnané co do svých pracovních možností) může slabší počtář prožít úspěch spolu se svou vítěznou skupinou. Oba způsoby dávají naději na úspěch každému, a tím pádem

motivují a aktivizují všechny žáky bez ohledu na jejich vědomostní „zařazení“ ve třídě. Případný kladný výsledek přináší radost. Může však být samotným žákem zpochybnitelný: „Nezvítězil jsem já, ale celá skupina“. „Pracoval jsem v té nejslabší skupině“.

Existují však i hry, při kterých je úspěch nezpochybnitelný. Jedná se o didaktické hry s tzv. podílem náhody. U většiny z nich lze míru náhody korigovat. Jistou část „podílu náhody“ má v rukou samotný řešitel, určitý díl závisí na učiteli (např. hry KOSTKY). Her, které nabízejí i méně úspěšným počtářům šanci uspět, není mnoho. Učitel by je však měl vyhledávat a občas zařazovat do vyučování jako významný podíl k posílení pozitivního hodnocení všech žáků. (Houška, 1995)

Obrovskou výhodou použití didaktické hry je zcela jednoznačně pozitivní motivace žáků. Dětská mysl je velmi výrazným způsobem otevřena vnímání a vstřebávání nových a nových poznatků. Děti se chtějí učit, zcela přirozeně jsou zvědavé, vlastně na cokoli, co jim přijde „pod nos“. Způsob výuky v našich školách však je tradičně uzpůsoben spíše tak, aby tuto přirozenost v dětech potlačoval:

Udělal jsi chybu? - trest! Zmýlil ses? - trest! Nenaučil ses? - trest!

Naše výuka je opravdu založena na trestu za chybu. Přitom každý dobrý psycholog potvrdí, že chyba je velmi významný a hlavně pozitivní činitel při procesu učení. (Pišlová, 1996)

Didaktické hry, využitelné při současné školské koncepci plné direktiv učebních plánů, osnov, přání školních inspektorů a ostatních učitelů nadřízených orgánů, musí splňovat jistá kritéria. Řada vzdělávacích koncepcí a přístupů uznává hru jako plnohodnotný a velice efektivní nástroj, používaný jako součást, a ne jako pouhý doplněk či nezávazný přívěsek vyučování. Hrou se dnes učí nejen děti – hry se používají při výcviku armády a policie, při tréninku manažerů i rozvoji specifických dovedností zaměstnanců a pracovníků mnoha oborů.

Prostřednictvím didaktické hry se učí dítě řešit také konkrétní problémy, konfliktní situace a učí se adaptovat na nové podmínky.

Cílem mé bakalářské práce je sledování vlivu didaktických her na výuku žáků na 1. stupni základní školy, zjištění vhodnosti zařazení didaktických her do jednotlivých etap vyučovací hodiny a posouzení, zda didaktická hra je pro výuku přínosem a do jaké míry je u žáků efektivnější při osvojování si probíraného učiva.

1.2 Požadavky na didaktickou hru

Didaktická hra klade velké nároky na přípravu ze strany učitele. Na tom závisí i její úspěch. Při jejím sestavování a přípravě na vyučovací hodinu musí učitel promyslet její obsah, její místo ve struktuře hodiny a metodiku jejího provedení – tj. cíl, materiály a pomůcky pro hru, dobu trvání, organizaci žáků, seznámení s pravidly, závěr hry a vyhodnocení. Učitel si musí promyslet, které vědomosti a návyky se v průběhu hry budou formovat (včetně výchovných cílů, jako např.: výchova vůle a paměti, vzájemná pomoc,.....)

Nejčastěji trvá didaktická hra 5 – 10 minut, ale může trvat i déle. Hry mohou být organizovány pro jednotlivce, skupiny 2 – 6 členné, ale i pro celé třídy nebo školy. Didaktickou hru zahajuje učitel vhodným úvodem – motivací. Uvede její název a námět, určí úkoly, vysvětlí pravidla, objasní funkci rozhodčího a způsob řešení sporů a uvede čas zahájení a ukončení hry a podmínky vítězství. Učitel rozdělí žáky do skupin pokud možno rovnocenných. Na daný povel začnou žáci hrát. Učitel hru řídí tak, aby nepůsobil rušivě.

Je důležité dbát následujících zásad:

A) Didaktická hra musí být jednoduchá v přípravě.

Učitel nemůže svůj nabitý program ve vyučovací hodině strávit několik minut tím, že bude hru chystat. Hra by též měla být nenáročná na domácí přípravu – i učitelé žijí také pro něco jiného než pro školu.

B) Hra musí mít jednoduchá pravidla.

Na vysvětlování složitých pravidel není v hodině čas a děti by se navíc soustředily více na hru než na učivo, jež chce učitel touto cestou fixovat.

C) Hra musí v každém případě sloužit pouze k procvičování,

k fixaci poznatků či dovedností, které žáci získali jiným způsobem. Nelze cokoliv vysvětlovat pomocí didaktické hry, neboť čím je dítě menší, tím více potřebuje používat vizuální paměťové asociace – i ryze abstraktní pojmy nabývají v dětských

„hlavinkách“ podobu konkrétních, vizuálních představ. Dítě je pak schopno vysvětlovaný pojem si automaticky spojit spíše s onou hrou, nikoliv s tím, s čím pojem skutečně souvisí.

D) Hra samotná musí mít krátký průběh,

alespoň dílčích výsledků je třeba dosáhnout v krátké době. Trvá-li hra příliš dlouho, může mít přesně opačný důsledek, než bychom chtěli. Znuděný hráč nejen že přestává vnímat hru samotnou, získává i negativní postoj k opakované vyučovací látce. Tento postoj je navíc schopen „se zapsat“ i do podvědomí dítěte, takže se v myšlenkových pochodech mohou utvořit jisté blokády, které jsou schopny přetrvávat dosti dlouho.

E) Je dobře, když didaktická hra kopíruje nějakou „opravdovou“ hru,

kteřou děti dobře znají. U takového pexesa či Člověče, nezlob se asi nebude nutné nikomu dlouze vysvětlovat pravidla a po krátké ukázce se mohou všichni zapojit do hry. (Mégrierová, 1999)

1.3 Aktivizace žáka ve výuce

Didaktické hry musí mít vždy určitý výchovně vzdělávací cíl, k jehož plnění by mělo docházet převážně prostřednictvím vlastní činnosti žáků, proto patří k metodám aktivizujícím.

Mnohé výchovně vzdělávací práce přinesly různou efektivitu, proto je nevyhnutelné hledat efektivnější metody, které by umožňovaly vyučování žáků tvůrčím způsobem. Jejich cílem je hledání nových forem práce, které by žákům přinášely učivo přitažlivějšími formami a současně je aktivizovaly na příslušnou výuku. Jde především o působení učitele na žáka ve směru vyvolat u něj aktivitu, která na základě vhodných metod způsobuje dobrovolnou činnost žáka a tím jej více zapojuje do výchovně vzdělávacího procesu a vyvolává u něj tzv. horlivou činnost s cílem zvítězit nad ostatními spolužáky.

Při aktivizaci žáků je velice důležité respektovat vnější a vnitřní podmínky, na kterých je aktivita žáků ve výuce závislá, např. individuální předpoklady, motivace, okolní prostředí, apod. Velice výraznou úlohu zde hraje i osoba učitele, jeho zkušenosti, znalosti a samozřejmě i jeho celková osobnost. Učitel, zejména v předškolním věku vytváří po rodičích další významnou osobu ve výchově dítěte. Již v mateřské škole je zapotřebí klást na funkci učitele důraz, neboť právě zde si dítě vytváří postoj k budoucí výchovně vzdělávací aktivitě.

Učitel, který aktivizuje žáka, vytváří velice důležitý předpoklad pro jeho samostatnou práci a tedy i jeho celkovou tvořivou činnost. Snaha učitele o aktivizaci žáků by měla být jedním z hlavních pedagogických záměrů. Je však nezbytné aktivitu správně nasměrovat a přizpůsobit ji různým činnostem a různým předmětům, proto je úkolem učitele neustále hledat nové metody a prostředky, které vytváří rozmanitější učební hodiny. Pouhá aktivita žáka však ve většině případů nemůže zajistit efektivní učení, záleží tudíž i na snaze žáka učit se. Učitel by měl u žáka vytvořit kladný postoj k učení, neboť sebevětší aktivita může být jen aktivitou formální, výchovně neúčinnou.

Dalším důležitým motivačním činitelem je i samotné učivo, pro žáky by mělo být zajímavé, smysluplné a samozřejmě i srozumitelné a užitečné. Aby žáci aktivně získávali nové poznatky, byli tvořiví a pracovali samostatně, je nezbytné opřít se od encyklopedického pojetí výuky a soustředit pozornost učiva na současný život, uvádět příklady, které jsou pro žáky velice blízké. Není však správné, jednostranně se podíídit hledisku žáků, ale především respektovat skutečnost, že nově získané poznatky žák lépe váže na své zkušenosti a na řešení přiměřených problémových situací.

