

Ústav jazykové a odborné přípravy Univerzity Karlovy v Praze

Dvousemestrální kurz k výuce češtiny jako cizího jazyka

2015/2016

ROČNÍKOVÁ PRÁCE

Didaktické pomůcky a hry ve výuce ČDJ na ZŠ

2016

vedoucí práce: Mgr. Zuzana Janoušková

autorka: Mgr. Hana Dobiášová

Anotace

Ročníková práce je rozdělena do dvou částí. První teoretická část pojednává o charakteristice didaktických her a didaktických pomůcek. Podrobně rozebírá dělení a podskupiny didaktických her a pomůcek. Druhá praktická část rozebírá jednotlivé didaktické hry, které jsou ověřené z praxe. Každá hra obsahuje cíl, věkovou kategorii, metodický postup a zejména reflexi, která vysvětluje dopad použití příslušných didaktických her i pomůcek.

Klíčová slova: hra, didaktická hra, výuka, žáci, žáci s odlišným mateřským jazykem (OMJ), učitel, didaktické pomůcky, čeština jako druhý jazyk

Obsah

1 Teoretická východiska ročníkové práce	1
2 Didaktické pomůcky a hry ve výuce ČDJ na ZŠ	1
2.1 Hra - charakteristika	1
2.2 Didaktická hra - charakteristika	1
3 Význam didaktických her	2
3.1 Didaktické hry při výuce českého jazyka jako druhého jazyka	2
3.2 Požadavky na didaktické hry	3
3.3 Zásady didaktických her	4
4 Kritéria členění didaktických her	4
5 Didaktické pomůcky	6
5.1 Rozdělení didaktických prostředků:	6
5.2 Materiální didaktické prostředky	7
5.3 Nemateriální prostředky	8
5.4 Souhrn teoretické části	9
6 Praktická východiska ročníkové práce	11
6.1 Didaktické vzdělávací hry - Antonyma	11
6.2 Šibenice	12
6.3 Pantomima	14
6.4 Pexeso	15
6.5 Hádání slov	16
6.6 Písmenko nás probudí	17
6.7 Bingo	18
7. Didaktické pomůcky – párování slov dle první hlásky	19
7.1 Psaní písmen na začátku a na konci slova	20
7.2 Abeceda	21
7.3 Nadřazená a podřazená slova	22
7.4 Zvířata	23
7.5 Popis pracovního postupu	24
7.6 Doplně místo	25
8 Závěr	26
9 Seznam použité literatury	27

1 Teoretická východiska ročníkové práce

Teoretická část ročníkové práce pojednává o problematice didaktiky a didaktických pomůcek ve výuce českého jazyka jako druhého jazyka. Je zde přiblížena charakteristika didaktických her, požadavky, zásady a kritéria těchto her. V poslední části ročníkové jsou rozebírány didaktické pomůcky a jejich členění.

2 Didaktické pomůcky a hry ve výuce ČDJ na ZŠ

V průběhu utváření osobnosti jedince se uplatňují různé hry, didaktické pomůcky a činnosti. Jedná se o činnosti učební, pracovní, společenské a herní. Každá z nich má svá specifika, přičemž v různých věkových etapách hrají rozdílnou úlohu, liší se svým postavením (Kadlecová, 2000).

2.1 Hra - charakteristika

V předškolním věku dítěte je jeho dominantní činností hra. Ta má však významné místo v celém životě, bez ohledu na to, v jakém vývojovém stupni se jedinec právě nachází. Provází člověka po celou dobu jeho existence, rozvíjí jeho schopnosti a dovednosti, stimuluje tvořivost, tvůrčí způsob myšlení, přispívá k hlubšímu sebepoznání. Děti při hrách zdokonalují smysly, postřeh a paměť (Kadlecová, 2000).

