

Univerzita Karlova

Pedagogická fakulta

Katedra preprimární a primární pedagogiky



DIPLOMOVÁ PRÁCE

Didaktická hra zaměřená na rozvoj individuální potřeby žáka

Didactic game focused on the development of the individual needs of the pupil

Bc. Michaela Jirušová

Vedoucí práce: prof. PaedDr. Radka Wildová, CSc.

Studijní program: Magisterské studium

Studijní obor: Učitelství 1. stupně ZŠ, KS

Odevzdáním této diplomové práce na téma **Didaktická hra zaměřená na rozvoj individuální potřeby žáka** potvrzuji, že jsem ji vypracovala pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále potvrzuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 10. července 2023

Poděkování

Děkuji své vedoucí práce prof. PaedDr. Radce Wildové, CSc. za odborné vedení a vstřícný postoj při konzultacích této diplomové práce.

Dále děkuji vyučujícím na základních školách, kteří se účastnili mého výzkumu.

ABSTRAKT

Diplomová práce se zabývá aktivizačními metodami, především didaktickou hrou a jejím využitím ve výuce na 1. stupni základní školy pro rozvoj individuálních potřeb žáků, kdy hra slouží k jejich vlastnímu rozvoji, učení, motivaci a seberealizaci.

Práce je rozdělena na dvě části – teoretickou a praktickou. V teoretické části jsou na základně vybrané literatury charakterizovány související témata s metodami výuky a individualizace. Praktická část obsahuje průzkum využití didaktických her ve výuce na 1. stupni ZŠ – jejich četnost, v jakých předmětech se využívají, jejich zaměření na individualitu žáka apod. Následně je zpracován sumář vybraných didaktických her, které jsou ověřeny v praxi.

KLÍČOVÁ SLOVA

aktivizační metody, didaktická hra, motivace, sumář her, hra, 1. stupeň ZŠ, individualizace

ABSTRACT

The thesis is deal with activation methods, mainly with didactic games and their use in teaching, their aim to develop individual needs of learners, their own development, learning, motivation and self-realisation at lower elementary level.

The thesis is divided into two parts – theoretical and practical. In the theoretical part, topics and teaching methods are characterised with regard to chosen literature.

The practical part is the survey of didactical games use at lower elementary level – their frequency, subjects which use them, their aim at the learner's individuality etc.

Finally, a summary of didactic games is prepared.

KEYWORDS

activation methods, didactic game, motivation, summary of games, game

Obsah

Úvod.....	8
1 Vyučovací metody.....	10
1.1 Historický vývoj vyučovacích metod.....	10
1.2 Klasifikace vyučovacích metod.....	11
2 Aktivizační metody vyučování.....	14
2.1 Metody diskusní.....	16
2.2 Metody heuristické, řešení problémů.....	16
2.3 Metody situační a simulační.....	17
2.4 Metody inscenační.....	18
2.5 Didaktické hry.....	18
3 Hra.....	19
3.1 Znaky hry.....	20
3.2 Druhy her.....	21
3.3 Význam hry pro žáka v mladším školním věku.....	22
4 Didaktické hry.....	25
4.1 Didaktická hra na prvním stupni základní školy.....	25
4.2 Klasifikace didaktických her.....	26
4.3 Metodická příprava didaktických her.....	26
5 Individualizace a diferenciací ve škole.....	28
5.1 Individualizační systémy.....	29
5.2 Diferenciací v procesu vyučování.....	29
5.3 Osobnost a individualita jedince.....	30
6 Praktická část.....	30
6.1 Charakteristika výzkumné metody.....	31
6.2 Materiál a metodika.....	31
6.3 Vyhodnocení výzkumu.....	32
6.3.1 Otázka č. 1 – Ročník 1. stupně.....	32
6.3.2 Otázka č. 2 – Délka praxe.....	33
6.3.3 Otázka č. 3 – Počty žáků.....	34
6.3.4 Otázka č. 4 – Efektivita didaktické hry.....	35
6.3.5 Otázka č. 5 - Četnost didaktických her.....	35

6.3.6	Otázka č. 6 - Zařazení didaktické hry do výuky	36
6.3.7	Otázka č. 7 - Předměty a didaktická hra.....	37
6.3.8	Otázka č. 8 - Zařazení didaktické hry do vyučovací jednotky	38
6.3.9	Otázka č. 9 - Cíl didaktické hry a individuální potřeba žáka	39
6.3.10	Otázka č. 10 - Nejčastější cíle didaktické hry	40
6.3.11	Otázka č. 11 - Individuální potřeby žáka.....	41
6.3.12	Otázka č. 12 - Důležitost individuální potřeby žáka	42
6.3.13	Otázka č. 13 - Zdroje didaktických her	43
6.3.14	Otázka č. 14 - Názor na význam didaktické hry ve výuce	44
6.3.15	Otázka č. 15 - Sdílení didaktické hry z praxe.....	44
6.4	Zhodnocení šetření	44
7	Sumář didaktických her.....	46
7.1	<i>Hry pro rozvoj komunikace</i>	<i>48</i>
	ANO/NE (YES/NO).....	48
	SLOVA ABECEDY	48
	ZÁHADNÁ SLOVA	49
	ŠIBENICE	50
	DOKONČI PŘÍBĚH	50
7.2	<i>Hry pro rozvoj kritického myšlení</i>	<i>52</i>
	BANG.....	52
	BANG! V ULICÍCH	52
	LOVENÍ PEREL	55
	DOPRAVNÍ ZÁCPA	56
	CESTA TMOU.....	56
7.3	<i>Hry pro rozvoj kreativity</i>	<i>58</i>
	RORY`S STORIES CUBES	58
	KUFR – PANTOMIMA.....	58
	MALUJ ČÍSLY	59
	OBRRÁZKOVÉ ČTENÍ.....	59
7.4	<i>Hry pro rozvoj motorických schopnosti.....</i>	<i>61</i>
	KA-BOOM	61
	ŽIVÉ PEXESO	61
	SLEPÝ ČTVEREC.....	62
	MONSTRA.....	63
7.5	<i>Hry pro rozvoj emocionální inteligence</i>	<i>64</i>
	KOULOVAČKA	64
	SVIŽNÁ DESKOVKA	65
	HORKOVZDUŠNÝ BALON	65
	KRÁL/KRÁLOVNA EMOCÍ.....	66
	TOHLE UŽ JSEM ZVLÁDL/ZVLÁDLA!.....	67
	TAJNÝ JEŽÍŠEK	67
7.6	<i>Hry pro rozvoj paměti, pozornosti a postřehu.....</i>	<i>69</i>

BRAINBOX	69
MĚSTO, JMÉNO...	69
BUĎ JAKO I/Y	70
PŘEBÍJENÁ	71
MOSKYTI.....	71
BAŽINA	72
NA ZOMBÍKA.....	72
<i>7.7 Hry pro rozvoj matematické gramotnosti.....</i>	<i>74</i>
ABAKU	74
POČETNÍ BĚHACÍ DIKTÁT.....	74
BILAND	75
BINGO	75
PŘÍKLAD V KOULI	76
KAMENY.....	77
NÁSOBILKOVÁ CESTA.....	77
NÁSOBILKOVÝ SOUBOJ	78
JÁ MÁM, KDO MÁ.....	78
DOMINO S PŘÍKLADY	79
Závěr.....	81
Seznam použité literatury	83
Internetové zdroje.....	85
Seznam příloh	86
Seznam obrázků.....	86
Seznam grafů	86
Přílohy	87

Úvod

Tato diplomová práce se věnuje didaktickým hrám ve výuce na prvním stupni základní školy, které rozvíjí individuální potřeby žáka. V současné době jsou velmi často upřednostňovány právě aktivizační vyučovací metody, které jsou vlastně postupně vyžadovány novými koncepcemi rámcových vzdělávacích programů. Metoda didaktických her byla vybrána, protože samotná hra je dětem nejbližší a její cílené využití je efektivní a velmi důležité pro rozvoj individuálních schopností a dovedností dětí. Hrou se děti učí už od narození a má mnoho funkcí pro rozvoj. Hra je v raném věku pro děti spontánní aktivita, která uspokojuje jejich přirozené potřeby, je to takové učení ze zvědavosti.

Významné podněty pro uplatnění hry ve školním vyučování přinesla svými výzkumy o podstatě hry psychologie, která hry utřídila do několika složek, které všestranně umožňují vývoj žáka. Hra z psychologického hlediska rozvíjí duševní procesy, navozuje nové sociální vztahy, obohacuje citové prožívání a reguluje vnitřní psychické napětí a také utváří cílevědomou zaměřenost dítěte. Samozřejmě s sebou hra nese i další prvky, které jsou významné pro dnešní netradiční a efektivní vzdělávání. Při hraní her se také rozvíjí kreativita a fantazie, které mají na vývoj značný vliv, hra má velmi velký rozsah a možnosti, kdy můžeme zkoušet neobvyklé věci, bavit se napětím či uvolněnou hrou, kdy se střídá konvergentní a divergentní myšlení, experimentujeme beze strachu z chyb. Hra tedy rozvíjí i aktivitu jednání, odráží duševní procesy, podporuje komunikaci, obohacuje životní zkušenosti, a hlavně je pro děti zábavou. Celkově je tedy hra významným prostředkem k plnění kompetencí a cílů, které vymezují dnešní rámcové vzdělávací programy.

Práce je rozdělena do tří částí a uvádí ji část teoretická, jež stručně popisuje vyučovací metody a podrobněji vymezuje aktivizační metody. Obsahuje také obecné vymezení hry, vysvětlení jejího významu pro žáka v mladším školním věku a vymezení samotné didaktické hry. Nedílnou součástí je individualizace a diferenciací ve škole, kdy se právě zaměřujeme na jednotlivé osobnosti a potřeby žáků.

Praktická část obsahuje dvě části, první část rozebírá pedagogický výzkum v podobě dotazníkového šetření, který byl cílen na vyučující prvního stupně základních škol a vyhodnocuje využívání didaktických her ve výuce, kdy se zaměřujeme na rozvoj individuálních potřeb žáků. Druhou částí je zpracovaný sborník didaktických her využívaných ve výuce, které jsou praxí vyzkoušené a efektivní.

Cílem práce je zmapování použití didaktických her ve výuce na prvním stupni základní školy. Jak často se využívá, v jakých předmětech, zda je považována za efektivní, s jakými cíli jsou využívány pro rozvoj individuálních potřeb a závěrem jsou souhrnně zpracovány didaktické hry pro využití rozvoje různých žakovských individuálních dovedností a schopností.

1 Vyučovací metody

V současné době má učitel mnoho možností ve výběru vyučovacích metod. Ať už otevřeme a nahlédneme do jakékoliv literatury, která popisuje vyučovací metody, vždy jich najdeme mnoho, ale jak si přesně vybrat tu, která bude vyhovovat našim žákům? Pojďme si je v této kapitole trochu přiblížit a pak se nám bude lépe vybírat.

Samotné slovo metoda vychází z řeckého slova „methodos“, které znamená cestu či postup. Můžeme tedy říci, že metoda je jakási cesta k cíli, ať už přímá nebo klikatá.

V didaktice pod pojmem vyučovací metoda chápeme různé způsoby záměrného uspořádání činností učitele i žáků, které směřují ke stanovenými cílům.¹

Už z dávné minulosti vyučovací metody procházeli dlouhým historickým vývojem ovlivněným mnoha faktory a stále se vyvíjejí v závislosti na společensko-historických podmínkách vyučování a potřeb společnosti a daném časovém období. Tento vývoj můžeme sledovat i my v současné době, jak se za krátký čas změnilы využívané metody. Dalo by se říci, že většina metod zůstává založena na stejném principu, ale sledujeme změny v přístupu v jejich využívání. Naši dědečkové se učili jinak než naši rodiče a v dnešní době vidíme rozdíly vývoje, dle toho jak se vyučují dnešní děti oproti minulým generacím.

1.1 Historický vývoj vyučovacích metod

V prvopočátcích vzdělávání mládeže, které bylo příležitostné a předcházelo institucionalizaci školního vzdělávání, převládaly metody založené na napodobování činností dospělých. Vše se odehrávalo ve skupinách dospělých, do kterých byla mládež zapojena, do jejich způsobu života i práce.

Z různých období historie si společnost přinesla a dodnes v určité podobě využívá různé metody vyučování. Například metodu přednášky a metodu rozhovoru využívá lidstvo od dob antického Řecka. Tyto dvě slovní metody ve středověku dominovali, následně navazovalo slovo psané a tištěné. V 17. století J. A. Komenský celý vývoj školství výrazně ovlivnil.

¹ SKALKOVÁ, Jarmila. *Obecná didaktika: vyučovací proces, učivo a jeho výběr, metody, organizační formy vyučování*. Praha: Grada, 2007. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-1821-7

Metody J. A. Komenského byly založeny na vzdělávání odvozeného z poznávání a napodobování přírody. Tento směr nadále také rozvíjeli J. J. Pastalozzi, F. W. A. Diesterweg a další.

V 19. století zaznamenáváme významný metodický přínos J. F. Herbarta, který založil didaktické postupy na analýze psychických procesů, a které se realizují při osvojování učiva. Ve 20. století reformní pedagogické hnutí chtělo v principu překonat herbartovský model. Do popředí se kladli postupy, které vedly k samostatnému získávání zkušeností, osvojování nového poznání řešením komplexních projektů blízkých skutečnému životu. Po 2. světové válce se vývoj metod zpomalil a potlačoval. Brzy se však vše dalo opět do pohybu a vyústilo to soustředěním se nejen na metodické kompetence vyučujícího, ale hlavně na důraz aktivní spoluúčasti žáků.

V posledních desetiletích se vyučovací metody rozvíjejí ve velmi pestrém spektru. Ve kterém se usiluje hlavně o metody, které umožňují aktivitu žáků při formulaci cílů a plánování procesu učení, aby podporoval individuální i kolektivní strategie učení. Měl by tak být vytvářen prostor pro iniciativní a tvořivé činnosti, které podporují získávání osobních zkušeností pro seberealizaci žáků.² V tomto období tedy do popředí vychází aktivizační metody.

1.2 Klasifikace vyučovacích metod

V didaktické teorii se setkáváme s celou řadou pokusů o klasifikaci vyučovacích metod dle různých kritérií. Mnoho autorů klasifikovalo hry dle svých vybraných kritérií, jenže ve hře nalezneme tolik prvků, dle kterých jej můžeme řadit a proto vlastně nevznikla žádná jednotná klasifikace.

Například jedním z kritérií je logický postup, který uplatňují následující metody: analytické, syntetické, srovnávací, induktivní, deduktivní, genetické a dogmatické. Metody můžeme také rozdělit dle specifického charakteru obsahu vyučování a procesu osvojování podle následujících hledisek: metody výkladově ilustrativní, reproduktivní, problémové, heuristické a výzkumné. Můžeme zde jmenovat mnoho dalších kritérií a konkrétních

² SKALKOVÁ, Jarmila. *Obecná didaktika: vyučovací proces, učivo a jeho výběr, metody, organizační formy vyučování*. Praha: Grada, 2007. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-1821-7

rozdělení metod, dle různých autorů. Najdeme tedy spoustu podobných klasifikací, ale nikdy se nebudou přesně shodovat.

V současné době se věnuje pozornost nejvíce metodám označovaným jako aktivizující nebo také aktivizační, kdy jak už je zmíněno výše se do naplnění cílů aktivně zapojují samotní žáci a nejsou už jen pasivním posluchačským článkem ve výuce. Žáci mohou pracovat v různých formách a dle různých strategií, které jim nejlépe vyhovují. Do aktivizujících metod řadíme metody diskusní, heuristické, řešení problémů, situační, inscenační a didaktické hry. Tyto uvedené metody klasifikuje ve své publikaci J. Maňák a V. Švec *Výukové metody (2003)*, který se snaží vyjádřit spojení metod s dalšími didaktickými kategoriemi a didaktickými situacemi.²

Vytvořit vyhovující klasifikaci metod, která by dopovídala vědeckým postupům není vůbec snadné, ne-li nemožné. Pro vytvoření vyhovující klasifikace je nutné utřídit jevy velmi složité a různorodé, takže není možno uplatnit jednotné kritérium. Různí autoři využívají různá kritéria a vzniká tak velmi mnoho klasifikací z různých hledisek. Často se používá několik kritérií najednou, takže vznikne komplexní přehled metod, který nejvíce obsáhne pestrou paletu metod v relativní úplnosti. I v současné době vznikají nové a nové klasifikace metod snažící se obsáhnout aktuální stav poznání.³ Uvedeme si následně jednu z komplexních klasifikací her od J. Maňáka a V. Švece.

Klasifikace vyučovacích metod (*Maňák, J. a V.Švec2003*):

- **Klasické vyučovací metody**
 - Metody slovní
 - Vyprávění
 - Vysvětlování
 - Přednáška
 - Práce s textem
 - Rozhovor
 - Metody nározně-demonstrační
 - Předvádění a pozorování

³ MAŇÁK, Josef a Vlastimil ŠVEC. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003. ISBN 80-7315-039-5

- Práce s obrazem
 - Instruktaž
- Metody dovednostně-praktické
 - Napodobování
 - Manipulování, laborování a experimentování
 - Vytváření dovedností
 - Produkční metody

- **Aktivizující metody**
 - Metody diskusní
 - Metody heuristické, řešení problémů
 - Metody situační
 - Metody inscenační
 - Didaktické hry

- **Komplexní výukové metody**
 - Frontální výuka
 - Skupinová a kooperativní výuka
 - Partnerská výuka
 - Individuální a individualizovaná výuka, samostatná práce žáků
 - Kritické myšlení
 - Brainstorming
 - Projektová výuka
 - Výuka dramatem
 - Otevřené učení
 - Učení v životních situacích
 - Televizní výuka
 - Výuka podporovaná počítačem
 - Sugestopedie a superlearning
 - Hypnopedie

2 Aktivizační metody vyučování

V samotné výuce není nikdy samozřejmě nutné a někdy ani možné uplatňovat pouze jednu vyučovací metodu. Ten, kdo už učí, tak samozřejmě ví ze své vlastní praxe, že během jedné vyučovací jednotky vystřídá více metod a přizpůsobuje si je podle potřeby třídy, nebo jednotlivců. Prolínají se klasické metody s aktivizačními i s komplexními.

V konkrétních vyučovacím procesu se uplatňují různé vyučovací metody souběžně a ve vzájemném propojení. Metody se během vyučovací hodiny mohou různě měnit, jak jsme si uvedli už výše, a to i několikrát. Jednostranné využívání metod není obvykle moc efektivní. Důležitým výchozím bodem pro zvolení vyučovací metody je právě cíl vyučovací hodiny, charakter obsahu učiva, znalost charakteru žáků, a hlavně konkrétní osobní zkušenosti.⁴

V pedagogickém myšlení nastal rozhodující obrat, když se začalo na pozici žáka v edukačním procesu jinak nahlížet. Z tohoto vyústily aktivizační metody vyučování, které se vymezují jako postupy, které vedou výuku tak, aby se výchovně-vzdělávacích cílů dosahovalo hlavně na základně vlastní učební práce žáků, přičemž se klade důraz na myšlení a řešení problémů.⁵ Jasněji řečeno, žák není pouze pasivním objektem, ale je centrem veškerého vzdělávacího dění ve třídě.