K tvořivé činnosti žáků je možno využívat rozmanitých organizačních forem, technik, výukových metod a v neposlední řadě i didaktických prostředků. Vhodně zvolená metoda přináší úspěšné řešení problému. Aktivizující moment ve výuce může přinést odklon od navyklého způsobu práce a u žáka vytvořit zvědavý zájem o řešení příslušných úkolů. Různé výukové metody je nezbytné používat u mladších žáků, neboť právě oni nemají vytvořenu potřebnou soustředěnost a zájem. V pozdějších chvílích se u nich může objevovat i únava a celková nechť k výuce. Nezastupitelné místo však má i samotné hodnocení, zejména pozitivní, které přináší motivační účinek. K samotné radosti žáků stačí většinou jen málo, uspět, být někdy

alespoň v něčem „první“. Při aktivní spolupráci se většinou mění pozice učitele ve srovnání s klasickými metodami, neboť se učitel stává žákům partnerem, respektive spoluaktérem. Jelikož se nejedná o stereotypní vyučování, u žáků mají tyto metody větší efekt a jsou pro ně samozřejmě přitažlivější a žáci jsou vůči učiteli otevřenější. (Petty, 1996)

Pro aktivní zapojení žáků do výuky existuje celá škála didaktických prostředků, zejména moderních technických prostředků (televize, video, počítač, magnetofonový a rádiový přístroj). Ukázalo se však, že technická zařízení působí aktivizačně hlavně momentem novosti, tedy problém aktivizace žáků zůstává nevyřešený, protože záleží především na podnětech pro žákovu účast na řešení problémů. Učitel musí tedy věnovat pozornost samotnému výběru aktivizačních prostředků. Jinak je tomu s počítačovou výukou, jejíž výukové programy jsou koncipovány tak, aby žáka vtáhly do výukové komunikace. Moderní technika neodsunuje zcela tradiční pomůcky do pozadí, protože v některých situacích jsou stále nenahraditelné a funkční. Např. klasický obraz umožňuje a vyžaduje intenzivní spolupráci žáka – vede k pozorování, srovnávání i k myšlení. Podobně je tomu i s jinými jednoduchými tradičními pomůckami, záleží jen na vynalézavosti, zájmu, na stanoveném cíli, představivosti apod.

Učitel může zintenzivnit aktivní účast žáků ve výuce především vytvořením dělené atmosféry, ale také přitažlivou formulací cíle výuky, využitím místních, regionálních jevů, navazováním na zkušenosti žáků, soutěživostí, pochvalou apod. Zdrojem zvýšené aktivity se mohou stát např. též mezipředmětové vztahy a souvislosti, které nabízejí nové přístupy k učivu, které bývá tradičně uspořádáno v izolované soustavě, spíše z vědeckého než praktického hlediska.

Výrazným prvkem ve výuce může být řešení problémových úloh, neboť je lze zařadit do všech typů vyučovacích hodin a i do všech fází vyučovací jednotky (při výkladu, procvičování, opakování). Řešení problémových úkolů lépe spojuje žáka s mimoškolním světem a seznamuje jej se skutečným životem.

Z výše uvedeného vyplývá, že aktivita žáků je sice nezbytným výchozím prvkem, který podmiňuje jakoukoliv činnost žáků, ale že aktivita se vždy projevuje v určitých konkrétních výstupech, které nabývají podoby různých učebních výkonů, projevů, forem práce, na vyšší úrovni jako samostatná práce nebo tvořivá činnost.

Aktivní zapojení žáků do učení vyžaduje učitelovu přípravu, neboť je důležité uvědomit si např. následující prvky:

- seznam otázek souvisejících s tématem výuky:
- které termíny by měly být vysvětleny,
- které osobnosti je třeba představit,
- otázky týkající se možných způsobů řešení určitých situací, otázky na něž se odpovídá výběrem z několika daných možností, týkajících se faktů, pojmů, postupů nebo pravidel jednání.
- požádat žáky, aby na otázky odpověděli, jak nejlépe dovedou
- vyzvat je, aby našli spolužáky, kteří odpověděli jinak než oni
- povzbudit je, aby si navzájem pomáhali
- svolat celou skupinu a projít odpovědi, a doplnit informace, které nikdo neznal

1.4 Komunikace ve výuce

Při aktivizaci žáků má samozřejmě nezanedbatelnou úlohu i samotná pedagogická komunikace, neboť právě ta slouží výchovně vzdělávacím cílům. Pokud je pedagogická komunikace plnohodnotná a optimální, zajišťuje příznivé emocionální klima, optimalizuje vztahy mezi žáky a učitelem, a žáky navzájem, vytváří dobré podmínky pro rozvíjení motivace žáků, je zde možnost využívat učitelovy zvláštnosti osobnosti a formuluje se tedy i celková osobnost žáka.

Pedagogická komunikace může být předem detailně promyšlena, a tedy i připravena. Má však podobu naprogramované komunikace. Tento druh komunikace nemá pro aktivizaci žáků přílišný význam, neboť vše je zde připravené, jde ve vytvořeném sledu a nepředpokládá žádné odchylky od plánovaného zaměření. Dále může být komunikace připravena pouze rámcově. Učitel má v ní větší volnost, může však předem odhadnout její směr, a proto ji též nemůže detailně připravit. V této druhé variantě může učitel vkládat do hodiny své vlastní postoje a očekávání. Komunikace však může být zcela nepřipravená, používá se v nepřipravených předem neočekávaných situacích. Tyto situace však bývají často emocionálně vypjaté, je v nich potřeba se vcítit do stavu ostatních a odhadnout vývoj událostí, možné důsledky

a pohotově i správně zareagovat.

Plně připravená a nepřípravená pedagogická komunikace je pouhým extrémem. Ve většině vyučovacích hodin má učitel připravenou učební látku a od ní se odvíjí i samotná komunikace, ale samozřejmě učitel předpokládá i odchylky od ní v návaznosti na aktuální situaci.

2. Didaktická hra z hlediska psychologického a pedagogického

Již J. A. Komenský ve své knize Škola hrou zdůrazňuje přednosti dětské hry. Vedle radosti z pohybu je to i vlastní svobodné rozhodování, společenský kontakt a celková příprava dítěte k vážným věcem.

Význam hry doceňovali i Platón, Aristoteles, Rousseau, Pestalozzi a další učenci, kteří zastávali názor, že výchova musí vycházet především ze zájmu dítěte.

Dítě vkládá do hry celou svou osobnost a často zapomíná, že je to jen „jako“. Také jazykové hry najdou své místo všude tam, kde jsou děti. Od náhodných hloučků na ulici až po žáky v třídních kolektivech. Rozdíly těchto seskupení musí však respektovat i hra. Náhodné, neorganizované skupiny dětí budou hrát spíše hry, které už někde hrály, budou si jejich pravidla bez záměru měnit a zjednodušovat.

Jiná situace bude všude tam, kde je dítě někým vedeno, protože jeho hra bude řízena, organizována. Hra se dále diferencuje v řízených skupinách dětí, a to podle velikosti skupin, jejich cíle a míry organizovanosti.

Čím je skupina větší a méně organizovaná, tím volíme jednodušší a kratší hru. Naopak nejkomplicovanější hry hrajeme s malou skupinou zkušených hráčů, které dobře známe.

Ve škole se také bude lišit hra zařazená do vyučovací hodiny od hry z doučovacích cvičení. Cílem první je především rychle obnovit pozornost dětí, zaujmout je, něco je naučit, procvičit látku apod. Hra musí být hlavně účelná a účinná, pokud možno krátká. Většinou se do ní zapojují všichni žáci, nesmí tedy příliš uvolnit kázeň ve třídě. (Petty, 1996)

Při doučování má hra nejen naučit, ale hlavně zaujmout, ukázat žákovi cestu k jazyku, najít jeho vztah k předmětu, který mu nejde, a proto ho ani nebaví. Hra zde pomůže slabému žákovi překonat strach z chyb, nedostatků, apod. Při doučování můžeme dokonce volit pro jednotlivé žáky takové hry, které pomohou odstranit právě jejich nedostatky. K tomuto účelu se zvláště dobře hodí také vyučovací programy.

V každé situaci, v každém kolektivu má však jazyková hra vytvářet příjemnou atmosféru, vovolat zájem a aktivitu dětí, vést je k tvořivosti, něčemu je naučit a především je učit lásce k mateřskému jazyku.

2.1 Vedení a výběr hry

Hru začínáme například slovy „*pojďme, budeme si hrát*“ a ne „*dnes si zahrajete*“. A také, pokud to hra dovoluje, hrajeme společně se svými svěřenci. Měli bychom se stát dobrými, poctivými hráči nejen v hrách, které připravujeme, ale i v těch, které děti samy vymyslí, a to i v případě, že jsou třeba nedomyšlené, legrační....

Před každou hrou je nutné vždy jasně a přehledně vysvětlit pravidla, pokud možno s názorným příkladem. Pro jistotu si vždy ověříme, zda všichni hru pochopili a zeptáme se, jestli hráči nemají nějaké otázky. Předjdeme tak hádkám a bezradnosti během hry.