K přednostem her patří už jen to, že vycházejí z potřeb dítěte, nevyžadují složitou motivaci a lze je úspěšně využít ve školním vyučování. Zařadí-li se herní prvky do vyučování, docílí se jeho daleko vyšší efektivity. Takové hry, které jsou určeny především ke vzdělávacím účelům, se nazývají didaktické hry (Krejčová, 1993).

2.2 Didaktická hra - charakteristika

Didaktická hra je uvědomělá činnost, která má specifický význam a účel. Je zdrojem motivace, zvyšuje aktivitu myšlení a rozumové úsilí, zlepšuje koncentraci pozornosti. Uvolňuje a rozvíjí tvořivý způsob uvažování, často cvičí představivost, paměť, kombinační schopnosti, logický úsudek, umožňuje hledat taktické a strategické postupy. Obsahuje prvky napětí a soutěživosti, často i moment překvapení, a tím podněcuje k větší iniciativě i pasivnější jedince. Na rozdíl od spontánní hry je účast na didaktické povinná (Švec, 1999).

3 Význam didaktických her

Didaktické hry patří mezi velmi důležité pomůcky při výuce ČDJ na ZŠ. Pokud zařadíme hru do vyučování, znamená to, zapojit do ní více radosti, zájmu, fantazie a spontánnosti. Hra přináší do dětského kolektivu vlídnou atmosféru, protože většina z nich působí jako socializační prostředek. Hry sbližují učitele a žáky. Tato skutečnost sehrává důležitou roli při začleňování dítěte do kolektivu a má vliv na vytváření vyváženého klimatu ve třídě. Především v počátečních ročnících by se měla hra stát převažující metodou, neboť tam o efektivnosti učení rozhoduje především přitažlivost a zajímavost forem, kterými se určitý obsah předkládá dítěti k osvojení. Navazuje se tím na nejvýraznější rysy osobnosti jako je hravost, spontánnost a aktivitu. Výuka je tak pro děti radostnější a přitažlivější (Lokšová, 1999).

3.1 Didaktické hry při výuce českého jazyka jako druhého jazyka

Didaktické hry ve výuce češtiny jako cizího jazyka mohou nenásilným způsobem přispívat k plnění výchovných a vzdělávacích cílů. Rozvíjejí tvořivé způsoby uvažování, zvyšují aktivitu myšlení a rozumového úsilí, plní důležitou funkci i motivační, zlepšují koncentraci pozornosti, pomáhají v překonávání rozličných těžkostí. Většina didaktických her má velice důležitou a praxi dosud nedoceněnou přednost i v tom, že umožňuje přirozenou cestou využít poznatky z různých vyučovacích předmětů. Odbourává tak nežádoucí atomizaci získaných vědomostí a naopak přispívá k jejich funkčnímu propojení a utváření potřebných souvislostí. Vhodně zařazená hra v hodině ČDJ vyvolává radost, vyšší práce schopnost, uspokojení a zájem o podobné činnosti. Napomáhá vzniku hlubšího poznávacího zájmu o jazyk, případně již vzniklý zájem upevňuje a příznivě tak ovlivňuje profesionální orientaci žáků (Bártová, 1999).

3.2 Požadavky na didaktické hry

Aby didaktické hry měly kladný účinek na rozvoj a vzdělávání osobnosti jedince, je nutné, aby splňovaly níže uvedené předpoklady:

- Hra by měla být především pro děti lákavá, přitažlivá, ne být nudným zaměstnáním (třeba i nudnějším než klasické vyučování) – zařazení takových her pak postrádá smysl.
- Měla by odpovídat věkovým zvláštnostem a schopnostem dětí, aby se skutečně uplatnila motivace hrou. Slabší žáci budou hrát raději ve skupině, nadanější a starší zpravidla upřednostňují hry individuální.
- Každá hra má mít jasná a srozumitelná pravidla, která jsou pak v celém jejím průběhu dodržována a za jejich případné porušení jsou předem stanoveny sankce (trestné body). Pravidla není vhodné měnit, aspoň ne příliš často.
- Hru je zapotřebí předem dobře organizačně i materiálově zajistit.
- Není důležité a ani dobré vymýšlet na každou vyučovací hodinu jinou hru. Některé totiž žáky zaujmou až po několikerém opakování, kdy si osvojí pravidla a mohou se zaměřit na samotný obsah.
- Hry nezařazujeme do vyučování náhodně. Učitel by si měl vždy promyslet, k čemu mají ve výuce sloužit, jaký je jejich cíl. Přitom k vytyčenému cíli mohou hry přispívat postupně třeba drobným pokrokem, aniž bychom ho při hraní zdůrazňovali a připomínali.
- Dbáme o zapojení do činnosti pokud možno celého kolektivu a sledujeme, aby každé dítě bylo aspoň někdy úspěšné, aby ono samo či aspoň jeho družstvo zvítězilo. Je vhodné předem připravit lehčí, zjednodušené varianty pro slabší žáky, abychom v nich vyvolali radost z úspěchu, pocit důvěry ve vlastní schopnosti a naopak obtížnější varianty pro zdatnější.
- Rozhodneme se spíše pro hru, která zaměstnává co nejvíce smyslů (dítě myslí, vnímá a pamatuje multisenzoriálně) (Průcha, 1997).

Didaktické hry mohou být v ČDJ zařazovány v různých částech vyučovací hodiny. Je možné je využít jako motivaci, při vytváření pojmů, při opakování a upevňování učiva nebo při seznamování s novou látkou (Průcha, 1997).

3.3 Zásady didaktických her

Didaktické hry určené pro mladší školáky je možné v některých případech považovat za určitý mezistupeň mezi pomůckami k procvičování a hrami. Při bližší identifikaci lze rozlišovat hravé momenty (hravé situace) a vlastní hry. Zaměstnání prováděná hravou formou hry připomínají, proto někdy dochází k jejich záměně, která však nemá vliv na podstatu věci, neboť hravé situace i hravá zaměstnání mohou dobře směřovat k vytčenému didaktickému cíli (Angiolino, 2000).

Didaktickou hru však nelze zaměňovat s pouhou zábavou, nemůžeme na ni pohlížet jako na činnost, která přináší pouze radost pro radost. Tento přístup vzbuzuje podnět pro snižování její role (Angiolino, 2000).

Didaktické hry se nepoužívají pro pobavení žáků, ale s cílem spojit herní a učební motivy a postupně tak uskutečnit přechod od herních motivů k učebním, poznávacím. Vždyť hra je pro dítě tím nejvlastnějším učením. Skutečnost, že hry ve vyučování bývají někdy neprávem považovány za zdržování, sehrává nepříznivou úlohu, pokud jde o jejich zařazování do hodin (Angiolino, 2000).

4 Kritéria členění didaktických her

Didaktické hry se člení dle níže uvedených kritérií:

- vyučovací (učební) a kontrolní (dělení podle funkce hry),
- kolektivní a individuální (podle počtu účastníků),
- pohybové a tiché (podle reakce),
- rychlostní a kvalitativní,
- specifické (jedinečné) a nespecifické (univerzální) (Průcha, 1997).

Popis kritérií členění didaktických her

Učební hry jsou takové, ve kterých žáci získávají nové vědomosti a dovednosti, nebo si je nadále rozvíjejí a upevňují. Kontrolními se nazývají ty, při nichž si účastníci vystačí s již dříve získanými vědomostmi. Cílem je jejich žádoucí upevnění a kontrola. V praxi se však nejčastěji setkáváme s hrami, které plní současně obě funkce, tj. učební a kontrolní. Pouze v závislosti na vzájemných vztazích mezi vytčenými cíli je pak možné hovořit o učebním nebo kontrolním charakteru hry. Někdy lze vyčlenit i hry výchovné. Při nich sledujeme utváření potřebných osobních vlastností (pozornost, postřeh, důvtip) (Průcha, 1997).