Nejvíce se zdůrazňuje, že aktivizační metody umožňují poskytovat žákům něco více než jen odborné informace, že počítají se zájmem žáků, vycházejí vstříc individuálním učebním stylům jednotlivých žáků, a také je oceněn příznivý vliv na vytváření příjemného školního klimatu. Škola se tak celkově více propojuje v reálným životem a tím se pro žáky stává zajímavější.

Podle definice aktivním učením rozumíme postupy a procesy, pomocí kterých žák přijímá s aktivním přičiněním informace a na jejich základě si tvoří své vlastní úsudky. Žáci tyto informace zpracovávají a začleňují do svého systému znalostí, dovedností a postojů. Tímto se velmi efektivně rozvíjí schopnost kritického myšlení.

Učitelé, kteří chtějí těmito metodami učit, se musejí v oblasti metodologie neustále vzdělávat. Měl by znát různé způsoby práce se třídou, musí mít přehled o existujících

⁴ SKALKOVÁ, Jarmila. *Obecná didaktika: vyučovací proces, učivo a jeho výběr, metody, organizační formy vyučování*. Praha: Grada, 2007. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-1821-7

⁵ MAŇÁK, Josef a Vlastimil ŠVEC. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003. ISBN 80-7315-039-5

metodách, chápat jejich význam, přínos, a hlavně je musí umět chtít používat.⁶ V dnešní době je k tomuto tématu plno seminářů, na které se vyučující mohou přihlásit. Jsou různě zaměřené, třeba na konkrétní metody, nebo komplexně na nějakou skupinu metod. Konají se také různá metodická sezení, kde se mohou setkat učitelé z různých škol a sdílejí tam vše co se jim povedlo a fungovalo, či právě naopak, jak popřípadě vylepšit co se nepovedlo. Následně jsou uvedeny požadavky na práci vyučujícího, co vše by měl ovládat a navazují na to požadavky ze strany žáků, řazené od nejoblíbenější metody, která je baví nejvíce.

Požadavky na práci učitele (D. Sitná, 2009)

- Znalost široké škály vyučovacích metod
- Pravidelné zařazování různých druhů vyučovacích metod
- Správné zvolení vyučovací metody vzhledem ke vzdělávacím cílům výuky
- Znalosti silných a slabých stránek vyučovacích metody
- Znalost zásad užití vyučovacích metod

Požadavky na výuku v pohledu žáka (D. Sitná, 2009), řazeno od nejoblíbenější metody

- Skupinová práce
- Využívání ICT
- Hraní her, soutěže, křížovky, kvízy
- Praktická výuka
- Práce v laboratořích, návštěvy knihoven, exkurze
- Samostatná práce
- Pozorování
- Čtení za účelem získání informací
- Výklad

Je tedy zřejmé, že nejvíce preferují aktivitu – spolupráce, komunikace, debaty a mají rádi praktické úkoly.

⁶ SITNÁ, Dagmar. *Metody aktivního vyučování: spolupráce žáků ve skupinách*. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-246-1

Charakterizujme si tedy hlavní reprezentanty aktivizačních vyučovacích metod, dle rozdělení J. Maňáka, které představují jasné vyhraněné skupiny jako komplementární součást a inovativní doplněk tradičních metod.

2.1 Metody diskusní

Metoda diskuse navazuje na klasickou metodu rozhovoru a její různé modifikace. Tato metoda má řadu různých variant vzájemně se odlišujících svými cíli a způsoby realizace, ale v podstatě je to vždy komunikace ve skupině zájemců o určitý problém.

Přesněji ji můžeme definovat ještě takto: „Metoda diskuse je forma komunikace učitele a žáků, při níž si účastníci navzájem vyměňují názory na dané téma, na základně svých znalostí, pro svá tvrzení uvádějí argumenty, a tím společně nacházejí řešení daného problému.

Tato metoda má specifické nároky, které by měla splňovat, např. vhodně zvolené téma pro účastníky, řád průběhu diskuse – osnova, nutná také dobrá dovednost žáků diskutovat, celková příprava tématu diskuse, řízení apod.⁷ Vzhledem k pravidlům nebo spíše požadavkům této metody je vhodné žáky po malých krůčcích připravovat už od nejnižšího stupně základního vzdělávání, aby ve vyšších ročnících ji mohly využívat ve svém plném rozsahu.

I když J. Maňák ve své publikaci uvádí mnoho variant, kdy uplatňujeme metodu diskuse, tak v obecných didaktikách (např. J. Skalková, 2007) se uvádí jako nedostatečně využívaná a ni v delším časovém údobí nedochází k podstatným změnám četnosti využívání. Diskusi je vhodné využívat na všech typech a stupních škol.

2.2 Metody heuristické, řešení problémů

Heuristika je věda zkoumající tvůrčí myšlení, heuristická činnost je vlastně způsob řešení problémů. Jedná se o moderní termín označující významný rys lidských bytostí poznávat, odhalovat, objevovat vše co je důležité pro život.

V této metodě vyučující poznatky nesdělují přímo, ale vede je k tomu, aby si je žáci samostatně osvojovali. Tento celý proces „objevování“ samozřejmě učitel

⁷ MAŇÁK, Josef a Vlastimil ŠVEC. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003. ISBN 80-7315-039-5

usměrňuje a řídí, tak aby žáci dospěli k požadovanému cíli. Všechny využívané strategie žáků k objevování je mají motivovat k další potřebě nových poznatků. Přestože tato metoda má mnoho výhod a předností, není z časových důvodů možné, aby žáci vše objevovali a prozkoumávali znovu sami. Pro využívání této metody je také důležité být vybaven vědomostmi a dovednostmi tak, aby cíl byl pro ně dosažitelný. Potřebné dovednosti pro využívání této metody jsou např. vyhledávání, shromažďování, třídění a uspořádání dat, údajů a informací, kladení správných otázek a tvorba správných hypotéz. Už jen z výčtu předešlých dovedností je zřejmé, že metoda je velmi časově náročná a bez určitých studijních návyků, žáci většinou nejsou schopni dospět k očekávaným výsledkům.

Za nejefektivnější metody z této kategorie se považuje metoda řešení problémů (problémová výuka), která představuje variantu učení pokusem a omylem.⁷ Dle mého názoru je tato metoda hodně uplatňována v programu začít spolu, kdy žáci každý den pracují v centrech aktivit, a právě objevují buď samostatně nebo ve skupinách nové informace a vědomosti. Ze strany učitele je to koordinováno a usměrňováno zadáním dané aktivity centru, které žáky směřuje jistým směrem, tak aby v dalším centru navázali podobným tématem, ale zase se o kousek posunuli dále.

2.3 Metody situační a simulační

Tyto metody jsou rozšiřující řešení vyhraněných a identifikovatelných problémů o novou dimenzi, vztahují se na širší zázemí problému, na reálné případy ze života, které představují specifické, obtížné jevy vyvolávající potřebu vypořádat se s nimi, vyžadující angažované úsilí a rozhodování.⁸ Jednoduše řečeno, metody uvádějí žáky do situací, se kterými se mohou setkat ve skutečnosti a umožňují jim analyzovat a získávat potřebné vědomosti a dovednosti. V těchto metodách je nejvíce uplatněna dramatizace, kdy si žáci na vlastní kůži vyzkouší přímo danou roli a situaci, kterou musí řešit. U těchto metod je velmi důležitá motivace, aby to žáky vtáhlo do děje a opravdu se vcítily do své role. Čím více je to bude bavit tím více samozřejmě se lépe učí.

I tato metoda má své fáze, které kdyby nebyly dobře zařazené, tak nebude tolik efektivní. Těchto metod je využíváno nejčastěji ve vzdělávání dospělých, ale při správné modifikaci a přiměřenosti se využívají i v nižších stupních vzdělávání. Kde pomoci

dramatizace rozvíjíme například komunikaci mezi samotnými žáky či řešení různých problémů.

2.4 Metody inscenační

Podstata metod inscenačních spočívá v hraní rolí osob zúčastněných v určité simulované sociální situaci.⁸ Simulovaná situace je řešena nejen v teoretické rovině, ale i přímou realizací za účasti žáků. Žáci mají možnost se vžít do role, kterou předvádějí a s využitím svých emocí získávají nové zkušenosti a postoje.

Už jen z popisu metody můžeme určit, že je velice blízká metodám situačním a simulačním.

2.5 Didaktické hry

Didaktická hra je podle mého názoru jednou z nejdůležitějších metod vyučování na prvním stupni základní školy. Pro žáky mladšího školního věku je to jedna z přirozených potřeb. Děti hrají hry velmi rády a zapojují při nich všechny své schopnosti. Hra mobilizuje dětskou aktivitu nejvíce a dochází tím k velmi dobrému soustředění.⁹ Samozřejmě se do ní prolínají ostatní metody výše uvedené.

Dnešní škola ještě často překonává zažité vyučovací modely dřívějších koncepcí, ve kterých bylo propojení školy se životem spíše na okraji zájmu. Změnila se pozice žáka v procesu učení. A právě při překonávání zažitých a méně vyhovujících prvků školní práce by mohly svým podílem přispět i didaktické hry.¹⁰ Jak jsem výše zmínila, považuji tedy tuto metodu za jednu z těch důležitých pro první stupeň základní školy, a proto jí bude věnován zbytek této práce. V následujících kapitolách bude hra a didaktická hra podrobně rozebrána.

⁸ SKALKOVÁ, Jarmila. *Obecná didaktika: vyučovací proces, učivo a jeho výběr, metody, organizační formy vyučování*. Praha: Grada, 2007. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-1821-7

⁹ HOUŠKA, Tomáš. *Škola hrou: knížka pro učitele a rodiče všech školáků*. Praha: Tomáš Houška, 1991. ISBN 80-900704-7-7

¹⁰ MAŇÁK, Josef a Vlastimil ŠVEC. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003. ISBN 80-7315-039-5

3 Hra

Hra vždy patřila a patřit vždy bude mezi činnosti člověka, která nás provází po celý život. Hrou rozumíme spontánní svobodné jednání jedince, které mu umožňuje poznat sama sebe a svět kolem. Celkově hra utváří a formuje osobnost každého člověka už od raného věku.

Hra se z obecného hlediska chápe jako podstatný rys celého evolučního procesu, v němž spoluvytváří podmínky pro změny a vznik nových jevů. U člověka je jedna ze základních forem činnosti, pro niž je charakteristické, že je to svobodně volená aktivita, která nesleduje žádný zvláštní účel, ale cíl a hodnotu má v sobě. Hra zahrnuje oblast racionálně-kognitivní, tak i imaginativně-emozivní a v každé vývojové fázi člověka nabývá různých projevů, které odrážejí specifické podmínky a zvláštnosti daného jedince.¹¹

Hra jako taková má různá poslání i různá pojetí. Je formou činnosti, která se liší od práce a učení. Člověk se hrou zabývá celý život, ale v předškolním věku a mladším školním věku má své specifické postavení.¹² Proto je hojně zařazována v předškolním vzdělávání a také na prvním stupni základní školy. V současné době se ale tato metoda rozšiřuje dále do vyšších ročníků.

V obecném pojetí můžeme hru chápat jako soubor seberealizačních aktivit jedinců nebo skupin, které jsou vázány danými a smluvenými pravidly. Hra je dominantní činností dětského věku a je nepostradatelná pro správný vývoj dítěte, protože ve hrách nalezneme plno aspektů jako např. poznávací, procvičovací, emocionální, pohybový, motivační, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický, aj. Pro děti je to opravdu přirozená aktivita ve které se prolínají výše vyjmenované aspekty aniž bychom je tam nějak násilně zařazovali a vymezovali pro ně prostor.

Různé klasifikace her rozlišují mnoho typů a druhů her, které jsou uvedeny v kapitole „Druhy her“. Najdeme zde jedno specifikum, na které si musíme dávat pozor. Nepleťme si hru se soutěží. Soutěž od hry musíme rozlišovat, protože cílem soutěže je stanovit pořadí účastníků podle předvedených činností. Účel hry je však jen určitá činnost sama o sobě a

¹¹ MAŇÁK, Josef a Vlastimil ŠVEC. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003. ISBN 80-7315-039-5

¹² VALIŠOVÁ, Alena, Hana KASÍKOVÁ a Miroslav BUREŠ. *Pedagogika pro učitele*. 2., rozš. a aktualiz. vyd. Praha: Grada, 2011. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-3357-9

má různé cíle, kterých chceme dosáhnout. Můžeme ale hru organizovat jako soutěž, a to pak mluvíme o soutěživých hrách (např. turnaj).

3.1 Znaky hry

Hru, jak už je výše uvedeno, označujeme na specifickou činnost člověka, která se odlišuje svými znaky a vlastnostmi od ostatních činností lidí. J. A. Komenský znaky hry uvádí už v 17. století, mezi které řadil – vlastní rozhodnutí, pohyb, soutěživost, řád, duševní uvolnění a lehkost provádění hry. V dnešní době nalezneme nespočet znaků a vlastností her, které utváří hru hrou, jako například radost, spontánnost, tvořivost, respektování pravidel apod.¹³

Podívejme se na nejvýznamnější znaky a vlastnosti hry dle E. Suchánkové (2014):

- **Spontánnost**, neboť hra je přirozenou činností člověka vycházející z vnitřní motivace. Probíhá nenuceně, sami si stanovujeme cíl, průběh a podmínky hry. Spontánnost se nejvíce projevuje ve volné hře a úzce souvisí s následujícím rysem, se svobodou.
- **Svoboda** je nejdůležitějším znakem hry. Vychází ze zájmu a potřeby člověka.
- **Zaujetí**, můžeme taktéž nazvat hluboká soustředěnost, kdy v takovém stavu hráč nevnímá své okolí a nepřijímá z něj jakékoliv podněty.
- **Smysluplnost** dává hře cíl, ke kterému každá hra směřuje.
- **Pravidla** jsou nedílnou součástí každé hry, i přestože je svobodnou činností.
- **Přijetí role** přináší požadavek, abychom se chovali tak, jak je očekáváno od dané role v běžném životě.
- **Fantazie a tvořivost** napomáhají k vytvoření fiktivní situace.
- **Vážnost** propojuje fiktivní prostředí s reálným.
- **Opakování** sledujeme hlavně u dětí, kdy se rády vracejí ke hře, která jim přináší radost a uspokojení.
- **Aktivní**, pozorný a nestresující stav mysli vede ke hře v pravém slova smyslu.

¹³ SUCHÁNKOVÁ, Eliška. *Hra a její využití v předškolním vzdělávání*. Praha: Portál, 2014

- **Vnitřní motivace** je stimulem, jenž vede ke hře.

Nejvýznamnější znak hry, je podle většiny autorů různých definic hry, považována radost a uspokojení, které hra člověku přináší. To můžeme pozorovat v naší praxi velmi často. Když hra žáky zaujme rádi ji hrají opakovaně a samozřejmě si odnesou plno nových informací či je jen procvičí aniž by pocítovali nespokojenost z toho, že se zase musí něco učit.

3.2 Druhy her

Množství her, se kterými se setkáváme je velmi obrovské, protože dětská hra je velmi rozmanitá a bohatá. Nedá se snadno určit kritérium pro universální rozdělení a vytvoření jednotné typologie her. Každý autor tvořící typologii her ji utváří na základě vlastních kritérií, které si sám vybral, neboť každý na hru nahlíží z jiného hlediska, ale celkově se jednotlivé typologie prolínají a je možno hry zařadit do několika kategorií.

Uvedme si nejčastěji využívaná kritéria pro klasifikaci her: věk hráče, časové hledisko, prostředí, počet hráčů, rozvíjená oblast hráče apod. Jsou to všechno hlediska, které jsou pro nás známa a vídáme je v každé literatuře, kterou otevřeme, když si vyhledáváme hry. Vždy tam jsou uvedeny základní informace v bodech a následuje popis pravidel v souvislém textu.

Hry můžeme dělit například podle rozvíjené oblasti na pohybové, psychomotorické, lokomoční, manipulační a smyslové hry, tyto uvedené hry rozvíjí fyzickou oblast hráče. Psychickou oblast rozvíjíme hrami, ke kterým náleží hry jazykové, sluchové, dramatizační a námětové. V neposlední řadě rozvíjíme i sociální oblast pomocí her hudebních, literárních, společenských a dramatických. Právě podle těchto hledisek také hry zařazujeme do výuky a tvoříme pro ni různé modifikace, aby vyhovovala žákům právě pro předem daný cíl.

Z pedagogického hlediska hru rozdělili ve své publikaci Mišurcová, Fišer a Fixl do dvou skupin:¹⁴

I. Hry tvořivé

¹⁴ MIŠURCOVÁ, Věra, Jiří FIŠER a Viktor FIXL. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980. Knihy pro rodiče (SPN)

Hra tvořivá neboli volná, je taková, při které si samo dítě volí námět, průběh, cíl a vhodné prostředky vedoucí k jeho uspokojení. Dítě se prostřednictvím tvořivé hry učí, poznává samo sebe i svět kolem. Tyto hry se právě vyznačují spontánní aktivitou, která je provázána hlubokým soustředěním. Průběh hry vychází z fantazie a tvořivosti dítěte. Fantazie se ale v dětské hře začíná objevovat až okolo třetího roku života. Volná hra vzniká na základě vnitřní potřeby a značně působí na život dítěte v oblasti kognitivní, tak i v sociální a pohybové.

Tyto hry můžeme sledovat u dětí ve školce a v prvních ročnících základní školy, kdy si s oblibou hrají na různé role, které znají ze svého života. Jako například na školu, na obchod a podobně. Napodobují to co znají a vidí kolem sebe a vkládají si tam fantazijní prvky.

II. Hry s pravidly

Z hlediska vývoje jedince, hry s pravidly navazují na tvořivé hry. Vyznačují se dodržováním předem stanoveného postupu a pravidel, jimž se podřizuje jednání dítěte. Obsahují interakci s ostatními dětmi, a tak podporují sociální rozvoj. Mezi hry s pravidly jsou řazeny pohybové hry, v nichž je dominantní pohybová aktivita a didaktické hry, které se vyznačují pedagogickým záměrem a primárně rozvíjí schopnosti.

Do určitého věku nejsou děti schopni zcela přijímat pravidla od druhé osoby. Nedokáže je dodržovat a podílet se na jejich tvorbě. Zájem o hru s pravidly vzrůstá mezi šestým a sedmým rokem dítěte. Tj. s nástupem do školy, kdy také by měli už jistá pravidla dodržovat v běžném životě a samotní si také nějaké utvářet v třídním kolektivu.

3.3 Význam hry pro žáka v mladším školním věku

Už víme, že se s hrou setkáváme po celý svůj život, ale v každé etapě našeho života má hra svá specifika a význam. Prochází jakýmsi vývojem od her instinktivních, přes senzomotorické po intelektuální a kolektivní. Po sociální stránce se hra vyvíjí od osamocené hry, přes hru paralelní, kdy si děti hrají pouze vedle sebe, až po sociální hru, která už se vyznačuje interakcí mezi vrstevníky.

Podívejme se na výzkum Bittnerové (2005), která se zabývala hrou u žáků 1. až 5. třídy základní školy. Její výzkum probíhal v Praze na dvou školách. Dle výzkumu uvádí ve své publikaci specifika a zastoupení jednotlivých her ve všech ročnících prvního stupně základní školy.¹⁵

1. Třída

Dítě v prvním ročníku základní školy stále rádo hru přijímá, hraje si nejen o přestávkách, po vyučování ale také při výuce. Zde mluvíme o dětské spontánní hře. Ve výuce se setkávají s didaktickou hrou, při hrách upřednostňují hry s jednoduchými pravidly a pohybovou složkou.