Po každé hře musí následovat vyhlášení výsledků. To je veřejné hodnocení hráčů. Potom následuje ještě hodnocení, při kterém by si vedoucí hry (učitel) měl odpovědět postupně na otázky:

- *Splnila hra účel?*
- *Hrály děti rády a s nadšením?*
- *Není třeba pravidla hry nějak upravit?*
- *Hrály děti poctivě?*

Všechny odpovědi na tyto otázky vypovídají o kvalitě naší práce. A to i otázka poslední. Nepoctivá hra nemusí být vždy zaviněna špatným charakterem dítěte, ale také třeba nesprávným pochopením hry, její nepřiměřenou náročností, přílišným důrazem a výsledky apod., ale i nedostatečnou péčí o čestnou, poctivou hru. (Pišlová, 1996)

Získané poznatky o vedení každé hry i chování dětí během ní si zapisujeme k jejím pravidlům a příště jich třeba využijeme.

Hru vybíráme podle stanoveného cíle, vyučovacího a výchovného, věku a počtu dětí, jejich jazykových schopností a dovedností, podle času, který můžeme hře věnovat, i podle prostředí, kde bude hra probíhat. Přihlédneme i k typu daného dětského kolektivu a jeho zvláštnostem. Pro usnadnění výběru mezi hrami je v úvodu každé hry její stručná charakteristika umožňující rychlou orientaci.

Je třeba upozornit, že i nejlépe vybraná hra, která není předem dobře připravená, promyšlená a hlavně, kterou učitel nepřipravuje rád, nemá naději na úspěch a naopak, i když je hra připravená pečlivě a s láskou, ale nepřijde vhod hráčům, nebývá úspěšná.

V souvislosti a s výběrem hry je třeba si položit také tyto otázky:

Jak často hrát nové hry?

Jak a kdy hry opakovat?

Kdy hrát stejnou hru a proč?

Může být nová hra obměnou staré?

Odpovědi nejsou jednoznačné. Záleží na tom, kdy a kde hry hrajeme, jaký je kolektiv hráčů i na hrách samotných. (Pišlová, 1996)

Některé hry jsou jednorázové, opakovat je nelze. Hra totiž nemá primární úlohu v tom zahrát si, jejím úkolem je především naučit nové a upevnit staré poznatky, aktivizovat žáka a díky radikální změně činnosti, která při hře nastává, je hra pro žáky i jistým druhem odpočinku. Hra hraná ve škole má být pro děti také podnětem, mohou si ji znovu zahrát o přestávce, ve volném čase. Navíc nám v opakování her ve škole brání různý typ učiva i časové omezení výuky.

2.2 Místo a organizace hry ve vyučování

Hru můžeme využít v každé fázi vyučovací hodiny – může motivovat žáky, může být součástí výkladu nového učiva. Využíváme ji však hlavně při procvičování, opakování a někdy i při prověřování znalostí žáků.

Jako motivační hru volíme krátkou, zábavnou, třeba i veselou hru, která v dětech probudí zájem a touhu po poznání. Motivační hru většinou nehodnotíme, hraje ji celá třída dohromady nebo naopak pouze jeden hráč, hrajeme jen jedno kolo hry apod.

Při výkladu nového učiva je zvlášť vhodné použít takovou hru, při které žáci řeší určitý problém a potom ze svého postupu mohou vyvozovat správné řešení daného úkolu (tzv. problémové vyučování).

Nejčastěji využíváme hru k procvičování a opakování učiva. V této fázi přispívá hra k aktivizaci žáků, upevňuje probranou látku pro děti zábavnou formou. Do této části vyučovacího procesu můžeme zařadit téměř každou hru, která se vztahuje k právě probíranému učivu. Dokonce z každého cvičení je možné udělat hru nebo soutěž.

Zatímco při procvičování hrají vždy všichni žáci, při prověřování znalostí žáků hraje většinou jen jeden žák nebo dvojice.

Pro úspěch hry ve vyučování je důležitá její správná, předem promyšlená organizace.

2.3 Motivace her

Pro hry je příznačná krátkodobá motivace. Může být verbální (vyprávěný příběh), vizuální (film, obrázek) nebo kombinovaná (vyprávění s dokumentací). Poslední dva typy bývají většinou účinnější.

Motivace má velký podíl na výkonu každého hráče, a proto by neměla chybět u žádné hry. Doba, kdy vedoucí hry motivuje hráče, nesmí být příliš dlouhá (2 – 5 min.). Motivace má vždy obsahovat nějaký nový prvek, má být zvláštní, alespoň něčím jiná než byly motivace předchozí. (Pišlová, 1996)

U her existují v podstatě dva druhy motivace: fantastická, která vychází např. z pohádky, vymyšleného příběhu a umožňuje tak dětem rozvinout jejich představivost, fantazii a motivace reálná, která vypovídá např. o historických postavách, skutečných událostech nebo o běžném životě dospělých a dětí. Pokud je to možné, vše dokládáme i autentickým dokumentačním materiálem (článek z novin, fotografie apod.)

2.4 Hodnocení her

Můžeme rozlišit hodnocení průběžné, které se tvoří po dobu trvání celé hry (hodnoceno je každé kolo hry, jednotlivé úseky, atd.), a celkové hodnocení, kterým každá hra končí.

Nejčastěji se při hrách hodnotí pomocí kladných nebo trestných bodů. Větší přitažlivost však pro děti má jiné hodnocení, které spojuje části hry v jeden celek, má úzkou spojitost s motivací, dává hře svou specifikaci.

Hraje se o něco konkrétního (o korálky, dřívka, razítka,...).

Toto hodnocení má několik výhod:

- není třeba, aby vedoucí hry stále přepočítával a odečítal body, děti prostě dostávají a vracejí předměty,
- hodnocení je viditelné, každý hráč je může dobře sledovat,
- hodnocení může být i součástí motivace hry,
- takovým hodnocením se může každé cvičení změnit v napínavou přitažlivou hru.

Např.:

Bodování pomocí předmětů

..... korálky, barevné lístky, vystřižené číslice místo známek, žetony s čísly

Bodování pomocí natištěných razítek

..... je to velmi přitažlivé a přitom pro vedoucího hry velmi jednoduché

Dalším jednoduchým způsobem hodnocení je **šplhání prádelních kolíčků** se jmény dětí nebo lépe se znaky dětí po textilním centimetru (1 cm = 1 bod).

Pro hry skupin se velmi dobře hodí **přikreslování** nějakého obrázku na tabuli, např. šupin kouzelné rybce nebo postupné kreslení postavy. Menší děti si mohou místo bodů zase vybarvovat části obrázku, který dostaly. Skupiny mohou stejným způsobem získávat části fotografie nějaké známé osobnosti apod.

Jindy můžeme body nahradit například slovy (písmeny) citátu nebo kousky delšího textu. Nemusíme tak hodnotit vždy jen hru, ale i práci v hodině, splnění domácího úkolu apod.

3. Struktura didaktické hry

3.1 Úkol (cíl)

Úkol didaktické hry je vždy podřízen vzdělávacímu cíli, proto jej stanovuje učitel. Vyvolává zájem žáků, aktivizuje jejich pozornost a zprostředkovává poznatky. Dává didaktické hře smysl, což je důvod, proč se taková hra sestavuje a využívá. V didaktických hrách se uplatňují úkoly, při jejichž plnění si žáci osvojují a upevňují vědomosti, dovednosti a návyky. Velmi náročné nebo naopak velmi jednoduché úkoly však žáky neaktivizují. (Petty, 1996)

3.2 Vlastní hravá činnost

Vlastní hravá činnost jako další část didaktické hry má pro žáka největší význam. Učitel využívá hru pro její didaktický úkol, ale žák ji hraje hlavně pro zajímavou činnost. Právě hravá činnost je tím, co dělá hru hrou. Bez hravé činnosti by didaktický úkol ztratil pro žáky půvab a nepodněcoval by jejich aktivitu. Hravou činností se dosahuje didaktického cíle – řeší se zadaný úkol. V didaktické hře musí být přesně vymezeno, co má žák dělat, aby pro něj tato činnost byla dostatečně zajímavá a přitažlivá. Vhodná je didaktická hra, při které žák ani nepozoruje, že plní určitý úkol, záměr. Hravá činnost více či méně maskuje a zakrývá didaktický cíl hry. Žák musí převážně cítit, že si hraje, ne že se učí. Hravý prvek musí navenek dominovat nad vlastním úkolem. (Petty, 1996)

Hravá činnost umožňuje zařadit do vyučovacích hodin i takové úkoly, jejichž plnění by jinak bylo velmi suchopádné a abstraktní, např. osvojování si číslovek nebo jiných matematických pojmů.

3.3 Pravidla

Pravidla jsou další nezbytnou součástí didaktické hry, neboť organizují hravou činnost tak, aby se skutečně zaměřovala na plnění daného úkolu. Žák dostává přesné instrukce, jak si má ve hře počínat, co může a nesmí dělat.