Zejména děti staršího školního věku mají silně vyvinutý smysl pro kolektiv, cítí potřebu účastnit se společné činnosti, být platným členem skupiny. Proto i hry dětí tohoto věku mají často kolektivní formu. Přitom většina z nich působí jako důležitý prostředek socializační. Žáci počátečních ročníků nepotřebují ještě tolik spolupracovat, chybí jim dostatek komunikativních a organizačních zkušeností, a proto obecně dávají přednost hrám individuálním. Důležité je také diferencovat, například slabšího žáka bude přijatelnější zapojit do kolektivní hry, naopak nadaný žák ve snaze ověřit, případně předvést své schopnosti, uvítá hru individuální (Průcha, 1997).

Hry pohybové vycházejí z toho, že rostoucí organizmus vyžaduje změnu. Přitom stále bývá většinou hlavní činností dětí školního věku klasické učení, kdy ukázněně sedí v lavicích a naslouchají učiteli. Pohybové hry nebo hry s pohybovými prvky jsou jednou z možností, jak účelně skloubit proces učení s nejpřirozenější potřebou dítěte (Průcha, 1997).

Ke hrám statickým (někdy se setkáváme s označením stolní nebo deskové) patří většina her čistě intelektuálních. Známé a velice oblíbené jsou ty, kde se hází kostkou, hry na skládání obrázků. Statické hry jsou dobrým prostředkem pro přechod od jedné duševní práce ke druhé (Švec, 1999).

Charakteristickým rysem je soutěživost, a to jak ve fyzické obratnosti, tak i v intelektuálních dovednostech. Didaktické hry v ČJD organizované formou soutěže můžeme rozdělit na dva typy. Jednak to jsou hry, jejichž vítězství závisí na rychlosti postupu bez snížení kvality řešení - tzv. hry na rychlost, jednak hry, kde o vítězství rozhoduje také rychlost, ale především kvalita (Švec, 1999).

První typ je vhodný zařadit zejména tehdy, je-li potřebná automatizace úkonů (osvojování slovíček), druhý typ je zaměřen na složitější situace, pro případy, kdy se uplatní přemýšlivá práce. Zde naopak spěch může narušit soustředěnou činnost (Švec, 1999).

U soutěživých her lze někdy jen obtížně dodržet výše zmiňovanou zásadu úspěšnosti. Bez ní se však jen stěží mohou skutečně uplatnit všechny popsané přednosti her.

I žáka se slabšími výkony lze okouzlit soutěživou hrou, vnoří se do ní, ale pak opět vítězí někdo jiný a on se propadá mezi ty málo úspěšné (Bakalář, 1996).

Existuje řada možností, jak se takovým situacím vyvarovat. Lze hrát ve skupinách vyrovnaných co do výkonu, takže v podstatě všichni mají tutéž šanci na vítězství a dítě ho může takto se skupinou dosáhnout (Bakalář, 1996).

Je možné využít i rozložení pole závodníků podle výkonů do různých skupin a hledat pak vítěze v každé z nich. Mimo tyto možnosti by však i žák slabšího nadání měl a mohl zažít úspěch, který nelze zpochybnit. K tomu doporučujeme občasné zařazování soutěží nebo her, které stavějí na náhodě - v nich má i slabší žák skutečnou šanci na úspěch (Bakalář, 1996).

V předložené klasifikaci konečně rozlišujeme hry specifické (jedinečné) a nspecifické (univerzální). Nspecifické (univerzální) hry jsou takové, které mohou být uplatněny při probírání širokého okruhu učiva s různými cíli: pochopení nového učiva, jeho upevnění, kontrola znalostí. Přispívají zejména k rozvoji tvořivosti a rozvoji intelektových dovedností. Je zřejmé, že tento typ her je z didaktického hlediska velmi cenný (Bakalář, 1996).