2. Třída

V tomto období už ve výuce nevyužíváme tak mnoho dětských her, zařazujeme spíše složitější hry s pravidly, většími nároky na postřeh a koordinaci těla. Formativní hry jsou rozšířeny o zápletku.

3. Třída

Zde již děti upřednostňují hraní her s vybranou skupinou, je pro ně důležité, s kým hru hrají. Repertoár her v tomto věku dosahuje svého vrcholu, protože děti rádi přijímají nové hry a hrají i ty, které se naučily dříve. Nově se objevují hry zaměřené na rozvoj intelektuálních schopností a pohybových dovedností. Stoupá záliba v kolektivních hrách.

4. Třída

Ve čtvrté třídě už se začínají vytrácet napodobovací hry. Jsou u dětí upřednostňovány spontánní, strategické, formalizované, pohybové a sportovní hry. Vzrůstá také zájem o hry inspirované televizními soutěžemi.

5. Třída

V páté třídě jsou objevovány nové hry a ty dříve osvojené se pomalu vytrácejí. Rádi také vymýšlí nové hry, které vychází z tradičních či komerčních her. Některé hry zahrnují dramatické zápletky reagující na svět dospělých, hračky nabývají sběratelské hodnoty.

¹⁵ BITTNEROVÁ, D. (2005). Hra. In Psychický vývoj dítěte od 1. do 5. třídy. Praha: Karolinum. ISBN 80-246-0924-X

Když nastoupí dítě do základní školy hra ztrácí své dominantní postavení mezi činnostmi dítěte, ale stále přetrvává ve různých formách. Hry by měli být u dětí podporovány v každém věku.

4 Didaktické hry

Didaktická hra reflektuje stupeň fyzického a psychického rozvoje dítěte a také pro žáky vytváří příjemnou atmosféru při dané činnosti. Při zařazení didaktické hry do výuky sledujeme nějaké cíle vzdělávání v dané vyučovací jednotce. Proto didaktickou hru můžeme definovat jako seberealizaci žáků, řízenou určitými pravidly a sledující výchovně-vzdělávací cíle.¹⁶

Při využívání her ve výuce je nutné uvědomění si, že mezi hrou a učením i přes různé shodné rysy, existuje rozpor, hra totiž nemusí přesně sledovat vymezené cíle, ale výuka je vždy ze své podstaty cílově orientována.¹⁷ Je tedy nutno si dávat pozor, aby učební cíl silně nepřekrýval vlastní podstatu hry, aby žák hru stále vnímal jako herní činnost a naopak, aby hra nebyla velmi volná, jinak by se zcela vytratil cíl výuky. V tomto ohledu je úloha učitele obzvlášť náročná. Didaktická hra tedy ztratí část své spontánnosti, svobody a nevázanosti na přesný cíl.

Dle pedagogických klasiků, jak uvádí ve své knize J. Maňák ji můžeme vymežit jako seberealizační aktivitu, která se svobodnou volbou, uplatnění zájmů, spontánnosti a uvolněnosti přizpůsobuje pedagogickým cílům.¹⁴

4.1 Didaktická hra na prvním stupni základní školy

Hra by měla být základní metodou běžně využívanou v na základní škole, zejména tedy na prvním stupni. Prvním ročníku pomáhá hra překonávat obtíže spojené se vstupem do školy. Prostřednictvím hry také dítě soustředí svou pozornost na delší dobu na zadané úkoly. Hra v dětech vyvolává příjemné pocity, zvědavost a motivuje je k aktivitě. Učí děti pozorovat, hledat různá řešení, osvojovat si nové poznatky, získávat nové vědomosti, zdokonalovat své dovednosti a plnit výchovně-vzdělávací cíle.¹⁸

Efektivní metody umožňují žákům získávat potřebné vědomosti, dovednosti a současně rozvíjí jejich klíčové kompetence. Didaktické hry mají vedle vzdělávacího efektu i efekt výchovný. Žák je nucen respektovat platná pravidla, což podporuje jeho socializaci,

¹⁶ VALIŠOVÁ, Alena, Hana KASÍKOVÁ a Miroslav BUREŠ. *Pedagogika pro učitele*. 2., rozš. a aktualiz. vyd. Praha: Grada, 2011. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-3357-9

¹⁷ MAŇÁK, Josef a Vlastimil ŠVEC. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003. ISBN 80-7315-039-5

¹⁸ MIŠURCOVÁ, Věra, Jiří FIŠER a Viktor FIXL. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980. Knihy pro rodiče (SPN)

zmírňuje negativní afekty při neúspěchu a vede k sebekontrolě. Při kolektivních didaktických hrách se rozvíjí pozitivní vztahy mezi žáky a upevňuje se společenství třídy.¹⁹

4.2 Klasifikace didaktických her

Didaktické hry třídíme z mnoha hledisek:

- Podle doby trvání (krátkodobé, dlouhodobé)
- Podle místa
- Podle druhu činností
- Podle hodnocení (kvalitativní, kvantitativní)
- Podle toho, kdo hru připravuje

Didaktické hry zahrnují velké množství aktivit a je tedy možno je třídit i podle velké škály hledisek. H. Meyer (2000, s. 348-349) například třídí didaktické hry takto:

- **Interakční hry**, svobodné hry, sportovní hry společenské hry, hry s pravidly, myšlenkové hry, strategické hry, učební hry
- **Simulační hry** (hraní rolí, řešení případů)
- **Scénické hry** (hráči a diváci, jeviště, rekvizity...)

4.3 Metodická příprava didaktických her

Metodická příprava musí vždy vycházet ze sledovaného pedagogického záměru, jemuž podřizuje vše ostatní a měla by splňovat všechny obecné didaktické zásady.

Specifikace hledisek v metodické přípravě didaktické hry:

- a) Vytyčení cílů hry (kognitivních, sociálních, emocionálních)
- b) Diagnóza připravenosti žáků (potřebné vědomosti, dovednosti, zkušenosti)
- c) Ujasnění pravidel hry (znalost pravidel žáky, jejich obměny)
- d) Vymezení úlohy vedoucího hry (řízení, hodnocení)
- e) Stanovení způsobu hodnocení
- f) Zajištění vhodného místa
- g) Příprava pomůcek a materiálů
- h) Určení časového limitu hry

¹⁹ ŠIKULOVÁ, Renata a Vlasta RYTÍŘOVÁ. *Pohádkové příběhy k zábavě i k učení*. Praha: Grada, 2006. Výchova a vzdělávání. ISBN 80-247-1361-6

i) Promyšlení případných modifikací²⁰

Připravenou hru vždy vyzkoušíme a upravíme tak, že než ji natrvalo zařadíme do výuky. Při ověřování sledujeme následující:

- Přiměřenost časového limitu
- Dotazy vznesené k pravidlům, k průběhu a hodnocení hry
- Typické herní situace a reakce žáků
- Případné návrhy a připomínky žáků (důležité zakončení hry – diskuse)

Po zkušební části přichází fáze dokumentace, která by měla mít přibližně takovouto strukturu:

- Název hry, autor
- Potřebné pomůcky a případné nároky na úpravu prostředí
- Stručná, výstižná, srozumitelná pravidla obsahující cíl hry a způsob jejího ukončení
- Pedagogický cíl a podrobné instrukce pro učitele
- Promyšlený způsob hodnocení výsledků
- Modifikace hry
- Zvláštní poznámky

Účelem dokumentace je úplný didaktický materiál použitelný jiným učitelem.

²⁰ MAŇÁK, Josef a Vlastimil ŠVEC. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003. ISBN 80-7315-039-5

5 Individualizace a diferenciaci ve škole

Individualizace vzdělávání je jedna z nejnaktivnějších inovací minulých dekád. V současnosti se setkáváme s nejrůznějšími variantami řešení, které jsou ověřovány pedagogickou praxí škol i jednotlivých učitelů. Zkoumají se přístupy, které jsou spojeny s celkovou změnou pohledu na to, co je ve vzdělávání podstatné. Všechny přístupy můžeme opřít o široce historicky založenou tradici individualizace a diferenciaci ve škole, která vychází zejména z pojetí vzdělávání, tak že by měla vycházet přímo od dítěte.²¹

Individualizace výuky je definována jako: „*Způsob diferenciaci výuky, při níž se zachovávají heterogenní třídy jako základní sociální jednotka a provádí se diferenciaci vnitřní, obsahová i metodická, respektující individuální zvláštnosti žáků.*”²²

Princip individualizace tedy spočívá v tom, že práce je přizpůsobena každému žákovi na základně poznání jeho možností. Smyslem takovéto výuky je vytváření situací, které každému žákovi umožní nalézt optimální možnosti pro vlastní učení a vzdělávání.²³

A. Vališová a H. Kasíková ve své publikaci uvádějí dva základní principy individualizace:

- **Princip zvládnutého učení** – každý z žáků má šanci dosáhnout stanoveného výukového cíle svou odlišnou cestou přizpůsobenou jejich schopnostem a učebním stylům
- **Princip kontinuálního pokroku v učení** – každý žák by se měl pohybovat stále k novým učebním požadavkům pro dosažení maximálních výsledků vzhledem k jeho schopnostem. Nikdo by se neměl vracet a trátit čas tím co už zvládl.¹⁸

Je velmi důležité, abychom rozvíjeli potenciál každého žáka a nijak ho nevyčleňovali různými směry. Nesmíme upřednostňovat pouze žáky, kteří se řadí mezi schopnější, ale volit vyučovací systém tak, aby vyučovací strategie a učební metody vyhovovali individualitě žáků.

²¹ VALIŠOVÁ, Alena, Hana KASÍKOVÁ a Miroslav BUREŠ. *Pedagogika pro učitele*. 2., rozš. a aktualiz. vyd. Praha: Grada, 2011. (str. 153, 154)

²² PRŮCHA, Jan, Eliška WALTEROVÁ a Jiří MAREŠ. *Pedagogický slovník*. 3., rozš. a aktualiz. vyd. (str. 82)

²³ SKALKOVÁ, Jarmila. *Obecná didaktika: vyučovací proces, učivo a jeho výběr, metody, organizační formy vyučování*. (str. 229)

5.1 Individualizační systémy

Pro realizaci individualizovaného vyučování otevírá prostor i psychodidaktická teorie „**mastery learning**“, kterou zpracoval B. S. Bloom. Tato teorie odmítá dělení žáků podle tradičního inteligenčního kvocientu, ale rozděluje žáky na skupiny, na žáky kteří se učí rychleji a na ty, kteří se učí pomaleji. Navrhuje tedy způsob výuky, která není omezená časem. Bloom vychází z předpokladu, že ovládnutí učiva je možné u všech žáků za určitých podmínek.

Dalším systémem byl **Kellerův plán**, který byl využíván na vysokých školách ke studiu technických a přírodovědných předmětů a řídil se několika principy (dělení studijní látky na jednotky, individuální studijní tempo, nástrojem jsou písemné studijní materiály, odpadávají postupové zkoušky a studenti jsou hodnoceni za zvládnutí studijní jednotky).

Můžeme se také setkat s **FENI modelem**, který pochází z německých škol a je čtyřúrovňový, jak napovídá jeho zkratka. První úroveň je kurz, který rozvíjí žáka a podporuje jeho vývoj, druhá úroveň je rozšiřující, třetí je základní a poslední čtvrtá je úroveň s intenzivní pomocí slabým žákům.

Nesmíme v neposlední řadě zapomenout na **Daltonský plán**, který je v současné době praktikován v zahraničí i u nás. Základním principem tohoto systému je tzv. samoučení, kdy žák látku zvládá postupně sám – svými vlastními postupy a učitel je konzultantem a průvodcem.

5.2 Diferenciace v procesu vyučování

V současnosti hledáme různé cesty vnitřní diferenciaci, které by byly vhodné pro všechny žáky. Diferenciovaný přístup v běžné didaktické práci předpokládá pestrost, dynamičnost a otevřenost práce učitele a neabsolutizuje žádnou metodu či prostředek vyučování.

Individualizace a vnitřní diferenciaci se v současné praxi realizují v rámci vyučování prostřednictvím různých metod, jako jsou samostatné práce žáků, řešení problémových situací, hry i metody inscenační, praktické činnosti apod.²⁴

Rozděluje individualizaci (diferenciaci) dle různých hledisek:

²⁴ SKALKOVÁ, Jarmila. *Obecná didaktika: vyučovací proces, učivo a jeho výběr, metody, organizační formy vyučování*. Praha: Grada, 2007. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-1821-7 (str. 232)

- Diferenciace školou – vnější diferenciace
- Diferenciace uvnitř školy – vnitřní diferenciace
 - Diferenciace skupinami uvnitř jedné třídy

5.3 Osobnost a individualita jedince

Když se zaměříme přímo na individualitu žáka, zaznamenáme různé rozdíly v učení mezi jednotlivými žáky. Nikdy není shodný způsob učení u dvou žáků. Rozdíly v učení vyplývají z kulturních a etnických podmínek. Také mohou rozdíly mít původ v sociálně-ekonomické heterogenosti, to znamená, ve třídách se setkávají žáci, kteří se navzájem liší ekonomickou a sociální úrovní své rodiny. Celkově celé prostředí ovlivňuje osobnost a postoje žáka.

Mezi žáky nacházíme i takové jedince, kteří mají své určité speciální vzdělávací potřeby a je potřeba jim věnovat zvýšenou pozornost a péči. Tyto žáky dělíme do tří základních skupin:²⁵

- Žáci se zdravotním postižením
- Žáci se zdravotním znevýhodněním (dlouhodobá nemoc)
- Žáci se sociálním znevýhodněním

Tito žáci jsou zařazováni do běžných tříd základních škol a vzhledem k jejich SVP mají nárok na podpůrná a vyrovnávací opatření při vzdělávání (asistenti, didaktické pomůcky, individuální vzdělávací plán, atd.). Z tohoto důvodu je individualizace nejnovější a nejdiskutovanější inovací v současnosti školství.

6 Praktická část

Pro vypracování praktické části této práce, jsem využila kvantitativní dotazníkový průzkum mezi učiteli 1. stupně základních škol.

²⁵ MAREŠ, Jiří. *Pedagogická psychologie*. Praha: Portál, 2013. ISBN 978-80-262-0174-8.

Cílem průzkumu byl sběr základních informací o využívání didaktické hry ve výuce na 1. stupni základní školy s cílem rozvoje individuálních potřeb žáků. Zda didaktické hry vyučující využívají, jaké druhy, s jakým cílem, jak často, apod...

Následně je sestaven sumář vybraných didaktických her, nejčastěji využívaných v praxi, které uvedli respondenti v dotazníku.

6.1 Charakteristika výzkumné metody

Dotazníková metoda je diagnostický prostředek ke shromáždění informací prostřednictvím dotazování osob. (PRŮCHA, J. A KOL.: 1995)

Tato metoda je jednou z nejfrekventovanějších pro zjišťování údajů, charakteristickým znakem je získání většího množství informací za krátký čas. Celý průzkum probíhá písemně.

6.2 Materiál a metodika

Hlavním materiálem byl vyhotovený dotazník, který obsahoval 15 písemných otázek. Větší část otázek byla uzavřeného typu, kdy respondenti vybírali odpověď z možností a některé otázky byly otevřené, kam respondenti zapisovali své vlastní odpovědi na otázky.

Dotazovanými byli učitelé vyučující na prvním stupni základní školy a celé šetření probíhalo elektronickou formou. Dotazník byl zpracován prostřednictvím portálu survio.cz a rozeslán pomocí e-mailů a sociálních sítí. Primárně jsem rozesílala dotazník mezi školy v blízkém okolí i s žádostí o sdílení dalším kolegům do různých škol.

První tři otázky jsou obecně zaměřeny na určení ročníků, ve kterých respondenti vyučují, kolik mají žáků ve třídě a jak dlouhá je jejich praxe jako vyučujícího. Následují otázky zaměřené na využívání didaktických her ve výuce – jak často, kdy jsou využívány, v jakém předmětu, zda jsou dle názoru respondentů efektivní, odkud jsou čerpány a v neposlední řadě, jsem se dotazovala, pro jaké individuální potřeby žáka, jsou didaktické hry v jejich praxi využívány a s jakým cílem.

Data jsou zpracovány matematicko-statistickou metodou a výsledky jsou vyjádřeny v počtech i v procentech. K otázkám jsou uváděny grafické přehledy.

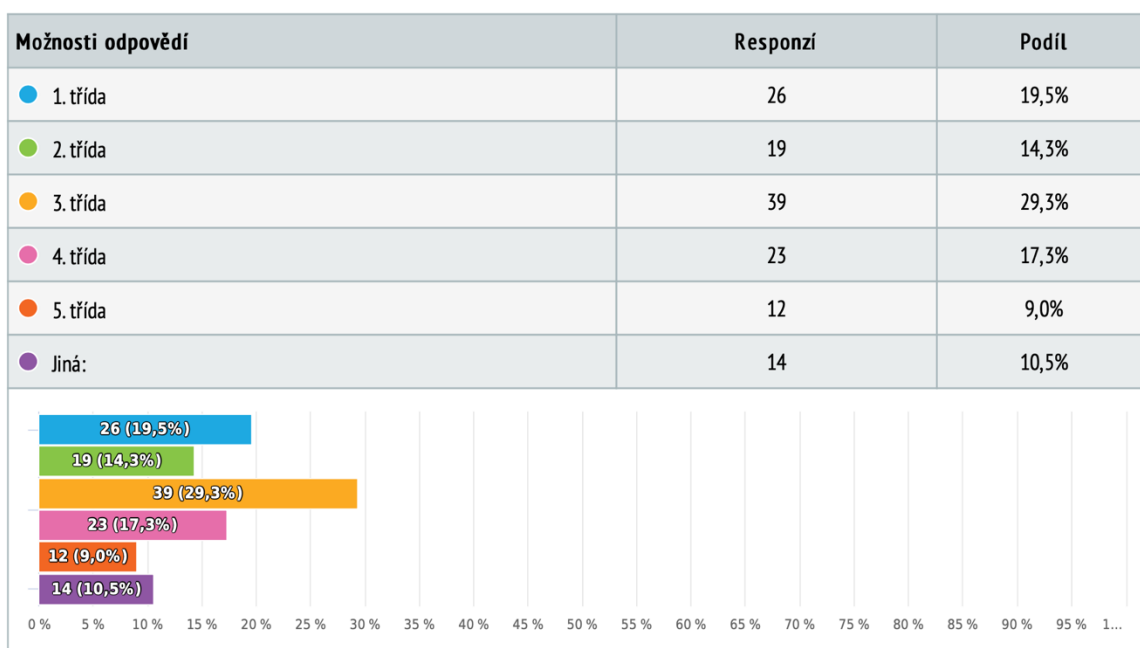
6.3 Vyhodnocení výzkumu

Zúčastněnými v anonymním dotazníkovém průzkumu byli učitelé základní škol na 1. stupni a celkově se zúčastnilo 134 respondentů.