Pravidla zabraňují tomu, aby se hra vyvíjela živelně. Tím, že pravidla přesně organizují činnost žáka, zvyšují přitažlivost hry. Většinou právě porušení pravidel zbavuje hru zajímavosti a radostného napětí. Například mají v didaktické hře žáci zjistit věk krokodýla, který je nakreslen ze samých číslic. Stačí nedodržet pravidlo – tj. prozradit věk a hra se stává nepřitažlivou. (Petty, 1996)

Pravidla jsou opěrným bodem pro myšlení a jednání žáků. Proto musí být stručná, jasná a přesná. Musí poskytovat možnost kontroly a sebekontroly. Aby didaktická hra byla hrou, musí pravidla zdůrazňovat některý citový prvek (např. soutěživost – kdo dříve, kdo lépe, kdo více, aj.).

3.4 Závěr, vyhodnocení hry

Je nezbytné, aby didaktická hra byla ukončena vyhlášením výsledku – *zhodnocením* účasti jednotlivých žáků, popřípadě skupin, družstev nebo celé třídy. Ukončení je vlastně kontrolou, jak žáci zachovali pravidla a splnili úkol, který jim byl zadán.

Závěr hry obvykle směřuje k celkovému hodnocení činnosti žáků při hře, popřípadě k odměňování účastníků, kteří podali nejlepší výkony. Je nutné, aby byl výkon žáků ve hře hodnocen co nejpozitivněji. Hodnocení do značné míry určuje, zda se budou probouzet žákovy zájmy o poznávání a zda si žák předmět oblíbí. Z toho však plyne, že didaktické hry by měly být voleny tak, aby v nich našli uspokojení z činnosti jak výborní, tak průměrní žáci.

Hra by nikdy neměla vyústit do závisti a nevraživosti mezi žáky nebo do podceňování schopností jednotlivých účastníků. Rozčarování ze hry snižuje její racionální výchovné využití. (Petty, 1996)

4. Didaktické hry napomáhající rozvoji smyslového vnímání

Cílem těchto her je rozvoj smyslů, které mají velký význam pro výuku čtení a psaní. Učiteli dávají prostor pro sledování dětí a často za jejich pomoci jsou odhaleny skryté smyslové vady, které mohou být příčinou neprospěchu ve čtení a psaní v 1. ročníku. (Santlerová, 1995)

4.1 Hry k rozvoji zrakového vnímání

Pro výcvik zrakového vnímání v přípravě na počáteční čtení jsou stanoveny tyto hlavní úkoly:

- dítě si musí udržovat směr pohybu očí zleva doprava (příprava na sledování textu v řádce) a dále se musí naučit sledovat objekty ve směru shora dolů (příprava na přechod z jedné řádky na druhou),
- učí se zachycovat za určitou vymezenou dobu stále větší počet objektů,
- musí se naučit stále rychleji rozlišovat jednotlivé prvky ve skupinách.

Příklad:

Hra „Mozaika“

(spojování tvaru s barvou)

Nejprve necháme děti skládat vlastní obrázky, později doporučujeme skládat podle předlohy. Lze zařazovat i tvary písmen, i když dítě neumí číst.

Obměny: práce a) s obrázkovými kostkami

b) s vyřezávanými skládačkami

4.2 Hry k rozvoji sluchového vnímání

Pro výuku čtení je nezbytné cvičení fonematického sluchu. Děti se učí rozlišovat výšku tónů a zvuků, rozlišovat jednotlivé hlásky nebo skupiny hlásek (analýza hlásek ze slov, slabik ze slov a slov z vět), diferencovat podobné zvuky, určovat sílu zvuků.

Velice důležitá je také aktivita učitele, který může zvýšit přitažlivost her využitím didaktické techniky změnou prostředí například na vycházce, v přírodě, v lese nebo ve městě. Vhodnou pomůckou jsou hudební nástroje. (Santlerová, 1995)

Příklad:

Hra „Na kukačku“

Žák jde za dveře. Ostatní se domluví, kdo bude dělat kukačku. Úkolem je uhádnout, kdo v lavici zakukal. Poznaný žák nastoupí na místo „hadače“.

Hra „Kde je budík?“

Určený žák hledá ukrytý budík podle tikotu.

Hra s krabičkami

Do krabiček stejného tvaru a velikosti vložíme různý obsah (hrášek, kamínky, mince, aj.). Dětem ukážeme předem obsah krabiček a pak krabičky promícháme. Děti podle zvuku hádají, co která krabička obsahuje.

Hra „Pejsku, ozvi se!“

Před zahájením hry určíme, které zvíře bude každé dítě představovat. Děti například dostanou kartičku s obrázkem nebo lístek, na kterém je napsáno jméno zvířete. Jedno dítě je otočeno zády ke skupince dětí a přiměřeně vzdáleno. Hledá svého ztraceného pejska (kočičku, ovečku aj.). „Pejsku, kde jsi?“ Když uslyší zaštekání, otočí se a určuje, kdo je pejsek.

4.3 Hry k rozvoji hmatu

Při čtení a psaní má i rozvoj hmatu důležité místo. Rozvoji jemné motoriky přispívají specifické činnosti jako je mačkání papíru, vytrhávání, modelování, stříhání, navlékání korálků, práce se stavebnicí, manipulace s drobnými předměty, výroba písmen z těsta a jejich případné upečení. Při prvním seznamování s tvarem písmene má velký význam kontakt s hmotou. Doporučuje se proto vyrývání tvarů písmen do měkkých materiálů nebo do písku, který mají děti na pískovém stole nebo na tácku. (Santlerová, 1995)

Příklad:

Hra „Co je v pytlíčku?“

Žák má za úkol poznat všechny věci, které jsou v pytlíčku.

Obměna:

- má za úkol vybrat jen věci kulaté, hladké aj.

Hra „Co je to?“

Žák má zavázané oči a děti mu přinášejí různé předměty, které musí správně určit. Dítě by mělo slovně komentovat své pocity.

Hra „Oprav písmenko“

Učitel rozdá dětem písmenka vyrobená z měkkého drátu, která mají špatný tvar. Děti slovně popíší chybu a písmenko opraví.

Hra „Na slepého“

Hru hrajeme ve dvojicích. Jeden z dvojice je průvodcem a vede opatrně spolužáka, který má zavázané oči. Dítě má hmatem poznat, ve které části místnosti se nachází (u tabule, u stolku atd.). Tato hra klade zvýšené nároky na bezpečnost.

5. Didaktické hry intelektuální

Zde můžeme zařadit hry, které kladou největší nároky na rozvoj myšlení (hádky, hlavolamy, rébusy, skládky, příběhy s otevřeným koncem aj.), hry na odhalování vztahů podobnosti, nadřazenosti, seskupování, hry na rozvoj pozornosti, paměti, pohotovosti a představivosti.

U dětí až do 12 let je základem pochopení a zapamatování manipulace. Naše školství stále ještě klade obrovský důraz na paměť. Jsou především oceňovány encyklopedické znalosti, které dítě velmi brzy zapomíná, a které si může kdykoliv vyhledat, jestliže ho naučíme pracovat s literaturou. Zejména v mladším školním věku musíme vést žáky k tvořivosti, rozvoji fantazie a snaze realizovat své vlastní plány a nápady. U dětí v 1. ročníku si mnohdy můžeme všimnout nesoustředěnosti a roztěkanosti dětí. Jsou to vlastnosti, které mohou negativně ovlivnit výkon dítěte ve výuce čtení a psaní. Mnozí učitelé nerozlišují, kdy dítě nezvládlo úkol proto, že je nad jeho síly, a kdy ho nezvládlo z jiných příčin (nesoustředěnost, únava aj.). Je tedy dobré pozorně sledovat projevy a schopnosti jednotlivých žáků v příběhu didaktických her. (Santlerová, 1995)

5.1 Hry k rozvoji paměti

Příklad:

Hra „Kdo si zapamatuje nejvíc?“

Učitel přikryje na stole šátkem určitý počet předmětů a žáci si mají po krátkém odkrytí šátku zapamatovat co nejvíce předmětů. Využít můžeme obrázků na magnetické tabuli.

Hra „Byl jsem v lese ...“

Úkolem žáků je zapamatovat si co největší počet slov. Učitel uvede hru: „Byl jsem v lese a viděl jsem tam veverku.“ Ukáže na dalšího žáka, který zopakuje slovo

a přidá k němu další. Vyhrává žák, který si zapamatoval nejvíce slov.

Obměny:

- byl jsem v ZOO
- byl jsem na nákupu
- byl jsem ve městě.....

5.2 Hry k rozvoji pohotovosti a představivosti

Příklad:

Hra „Právě naopak“

Cvičení protikladů. Učitel říká slova a děti určují slova opačného významu: černý – bílý, vysoký – nízký, široký – úzký.

Hra „Kdo je to?“

Děti se snaží podle popisu uhádnout např. pohádkovou postavu, zvíře, spolužáka. Žáci charakterizují vybraný objekt jednou větou, ale nesmí prozradit jeho jméno.

Např. Je to zelené a kuňká to.

Obměna:

Nač myslím?

Učitel popisuje předmět a jeho využití a děti hádají, co to je.

Hra „Kuba řekl“

Žáci plní jen příkazy, které začínají slovy „Kuba řekl“. Jestliže uvedený příkaz chybí, nesmí ho děti vykonat.

Hra „Na procházce“

Učitel předem určí, co bude které dítě představovat (rostlinu, zvíře, věc). Pak vypravuje připravený příběh. Jakmile uslyší dítě svůj název, příběhne na stupínek.