Ke specifickým se řadí ty, jejichž pravidla neumožňují měnit obsah hry, jsou rozpracovány s přihlédnutím ke zvláštnostem konkrétního materiálu k určitému učivu. Je důležité zmínit, že většina her plní více didaktických úkolů, a že by je bylo možno zařadit do více skupin (Bakalář, 1996, Petty, 1996).

5 Didaktické pomůcky

Definice didaktických pomůcek

Předměty a jevy sloužící k dosažení vytyčených cílů. Prostředky v širokém smyslu zahrnují vše, co vede ke splnění výchovně vzdělávacích cílů. Zajišťují, podmiňují a zefektivňují průběh vyučovacího procesu. Materiální didaktické prostředky jsou součástí širší skupiny didaktických (také vyučovacích) prostředků. Pod pojem didaktický prostředek zahrnujeme vše, co umožňuje dosažení deklarovaného cíle vyučování. Prostředky z cílů vyučovacího procesu přímo vychází a jsou jimi určovány. Všechny didaktické prostředky se dělí na dvě velké množiny materiálních a nemateriálních didaktických prostředků (Petty 1996, Průcha, 1997).

5.1 Rozdělení didaktických prostředků:

- 1) **materiální** – učebny a jejich vybavení, didaktická technika, vyučovací pomůcky a žákovské pomůcky,

- 2) **nemateriální** – vyučovací metody, organizační formy, vyučovací zásady (Švec, 1999).

5.2 Materiální didaktické prostředky

1) Materiální didaktické prostředky můžeme rozdělit do šesti základních kategorií:

Učební pomůcky

Ze všech materiálních didaktických prostředků jsou nejtěsněji svázány s obsahem výuky. Jejich prostřednictvím je možné přímo dosahovat cílů výuky. Do kategorie učebních pomůcek patří zejména učebnice, modely, školní obrazy, promítaná zobrazení, video i audio záznamy, výukové počítačové programy. Řadíme sem jak pomůcky bezprostředně využitelné (učebnice, nástěnné obrazy apod.), tak pomůcky použitelné jen ve spojení s určitým zařízením (audio a videonahrávky, počítačové programy apod.) (Průcha, 1997, Rougier, 1997).

Metodické pomůcky

Jsou určeny výhradně pro použití učitelem. Slouží ke správné metodě učitelovy práce ve vyučovacím procesu. Patří sem různé metodické příručky, literatura z oblasti pedagogiky, psychologie apod. (Průcha, 1997, Rougier, 1997).

Zařízení

Obsahem této kategorie materiálních didaktických prostředků jsou přístroje a zařízení, které se přímo nevztahují k obsahu konkrétní výuky a nejsou využívány jako učební pomůcky. Řadíme sem např. školní nábytek, nářadí, různé měřicí přístroje, laboratorní přístroje a jiné vybavení učeben (Průcha, 1997, Rougier, 1997).

Didaktická technika

V širokém pojetí bychom didaktickou techniku mohli zařadit do kategorie zařízení, „ale vzhledem k jejímu významu, specifickým možnostem a univerzálnímu použití je většinou autorů uváděna jako samostatná skupina materiálních didaktických prostředků“. Didaktická technika v podstatě dovoluje prezentaci učebních pomůcek. Patří sem videorekordéry, magnetofony, počítače, kamery, ale i např. tabule (Průcha, 1997, Rougier, 1997).

Školní potřeby

Tuto kategorii není dle mého názoru třeba široce charakterizovat. Jsou to sešity, štětce, rýsovací potřeby atd. (Průcha, 1997, Zapletal, 1983).

Výukové prostory

Zde řadíme všechny ať už vnitřní či venkovní prostory sloužící k uskutečňování vyučovacího procesu. Jsou to učebny, laboratoř, přednáškové sály, dílny, ale také školní pozemky, hřiště apod. (Průcha,

Didaktická technika může být dále dělena podle smyslů, na které působí. A to na techniku:

- vizuální,
- audiovizuální,
- zpětnovazebné systémy,
- pomocné technické prostředky a další (Průcha, 1997).