6.3.1 Otázka č. 1 – Ročník 1. stupně

1 V jakém ročníku právě učíte?

Výběr z možností, zodpovězeno 133 x, nezodpovězeno 1 x



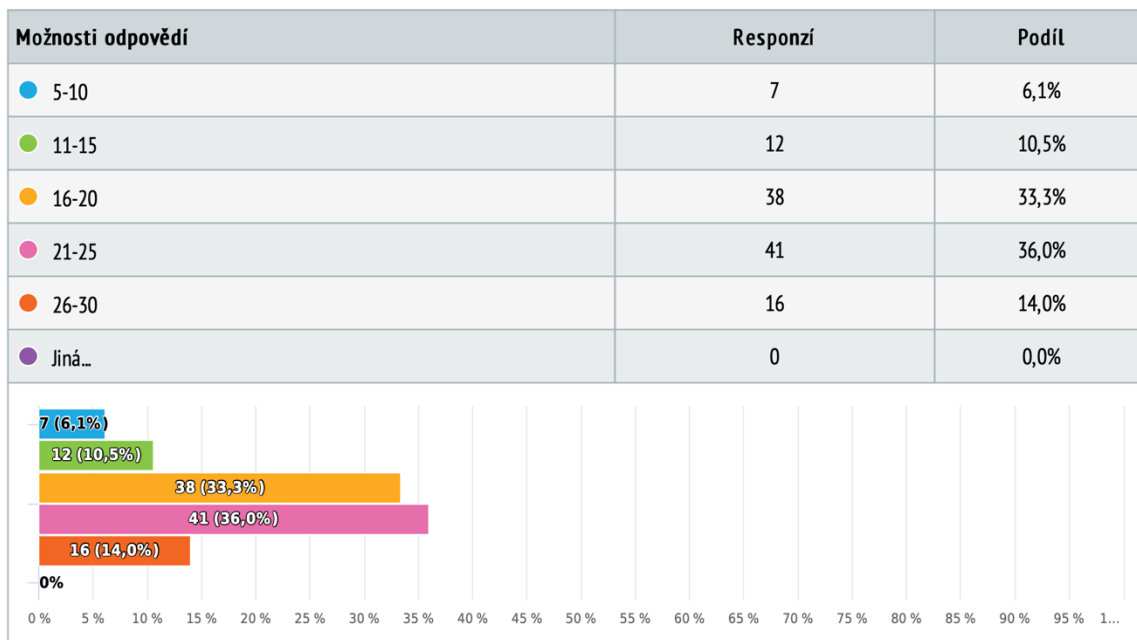
Graf 1 - Ročník ZŠ

Komentář: První otázka dotazníkového šetření směřovala na určení ročníku, ve kterých respondenti učili. Z tabulky a následně vyobrazeného grafu je zřejmé, že dotazník prošel napříč celým 1. stupněm základní školy a je možné říci, že se do výzkumu zapojili aktivně respondenti ze všech ročníků 1. stupně základní školy. Tabulka názorně ukazuje, kolik přesných responzí dostala příslušná odpověď a její procentuální vyjádření vzhledem k počtu respondentů/odpovědí.

6.3.3 Otázka č. 3 – Počty žáků

3 Kolik žáků máte ve třídě?

Výběr z možností, více možných, zodpovězeno 114 x, nezodpovězeno 20 x



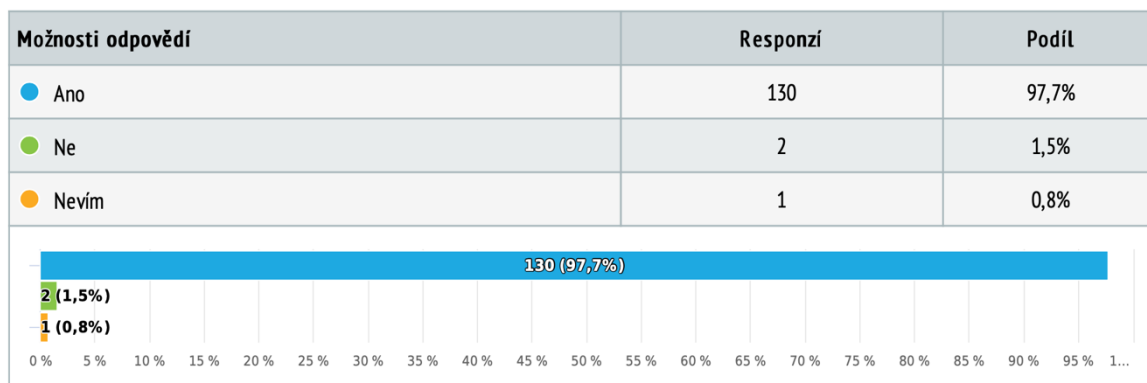
Graf 3 - Počet vyučovaných žáků v jedné třídě

Komentář: Z grafu i tabulky je patrné, že převážná část respondentů učila ve více početných třídách. Nejvíce jsou zastoupeny právě třídy s 21-25 žáky a hned v závěsu jsou třídy s 16-20 žáky. Každá z možností zaujímá více jak 30 % z celkového počtu odpovědí. Ostatní možnosti se pohybují jen okolo 10 %.

6.3.4 Otázka č. 4 – Efektivita didaktické hry

4 Považujete zařazení didaktické hry do výuky za efektivní?

Výběr z možností, zodpovězeno 133 x, nezodpovězeno 1 x



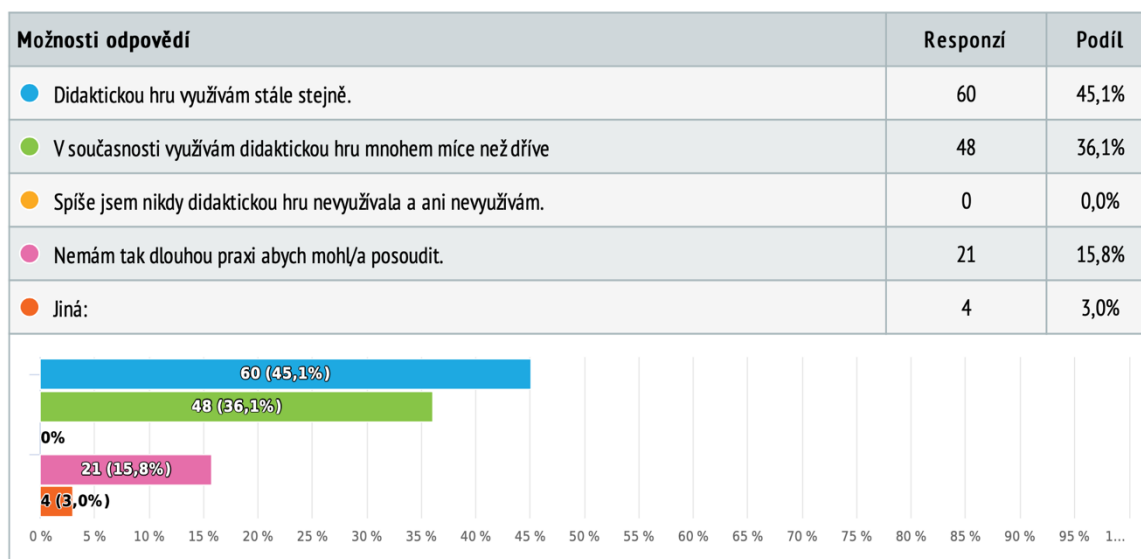
Graf 4 - Efektivita didaktické hry

Komentář: Valná většina a to celých 97,7 % respondentů považuje didaktické hry ve výuce za efektivní metodu dosažení svého stanoveného cíle.

6.3.5 Otázka č. 5 - Četnost didaktických her

5 Sledujete během své praxe změny s četností didaktické hry ve výuce?

Výběr z možností, zodpovězeno 133 x, nezodpovězeno 1 x



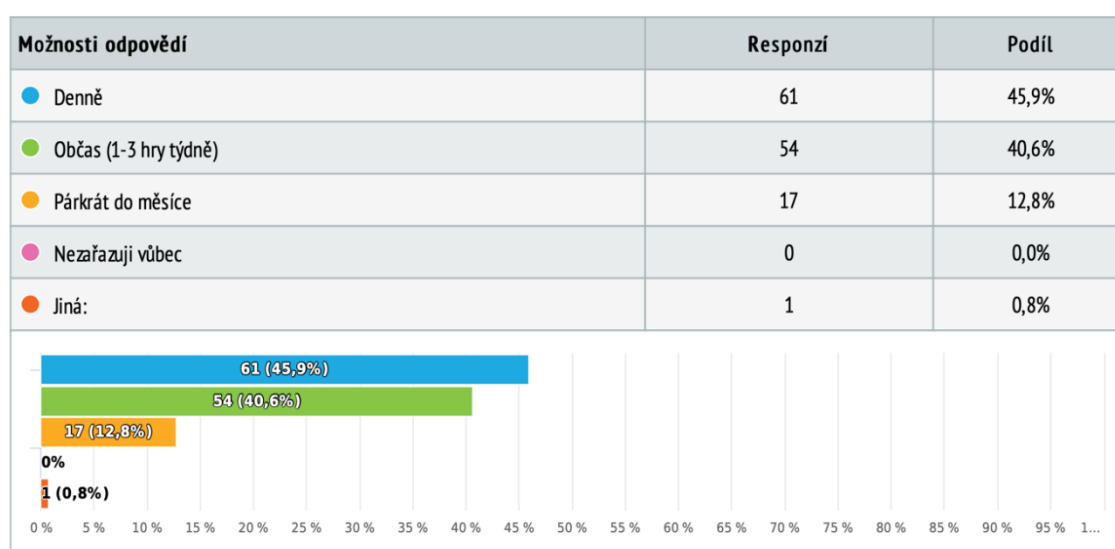
Graf 5 - Didaktická hra a její četnost vyučování

Komentář: V této otázce převládají výrazně dvě odpovědi. Celých 45,1 % respondentů uvedlo, že didaktickou hru využívá po čas své praxe stále stejně, ale také je vidět, že didaktická hra zvyšuje svou oblíbenost a využívá se stále častěji, to nám ukazuje odpověď „V současnosti využívám didaktickou hru více než dříve“, která má celých 36,1 % odpovědí z celkového počtu respondentů. Troufla bych si tvrdit, že se v budoucnu dočkáme ještě dalšího nárůstu využívání didaktických her ve výuce, a to napříč celým školním systémem.

6.3.6 Otázka č. 6 - Zařazení didaktické hry do výuky

6 Jak často zařazujete didaktickou hru do výuky?

Výběr z možností, zodpovězeno 133 x, nezodpovězeno 1 x



Graf 6 - Zařazení didaktické hry do výuky

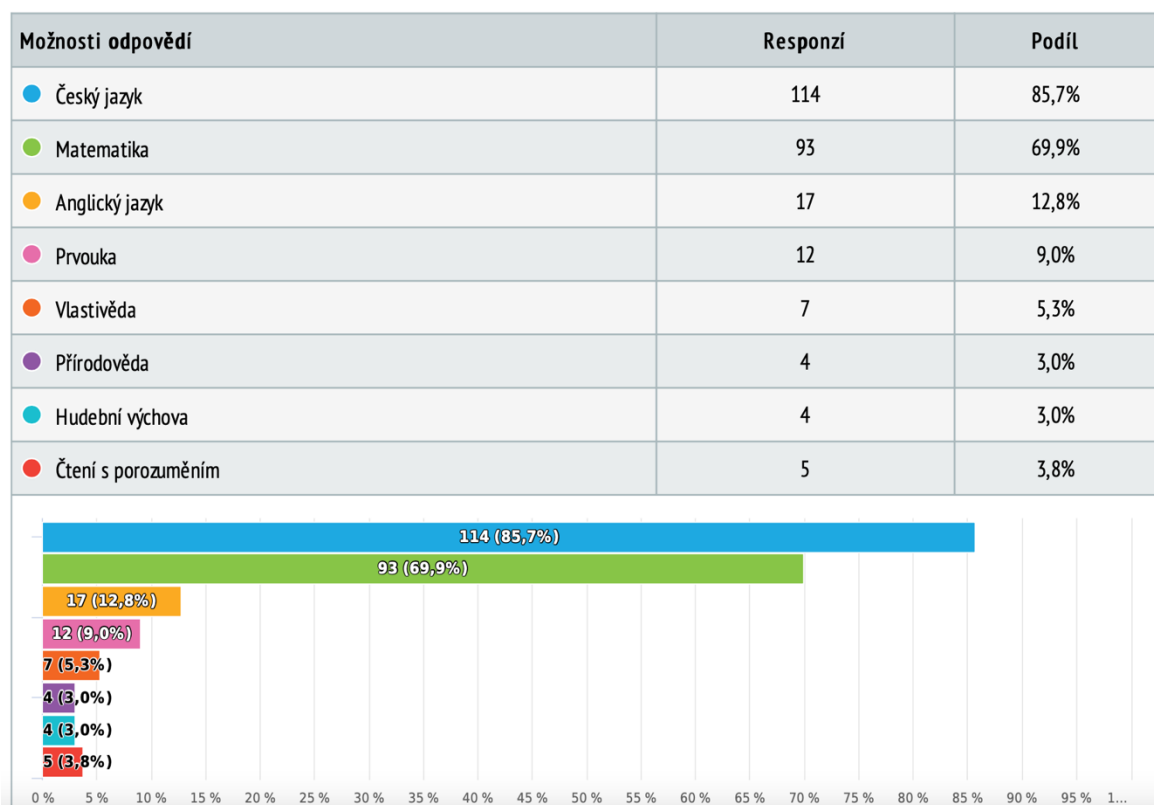
Komentář: V této otázce měli respondenti na výběr z pěti možností, které určují četnost využívání didaktické hry ve výuce. Nejvíce odpovědí získala odpověď, že vyučující hru zařazují do výuky denně, a to s celými 45,9% z celkového počtu odpovědí. Dále následovala možnost zařazování hry do výuky 1-3x týdně.

I tato otázka potvrzuje oblíbenost zařazování hry do výuky a že je velmi často metoda hrou využívána. Všichni respondenti z výzkumu hru do výuky zařazují.

6.3.7 Otázka č. 7 - Předměty a didaktická hra

7 V jakých předmětech nejvíce zařazujete hru?

Výběr z možností, více možných, zodpovězeno 133 x, nezodpovězeno 1 x



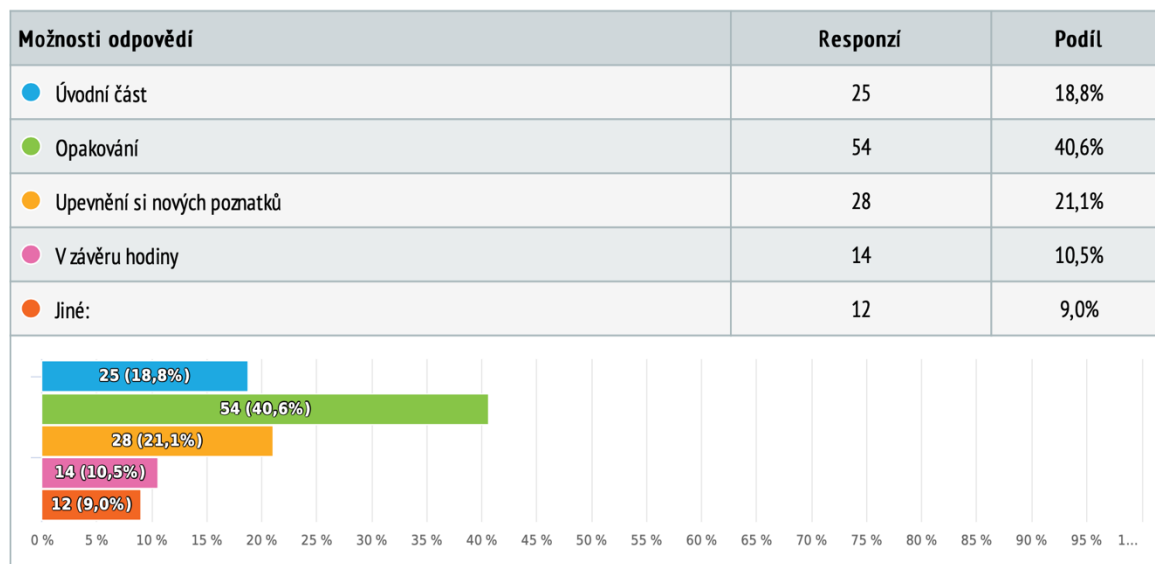
Graf 7 - Didaktická hra v různých předmětech

Komentář: V drtivé většině je didaktická hra zařazována nejvíce do hlavních předmětů – český jazyk zaujímá první pozici, celých 85,7 % a následuje matematika s 69,9 %. V ostatních předmětech je didaktická hra respondenty také využívána, ale ne zdaleka v takové míře jako v matematice a českém jazyce.

6.3.8 Otázka č. 8 - Zařazení didaktické hry do vyučovací jednotky

8 V jaké části hodiny didaktickou hru nejčastěji zařazujete?

Výběr z možností, zodpovězeno 133 x, nezodpovězeno 1 x



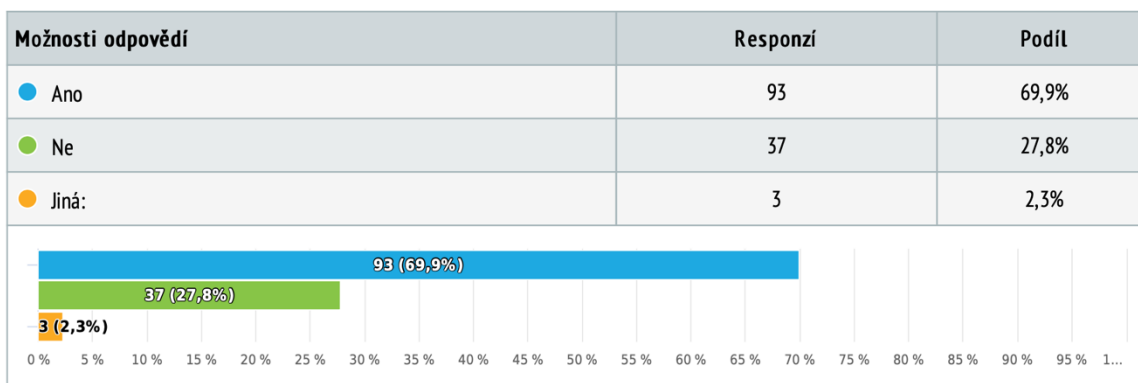
Graf 8 - Didaktická hra a její zařazení ve vyučovací jednotce

Komentář: Pro vysokou efektivitu vybrané vyučovací metody je nutné ji také správně zařadit a umět ji použít ve správné části vyučovací hodiny, abychom se dobrali vytyčeného cíle vyučovací jednotky. Ve výše uvedeném grafu vidíme, že skoro polovina respondentů využívá didaktickou hru nejvíce v části opakovací, celých 40,6 %. Následuje využití hry pro upevnění si nových poznatků z nově probírané látky a zaujímá 21,10 % z celkového počtu odpovědí. V těsném závěsu je využití didaktické hry v úvodní části hodiny jako rozehrávací prostředek a v číslech zaujímá 18,8 % ze všech odpovědí. Nejméně je však využívána v závěru hodiny. V odpovědi „jiné“ se objevovali uvedené možnosti odpovědí v různých kombinacích nebo je uvedeno, že hra je právě zařazována v závislosti na cíli hodiny. Někdo také neupřednostňuje žádnou z možností a uvádí, že hru zařazuje dle potřeby, nelze tedy uvést kdy ji využívají nejčastěji.