5.3 Hry k rozvoji pozornosti

Příklad:

Hra „Co se změnilo?“

Děti si zakryjí oči nebo jde vybraný žák za dveře. Učitel provede ve třídě nenápadnou změnu. Žáci určují, co se změnilo ve třídě, na spolužácích (oblečení, jiné uspořádání lavic, rozložení předmětů na stolku).

Hra „Přihořívá!“

Hledat schovaný předmět podle vedení spolužáků. Čím více se hledající přibližuje k předmětu, tím se zvyšuje i hlasová intenzita pokynu „Přihořívá“. Když žák hledaný předmět najde, žáci vykřiknou „Hoří!“

6. Didaktické hry k rozvoji řeči

Rozvoj řeči se neuskutečňuje izolovaně, ale je velmi těsně spjat se zdokonalováním poznávacích funkcí dítěte. Řeč může dítě zvládnout a rozvíjet ji, má-li pro to základní fyziologické a psychické předpoklady. Musíme mu však vytvořit i sociální podmínky, aby se s řečí seznámilo a mohlo ji napodobovat. Mohou však nastat případy, kdy dítě žije v prostředí, které jeho rozvoj řeči nepodněcuje. Zde přebírá tuto funkci škola. Proto je nezbytné, aby učitel učil děti spisovnému jazyku a citlivě přistupoval k nářečí a vadám řeči. V řečovém projevu si všímáme artikulace hlásek, slovní zásoby obsahu, co dítě sděluje a sociálního užití řeči. (Santlerová, 1995)

6.1 Hry k rozvoji artikulace

Důležité je věnovat velkou pozornost i neverbální komunikaci, zejména mimice a gestikulaci.

Příklad:

Hra „Na muzikanty“

Děti zpívají známou písničku, doprovázejí pohybem, kterým znázorňují hru na hudební nástroje.

My jsme muzikanti, přicházíme z české země,
my jsme muzikanti, přicházíme k vám.

Já umím hrát. - My umíme taky.

A to na housličky. - Jak se na ně hraje?

Fidli, fidli na housličky, fidli, fidli housličky.

A to na bubínek. - Jak se na něj hraje?

Bumtarára, bumtarára, bumtarára bubínek atd.

6.2 Hry k rozvoji slovní zásoby

Příklad:

Hra „Nač je to?“

Žáci určují, co k čemu patří a slovně komentují:

koš – na housky, na brambory, pro psa, při košíkové, na prádlo aj.

Obměna: Co k čemu slouží? Rýč, deštník, míč, divadlo, uhlák aj. (postupně zařazujeme obtížnější slova).

Hra „Na básníka“

(rozvoj smyslu pro rým a rytmus)

Hledání rýmů na dané slovo:

pes – les, ves, nes

růže – může, kůže, pomůže

Obměna: děti se mohou pokusit vytvořit celou báseň na dvojici slov: liška, šiška

Hra „Dokončit pohádku nebo jiný příběh“

Učitel vypravuje pohádku nebo příběh s otevřeným koncem a žáci mají za úkol tento příběh dokončit. Nezařazujeme známé pohádky, protože děti mají tendenci používat známý konec jen s malými obměnami. Učitel hodnotí originalitu a vtipnost.

Hra „Čím budu?“

Žáci se zamýšlejí nad svým budoucím povoláním a zdůvodňují, proč si toto povolání vybrali. Je vhodné doprovázet ilustrací.

7. Didaktické hry k rozlišování hlásek a písmen

Při výuce musí učitel akceptovat rozdíly, se kterými přicházejí žáci do 1. ročníku a podle nich diferencovat a organizovat práci, neboť při vstupu do školy některé děti neznají žádné písmenko, jiné ovládají několik majuskulních písmen a umějí se podepsat, ale přicházejí i děti, které již plynule čtou. Právě v počátečním období nesmí učitel promeškat přirozenou touhu dítěte naučit se číst a psát. Didaktická hra je proto vhodným prostředkem, který napomáhá překonávat primární obtíže.

Neobyčejný význam při pokládání základů čtení a psaní má dobrá diagnostika. Včasná detekce, identifikace, interpretace a korekce chyb mohou výrazně přispět ke zkvalitnění výkonu ve čtení i psaní. Samozřejmě nesmí učitel zapomínat ve třídě na talentované žáky a nevěnovat velkou pozornost jen zaostávajícím žákům.

Veselé hodiny, ve kterých učitel využívá řadu her, jeho laskavé a trpělivé vedení mohou významně ovlivnit vztah dítěte ke čtení a psaní. V didaktických hrách se dítě seznamuje s poznáváním hlásky slyšené (fonémem), mluvené (artikulémem), odlišením dané hlásky od jiných hlásek a vytvořením spojení hlásky s písmenem (grafémem). (Santlerová, 1995)

Příklad:

Hra „Kdo víc?“

Každý žák vymýšlí nebo kreslí vhodná slova na náslovnou hlásku. Úkol bude obtížnější, když určíme přesný počet slabik, které musí slovo mít.

Hra „Co je to?“

Stručný, výstižný popis předmětu a počáteční hlásku určují známý předmět nebo činnost. Např. Je to ve třídě na přední stěně, je to celé černé a začíná to písmenkem, které držím v pravé ruce.

Hra „Co tam nepatří?“

Na tabuli máme různé obrázky – květin, domácích zvířat, předmětů, atd., které začínají na stejnou hlásku. Jeden obrázek do skupiny nepatří, začíná jinak. Úkolem je určit společnou vlastnost a vydělit špatný obrázek.

Obměna: Co k sobě patří? Děti roztrídí všechny obrázky podle počátečních hlásek.

8. Didaktické hry se slabikou

Slabika je považována za základní přirozenou jednotku jazyka, proto se jejímu nácviku v počátečním čtení věnuje největší pozornost.

Automatizace čtení slabiky vcelku napomáhá rychlejšímu a plynulejšímu čtení slov a vět. U slabších čtenářů může učitel napovídat dětem první souhlásku, aby si dítě mohlo v klidu uvědomit samohlásku a obě hlásky vyslovit najednou. Nevytváří se tak obtížně odstranitelný nývyk artikulace izolovaných hlásek (např. šepotné čtení), který zpomaluje rozvoj plynulého čtení a brání porozumění textu. (Santlerová, 1995)

Příklad:

Hra „Malé, větší, největší“

(vyvození slbiky)

Na tabuli připevníme tři rozdílné velikosti domu. Děti jmenují – dům, domek, domeček. Vytleskají, vyťukají počet slabik a označí graficky, např. pokládají barevná kolečka pod jednotlivé slabiky, kreslí oblouky aj. (Lze použít pomůcku: Dítě si položí ruku pod bradu

a hlasitě vyslovuje slovo. Kolikrát se čelist pohne, tolik má slovo slabik.)

Hra „Módní přehlídka“

Jednomu dítěti připneme na šaty samohlásku, dalším souhlásky. Dítě se souhláskou si vybere partnera se samohláskou a třída přečte slabiku. Pokračujeme, až se vystřídají dlouhé i krátké samohlásky.

9. Didaktické hry se slovy

Na konci prvního ročníku má číst dítě správně a s porozuměním, plynule po celých slovech a mluvních taktech jednoduché věty krátkých a přiměřených textů.

Aby čtení bylo u žáků plynulé, musí v technice převládnout syntéza. Čtení slov se musí zautomatizovat. Dítě čte většinou plynule slova, se kterými se již setkala. Můžeme tedy říci, že si vytvořilo dovednost číst plynule slova určitého typu. (Santlerová, 1995)

Příklad:

Hra „Vytvoř nová slova“

Z daného slova tvoří děti jiné slovo.

POSEL – osel, pole, les, pes, sel, los

JELO – olej, jel, je

Hra „Kolik slov složíš?“

Tato hra se osvědčila při práci se skládací abecedou. Žákům určíme písmena, ze kterých tvoří slova.

Např. S L M P A Á

sama, lama, salám, mapa, sám, mám, máma, lál, malá, pás, pásl,

10. Didaktické hry na kontrolu porozumění

Nároky jednotlivých her musí učitel diferencovat podle čtenářské vyspělosti.

Porozumění textu je jednou z nejdůležitějších složek při výuce čtení. Jestliže dítě špatně čte, většinou textu nerozumí, jestliže textu nerozumí, čtení ho nebaví, a proto nechte a tudíž se nezlepšuje jeho technika. Vzniká tedy začarovaný kruh, ze kterého nemůže dítě ven. Je velice nezbytné klást velký důraz na porozumění již od počátku výuky. Povídáme si s dětmi o textu, volíme vhodné metody, které usnadňují dítěti pochopení textu – například párového čtení, spojujeme verbální složku se složkou vizuální a pohybovou. Dbáme na celkový intelektuální rozvoj a jazykový projev dětí. (Santlerová, 1995)

Příklad:

Hra „Nákup“

Dítě dostane seznam věcí, které má „koupit“ - vybrat z obrázků na magnetické tabuli nebo z věcí, které jsou rozloženy na stolku. Druhý žák – prodavač – kontroluje správnost nákupu.