5.3 Nemateriální prostředky

1) Vyučovací metody

Vyučovací metody jsou prostředek, který využívá učitel v procesu výuky k dosahování výukových cílů. Jedná se o jeden z prvků vyučovacího procesu a vychází z didaktického trojúhelníku: učitel - žák - obsah výuky. Mezi další funkce vyučovacích metod patří funkce aktivizační a komunikační. Aktivizační funkce osvojování postupů, úkonů, operací a myšlení žáků a také jejich motivaci. Komunikační funkce je předpokladem pedagogické interakce. Jednotlivé vyučovací metody mohou různým způsobem podněcovat k aktivitě a samostatnosti, ale současně také různým způsobem vedou k autoregulaci učení. Autoregulace učení je jeden z hlavních vyučovacích cílů a značí to schopnost jedince samostatně řídit své učení (Průcha, 1997).

2) Organizační formy

Pod tímto pojmem se rozumí uspořádání výuky, tj. organizace činnosti učitele i žáků při vyučování. Každá z organizačních forem vytváří vztahy mezi žákem, vyučujícím, obsahem a prostředky vzdělávání. Pro uspořádání výuky jsou pro učitele důležitá dvě hlediska: za prvé

„s kým a jak“ pracujeme, za druhé „kde“ výuka probíhá. Existuje velké množství členění organizačních forem:

- individuální výuka,
- hromadná (frontální) výuka,
- individualizovaná výuka,
- projektová výuka,
- diferenciovaná výuka,
- skupinová a kooperativní výuka,
- týmová výuka,
- otevřené vyučování (Průcha, 1997).

3) Vyučovací zásady

Didaktické zásady neboli **zásady procesu vyučování - učení se** jsou obecnými doporučeními pro učitele, při jejichž respektování může učitel při výuce (či žák při autodidakci) dosáhnout maximální efektivity a účinnosti (Průcha, 1997).

Druhy zásad:

- Zásada uvědomělosti a aktivity,
- Zásada komplexního rozvoje žáka,
- Zásada vědeckosti,
- Zásada spojení teorie s praxí,
- Zásada přiměřenosti,
- Zásada individuálního přístupu,
- Zásada trvalosti,
- Zásada zpětné vazby,
- Zásada emocionálnosti a další (Průcha, 1997).

5.4 Souhrn teoretické části

V teoretické části byla podrobně rozebrána témata věnovaná didaktickým hrám a didaktickým pomůckám. Pozornost byla věnována charakteristice didaktických her, jejich významu, požadavkům, zásadám, kritériím a členění. Rovnoměrnou pozornost si zasloužila didaktická technika a její dělení. Využití didaktické techniky při výuce ČDJ je považováno za nutný a bezpodmínečný standard. Didaktické pomůcky ve smyslu her však mají

nezastupitelné místo ve vzdělávacím procesu, neboť nejenže ozvláštňují výuku, ale stávají se důležitým motivačním prvkem učení.

6 Praktická východiska ročníkové práce

Cílem praktické části je seznámení se souborem jednoduchých didaktických her a didaktických pomůcek, které slouží jako prostředek pro vzbuzení zájmu o nenásilnou a zábavnou formu výuky základů českého jazyka jako druhého jazyka. Didaktické hry naplňují strukturu, která je v této práci dodržována. Jedná se o cíl, věkovou kategorii, pomůcky, metodický postup a reflexi.