6.3.9 Otázka č. 9 - Cíl didaktické hry a individuální potřeba žáka

9 Zařazujete didaktickou hru do výuky s cílem rozvíjet individuální potřeby žáka?

Výběr z možností, zodpovězeno 133 x, nezodpovězeno 1 x



Graf 9 - Zařazení didaktické hry s cílem rozvoje individuální potřeby

Komentář: Více než polovina respondentů, celých 69,9 %, didaktickou hru zařazuje do výuky s cílem rozvíjet individuální potřeby žáka. Zbývá necelá třetina (27,8 %) hru do výuky s tímto cílem nezařazuje a v části odpověď „jiná“ je opět kombinace uvedených možností, někdy cíleně rozvíjí hrou žákovu individualitu a jindy je hra zvolena k jinému cíli, jako například ke zlepšení kolektivu ve třídě, nebo jen krátká minutovka pro rozproudění a odreagování. A i když cíleně nerozvíjíme individuální potřeby žáka, i přesto se tomu tak děje, protože to je jeden z hlavních znaků hry.

6.3.10 Otázka č. 10 - Nejčastější cíle didaktické hry

10. Jaké jsou nečastější cíle, které chcete prostřednictvím didaktických her splnit?



Graf 10 - Cíl didaktické hry

Komentář: Ve výše vyobrazeném wordcloudu je možno vidět mnoho cílů, které si respondenti dávají při realizaci didaktické hry. Tato otázka byla otevřená a respondenti mohli uvést více možností. Na otázku odpovědělo 129 respondentů a mezi jejich nejčastějšími odpověďmi byli cíle: opakování učiva 28x, procvičení již probíraného či aktuálně probíraného učiva 21x, sama hra také sloužila jako motivace k další činnosti 16x, následoval cíl rozvoje, kdy byla cíleně rozvíjena konkrétní schopnost/dovednost žáka 15x.

Mezi uvedenými cíli dále najdeme cíl pro zlepšení spolupráce 13x a do deseti odpovědí měli cíle jako aktivizace, evokace, fixace, osvojení nové látky, upevnění, ověření, porozumění, uvolnění, zábava, individuální rozvoj, vyvození nových poznatků apod.

Z uvedených cílů respondentů je zřejmé, že didaktická hra je vhodná k využití pro splnění jakéhokoliv cíle ve výuce.

6.3.11 Otázka č. 11 - Individuální potřeby žáka

11. Pokud zařazujete didaktickou hru s cílem rozvoje individuální potřeby žáka, jaká je nejčastější potřeba žáka.

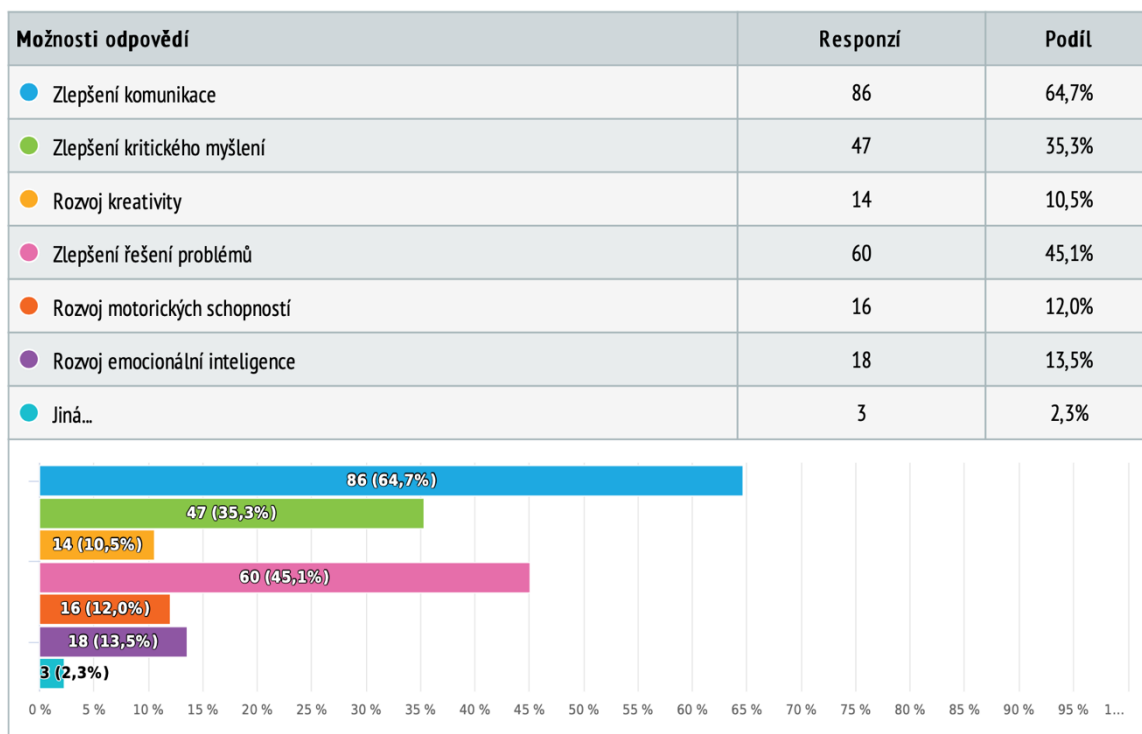
Komentář: Na tuto otázku odpovědělo 67 dotázaných z celkového počtu 134.

Respondenti často v této otázce uváděli obecné cíle, které jsou obsažené už v otázce předešlé. Rozvíjené konkrétní dovednosti žáků uvedli respondenti tyto: rozvoj komunikace a kritického myšlení, podpora individuálního pracovního tempa, rozvoj projevu, podpora nadaných dětí, zvládnutí různých obtížností učiva, odstranění, podpora sebepoznání, porozumění textu, zjednodušení učiva, zažití úspěchu, rozvoj duševních potřeb, rozvoj motoriky, řešení problémových situací, rozšíření slovní zásoby, rozvoj zrakového vnímání, upevnění role ve skupině, seberealizace, rozvoj vyjadřování, práce v kolektivu, rozvoj sociální interakce.

6.3.12 Otázka č. 12 - Důležitost individuální potřeby žáka

12 Jaké individuální potřeby žáků se vám zdají nejdůležitější při výuce na 1. stupni ZŠ?

Výběr z možností, více možných, zodpovězeno 133 x, nezodpovězeno 1 x



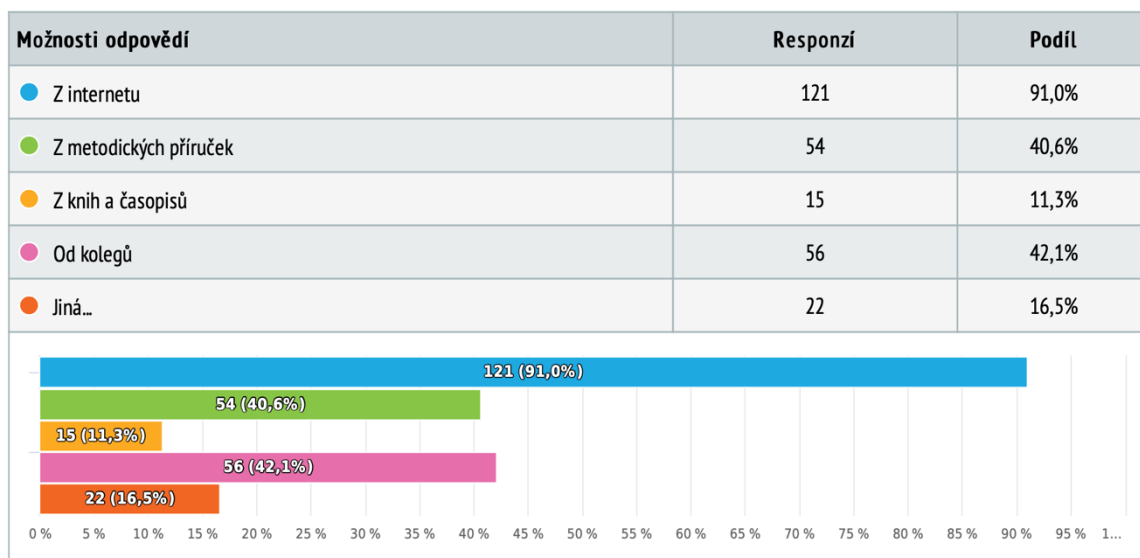
Graf 11 - Individuální potřeby žáků

Komentář: Když byli respondentům předloženy konkrétní individuální potřeby žáků a utříděné do skupin a kategorií, považují za nejvíce důležitou komunikaci, a to v celých 64,7 %, následuje schopnost řešení problémů se 45,1 % a také rozvoj kritického myšlení 35,3 %. V pozadí pak na podobné úrovni nacházíme rozvoj kreativity, motorické schopnosti a emocionální inteligenci.

6.3.13 Otázka č. 13 - Zdroje didaktických her

13 Z jakých zdrojů nejčastěji čerpáte nápady na didaktické hry?

Výběr z možností, více možných, zodpovězeno 133 x, nezodpovězeno 1 x



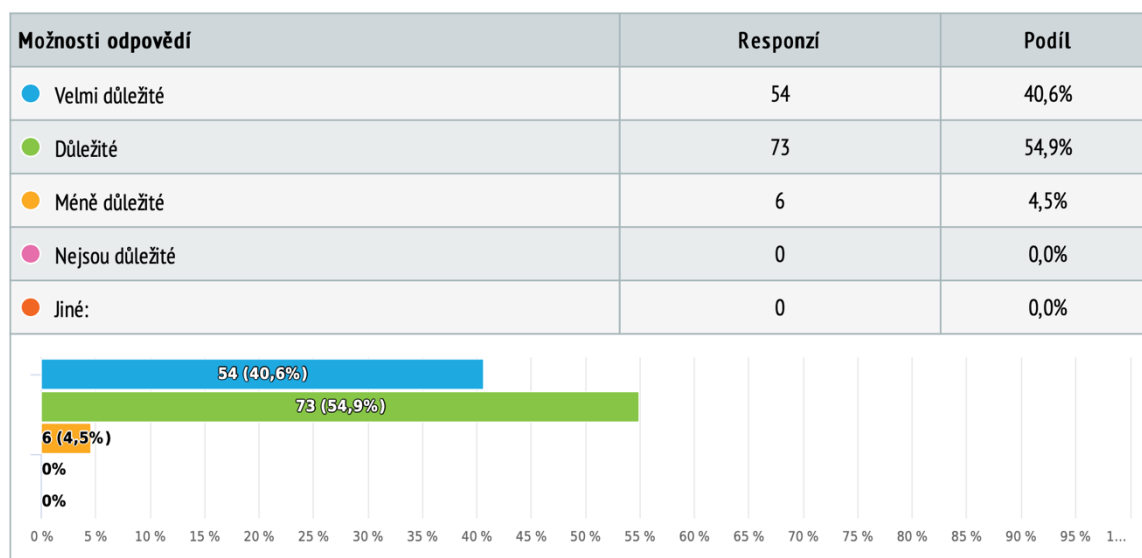
Graf 12 - Zdroje didaktických her

Komentář: V dnešní době je velké množství možností, kde čerpat hry a také je modifikovat do didaktických her, hlavně díky internetu. Jak můžeme vidět ve výše uvedené tabulce a grafu, tak právě internet obsadil první příčku z uvedených zdrojů v celých 91 %. Druhé místo obsadilo čerpání od kolegů a v těsném závěsu jsou metodické příručky. Ze samotných knih a časopisů z celkového počtu respondentů čerpá pouze 11,3 %.

6.3.14 Otázka č. 14 - Názor na význam didaktické hry ve výuce

14 Jak byste zhodnotil/a význam didaktických her ve výuce?

Výběr z možností, zodpovězeno 133 x, nezodpovězeno 1 x



Graf 13-Význam didaktické hry

Komentář: V současnosti se hra stává nedílnou součástí vyučování. Z oslovených respondentů považuje 54,9 % didaktickou hru ve výuce za důležitou, za velmi důležitou ji považuje 40,6 % a spíše ji neupřednostňuje 4,5 % respondentů, kteří ji hodnotí jako méně důležitou.

6.3.15 Otázka č. 15 - Sdílení didaktické hry z praxe

15. *Nakonec bych Vás ráda poprosila o sdílení nějaké, hry, která se Vám v průběhu Vaší praxe osvědčila a rádi ji využíváte. V případě sdílení uveďte zdroj. Děkuji.*

Komentář: V této otázce byli respondenti požádáni o sdílení didaktické hry, která se jim osvědčila v jejich praxi. Na otázku odpovědělo 80 dotázaných ze 134. Všechny uvedené hry a tipy jsou zpracovány v další kapitole této práce.

6.4 Zhodnocení šetření

Na základě svého šetření jsem dospěla k závěru, že v současné době se aktivizační metoda – didaktická hra využívá napříč celým prvním stupněm velmi hojně a využívají ji

učitelé s různou délkou praxe. Není tedy pravidlem, že „moderní“ metodu didaktické hry využívají spíše učitelé, kteří ve školství působí kratší dobu a jsou ovlivněni současnými trendy, které mají dle mého názoru za pozitivní následek minimálně to, že se využití didaktické hry ve výuce stále zvyšuje.

Ze své vlastní praxe vím, že se lépe pracuje s didaktickou hrou v méně početném kolektivu, šetření nám ale ukazuje, že i při více početném kolektivu je využití hry hojně a vše se dá přizpůsobit různým podmínkám. Je to totiž hra a ta má mnoho funkcí a také může mít mnoho modifikací, jak jej využít. Potvrzuje nám to také fakt, že převážná většina respondentů považuje hru za velmi efektivní pro splnění vytyčeného cíle. Samozřejmě je pro splnění cíle velmi důležité celkové zařazení hry do konkrétní části vyučovací jednotky a také do předmětu, kde vhodně motivována.

Vzhledem k individualitě každého žáka, je víceméně nemožné vyhovět každému z nich ve stejné chvíli, je tedy potřeba a velmi důležité, aby si vyučující ustanovil orientačně potřeby svých žáků a hru vhodně zaměřoval na jejich jednotlivé potřeby. Dle svého uvážení by měl určit kdy a jak je potřeba rozvíjet právě danou schopnost nebo dovednost žáka nebo více žáků. Toto právě souvisí s tím, do jaké části vyučovací jednotky hru zařadíme.

Cílů respondenti vyjmenovali nespočet, ale každý právě má své místo ve vyučovací jednotce a různých předmětech. Existuje tedy velmi mnoho způsobů a strategií, jak jej splnit. Dle výsledků šetření je základem rozvoje hlavní komunikace mezi žáky a celkově s okolním světem, dále navazuje řešení konkrétních problémů. Řekla bych, že správné ovládnání těchto dvou dovedností otevírá dveře k rozvoji dalších dovedností jako je kreativita, motorické schopnosti, zlepšení kritického myšlení a rozvoj emocionální inteligence.

Celkově z výzkumu vychází, že didaktická hra je ve výuce na 1. stupni základní školy je důležitým prvkem.

7 Sumář didaktických her

V této kapitole najdeme zpracované a uspořádané didaktické hry a aktivity, které respondenti uvedli v dotazníkovém šetření v otázce č. 15 a hry z vybrané příslušné literatury. Všechny hry jsou běžně využívány respondenty ve vyučování a slouží jako dobrý nástroj pro výuku. K upřesnění pravidel čerpaných z dotazníku a tvoření různých modifikací hry je také využívána příslušná literatura.

Hry jsou logicky uspořádány podle vybraného hlediska „individuální potřeba žáka“ a dokumentovány s charakteristickou strukturou.

Najdeme zde tedy sedm následujících podkapitol:

- Hry pro rozvoj komunikace
 - Komunikace je základní složkou interakce mezi lidmi. Je tedy chápána jako vzájemné aktivní působení, ovlivňování jedinců, skupin a prostředí mezi s sebou. Pro žáky mladšího školního věku je velmi důležité rozvíjet slovní zásobu a vzdělávat se v ovládnutí komunikace.
- Hry pro rozvoj kritického myšlení
 - Kritické myšlení je schopnost pracovat se svým vlastním rozumem, logikou a názory. Každý žák by měl rozvíjet schopnost nepodléhat ihned prvnímu dojmu obecného mínění, ale dokázat zaujmout svůj vlastní postoj, názor na danou věc.
- Hry pro rozvoj kreativity
 - Českým názvem pro kreativitu je tvořivost, je to vlastně takový zvláštní soubor schopností, které umožňují různé tvůrčí činnosti (například umělecká, vědecká, ...)
- Hry pro rozvoj motorických schopností
 - Motorické schopnosti jsou pohybové schopnosti, které má člověk vrozené a během života je rozšiřujeme.
- Hry pro rozvoj emocionální inteligence
 - Emocionální inteligence je schopnost zvládnutí emocí vlastních nebo vcítění se do emocí ostatních jedinců.
- Hry pro rozvoj paměti, pozornosti a postřehu

- Paměť je schopnost uchovávat a používat informace z předchozích zkušeností.
- Pozornost je zaměřenost a soustředěnost na určitý objekt nebo děj. Funkcí pozornosti je, že do vědomí pouští pouze omezený počet informací.
- Hry pro rozvoj matematické gramotnosti
 - Matematická gramotnost je schopnost rozumět různým numerickým pojmům a využívat je ve svém životě.

7.1 Hry pro rozvoj komunikace

ANO/NE (YES/NO)

Pedagogický cíl:	Žák rozvíjí své komunikační dovednosti
Předmět:	Český jazyk, anglický jazyk
Ročník:	1.-9.
Pomůcky:	Lístečky s popisovanými slovy/obrázky
Počet hráčů:	neomezeně
Popis a pravidla hry:	Žák si vytáhne s z pytlíku slovo z vybrané kategorie, kterou si zvolíme před hrou a připravíme k ní náležitá slova (například: zvířata, stromy, barvy, filmy apod.) Ostatní spolužáci hráči, který losoval, pokládají otázky, na které odpovídá ano/ne (yes/no). Jeden žák pokládá otázky tak dlouho, dokud mu losující neodpoví, ne. Ten, kdo uhodne jako první se stává losujícím.
Modifikace hry:	Hra se může hrát na jakémkoliv téma. Můžeme také hrát ve skupinách a také je možno pohybové varianty. Žáci neodpovídají slovně, ale odpovědi jsou na protilehlých stěnách třídy, a celá situace se otáčí. Jeden jde za dveře, ostatní se domluví nebo vylosují slovo, které hráč za dveřmi bude hádat. Když se hráč ptá, žáci se pohybují od stěny ke stěně dle odpovědi.

Zdroj: dotazníkové šetření

SLOVA ABECEDY

Pedagogický cíl:	Žák rozvíjí své komunikační dovednosti
Předmět:	Český jazyk,
Ročník:	1.-9.
Pomůcky:	papír s abecedou (nebo jen s různými vybranými písmeny)
Počet hráčů:	skupiny

Popis a pravidla hry: Žáci se rozdělí do náhodných skupin. Každá skupina dostane papír s písmeny a musí v časovém limitu vymyslet co nejvíce slov na zadané téma. Poté v každé skupině se vybere zástupce, který jednotlivá slova přečte před celou třídou. Kdo má uznáno nejvíce slov vyhrává. Některá slova mohou být sporná, proto celá třída při diskuzi společně rozhodne, zda slovo uzná.

Zdroj: dotazníkové šetření

ROZSYPANÝ PŘÍBĚH

Pedagogický cíl: Žák rozvíjí své komunikační dovednosti

Předmět: Český jazyk,

Ročník: 2.-9.

Pomůcky: obrázky s příběhem

Počet hráčů: skupiny

Popis a pravidla hry: Každá skupina dostane jeden obrázek, který k sobě váže nějaký příběh. Bohužel se nám ale věty z příběhů pomotaly a rozsypaly. Cílem každého družstva je najít správné věty ke svému obrázku a složit příběh tak, aby věty v příběhu na sebe navazovali a byli seřazeni podle posloupnosti od začátku příběhu až na konec.