Hra „Na poštu“

Každý žák dostane v obálce dopis s krátkou výzvou, kterou má splnit: Podej křídlo! Otevři okno! Jdi za dveře!

Obměna: Dítě si přečte větu potichu, splní úkol a ostatní žáci domýšlejí obsah dopisu. Nakonec dopis přečte nahlas.

Hra „Hádej, co jsem?“

Na lístečku je napsáno jméno zvířete. Žák zvukově nebo pantomimicky znázorní zvíře tak, aby ho děti poznaly.

11. Analýza vyučovacích hodin českého jazyka na 1. stupni ZŠ

V této kapitole bakalářské práce se zaměřuji na předmět český jazyk vyučovaný na 1. stupni ZŠ, kde při jeho výuce lze zařadit rozmanité didaktické hry, které napomáhají snadnějšímu pochopení probírané látky. Prostřednictvím didaktických her lze vytvořit pro děti zajímavou vyučovací hodinu a předmět český jazyk, který není pro většinu žáků oblíbeným, přeměnit na přitažlivější.

Při zpracování bakalářské práce jsem využil poznatků, které jsem získal absolvováním náslechnů na Základní škole T. G. Masaryka v Drásově.

11.1 Význam českého jazyka na 1. stupni ZŠ

Vyučovací hodiny českého jazyka se liší v jednotlivých ročnících. Výuka je přizpůsobena věku dítěte. Osnovy jsou koncipovány tak, aby se postupně rozvíjely dovednosti, které směřují od jednodušších k náročnějším. Na slohové učivo bezprostředně navazuje výchova literární, která však některými svými složkami komunikační rámec přesahuje.

Již v prvním roce školní docházky by u dítěte měly být vypěstovány na základě osvojených komunikačních dovedností komunikační návyky, kterými se vyjadřuje zdvořilost, např. různé pozdravy, volba vhodného oslovení, umět vyjádřit prosbu, poděkování, odmítnutí nabídky či žádosti, aj.

Dítě by mělo být vedeno ke schopnosti reprodukovat různé zajímavé texty. Některé pasáže by mělo umět reprodukovat doslovně, zejména u vhodně volených uměleckých textů – zde se počítá s těsným propojením s literární výchovou. Doslovné osvojení úseků textů a jejich přednes napomáhají rozvoji paměti.

Již od první třídy by měl učitel podněcovat rozvoj přirozené dětské vyprávěcí schopnosti. Témata by měla souviset s dětskými zájmy, dítě by se mělo samo přesvědčit, že dokáže posluchače svým projevem zaujmout, pobavit, podat novou informaci, což zpětně působí dítěti radost z vypravování a vede ho ke stálému zdokonalování vlastního vypravování. Nároky na vypravování by měly postupně vzrůstat, mělo by se směřovat od vypravování podle obrázkové osnovy až po jednoduché příběhy. Je nezbytné

průběžně dbát na rozšiřování dětské slovní zásoby a vhodnými metodickými postupy toto rozšiřování posilovat. Dítě by mělo umět vypravovat o svých zážitcích z četby i z jiných oblastí (film, divadlo,).

Vypravování by mělo být jakousi tvůrčí dílnou, ve které by neustále byla podněcována dětská tvořivost.

Dalším útvarem, s nímž by se dítě mělo během 1. stupně aktivně seznámit, je **popis**. Tento útvar je ve srovnání s vyprávěním pro dítě obtížnější. Při výběru témat musíme proto vycházet nejen ze slovní zásoby žáků, ale také z jejich zkušeností. Témata pro popis musíme vždy dobře promyslet a v invenční části ověřit, zda je pro žáky téma vhodné. Dítě popíše např. cestu do školy, oblíbené prostředí i oblíbenou činnost (např. nákupy a výrobu dárků k Vánocům, pečení cukroví, zdobení kraslic na Velikonoce, aj.)

Žáci by se měli naučit vést telefonické rozhovory a předávat prostřednictvím telefonního záznamníku jednoduché vzkazy. Děti by si měly vyzkoušet nahrávat na magnetofon spontánní krátké projevy a prostřednictvím školního rozhlasu sdělit jednoduchou zprávu či oznámení.

Jednotlivé žánry a témata je třeba konkretizovat z hlediska místních podmínek a zájmů dětí. Vhodným pomocným prostředkem při jejich nácviku jsou rozmanitá stylizační cvičení.

Součástí kultivování mluvených projevů by měl být nácvik správné artikulace, vhodného modulování a členění souvislého projevu včetně správné techniky dýchání.

Formou různých stylizačních cvičení i analýzou vlastních mluvených projevů je třeba upozorňovat žáky na různé nedostatky a vést je k jejich odstraňování (nevhodné stylizace vět, neobratná kompozice vypravování, chudost lexikálních prostředků aj.). V rámci literární výchovy se doporučuje zařazovat přednes z paměti naučených básní a úseků prózy. Přitom je důležitá péče o dětský hlas a o kultivování přednesu.

11.2 Osnovy českého jazyka v jednotlivých ročnících

Osnovy českého jazyka pro 1. stupeň základní školy jsou koncipovány tak, že učivo je rozděleno na základní a rozšiřující. Slohové vyučování je vymezena jedna

hodina týdně. Záleží pouze na učiteli, zda si zařadí celou vyučovací hodinu do rozvrhu jako pravidelnou, nebo zda hodinu rozčlení na menší či větší části, které se stanou součástí jiných vyučovacích hodin, např. jazykového vyučování, literární výchovy, psaní, atd.

Cíle slohového vyučování jsou odvozeny z cílů jazykového vyučování a jsou zaměřeny na to, aby:

- se žáci naučili souvisle vyjadřovat a dovedli správně a kultivovaně používat mateřský jazyk v běžných situacích,
- získali pro život významné dovednosti, spojené s mnohostrannou komunikací člověka v moderní společnosti (ústní a písemné způsoby vyjadřování ve vztahu k odlišným adresátům, schopnost vyjadřovat vlastní názory, vystupovat před lidmi apod.),
- poznávali bohatost českého jazyka, jeho slovní zásoby a v praxi dovedli používat elementární pravidla stylistiky.

Splnění těchto cílů je však velmi náročné a rozhodně nemůžeme počítat s tím, že budou splněny na 1. či 2. stupni základní školy, jsou to cíle celoživotního vzdělávání.

Orientovat se v jazyce se žáci učí tak, že v hodinách českého jazyka a literatury nejsou ostré hranice mezi učivem mluvnice, slohového výcviku a literární výchovy. Žáci si v každé hodině postupně uvědomují propojenost jazyka a stylistických i literárních prvků.

Vyjadřovací schopnosti a dovednosti žáků je třeba neustále procvičovat a zdokonalovat, a to i v jiných předmětech, nejen v mateřském jazyce.

Slohový výcvik na 1. stupni základní školy je rozdělen do čtyř samostatných oddílů:

- a) vypravování
- b) popis
- c) základní formy společenského styku (pozdrav, představení, rozloučení, oslovení, prosba, poděkování, omluva, přání)
- d) osvojení základů krátkých psaných projevů soukromého styku (dopis, telefonování, telegram, inzerát, e-mail, SMS, atd.)

Nácvik výše uvedených slohových útvarů (pokud má být efektivní) by měl probíhat ve třech etapách. Invenční, kompoziční a stylizační.

1. ročník

V 1. ročníku je výuka zaměřena na spisovné vyjadřování z hlediska slovní zásoby, gramatické správnosti a kultury mluveného projevu odpovídajících možnostem žáka 1. ročníku. Procvičují se základní formy společenského styku a krátké mluvené projevy (prosba, poděkování, omluva, blahopřání, reprodukce pohádky, atd.)

2. ročník

Žáci se seznamují se základy vypravování, a to zejména s dodržováním posloupnosti děje na základě pozorování. Dalším probíraným slohovým útvarem je popis.

Příkladem rozšiřujícího učiva může být **popis** domácího mazlíčka (čtyřnohého kamaráda) i s využitím obrázku a **vypravování** různých příhod (humorných i smutných). Důraz je kladen především na rozšiřování slovní zásoby.

3. ročník

Ve 3. ročníku se snaží výuka o volbu, pestrost a výstižnost vhodných jazykových prostředků, procvičování slovosledu (kompozici a stylizaci), členění jazykového projevu (žáci sestavují nadpis a procvičují členění projevu). Děti pojmenovávají předměty a děje, upevňují dovednost klást otázky, vypravují podle obrázků. Na základě znalostí z 2. ročníku se zdokonalují ve **vypravování**, využívají jednoduchou osnovu.

Ve 3. ročníku se stále dbá na společenský jazyk a jeho formy (požádání o informaci, podání stručné informace – i telefonicky, uvítání návštěvy, rozloučení se, sdělování přání, pozdravů – ústní i písemné, pohlednice, dopis, výběr vhodných výrazů). Jako rozšiřující učivo je do 3. ročníku zařazen **popis** domácích prací, **vypravování** s vtipnou zápletkou, vtipné přání, různé druhy pozdravů, co se nemá říkat návštěvám, jak potěšit kamaráda v nemoci, apod. Rovněž s dětmi učitel vyhledává slova podobná či

protikladná.