Zdroj: dotazníkové šetření

ZÁHADNÁ SLOVA

Pedagogický cíl: Žák rozvíjí své komunikační dovednosti

Předmět: Český jazyk,

Ročník: 2.-9.

Pomůcky: kartičky se slovy na vybrané téma

Počet hráčů: skupiny

Popis a pravidla hry: Tato hra se hraje velmi podobně jako aktivity nebo dříve soutěž kufr. Hráč si vylosuje slovo z daného tématu a

slovně jej popisuje nebo předvádí pantomimou svým spoluhráčům, kteří musejí slovo poznat v daném časovém limitu. Vyhrává to družstvo, které uhodne nejvíce slov.

Zdroj: dotazníkové šetření

ŠIBENICE

Pedagogický cíl: Žák rozvíjí své komunikační dovednosti

Předmět: Český jazyk,

Ročník: 2.-9.

Pomůcky: tabule, fix

Počet hráčů: neomezeně

Popis a pravidla hry: Cílem hry je uhodnout slovo, které vyučující vyobrazil na tabuli pomocí podtržitek, každé podtržítka zastupuje jedno písmeno. Hráči hádají písmena ve slově a každý se snaží co nejrychleji uhodnout napsané slovo. Pokud někdo určí správné písmeno ve slově tak se zapíše na příslušné místo, pokud ale písmeno ve slově není, začne se kreslit obrázek šibenice a oběšence. Pokud se obrázek domaluje celý všichni hráči prohrávají.

Zdroj: dotazníkové šetření

DOKONČI PŘÍBĚH

Pedagogický cíl: Žák rozvíjí své komunikační dovednosti

Předmět: Český jazyk,

Ročník: 2.-9.

Pomůcky: nic

Počet hráčů: neomezeně

Popis a pravidla hry: Při hře se vymýšlí příběh, který tvoří všichni hráči najednou. Vyučující žákům řekne první větu nebo motivační část příběhu, následuje dokončování příběhu. Každý žák má možnost k příběhu postupně přidat jednu větu, až nakonec

vznikne příběh. Cílem hry je vytvořit příběh takový, který má začátek a má konec.

Zdroj: dotazníkové šetření

7.2 Hry pro rozvoj kritického myšlení

BANG

Pedagogický cíl:	Žák rozvíjí kritické myšlení, plánuje, tvoří strategie
Předmět:	různé
Ročník:	3.-5.
Pomůcky:	karetní hra Bang
Počet hráčů:	2-7
Popis hry:	Bang! je karetní hra plná zvrátů, intrik a blafování.



Obrázek 1 - Karetní hra Bang!

Není vůbec neobvyklé, že bandita zastřelí banditu a dokonce se i stává, že šerif zastřelí omylem svého zástupce. Hra, kde olovo sviští vzduchem a pistolníci prolévají svá hrdla pivem. A když se zrovna nestřílí či neposedává v místním Saloonu, všichni shání lepší zbraně, koně a jiné užitečné předměty. Hru je také možno modifikovat jako pohybovou hru **Bang! v ulicích**.

BANG! V ULICÍCH

Pedagogický cíl:	Žák rozvíjí kritické myšlení, plánuje, tvoří strategie
Předmět:	různé
Ročník:	5.-9.
Pomůcky:	Papírky s hodnotami, dolary, tajné dokumenty, karty BANG a VEDLE (vše viz. pravidla), mapa herního území, několik složek
Počet hráčů:	9 a více (týmy 2 a více)
Bang! v ulicích pravidla:	PŘÍPRAVA: Pro každý tým nachystáme přibližně 100 lístečků: 10 s písmenem Š, po dvaceti s písmeny B, V a O a 30 s písmenem C. Píšeme vždy fixou v barvě týmu. Dále pro každou skupinu

vyrobíme 5 papírků s nápisem TOP SECRET (opět jejich barvou) a vyrobíme dolary: za každý dokument 10 dolarů v pětidolarovkách + 10 dolarů za každý tým. Dále budem potřebovat asi 5 papírků s nápisem BANG! a 5 s nápisem VEDLE!. Na mapě vyznačíme každému týmu část území + území zvěda. Vše rozdělíme do složek (dolary a karty BANG! a VEDLE! mohou být v jedné složce)

PRAVIDLA:

Území:

Každému týmu dáme složku s jejich dokumenty a ukážeme jim na mapě území. Tam si umístí složku s dokumenty tak, aby šla vidět (nesmí ji schovávat). Kolem složky je chráněné území 2 m, kde nesmí dojít k souboji (viz. níže).

Hodnosti:

Ve hře BANG! jsou hodnosti šerif, vice, bandita a odpadlík. Nám přibyl ještě civilista. Papírky s písmeny označují tyto hodnosti.

Souboje:

Na začátku si každý u zvěda (tj. jeden organizátor) vylosuje jeden lísteček s hodností ve své barvě. Když se setkají dva lidé ze soupeřících týmů a jeden druhého chytí, začíná souboj: oba si ukáží lístečky a ten, kdo je výš, vyhrál.

ŠERIF zabije vice, banditu a civilistu.

VICE zabije banditu a civilistu a odpadlíka.

BANDITA zabije civilistu a odpadlíka.

CIVILISTA zabije odpadlíka.

ODPADLÍK zabije šerifa.

Pokud se potkají dva se stejnou hodnotí, umírají oba.

Vítěz vezme poraženému lísteček a poražený musí za zvědem pro nový. Zvěd se pohybuje ve svém území.

Pokud zabítý nese dokumenty či peníze, může si je nechat.

Dokumenty:

Cílem hry je získat co nejvíc dolarů. Ty získáte tak, že zvědovi prodáte tajné dokumenty protivníků – jejich hodnota je 10 dolarů. Má to ale háček, zvěd obchoduje jenom s šerifem, takže pokud se vám podaří ukrást něčí dokumenty, musíte je předat šerifovi – pokud nějakého zrovna máte - a ten je prodá zvědovi. Získané peníze dáte do své složky. Ale pozor, i dolary vám soupeři mohou ukrást. Naráz můžete ukrást pouze jeden dokument nebo jednu bankovku.

Bonusové karty:

Co by to bylo za BANG! bez karet BANG! a VEDLE!? Tyto karty je možné koupit u zvěda za 5 dolarů. S kartou BANG! porazíte kohokoliv (např. civilista porazí i šerifa), pokud u sebe ovšem daný nemá kartu VEDLE!. Obě tyto karty jsou použitelné pouze jednou, po jejich použití je musíte roztrhnout. K dispozici je jich ovšem jen málo, takže s jejich nákupem musíte pospíšet, aby je někdo nevykoupil. Nejsou ale levné, takže je na taktice týmu, zda do nich investuje.

Závěr hry:

Po skončení se všichni sejdou a týmy mají poslední šanci získat pár dolarů. Každý tým – aniž by o tom předem věděl, musí vymyslet nějakou otázku o svém území. Pokud někdo z jiného týmu zná odpověď na tuto otázku, dostane za ni od zvěda 10 dolarů.

Vítězem se stává tým s nejvíce dolary. Je dobré na konci udělat malý "obchod", kdy si týmy budou za své dolary moct koupit odměnu :)

Je dobré nechat na ni dost času, klidně i přes hodinu, ale stanovit limit konce hry. Ozvláštníte ji tím, že se zvěd bude různě schovávat a utíkat. Povolte také obchodování mezi týmy: někdo třeba uzavře spojení, nebo třeba soupeřům prodá své dokumenty, nebo je vymění za jejich dokumenty... záleží na nápadech hráčů, hru to může o dost zlepšit.

Zdroj: <https://www.hranostaj.cz/hra3589>

LOVENÍ PEREL

Pedagogický cíl:	Žák rozvíjí kritické myšlení
Předmět:	různé
Ročník:	2.-9.
Pomůcky:	kartičky s úkoly, úlohami
Počet hráčů:	neomezeně (skupiny nebo i jednotlivci)
Popis a pravidla hry:	Různě po třídě rozmístíme například lepíky/papírky, které představují perly, s různými úkoly – matematické úlohy, určování slovních druhů, logické hádanky apod. Hráči mají za úkol posbírat nejvíce perel a každá perla je jinak vzácná (bodově ohodnocena). Hráč najde perlu, přepíše si zadání do sešitu a vyřeší. Takto postupuje po celou dobu časového limitu. Hráči si mohou zvolit svou strategii, buď lovit méně cenné (na kterých jsou lehké úkoly) nebo cennější (kde jsou složitější). Hráč, který nasbírá nejvíce bodů z perel, tak vyhrává.

Zdroj: dotazníkové šetření

DOPRAVNÍ ZÁCPA

Pedagogický cíl:	Žák rozvíjí logické uvažování
Předmět:	různé
Ročník:	3.-9.
Pomůcky:	křída, staré noviny,
Počet hráčů:	max 10 (dva týmy)
Popis a pravidla hry:	<p>Nejprve někde v prostoru vyznačíme řadu míst, na kterých budou stát hráči. Například křídou nakreslíme na zem kolečka v jedné řadě a vždy o jedno více než bude hrát dětí.</p> <p>Týmy se postaví proti sobě na vyznačená kolečka (každý hráč na jedno kolečko) a mezi týmy jedno kolečko zbyde volné.</p>

Cílem hry je aby si obě družstva vyměnily místa, ale jsou k tomu pravidla:

- Hráč se může posunout vpřed na volný box před ním
- Hráč jedné skupiny se může posunout vpřed tím, že obejde hráče z druhé skupiny, pokud je za protihráčem volné pole
- Není povolen pohyb vzad
- Je dovolen pouze pohyb jednoho hráče z družstva, pak je na tahu druhé družstvo

Celá dopravní situace je vyřešena, když se celá skupina stojící vlevo od volného pole přemístí doprava a naopak.

Zdroj: Neuman: Dobrodružné hry a cvičení v přírodě

CESTA TMOU

Pedagogický cíl:	Žák rozvíjí svou důvěru a kritické myšlení
Předmět:	různé
Ročník:	1.-9.

Pomůcky:	šátek, prostranství s překážkami
Počet hráčů:	neomezeně – dvojice
Popis a pravidla hry:	Na větším prostranství, připravíme různé překážky a vyznačíme směr trasy. Hráče rozdělíme do dvojic a vždy jeden z dvojice si zaváže oči a druhý z dvojice má za úkol slepého spoluhráče provést trasou plnou překážek. Následně si hráči vymění role a vedoucí hry pozmění trochu trasu.

Zdroj: Neuman: Dobrodružné hry a cvičení v přírodě

7.3 Hry pro rozvoj kreativity

RORY`S STORIES CUBES

Pedagogický cíl:	Žák rozvíjí svou slovní zásobu a kreativitu
Předmět:	různé
Ročník:	1.-9.
Pomůcky:	společenská hra - Rory`s stories Cubes (příbehové kostky)
Počet hráčů:	neomezeně
Popis a pravidla hry:	Tato hra rozvíjí

slovní zásobu dětí, ale hlavně fantazii. Stories cubes se už prodávají v různých provedeních podle témat,



Obrázek 2 - Společenská hra Storie's Cubes

je tedy jen na vás, jaké téma si vyberete nebo jej můžete kombinovat. Pravidla jsou naprosto jednoduchá, hráč si hodí kostkami a podle obrázků, které mu padli vypráví příběh, ve kterém se musí objevit vše co padlo na kostkách. Kreativě se meze nekladou, můžete tedy vymýšlet každý sám nějaký příběh, nebo příběhy na sebe navazovat. To už je na každém z vás, jak si vyprávění vymezíte.

KUFR – PANTOMIMA

Pedagogický cíl:	Žák rozvíjí motorické schopnosti, kreativitu a slovní zásobu
Předmět:	různé
Ročník:	1.-9.
Pomůcky:	kartičky se slovy - (vybraná témata)
Počet hráčů:	družstva
Popis a pravidla hry:	V této hře je využita část televizní soutěže kufr, kdy hráči pomocí pantomimy předvádějí určená slova. Hra se hraje ve družstvech. Družstva postupně posílají své zástupce,

aby jim předváděl slova. Každé družstvo má určitý časový limit a v něm musí poznat co nejvíce slov, která jim spoluhráč předvádí. Za každé uhodnuté slovo dáme družstvu bod. Družstvo, které má na konci hry nejvíce slov vyhrává.

Zdroj: dotazníkové šetření

MALUJ ČÍSLY

Pedagogický cíl:	Rozvoj matematické gramotnosti a kreativity
Předmět:	matematika
Ročník:	1.-4.
Pomůcky:	papír s kružnicí, pastelky
Počet hráčů:	neomezeně
Popis a pravidla hry:	Žáci mají za úkol vytvořit obrázek pomocí rozmístění číslic. Nejprve si stanovíme obor čísel (například 0-30). Úkolem žáků je napsat a libovolně čísla umístit po obvodu kružnice. Následným spojováním postupně čísel po sobě jdoucích vytvoří obrázek, který barevně vymalují. Se staršími žáky, určíme složitější obor číslic, nebo příkladů a spojovatelem může být zase jiný žák, který příklady vypočítá a spojí.

Zdroj: Kalábová N. - Hry plné nápadů a fantazie, str. 128

OBRRÁZKOVÉ ČTENÍ

Pedagogický cíl:	Žák rozvíjí komunikační schopnosti a kreativitu
Předmět:	český jazyk
Ročník:	2.-5.
Pomůcky:	Připravená věta nebo kratší začátek příběhu, čtvrtka
Počet hráčů:	družstva
Popis a pravidla hry:	Každé družstvo dostane papír, kde bude mít napsaný krátký začátek příběhu a úkolem družstva je pokračovat

v příběhu. Pro příběh si stanovíme daná kritéria, jak má být dlouhý a co by měl obsahovat, kolik času mají na dokončení příběhu.

V druhé fázi mají za úkol podtrhat v příběhu daný počet podstatných jmen. Následně příběh budou přepisovat na čtvrtku a podtržená podstatná jména nahradí obrázky.

Zdroj: Kalábová N. - Hry plné nápadů a fantazie

7.4 Hry pro rozvoj motorických schopností

KA-BOOM

Pedagogický cíl:

Žák rozvíjí motorické schopnosti

Předmět:

matematika

Ročník:

2.-5.

Pomůcky:

společenská hra Ka-boom

Počet hráčů:

2-5

Popis a pravidla hry:

Mezi hráči se vybere jeden stavitel a ostatní jsou

sabotéři. Úkolem stavitele je postavit věž dle předlohy

z příslušných stavebnicových kostek (stavebnice obsahuje

různá tělesa). Úkolem sabotéru je, když jsou na tahu, pomocí

svého katapultu a kostiček staviteli zbořit stavbu. Pokud se

staviteli podaří dokončit věž vyhrává, pokud ji sabotéři

v určitém časovém úseku shodí, vyhrávají oni. Děti u této hry

trénují jemnou motoriku a určují názvy těles.



Obrázek 3 - Společenská hra Ka-Boom

ŽIVÉ PEXESO

Pedagogický cíl:

Žák rozvíjí motorické schopnosti, rytmické vnímání

Předmět:

hudební výchova

Ročník:

1.-5.

Pomůcky:

nic

Počet hráčů:

neomezeně (sudý počet)

Popis a pravidla hry:

Jako v každém pexesu je cílem této hry najít co

největší počet dvojic. Na začátku hry se vyberou dva soupeři,

kteří odejdou za dveře. Zbytek hráčů si utvoří dvojice a

vymyslí si společnou krátkou sestavu pomocí hry na tělo a

různých pohybů. Kterou si musí zapamatovat a následně ji

budou předvádět. Nakonec se hráči promíchají, aby dvojice nebyli u sebe.

Hráči se za dveřmi se vrátí a jeden z nich začíná. Vždy si vybere dva hráče, kteří mu předvedou jejich sestavu. Pokud se sestava shoduje našel první dvojici a může hrát dále.

Pokud se neshodují, hraje druhý hráč. Takto se střídají, dokud neodhalí všechny se shodující dvojice. Vyhrává ten, který našel více dvojic.

Zdroj: dotazníkové šetření

SLEPÝ ČTVEREC

Pedagogický cíl:

Žák rozvíjí motorické schopnosti a spolupracuje, řeší problémy

Předmět:

různé, tělesná výchova

Ročník:

3.-9.

Pomůcky:

šátky, lano

Počet hráčů:

neomezeně

Popis a pravidla hry:

Hráče rozdělíme do družstev cca 5 a více lidí. Všichni členové družstva si zavážou oči a jednotlivé hráče odvádíme k nataženému lanu, rozestavíme je v pravidelných intervalech a dáme jim do ruky lano. Jejich úkolem je z lana udělat pravidelný čtverec, aniž by se lano kdokoliv z družstva pustil. Pro utvoření čtverce je nutné použít celou délku lana a jakmile si družstvo odsouhlasí, že má hotovo položí lano na zem, pustí jej a udělají krok zpět. Mohou si rozvázat oči. Vyhrává to družstvo, které má nejvíce pravidelný čtverec.

Zdroj: Neuman: Dobrodružné hry a cvičení v přírodě

MONSTRA

Pedagogický cíl:	Žák rozvíjí motorické schopnosti, řešení problémů a spolupráci
Předmět:	hudební výchova
Ročník:	2.-9.
Pomůcky:	nic
Počet hráčů:	neomezeně (družstva)
Popis a pravidla hry:	<p>Hráče rozdělíme na družstva a každé družstvo má za úkol ztvárnit monstrum dle zadání vedoucího hry. Pro monstrum je jedna důležitá podmínka, musí se země dotýkat jen určitými částmi těla hráčů v družstvu.</p> <p>Vedoucí na začátku kola vyhlásí podmínky například se monstrum může dotýkat pěti nohama, šesti rukama, jedním zadkem a dvěma lokty. Podmínky samozřejmě zadáváme podle počtů, kolik máme členů ve družstvu. Vyhrává to družstvo, které to splní jako první a v dané poloze vydrží cca 5 vteřin. Poté se překontrolují podmínky a buď je splněno a získávají bod, nebo není a bod nezíská nikdo. Pak začíná nové kolo s novými podmínkami.</p>

Zdroj: Neuman: Dobrodružné hry a cvičení v přírodě

7.5 Hry pro rozvoj emocionální inteligence

KOULOVAČKA

Pedagogický cíl: Žák rozlišuje svoje emoce

Předmět: všeobecné

Ročník: 1.- 3.

Počet hráčů: neomezeně

Pomůcky: papír, psací potřeby

Popis a pravidla hry: Každé dítě dostane list papíru, na který nakreslí nebo napíše emoci, kterou nemá momentálně rádo a chtělo by se ji zbavit. Pak list s emoci zmuchlá do koule a začne koulovačka. Děti po sobě různě hází koulemi sbírají je a opět odhodí směrem k někomu jinému. Na koulovačku dáme nějaký časový limit například 3 minuty. Po uplynutí časového limitu se shromáždí a každý si sebere jednu kouli, kterou rozbalí a nahlas přečte nevíтанou emoci a doplní ji svými slovy, zda ji mají také neradi nebo jak na ně působí. Všechny nevíтанé emoce a nálady se nakonec vyhodí do koše, jako že jsme se jich zbavili.

Hra pokračuje, tentokrát každý na papír nakreslí nebo namaluje emoci nebo náladu, kterou mají rády a chtěli by jí prožít. Po napsání opět uděláme koule a tentokrát s dobrým pocitem se snažíme pěkné emoce rozdávat, místo zbavovat se jich, začíná nová koulovačka. Po limitu se opět shromáždí a začíná společná diskuse, kdy se odpovídá na otázky:

Jakou emoci na listu objevily?

Kdy už se ve skupině tato emoce vyskytla?

Jaké to bylo?

Jak a kdy mohou tuto emoci všichni zažít?

Na závěr se děti snaží soustředit na vlastní city a diskutují o svých dnešních a momentálních emocích.

Zdroj: GRUBERT, Angelika. *Hry pro zvládání emocí*

SVIŽNÁ DESKOVKA

Pedagogický cíl:	Žák rozvíjí sociální komunikaci
Předmět:	všeobecné
Ročník:	5.-9.
Počet hráčů:	neomezeně (dvojice)
Pomůcky:	hrací kostka, figurky, hrací plán a plánek se situacemi viz. Příloha č. 2

Popis a pravidla hry: Hráči se rozdělí do dvojic (popřípadě trojic) a do skupiny si vezmou jednu figurku, kterou si postaví na políčko start. Týmy se střídají v tazích, ve kterých hodí kostkou a postupují o příslušný počet políček. Přečtou si otázku a během časového limitu 90 vteřin se zkusí domluvit, co je při řešení takové situace nejdůležitější a jakou scénkou by danou situaci ztvárnili. Poté ostatním prezentují nejdůležitější body řešení daných situací a sehrají krátkou scénku, ve které danou problematiku znázorní. Pokud se většina ostatních hráčů shodne, že tým ztvárnil danou situaci dobře dostává tým jeden bod. Pokud má většina ostatních hráčů pocit, že ztvárňující tým na něco důležitého zapomněl musí se příště tým opět věnovat stejné otázce. Pokud nějaký tým vstoupí na pole, které bylo už ztvárněno jiným týmem, automaticky postupuje o jedno pole vřed na další otázku.

Hra končí v okamžiku, kdy jeden tým získá 3 body.

Zdroj: Časopis skaut - Červen 2023

HORKOVZDUŠNÝ BALON

Pedagogický cíl:	Žák pracuje se svými emocemi, usměrňuje své emoce
Předmět:	všeobecné
Ročník:	1.- 3.
Počet hráčů:	neomezeně
Pomůcky:	různé rekvizity na ztvárnění koše od balónu

Popis a pravidla hry:

Žáci si vlezou do pomyslného koše od balonu a chtějí vzlétnout. Ale bohužel, je určitě tíží spousta věcí a nálad. Musejí nejprve všechnu tuto zátěž odhodit.

Vedoucí hry zvolá „Vše, co se nám dnes nelíbilo, musíme vyhodit přes palubu, abychom mohli vzlétnout. Děti se hlásí a mluví o svých negativních pocitech z blízké minulosti. Postupně říkají co se jim nelíbilo, co je zklamalo a dalších negativní prožitky. Pokaždé, když žák řekne, co ho tíží, tak pantomimicky odhodí jeden pytel písku z balonu a mělo by ho to odlehčit. Nakonec balon vzlétne a hráči se mohou vrátit do svého komfortu.

Zdroj: GRUBERT, Angelika. *Hry pro zvládání emocí*

KRÁL/KRÁLOVNA EMOCÍ

Pedagogický cíl:	Žák pracuje se svými emocemi, rozlišuje je a chápe proč je občas prožívá
Předmět:	všeobecné
Ročník:	1.- 5.
Počet hráčů:	neomezeně
Pomůcky:	královská koruna, kartičky, nádoba na losování
Popis a pravidla hry:	<p>Každý hráč dostane 3 kartičky (papírky) a na každý z nich napíše jeden pocit. Všechny kartičky následně hodíme do losovací nádoby.</p> <p>Posadíme se do kroužku a jeden hráč začíná. Vezme si královskou korunu nasadí si ji na hlavu a vylosuje si kartičku s emocí. Danou emoci z kartičky pantomimicky předvede ostatním a ti hádají, která emoce to je. Kdo uhodne stává se králem/královnou emocí a jde losovat a předvádět další emoci.</p> <p>Cílem hry je pochopení, že žádné emoce nejsou špatné. Každý je nějaký a není v lidských silách být pořád jen</p>

milý a přátelský. Každý by měl být sám sebou, emoce si prožít. Když je budeme potlačovat není to dobré.

Zdroj: GRUBERT, Angelika. *Hry pro zvládnání emocí*

TOHLE UŽ JSEM ZVLÁDL/ZVLÁDLA!

Pedagogický cíl:	Žák si uvědomuje své pozitivní schopnosti
Předmět:	všeobecné
Ročník:	1.- 4.
Počet hráčů:	neomezeně
Pomůcky:	židle
Popis a pravidla hry:	<p>Ze židlí postavíme větší kruh, každý žák se na jednu posadí a jeden zůstane stát uprostřed. Cílem hry je dodat žákům sebevědomí pomocí toho, co už vše zvládli.</p> <p>Hráč uprostřed začne větu „Už jsem dokázal...“ a konec doplní svými vlastními slovy například „... rozesmát ostatní.“ A všichni, kteří dokázali to samé jako hráč uprostřed si musí vyměnit místa. Prostřední hráč se snaží posadit na prázdnou židli, aby opět nezůstal uprostřed. Ten, na kterého nezbyla židle se postaví doprostřed a začíná nové kolo s novou větou.</p>

Zdroj: GRUBERT, Angelika. *Hry pro zvládnání emocí*

TAJNÝ JEŽÍŠEK

Pedagogický cíl:	Žák pracuje na kolektivní soudržnosti, upevňuje sociální vztahy
Předmět:	všeobecné
Ročník:	1.- 5.
Počet hráčů:	neomezeně
Pomůcky:	lístečky se jmény dětí
Popis a pravidla hry:	Každý hráč si vylosuje jeden lísteček se jménem svého spolužáka. V následujících dnech nebo týdnu, bude

právě pro vylosovaného spolužáka tajným kamarádem/kamarádkou. Úkolem je dělat pro kamaráda věci, které pro sebe kamarádi dělají, ale v tajnosti, nesmí prozradit svou identitu tomu, komu má dělat kamaráda. Během určené doby by měl pro spolužáka vykonat tři drobnosti, které mu pomohou nebo jen tak potěší. Na konci určené doby, každý hádá kdo byl právě jeho tajným kamarádem.

Zdroj: GRUBERT, Angelika. *Hry pro zvládnání emocí*

7.6 Hry pro rozvoj paměti, pozornosti a postřehu

BRAINBOX

Pedagogický cíl: Žák rozvíjí a procvičuje svou pozornost a paměť

Předmět: všeobecné

Ročník: 1.- 9.

Počet hráčů: 1-8

Pomůcky: Společenská hra brain box

Popis a pravidla hry: Cílem hry je nasbírat během určeného času nejvíce karet, které získáváme za správně zodpovězené otázky.



Obrázek 4 - Vědomostní hra BrainBox

Hráč si vždy vylosuje kartu z krabice, má časový limit, ve kterém si kartu prohlíží. Po uplynutí limitu si kartu převezme spoluhráč s položí ze zadní strany hráči otázku, kterou si vylosoval hozením kostky. Pokud odpoví správně kartu si nechává. V dnešní době je velké množství témat této společenské hry. Můžeme ji tedy prakticky využít v každém přemětu, dle vybraného tématu.

Zdroj: [https://www.svet-](https://www.svet-her.cz/Vyhledavani?fraze=Brain+Box&gclid=Cj0KCQjw7uSkBhDGARIsAMCZNJvVrFwExt4h8LjWkokbNlryST0pdraZwIA2tIj7aqgl6VX_rx0Tl4kaAlqSEALw_wcB)

[her.cz/Vyhledavani?fraze=Brain+Box&gclid=Cj0KCQjw7uSkBhDGARIsAMCZNJvVrFwExt4h8LjWkokbNlryST0pdraZwIA2tIj7aqgl6VX_rx0Tl4kaAlqSEALw_wcB](https://www.svet-her.cz/Vyhledavani?fraze=Brain+Box&gclid=Cj0KCQjw7uSkBhDGARIsAMCZNJvVrFwExt4h8LjWkokbNlryST0pdraZwIA2tIj7aqgl6VX_rx0Tl4kaAlqSEALw_wcB)

MĚSTO, JMÉNO...

Pedagogický cíl: Žák rozvíjí postřeh, paměť a slovní zásobu

Předmět: český jazyk, prvouka,

Ročník: 3.-9.

Pomůcky: papír, tužka, připravená témata podle výuky

Počet hráčů:	neomezeně
Popis a pravidla hry:	<p>Každý hráč si na svůj papír udělá určitý počet sloupců, dle vybraných témat a nadepíše si tam příslušné okruhy. V základní hře vypisujeme – <i>město, jméno, zvíře, věc a rostlina</i>. Samozřejmě si můžeme vymyslet své okruhy, které se nám hodí do výuky. Pak už jen určíme písmeno a hráči mají za úkol do příslušného okruhu napsat slovo, které tam patří a musí začínat na určené písmeno. Až jeden z hráčů vyplní všechny okruhy řekne stop, všichni musí položit tužku a přechází se k vyhodnocování.</p> <p>Pokud hráč má slovo, které nikdo jiný nemá tak má 10 bodů, pokud se slova s někým shodují mají pouze 5 a pokud v daném okruhu má hráč pouze on sám slovo tak má 20 bodů. Na konci řádku si sečteme body za všechny okruhy a hraje se další kolo s jiným písmenem. Vyhrává ten hráč, který po skončení hry má nejvíce bodů.</p>

Zdroj: dotazníkové šetření

BUĎ JAKO I/Y

Pedagogický cíl:	Žák rozvíjí svůj postřeh
Předmět:	matematika
Ročník:	2.-5.
Pomůcky:	slova k danému tématu – tvrdé/měkké souhlásky, vyjmenovaná slova
Počet hráčů:	neomezeně
Popis a pravidla hry:	<p>Hráči se postaví, zavřou oči a pomocí svých rukou ztvární Y (ruce zvednou nad sebe do V) nebo I (ruce připaží), dle slova, kam mají doplnit vhodné Y/I. Vyučující říká slova a žáci předvádí písmena, pokud se spletou tak se posadí. Vyhrává ten, který zůstane poslední. Zavřené oči</p>

mají proto, aby volba byla čistě na hráči a nebyl ovlivňován ostatními.

Zdroj: dotazníkové šetření

PŘEBÍJENÁ

Pedagogický cíl:	Žák rozvíjí svůj postřeh, paměť
Předmět:	různé
Ročník:	1.-9.
Pomůcky:	Kartičky s otázkami k příslušnému tématu (např. v prvouce zdravá výživa)
Počet hráčů:	neomezeně
Popis a pravidla hry:	Vyučující má připravené kartičky s otázkami. Hrát můžeme například v kroužku na koberci. Kdy doprostřed kruhu dáme plyšáka. přečteme dětem otázku a pokud někdo ví, rychle vezme plyšáka a pak může odpovědět. Pokud odpoví dobře získá kartičku s otázkou a když odpoví špatně otázku dáme dospod hromádky a hrajeme dále. Vyhrává ten, kdo má u sebe nejvíce kartiček.

Zdroj: dotazníkové šetření

MOSKYTI

Pedagogický cíl:	Žák rozvíjí svůj postřeh, paměť, slovní zásobu
Předmět:	různé
Ročník:	1.-9.
Pomůcky:	dvě plácačky na mouchy, kartičky s okruhu (například slovní druhy)
Počet hráčů:	neomezeně (dvě družstva)
Popis a pravidla hry:	Hráči se připraví do svou zástupů. V každém zástupu jedno družstvo. První hráči mají v ruce plácačku. Na tabuli jsou napsány/připevněny slovní druhy. Vyučující řekne jedno slovo a hráči mají za úkol jej zařadit k příslušnému slovnímu

druhu tak, že jej zaplácnou plácačkou. Hráč, který zaplácné první předá plácačku hráči stojící za ním a odchází nakonec zástupu. Hráč, který nestihl zaplácnout zůstává vepředu. Učitel následně říká nové slovo. Vyhrává to družstvo, které se jako první prostřídalo.

Aby žáci neplácali bezmyšlenkovitě naslepo a třeba se trefí, je dobré si dát nějakou penalizaci za špatné plácnutí.

Zdroj: dotazníkové šetření

BAŽINA

Pedagogický cíl:	Žák rozvíjí postřeh a vědomosti
Předmět:	různé
Ročník:	1.-9.
Pomůcky:	otázky, příklady, vyjmenovaná slova....
Počet hráčů:	neomezeně
Popis a pravidla hry:	Hráči se postaví na židle, to znamená že jsou na kameni v bažině. Následně vždy jedné dvojici položíme otázku/příklad a kdo odpoví jako první zachrání se a zůstává na kameni. Druhý hráč se propadne do bažiny, ale má možnost se ještě zachránit, pokud další otázku/příklad zodpoví dříve než dotazovaná dvojice. Vyhrává ten, kdo zůstane nejdéle na kamenu.

Zdroj: dotazníkové šetření

NA ZOMBÍKA

Pedagogický cíl:	Žák rozvíjí postřeh, paměť a upevňuje si své vědomosti
Předmět:	různé
Ročník:	1.-5.
Pomůcky:	nic
Počet hráčů:	neomezeně

Popis a pravidla hry:

Hráči se postaví do kruhu a jeden vyvolený je uprostřed, to je zombík. Zombík nahlas vyvolá nějakou podmínku k určenému tématu například vyjmenované slovo po V. Od středu kruhu, kde stojí vyrazí s předpaženými rukama k nějakému hráči, který stojí v kruhu. Když si hráč v kruhu uvědomí, že zombík jde k němu, musí co nejrychleji říct slovo z určené podmínky zombíkem, a tak se zachrání. Když se zachrání, zombík vyrazí jiným směrem. Pokud se někdo nestihne zachránit jde doprostřed on a stává se zombíkem.

Zdroj: dotazníkové šetření

7.7 Hry pro rozvoj matematické gramotnosti

ABAKU

Pedagogický cíl:	Rozvoj matematické gramotnosti
Předmět:	Matematika
Ročník:	1.- 9.
Počet hráčů:	každý samostatně, ve skupině
Pomůcky:	Počítač/tablet/mobil, internetové připojení
Popis a pravidla hry:	Abaku je metoda výuky početních schopností. Charakterizuje je jednoduché osvojení pedagogy i žáky a hravost, tvořivost a motivaci. Hra je určená pro všechny věkové kategorie. Abaku je metoda, která učí číst čísla, a tím se děti naučí počítat rychleji, hlouběji a zábavněji než jakoukoliv metodou, protože tuto metodu mají již osvojenou z výuky čtení a psaní rodného jazyka. Nejde to ale zázrakem – Abaku je dril schovaný za hrou a děti k tomu budete muset motivovat.

Zdroj: <https://abaku.cz/abaku-v-kostce>

POČETNÍ BĚHACÍ DIKTÁT

Pedagogický cíl:	Rozvoj matematické gramotnosti
Předmět:	Matematika
Ročník:	1.- 9.
Počet hráčů:	dva a více
Pomůcky:	pero, sešit, kartičky s příklady
Popis a pravidla hry:	Kartičky s příklady rozmístíme různě po hracím prostředí (třída, chodba, hřiště), hráči hrají ve dvojicích. Jeden z dvojice se pohybuje po okolí a hledá příklady/úlohy na kartičkách, pokud je najde, tak příklad dojde nadiktovat svému spoluhráči, který ho musí vypočítat. Na celou hru je

časový limit, vyhrává ten, kdo má nejvíce správně vypočítaných příkladů/úloh.

Zdroj: dotazníkové šetření

BILAND

Pedagogický cíl: Rozvoj matematické gramotnosti

Předmět: Matematika

Ročník: 1.- 5.

Počet hráčů: dva a více

Pomůcky: vše potřebné ke stažení na odkaze

Popis a pravidla hry: Práce s pozičními soustavami dává bohatý zdroj pro kultivaci matematického uvažování. Téma jiné, než desítkové soustavy pomáhá žákům získávat nové zkušenosti s čísly a ti sníží tak rizika plynoucí z učení bez porozumění.

Cestování do pohádkové země Biland, kde každý umí čarovat, neexistují tam čísla, a přesto se nakupuje a počítá, děti ohromně baví.

Více o této hře v následujícím odkaze.

Zdroj: <http://www.bomerova.cz/biland>

BINGO

Pedagogický cíl: Rozvoj matematické gramotnosti

Předmět: Matematika

Ročník: 1.- 9.

Počet hráčů: neomezeně

Pomůcky: pero, tabulka s čísly

Popis a pravidla hry: Každý hráč hraje samostatně. Připraví si tužku a každému rozdáme číselnou tabulku s předvyplněnými čísly. Tabulka může být různě velká, záleží na nás jak dlouho

chceme hrát a kolik toho potřebujeme vypočítat. Následně vedoucí hry říká příklady a hráči si v tabulce škrtaří příslušný výsledek. Ten kdo vyškrtá jako první jeden celý řádek, sloupec nebo diagonálu tak vyhrává.

Tato hra může mít spoustu obměn, opravdu záleží na vedoucí hry k čemu jej využijeme. U mladších dětí říkáme jen čísla bez výpočtů, u starších můžeme využít slovní úlohy. Nebo si také hráči volí sami čísla do tabulky, dle zadaného kritéria.

Tuto hru je možné hrát také v českém jazyce, kdy například do tabulky dáme slova a žákům čteme hádanky.

Zdroj: dotazníkové šetření

PŘÍKLAD V KOULI

Pedagogický cíl: Žák rozvíjí matematickou gramotnost

Předmět: matematika

Ročník: 2.-9.

Pomůcky: papír

Počet hráčů: neomezeně (jednotlivci)

Popis a pravidla hry: Každý hráč dostane kousek papíru, na který napíše nějaký příklad dle určeného tématu a kritéria. Pak příklad na papírku zmuchlají a všichni jej hodí na smluvené místo. Následně si papírové kuličky běží rozebrat a snaží se co nejrychleji vypočítat příklad na papírku. Vyhrává ten nejrychlejší počtář, který má výsledek správně. Možností hry je také udělat více kol a vyhraje ten kdo měl nejvíce příkladů dobře.

Zdroj: dotazníkové šetření

KAMENY

Pedagogický cíl:	Žák rozvíjí matematickou gramotnost
Předmět:	matematika
Ročník:	2.-9.
Pomůcky:	předem připravené příklady
Počet hráčů:	neomezeně (dvě družstva), značky „kamenů“
Popis a pravidla hry:	Žáci se rozdělí do dvou družstev, které stojí proti sobě. Obě družstva spojuje cestička kamenů v bažině (například na podlahu položíme papíry, které představují kameny), na startovní pokyn začnou hráči snožmo skákat po kamenech vpřed k protějšímu družstvu. Na místě, kde se hráči setkají si dají matematický souboj. Učitel jim položí otázku – příklad, a ten který rychleji odpoví skáče dále kupředu po kamenech. Poražený se vrací za svým družstvem. Mezi tím už vyskakuje z poraženého družstva proti postupujícímu hráči další člen. Opět se někde setkají a bude jim udělen nový příklad nebo slovní úloha. Cílem této hry je co nejrychleji se dostat za startovní čáru protějšího družstva.