4. ročník

Pokračuje se ve výcviku využití vhodných jazykových prostředků. Žáci se učí samostatně sestavovat osnovu, tvoří nadpisy, člení text na odstavce, rozlišují přímou řeč a větu uvozovací. Učitel žáky vede i k dramatizaci textu. U **vypravování** vyžaduje dodržení následnosti dějových složek. Dále se procvičuje **popis prostý** (rostlin, zvířat, věcí). Žáci se seznamují se základy projevů soukromého styku, učí se sestavovat telegram, telefonovat, psát dopis včetně adresy.

Rozšiřujícím učivem je např. **popis** květiny, kterou doma žák pěstuje, **dopis** psaný do nemocnice, **přání** pro maminku – báseň.

5. ročník

S žáky 5. ročníku pokračuje učitel ve výcviku vypravování, popisu přemětu, děje, pracovního postupu, psaní dopisu (a jeho částí), vyplňuje s žákem tiskopisy (podací lístek, poštovní poukázku, průvodku). Žáci rovněž reprodukují jednoduché texty, sestavují osnovy, odlišují tvrzení od mínění.

Osnovy doporučují také naučit žáky posílat telegram, ale domnívám se, že v současné době je již tento způsob překonán elektronickou poštou (e-mail), posíláním SMS, atd.

U rozšiřujícího učiva jsou žáci zaměřováni na interpunkci v dopise, zvláštnosti telegramů, problematičtější tiskopisy a užívání zájmen v běžné mluvě. S dětmi může učitel zkusit i školní psaníčka, atd.

12. Zásobník didaktických her pro žáky 1. stupně ZŠ

Tato část bakalářské práce je zaměřena na praktické příklady, které mohou učitelé využít při svém vyučování jako pomůcku a zároveň s nimi motivovat žáky k vyšším výkonům a klasickou vyučovací hodinu tak zpestřit.

Didaktické hry, které obsahuje zásobník jsou popsány podle mnou navržených kritérií. (Pavelka, 2000)

Název hry:	Výběr slova
Cíl:	rozšiřování a obohacování slovní zásoby
Zařazení hry:	začátek hodiny
Věk žáků:	od 4. tř.
Čas:	5 – 10 minut
Počet hráčů:	jednotlivci
Pomůcky:	žádné
Popis hry:	<p>Vedoucí hry řekne, která hláska nesmí být vyslovena, např. A. Pak klade hráčům otázky nejrůznějšího druhu, např. <i>co mají na nohou, kdy se narodili, co dnes jedlí, co nad nimi letí atd.</i> Táže se po řadě a tázaný musí odpovědět slovy, v nichž se nevyskytuje zakázaná hláska. Není nutné, aby skutečně v odpovědi podal žádanou informaci, může odpovědět vyhýbavě: <i>„To je moje věc“, „ještě jsem nejedl“, „už nevím“ apod.</i> Nesmí to ale být nahodilé „plácnutí“ beze smyslu a bez vazby k otázce.</p>
Hodnocení:	Jestliže dotázaný zakázanou hlásku vysloví, stává se tazatelem a určí si novou zakázanou hlásku.
Kontrola:	společná
Ukončení:	Hra končí po uplynutí časového limitu.

Název hry:	Byl jsem v lese
Cíl:	rozšiřování a obohacování slovní zásoby procvičování paměti
Zařazení hry:	začátek hodiny
Věk žáků:	od 2. tř.
Čas:	5 – 10 minut
Počet hráčů:	jednotlivci
Pomůcky:	žádné
Popis hry:	Úkolem žáků je zapamatovat si co největší počet slov. Učitel uvede hru: „ <i>Byl jsem v lese a viděl jsem tam veverku.</i> “ Ukáže na dalšího žáka, který zopakuje větu a přidá další slovo. „ <i>Byl jsem v lese a viděl jsem tam veverku a medvěda.</i> “ Atd. Obměny: Byl jsem v obchodě a koupil jsem Byl jsem ve městě a viděl jsem
Hodnocení:	Vyhrává žák, který si zapamatoval nejvíce slov.
Kontrola:	společná
Ukončení:	Hra končí po uplynutí časového limitu.

Název hry:	Nač je to?
Cíl:	pochopení základních druhů významových vztahů: homonymie
Zařazení hry:	v kterékoli části hodiny
Věk žáků:	2. - 5. tř.
Čas:	5 – 10 minut
Počet hráčů:	jednotlivci
Pomůcky:	obrázky slov
Popis hry:	Děti přiřazují slova, popř. obrázky: <i>ucho: hrnek, koš, hlava,</i> <i>oko: hlava, punčocha, polévka,</i> <i>ručička: hodiny, dítě, panenka,</i> Žáci určují, co k čemu patří a slovně komentují: <i>Koš: na housky, na brambory, pro psa, při košíkové,</i> Obměna: Co k čemu slouží? (rýč, deštník, míč, divadlo, uhlák, aj.)
Hodnocení:	Vyhrává ten, kdo přiřadí (určí) nejvíce slov.
Kontrola:	společná
Ukončení:	Hra končí po vyčerpání všech obrázků.

Název hry:	Kufr
Cíl:	rozšiřování a obohacování slovní zásoby
Zařazení hry:	začátek hodiny
Věk žáků:	od 3. tř.
Čas:	5 – 10 minut
Počet hráčů:	jednotlivci
Pomůcky:	karty se slovy
Popis hry:	<p>Po vzoru televizní soutěže si vedoucí hry připraví karty: podstatná jména, slovesa, domácí potřeby, rostliny,</p> <p>Pak vybere žáka a ukáže mu kartu. Žák se snaží jinými slovy vystihnout dané slovo. Musí dodržet podmínku, aby napovídané slovo nemělo stejný kořen slova.</p> <p><i>Příklad:</i></p> <p><i>Hodiny: přístroj na zaznamenávání času.</i></p> <p><i>Hnízdo: příbytek pro ptáky na stromě, který si sami postaví.</i></p>
Hodnocení:	Vyhrává ten, kdo uhodne nejvíce slov.
Kontrola:	společná
Ukončení:	Hra končí po uplynutí časového limitu.

Název hry:	Rychlík
Cíl:	rozšiřování a obohacování slovní zásoby (podstatná a přídavná jména)
Zařazení hry:	začátek hodiny
Věk žáků:	od 3. tř.
Čas:	10 minut
Počet hráčů:	jednotlivci
Pomůcky:	žádné
Popis hry:	Hráči sedí v kruhu. Vedoucí určí např. písmeno K. Od tohoto okamžiku se rozjíždí rychlík. Každý hráč musí říct podstatné jméno začínající na písmeno K. Stejně se procvičují i přídavná jména. Kdo si nemůže vzpomenout, vypadává ze hry. <i>Obtížnější forma:</i> Hra je těžší, jestli omezíme výběr slov na určité oblasti, např. předměty v zahradě, hračky, zvířata,
Hodnocení:	Vyhrává ten, kdo vymyslí co nejvíce slov.
Kontrola:	společná
Ukončení:	Hra končí po vyčerpání časového limitu. Slovní zásobu je pak vhodné využít např. při vypravování nebo popisu.

Název hry:	Tajný dopis
Cíl:	slovosled ve větě
Zařazení hry:	v kterékoli části hodiny
Věk žáků:	2. - 5. tř.
Čas:	5 minut
Počet hráčů:	dvojice
Pomůcky:	obálka se slovy
Popis hry:	Každá dvojice dostane obálku s textem, který je rozstříhán na jednotlivé věty či slova. Úkolem dětí je správně složit slova do vět a z vět vytvořit celek.
Hodnocení:	Vyhrává ta dvojice, která rozluští tajný dopis co nejdříve a správně.
Kontrola:	společná
Ukončení:	Hra končí po vyčerpání všech lístečků.

Název hry:	Vaječná povídka tety Berty
Cíl:	rozšiřování a obohacování slovní zásoby
Zařazení hry:	začátek hodiny
Věk žáků:	od 2. tř.
Čas:	5 – 10 minut
Počet hráčů:	jednotlivci
Pomůcky:	gumy na gumování (o 2 méně než je dětí)
Popis hry:	Všechny děti sedí v kruhu kolem stolu. Na stole leží gumy, a to v počtu o 2 méně než je dětí. Nyní začne jedno dítě vyprávět libovolný smyšlený příběh. Brzy ale v tomto příběhu musí padnout slovo „ <i>vejce</i> “. V tomto okamžiku musí každý spoluhráč, kromě vypravěče, rychle sáhnout po gumě. Na jedno dítě už guma nezbude, a to musí vyprávět příběh dál. Gummy se zase položí doprostřed stolu a hra pokračuje. Děti napjatě sledují, kdy se do příběhu opět náhle vloudí slovo „ <i>vejce</i> “. Tímto způsobem se pokračuje dále.
Hodnocení:	Hodnotíme pestrost a pohotovost ve vyjadřování.
Kontrola:	společná
Ukončení:	Hra končí po uplynutí časového limitu.