Zdroj: dotazníkové šetření

NÁSOBILKOVÁ CESTA

Pedagogický cíl:	Žák rozvíjí matematickou gramotnost
Předmět:	matematika
Ročník:	2.-5.
Pomůcky:	plán/bludiště, kde je v každém čtverečku/poli příklad, kostka, figurky
Počet hráčů:	4
Popis a pravidla hry:	Na plánu je vyobrazená cesta, po které hráči chodí svou figurkou. Začíná se na startu a cílem hry je co nejdříve dojít na konec cesty na políčko cíl. Během hry hráči házejí kostkou, na které políčko stoupnou tak příklad musí

vypočítat, aby mohl v příštím kole pokračovat. Pokud příklad vypočítá špatně příští kolo vynechává/nehází. Vítěz je ten, kdo jako první dojde do cíle.

Zdroj: dotazníkové šetření

NÁSOBILKOVÝ SOUBOJ

Pedagogický cíl:	Žák rozvíjí matematickou gramotnost
Předmět:	matematika
Ročník:	2.-5.
Pomůcky:	čtyři desetistranné kostky s čísly 0-9
Počet hráčů:	dva týmy
Popis a pravidla hry:	Týmy si udělají zástupy a ve hře se hráči budou pravidelně střídat. Každé družstvo dostane dvě kostky. Ten, kdo začíná hodí oběma kostkami a čísla, která padla mezi sebou rychle vynásobí, poté co řeknou správný výsledek hráč odchází nakonec zástupu a hází druhý v pořadí. Pokud odpoví špatně hází znovu. Vyhrává to družstvo, které se rychleji prostřídá. Na začátku hry určíme počet kolikrát se mají družstva prostřídát. Pokud je málo hráčů mohou se střídat vícekrát.

Zdroj: dotazníkové šetření

JÁ MÁM, KDO MÁ

Pedagogický cíl:	Žák rozvíjí matematickou gramotnost, komunikaci, postřeh
Předmět:	matematika, český jazyk
Ročník:	2.-5.
Pomůcky:	kartičky s příslušným tématem, karty si lze udělat nebo je koupit
Počet hráčů:	dle počtu karet
Popis a pravidla hry:	Tato karetní hra je velmi různorodá a je možné ji použít na mnoho témat. Princip hry je takový, že každá kartička navazuje na další, je to taková ucelená řada s

jedním tématem. Uvedeme si konkrétní příklad na matematické hře Já mám, kdo má. Každý hráč má jednu kartičku, na které je vyobrazené, co má on, například 60,- Kč v podobě mincí. Před začátkem hry si každý hráč pečlivě spočítá, kolik korun má. V další části karty je vyobrazena otázka například „Kdo má? 98,-Kč“ (číslem). Začíná hráč s kartičkou start a pokládá první otázku „Kdo má 60,- Kč?“ Hráč, který má na své kartě právě těch 60,- Kč, se přihlásí a řekne „Já mám 60,- Kč a kdo má 98,-Kč.“ Takto řada pokračuje až k poslední kartě. Hru můžeme hrát například na čas a zkusit trhat rekordy za jak dlouho jsou žáci schopni dojít až k poslední kartě.

Zdroj: dotazníkové šetření

DOMINO S PŘÍKLADY

Pedagogický cíl:	Žák rozvíjí matematickou gramotnost
Předmět:	matematika
Ročník:	1.-5.
Pomůcky:	sada domina s příklady, každá dvojice čísel se vyskytuje právě jednou, sada by měla obsahovat 28 kamenů
Počet hráčů:	4
Popis a pravidla hry:	Toto domino hrajeme po dvojicích, které sedí naproti sobě. Spoluhráči ve dvojici se nemohou domlouvat mezi sebou. Hrají, dokud nevyčerpají všechny kameny. Začátek hry Všechny kostky se rozloží na stole lícem dolů a důkladně zamíchají. Každý hráč si vylosuje sedm kostek, takže celá sada bude před partií rozebrána. Vylosované kostky si hráč postaví před sebe, aby o nich měl dobrý přehled, ale ostatní mu do nich neviděli.

Začínající hráč vybere jednu ze svých kostek a položí ji doprostřed stolu.

Průběh hry

Hráč, který je na tahu, vybere ze svých kostek takovou, kterou zlez přiložit k jednomu ze dvou konců. Tuto kostku přiloží na konec řady tak, aby se strany se stejným číslem/výpočtem dotýkaly.

Kostku lze přiložit pouze na jeden či druhý konec řady.

Hráč, který nemá kostku, kterou je možné přiložit k řadě, řekne *dál*. Nesmí se vzdát tahu, pokud táhnout může.

Konec hry

Hra končí, když jeden hráč přiloží k řadě svou poslední kostku. Všem ostatním hráčům (včetně spoluhráče toho, kdo uzavřel partii) se spočítají zbylé kameny, které jim zbývají v ruce. Partii vyhrála dvojice, jejíž počet kamenů je nižší.

Zdroj: dotazníkové šetření

Závěr

Tato diplomová práce měla cíl, který můžeme rozložit na tři části. První částí bylo v teoretické rovině rozebrat metody výuky a touto cestou čtenářům přiblížila různé metody výuky, jejich historii a rozdělení. Ze všech metod byli podrobněji rozebrány metody aktivizační, které mají za cíl, zapojit žáka do výuky, tak aby aktivním článkem byl on sám a ne učitel, který ještě donedávna vystupoval jako aktivní článek a žáci byli pasivními posluchači.

Z aktivizačních metod byla vybrána jedna konkrétní metoda, didaktická hra, a v této práci dále rozebrána. Byla přiblížena obecně historie hry její funkce v životě člověka a klasifikace her dle různých hledisek. Nebyl opomenut ani význam hry pro žáka v mladším školním věku a následně navazovalo rozebrání samotné metody didaktická hra a její význam v tomto období školy. Je samozřejmé že u didaktické hry byly nalezeny další způsoby klasifikace a byla rozebrána metodická příprava her.

Závěrem teoretické části bylo rozebrání tématu individualizace a diferenciaci ve škole. Byli přiblíženy individualizační systémy, diferenciaci v procesu vyučování a osobnost žáka.

V praktické části práce byl první částí zpracován dotazníkový výzkum, který měl za cíl zmapovat využití didaktických her na prvním stupni základní školy. Šetřením bylo zjištěno, že didaktická hra je velmi hojně využívána ve výuce napříč celým 1. stupněm základní školy. Její oblíbenost stále stoupá, a to souvisí se zvyšováním využití didaktické hry v současné době a dovolím si tvrdit, že četnost využití didaktické hry bude stále stoupat.

Více než 90 % dotázaných považuje didaktickou hru ve výuce za důležitou a efektivní metodu výuky. Hra je využívána pro splnění mnoha cílů, mezi kterými se samozřejmě objevuje rozvoj individuální potřeby žáka. Každý žák je individuální osobnost, která má své potřeby ve vzdělávání a ty se liší od ostatních. Hra je tedy dobrým nástrojem pro rozvoj, jak jedince, tak skupiny žáků, nenásilným a pro všechny zúčastněné zábavným způsobem.

Druhou praktickou částí je zpracován sumář didaktických her. Vybrané hry jsou vypracované podle uvedených her z praxe, které uvedli respondenti v dotazníkovém šetření. Celý sumář je rozdělen do kategorií podle dovednosti, kterou hry rozvíjí. Doufám,

že sumář poskytne dostatek vhodných didaktických her nejen vyučujícím na prvním stupni základní školy. Věřím, že čtenáři najdou novou inspiraci mezi sdílenými typy her, které poskytlí respondenti.

Seznam použité literatury

1. BITTNEROVÁ, D. (2005). Hra. In Psychický vývoj dítěte od 1. do 5. třídy. Praha: Karolinum. ISBN 80-246-0924-X
2. ČINČERA, J. (2007). Práce s hrou: pro profesionály. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-1974-0
3. FONTANA, D. (2014). Psychologie ve školní praxi: příručka pro učitele. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0741-2
4. GAVORA, Peter. *Úvod do pedagogického výzkumu. 2., rozš. české vyd.* Přeložil Vladimír JŮVA, přeložil Vendula HLAVATÁ. Brno: Paido, 2010. ISBN 978-80-7315-185-0
5. GRUBERT, Angelika. *Hry pro zvládnání emocí: pro děti 4-10 let.* Ilustroval Libor DROBNÝ, přeložil Alena BEZDĚKOVÁ. Praha: Portál, 2022. ISBN 978-80-262-1863-0
6. HOUŠKA, T. (1991). Škola hrou: knížka pro učitele a rodiče všech školáků. Praha: Tomáš Houška. ISBN 80-900704-7-7
7. HOUŠKA, Tomáš. *Škola hrou: knížka pro učitele a rodiče všech školáků.* Praha: Tomáš Houška, 1991. ISBN 80-900704-7-7
8. KALÁBOVÁ, Naděžda. *Hry plné nápadů a fantazie: do klubovny i do přírody.* Praha: Portál, 2016. ISBN 978-80-262-1005-4
9. KALÁBOVÁ, Naděžda. *Hry do lesa a do přírody: nikdy neuslyšíte: já už chci domů!.* Ilustroval Libor DROBNÝ. V Praze: Fragment, 2021. ISBN 978-80-253-5109-3
10. KALHOUS, Zdeněk a Otto OBST. *Školní didaktika.* Vyd. 2. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-571-4
11. KIRCHNER, Jiří a Jan HNÍZDIL. *Orientační hry nejen do přírody.* Praha: Grada, 2004. Děti a sport. ISBN 80-247-0798-5
12. MAŇÁK, Josef a Vlastimil ŠVEC. *Výukové metody.* Brno: Paido, 2003. ISBN 80-7315-039-5
13. MAREŠ, Jiří. *Pedagogická psychologie.* Praha: Portál, 2013. ISBN 978-80-262-0174-8.

14. MIŠURCOVÁ, Věra, Jiří FIŠER a Viktor FIXL. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980. Knihy pro rodiče (SPN)
15. MLEJNEK, J. (1997). *Dětská tvořivá hra*. Praha: IPOS. ISBN 80-7068-104-7
16. NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Vyd. 7. Praha: Portál, 2014. ISBN 978-80-262-0628-6
17. PETTY, G. (2006). *Moderní vyučování*. Praha: Portál. ISBN 80-7367-172-7
18. PIAGET, J. & INHELDER, B. (2014). *Psychologie dítěte*. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0691-0
19. PLUMMER, Deborah. *Hry pro rozvíjení sociálních dovedností u dětí 5-12 let*. Přeložil Barbora MATUROVÁ. Praha: Portál, 2021. ISBN 978-80-262-1792-3
20. PLUMMER, Deborah. *Hry pro rozvoj všímavosti u dětí: mindfulness pro děti 5-12 let*. Přeložil Pavla LE ROCH. Praha: Portál, 2018. ISBN 978-80-262-1308-6
21. POKORNÝ, Ivan. *Pohybové hry pro školáky: 129 cvičení pro rozvoj základních pohybových dovedností*. Praha: Grada Publishing, 2019. Děti a sport. ISBN 978-80-271-2064-2
22. SITNÁ, Dagmar. *Metody aktivního vyučování: spolupráce žáků ve skupinách*. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-246-1
23. SKALKOVÁ, Jarmila. *Obecná didaktika: vyučovací proces, učivo a jeho výběr, metody, organizační formy vyučování*. Praha: Grada, 2007. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-1821-7
24. SUCHÁNKOVÁ, E. (2014). *Hra a její využití v předškolním vzdělávání*. Praha: Portál.
25. ŠIKULOVÁ, Renata a Vlasta RYTÍŘOVÁ. *Pohádkové příběhy k zábavě i k učení*. Praha: Grada, 2006. Výchova a vzdělávání. ISBN 80-247-1361-6
26. VALIŠOVÁ, Alena, Hana KASÍKOVÁ a Miroslav BUREŠ. *Pedagogika pro učitele*. 2., rozš. a aktualiz. vyd. Praha: Grada, 2011. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-3357-9
27. ZAPLETAL, Miloš. *Velká encyklopedie her*. [Praha?]: Leprez, 1997. ISBN 80-86061-04-3.

Internetové zdroje

1. <https://abaku.cz/abaku-v-kostce>
2. <http://www.bomerova.cz/biland>
3. https://www.svet-her.cz/Vyhledavani?fraze=Brain+Box&gclid=Cj0KCQjw7uSkBhDGARIsAMCZNJvVrFwExt4h8LjWkokbNlryST0pdraZwIA2tIj7aqgl6VX_rx0Tl4kaAlqSEALw_wcB
4. <https://clanky.rvp.cz/clanek/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAM-VE-VYUCOVANI.html>
5. <https://www.hranostaj.cz/hra3589>
6. <https://casopisy.skaut.cz/skaut/1156>

Seznam příloh

Příloha 1 - Dotazník.....	87
Příloha 2 - Svižná deskovka	91

Seznam obrázků

Obrázek 1 - Karetní hra Bang!	52
Obrázek 2 - Společenská hra Storie's Cubes	58
Obrázek 3 - Společenská hra Ka-Boom	61
Obrázek 4 - Vědomostní hra BrainBox	69

Seznam grafů

Graf 1 - Ročník ZŠ	32
Graf 2 - Délka praxe vyučujícího	33
Graf 3 - Počet vyučovaných žáků v jedné třídě.....	34
Graf 4 - Efektivita didaktické hry.....	35
Graf 5 - Didaktická hra a její četnost vyučování.....	35
Graf 6 - Zařazení didaktické hry do výuky.....	36
Graf 7 - Didaktická hra v různých předmětech	37
Graf 8 - Didaktická hra a její zařazení ve vyučovací jednotce	38
Graf 9 - Zařazení didaktické hry s cílem rozvoje individuální potřeby.....	39
Graf 10 - Cíl didaktické hry.....	40
Graf 11 - Individuální potřeby žáků	42
Graf 12 - Zdroje didaktických her	43
Graf 13 - Význam didaktické hry	44

Přílohy

Příloha 1 - Dotazník

Vážená paní učitelko, vážený pane učiteli,

Dovoluji si Vás požádat o vyplnění dotazníku k mé diplomové práci Didaktická hra zaměřená na rozvoj individuální potřeby žáka.

Dotazník je anonymní a údaje budou použity pouze pro účely zpracování DP.

Děkuji Vám za Váš čas strávený vyplňováním odpovědí na následující otázky.

Bc. Michaela Jirušová

Studentka oboru Učitelství 1. stupně ZŠ, UK Praha

1. V jakém ročníku právě učíte?

1.ročník

2.ročník

3. ročník

4. ročník.

5. ročník

Jiné:

2. Jaká je délka vaší praxe? *Vlastní odpověď*

3. Kolik žáků máte ve třídě? *(Vyberte jednu nebo více odpovědí)*

a) 5-10

b) 11-15

c) 16-20

d) 21-25

e) 26-30

4. Považujete zařazení didaktické hry do výuky za efektivní?

- a) Ano
- b) Ne
- c) Nevím

5. Sledujete během své praxe změny s četností didaktické hry ve výuce?

- a) Didaktickou hru využívám stále stejně.
- b) V současnosti využívám didaktickou hru mnohem více než dříve.
- c) Spíše jsem didaktickou hru nevyžívám.
- d) Nemám tak dlouhou praxi abych mohl/a posoudit.
- e) Jiné:

6. Jak často zařazujete hru do výuky?

- a) Denně
- b) Občas (1–3 hry týdně)
- c) Párkrát do měsíce
- d) Nezařazuji vůbec
- e) Jiná:

7. V jakých předmětech nejvíce zařazujete hru?

Výběr více možností:

- Matematika
- Český jazyk
- Angličtina
- Prvouka
- Vlastivěda
- Přírodověda
- Hudební výchova
- Čtení s porozuměním

8. V jaké části hodiny hru zařazujete?
- a) Úvodní část hodiny
 - b) Opakování
 - c) Upevnění si nových poznatků
 - d) V závěru hodiny
 - e) Jiná:
9. Zařazujete didaktickou hru do výuky s cílem pro rozvoj individuální potřeby žáka?
- a) Ano
 - b) Ne
10. Jaké jsou nejčastější cíle, které plníte prostřednictvím didaktických her.

Vlastní odpověď:

11. Pokud zařazujete hru s cílem pro rozvoj individuální potřeby žáka, tak jaká je nejčastější potřeba žáka?

Vlastní odpověď:

12. Jaké individuální potřeby žáků se vám zdají nejdůležitější při výuce na prvním stupni ZŠ?

- a) Zlepšení komunikace
- b) Zlepšení kritického myšlení
- c) Rozvoj kreativity
- d) Zlepšení schopnosti řešit problémy
- e) Rozvoj motorických schopností
- f) Rozvoj emocionální inteligence
- g) Jiné:

13. Z jakých zdrojů nejvíce čerpáte didaktické hry?

- Internet
- Metodické příručky
- Knihy, časopisy...
- Od kolegů, přátel
- Další:

14. Jak byste zhodnotil/a význam didaktických her ve výuce?

- a) Velmi důležité
- b) Důležité
- c) Méně důležité
- d) Nejsou důležité

15. Nakonec bych Vás ráda poprosila o sdílení nějaké hry, která se Vám v průběhu vaší praxe osvědčila a rádi ji využíváte. Uveďte prosím zdroj hry v případě sdílení.

Děkuji.

(Nepovinná otázka)

Odpověď vlastní:

Příloha 2 - Svižná deskovka



1. START

2. Jak bys řekl/a kamarádovi/kamarádce, že ti vadí jeho/její chování, aniž bys ho/ji zranil/a?

3. Jak bys pomohl/a kamarádovi/kamarádce, který/ktará se trápí?

4. Jak bys se choval/a, kdyby tvůj spoluhrač/ka udělal/a chybu?

5. Jak bys řekl/a neznámému člověku, že tě obtěžuje jeho/její chování?

6. Jak bys se postavil/a proti nepravdě, kdyby ji tvůj/tvoje kamarád/ka šířil/a o někom jiném?

7. Jak bys pomohl/a kamarádovi/kamarádce, který/ktará se bojí mluvit před lidmi?

8. Jak bys řekl/a někomu, že se chová nevhodně, aniž bys ho/ji urazil/a?

9. Jak bys reagoval/a, kdyby tě někdo obvinil/a z něčeho, co jsi neudělal/a?

10. Jak bys přesvědčil/a ostatní lidi, aby podpořili tvoji myšlenku?

11. Jak bys se choval/a, kdyby se někdo snažil sabotovat týmovou práci?

12. Jak bys řekl/a někomu, že ho máš rád/a, aniž by to znělo trapně?

13. Jak bys reagoval/a, kdyby ti někdo nabídl pomoc, i když ji vlastně nepotřebuješ?

14. Jak bys vyjádřil/a svůj názor, aniž bys ostatní lidi urazil/a?

15. Jak bys se choval/a, kdyby tvůj spoluhrač/ka mluvil/mluvila neustále jen o sobě?

16. Jak bys řekl/a někomu, že se ti jeho/její nápad nelíbí, aniž bys ho/ji zranil/a?

17. Jak bys přiměl/a ostatní lidi, aby naslouchali tvému názoru?

18. Jak bys řekl/a někomu, že ti jeho/její chování připadá neuctivé, aniž bys ho/ji zranil/a?

19. Jak bys pomohl/a kamarádovi, který/ktará má problémy s rodiči?

20. Jak bys se choval/a, kdyby se týmová práce nedařila a ostatní se hádali?

21. Jak bys řekl/a někomu, že si přeješ, aby se k tobě lépe choval/a, aniž bys ho/ji urazil/a?