Název hry:	Spisovatel
Cíl:	nácvik vypravování
Zařazení hry:	v kterékoli části hodiny
Věk žáků:	od 3. tř.
Čas:	10 – 15 minut
Počet hráčů:	skupiny
Pomůcky:	papír, tužka
Popis hry:	Hráči sedí kolem stolu, dva nejbližší k organizátorovi dostanou papír a začnou nějakou příhodou. Po minutě papír přeloží tak, aby byl vidět pouze poslední popsaný řádek a předají sousedovi. Ten v příběhu pokračuje, aniž zná začátek. Takto se papír dále předává, až je celý list popsaný. Nakonec se celý text nahlas přečte.
Hodnocení:	Kdo vymyslí nejlegračnější vyprávění?
Kontrola:	společná
Ukončení:	Hra končí, až se všechny děti vystřídají.

Název hry:	Kouzelná truhla
Cíl:	rozvíjení slovní zásoby rozvoj představivosti přesnost ve vyjadřování
Zařazení hry:	libovolná část hodiny
Věk žáků:	od 3. tř.
Čas:	10 – 15 minut
Počet hráčů:	jednotlivci (skupina)
Pomůcky:	„truhla“ (kufřík nebo krabice – nejlepší by byl neobvyklý tvar)
Popis hry:	<p>Každé dítě bude pracovat individuálně před očima skupiny. Uprostřed herní plochy je „truhla“. Dítě ji otevře a bude popisovat divákům, co v ní je (je tedy třeba, aby si to představovalo, protože truhla je samozřejmě prázdná). Jeho představivost nesmí být ničím omezována, všechno musí být akceptováno, truhla může obsahovat „dům, ve kterém bydlím“ nebo „můj zubní kartáček“.</p> <p>Rady:</p> <p>Můžete dítěti pomoci při popisování tím, že mu budete klást otázky. To, co uvidí v truhle, se musí vždy doslova vynořit před očima diváků.</p>
Hodnocení:	Hodnotíme nejlepší popis před diváky.
Kontrola:	společná
Ukončení:	Hra končí po uplynutí časového limitu.

Název hry:	Protiklady
Cíl:	slova opačného významu – antonyma (opozita)
Zařazení hry:	v kterékoli části hodiny
Věk žáků:	2. - 5. tř.
Čas:	5 – 10 minut
Počet hráčů:	skupina
Pomůcky:	míč
Popis hry:	Hrajeme v kruhu. První rozehrává slovem a jeho soused (příp. hráč, kterému hodí míč) musí odpovědět slovem opačného významu. Např. <i>tma x světlo, den x noc, suchý x mokrý</i> apod.
Hodnocení:	Nezná-li žák slovo opačného významu, může dostat trestný bod, ale pouze v tom případě, že ten, který slovo řekl, sám takový protiklad zná.
Kontrola:	společná
Ukončení:	Hra končí po vyčerpání všech možností.

13. Závěr

V rámci své bakalářské práce jsem se věnoval problematice didaktických her - jejich významu a místu ve vyučovací hodině, typům a frekvenci v hodinách.

Z náslechlů, které jsem absolvoval na Základní škole v Drásově, pro mě vyplynulo, že děti se mnohem raději účastní aktivního vyučování, kterého je možno docílit příjemným prostředím vzájemné důvěry, porozuměním a pocitem bezpečí. Jednou z možností, jak toho dosáhnout, je zařazovat činnosti, které jsou dětem nejbližší - hry.

Didaktická hra je pro dítě přirozená činnost, která mu poskytuje poznatky a dovednosti a pomáhá překonávat i ty největší obtíže při výuce. Neznamena to, že ve škole půjde dítěti vše hravě. Hra musí být výchozím krokem k práci. Hra a práce se musejí stát každodenní součástí vyučování.

Moudří učitelé kladli na motivaci a hru vždy velký důraz, a to zejména v 1. ročníku základní školy.

Didaktická hra se osvědčuje jako vhodný prostředek k tomu, aby žáci učivo dobře zvládli, aby se na výuku těšili a získávali nové vědomosti a dovednosti ne úmornou dřinou, ale příjemnější a přirozenější cestou. Didaktická hra nepřináší jen zábavu, ale podporuje v dětech soutěživost, snahu vyniknout, zvítězit, posiluje jejich sebevědomí, smysl pro spravedlnost, sebeovládání aj.

Jen málo učitelů odmítá didaktické hry do výuky zařazovat. Jiní se však odvolávají na množství učiva, nebo dokonce na to, že ve škole si dítě již hrát nemá, ale má pracovat. Právě hra je však pro dítě vážnou a náročnou prací. Při hře dítě napodobuje praktické činnosti, experimentuje, prochází určitými modelovými situacemi, které mu ulehčují pozdější orientaci při řešení konkrétních úkolů.

Domnívám se, že učitel, který didaktickou hru při své výuce použije, rozhodně neprohloupí, v každém případě to ocení jeho žáci při pozdějším prověřování jejich znalostí.

Na základě náslechlů, které jsem realizoval na Základní škole T. G. Masaryka v Drásově, jsem dospěl k závěru, že využití didaktických her ve výuce je velice vhodné, neboť nenásilnou formou přinutí žáky věnovat pozornost probíranému učivu a zajistí

jeho procvičení.

Jelikož první třídy základních škol navštěvují poměrně malí žáci, kteří nedávno opustili mateřskou školku, kde byli zvyklí si neustále hrát, představují didaktické hry určitou pomůcku vedoucí k pochopení probíraného učiva na 1. stupni.

14. Resumé

V rámci své bakalářské práce jsem se zabýval problematikou didaktických her a jejich vlivem na výuku žáků. Využití didaktických her ve výuce je velice důležité, neboť vhodné použití didaktických her zvyšuje efektivitu samotné výuky a zájem o učivo. Didaktická hra představuje pro dítě přirozenou činnost, která mu napomáhá vyrovnat se s případnými obtížemi ve výuce a poskytuje poznatky a dovednosti. Hra musí být výchozím krokem k práci. Hra a práce se musejí stát každodenní součástí vyučování.

Svou bakalářskou práci jsem rozdělil na dvě části. První část je teoretická a zaměřena na samotnou problematiku didaktických her. Ve své práci jsem zohlednil také poznatky z praxe, kterou jsem vykonával na Základní škole T. G. Masaryka Drásov, neboť právě zde se ukázalo, že děti se mnohem raději účastní aktivního vyučování, kterého je možno docílit příjemným prostředím vzájemné důvěry, porozuměním a pocitem bezpečí. Jednou z možností, jak tohoto dosáhnout, je zařazovat činnosti, které jsou dětem nejbližší, a to jsou právě hry. Je však nezbytné si uvědomit, že ve škole nepůjde dítěti vždy vše hravě. Druhou část práce jsem zaměřil na praktické příklady didaktických her.

Věřím, že didaktické hry, které jsem do bakalářské práce zařadil, pomohou učitelům v jejich náročné práci ve vyučovacích hodinách a dětem při výuce a zvládnutí učiva na 1. stupni.

15.Anotace

Didaktické hry představují pro žáky příjemné zpestření klasické vyučovací hodiny, napomáhají jim překonávat obtížné situace při výuce, poskytují poznatky a dovednosti.

Jaké bude vyučování, do jaké míry bude pestré, poutavé a zajímavé, záleží pouze na učitelově fantazii, tvořivosti a zájmu o toto povolání.

Věřím, že didaktické hry, které jsem zařadil do své bakalářské práce by mohly být názornou pomůckou pro mnoho učitelů, ulehčit jim jejich náročnou práci a celkově tak přispět k lepšímu zvládnutí učiva.

Klíčová slova

- aktivizace, didaktická hra, dovednost, pozornost, škola, učitel, učivo, vyučovací hodina, výchova, vzdělání, žák

Annotation

Methodological games present for pupils diversity of the classical lesson, they also help them to overcome difficult situations during lessons, offer information and skills.

If the lessons will be variable, attractive and interesting depends on fantasy, creativity and interest of a teacher.

I believe that methodological games in my Bachelor's Work could help to many teachers in their hard work and also be useful to manage the subject matter.

Key words

- activation, methodological game, skill, attention, school, teacher, subject matter, lesson, upbringing, education, pupil

16. Literatura

- [1] Bláková, K. *Hry pro tvořivé vyučování*. Praha: Agentura Strom, 1997.
- [2] Brabcová, R. *Didaktika českého jazyka*. Praha: SPN, 1990.
- [3] Gardinová, N. *Krátké hry pro dlouhé chvíle*. Praha: Portál, 1996.
- [4] Houška, T. *Škola pro třetí tisíciletí*. Praha: Houška, 1995.
- [5] Kárová, V. *Didaktické hry ve vyučování matematice*. Plzeň: Západočeská univerzita, 1998.
- [6] Mégrierová, D. *100 námětů pro dramatickou výchovu*. Praha: Portál, 1999.
- [7] Pavelka, R. *61 nejlepších her uvnitř*. Brno: MC, 2000.
- [8] Pišlová, S. *Jazykové hry*. Praha: Fortuna, 1996.
- [9] Petty, G. *Moderní vyučování*. Praha: Portál, 1996.
- [10] Santlerová, K. *100 didaktických her ve výuce čtení a psaní*. Brno: Jitka Spiesová, 1995.

17. Přílohy – grafické zobrazení didaktických her