6.1 Didaktické vzdělávací hry - Antonyma

Cíl: rozvoj slovní zásoby, zdokonalení výslovnosti, pochopení významu antonym

Věková kategorie: bez omezení věku (po důkladném a názorném vysvětlení)

Pomůcky: magnetická tabule, obrázky, kartičky slov, papír, tužka

Metodický postup

Žáci se posadí na koberec, či na židličky. Učitel nejprve přečte slova, která má pro děti připravená. Ujistí se, že chápou význam slov. Vysvětlí zadání a předvede na několika příkladech. Hra spočívá v tom, že žáci musí říci opačné slovo ke slovu, které řekne učitel. Hru lze hrát ve více variantách.

Varianta A

Učitel ukazuje obrázky a zároveň vyvolává žáky, kteří nejdříve pojmenují, co vidí na obrázcích, a teprve poté mají za úkol říci slovo opačné.

Varianta B

Učitel říká slova a žáci musí co nejrychleji vyslovit slovo opačné. Při této variantě je nutné, aby žáci počkali, až učitel slovo dočte nebo jim dá pokyn, kdy mohou dané slovo vyslovit.

Pravidla této hry je nutné upravit úrovní jazykové znalosti českého jazyka jejich účastníků. Pokud se hry účastní i žák, jehož jazykové znalosti jsou na výrazně vyšší jazykové

úrovni než u ostatních, je vhodné, aby slova spíše zapisoval na papír, či tabuli, protože by měl oproti ostatním výhodu.

Pokud se hry účastní žák, či žáci, kteří nemají dostatečnou zábavu, je vhodné, aby jim učitel nejprve vysvětlil význam slov, která bude jmenovat, a poté je nechal, aby se oni pokusili vymyslet slovo opačné, či jim slovo opačné sdělil. Teprve poté je vhodné s nimi začít hrát.

Pokud má většina žáků pouze malou slovní zásobu, je možné napsat na kartonový papír jedno slovo a nabídnout žákům možnost výběru slov. Pokud žáci slova znají, je možné zapisovat na magnetickou tabuli k jmennému seznamu žáků body.

Reflexe

Nejdůležitější při hře je hned na začátku nastavit pravidla, aby děti mluvily, až poté, co dostanou pokyn. Úskalí se může objevit především v tom, že žáci často křičí jeden přes druhého a pedagog nestíhá sledovat, kdo slovo řekl skutečně první. Tomu je možné předejít tak, že se ze skupiny dětí vyberou dvě a ty budou spolu s učitelem dávat pozor, kdo slovo řekl skutečně první. Slova může místo učitele číst také žák, který srozumitelně vyslovuje, učitel má tak více času sledovat ostatní žáky a určit, kdo antonymum vyslovil první.

Je možné si hru zahrát jako soutěž, s tím že je na tabuli napsán jmenný seznam jednotlivých žáků a dle jejich správných a rychlých odpovědí jim jsou pak přidělovány body. Nejlepší žáci mohou být po skončení hry odměněni jedničkou.

6.2 Šibenice

Cíl: hra je zaměřená na rozvoj slovní zásoby

Věková kategorie: bez věkového omezení (předpoklad – základní znalost jazyka a latinky)

Pomůcky: obrázky zvířat, jídel, ovoce, zeleniny, školního prostředí, zálib, papír, tužka, tabule

Metodický postup

Hra slouží k rozvoji slovní zásoby. Rozvoj slovní zásoby lze uskutečňovat v libovolných okruzích (zvířata, jídlo, ovoce a zelenina, školní prostředí, záliby apod.). Před

začátkem hry je nutné si s žáky domluvit, z kterého okruhu budou slova volena. Vybraný žák se postaví k tabuli a napíše na ni čárky (za každé písmeno jedno čárka). Ostatní děti říkají písmena v abecedě (je vhodné říkat písmena způsobem: *a jako auto*, popřípadě frází: Je tam á?). Žák, který stojí u tabule, zapisuje písmena, která se ve slově vyskytují na připravené čárky. Pokud písmeno ve slově není, maluje žák stojící u tabule vždy jednu čáru, která v závěru připomíná tvar šibenice. Pokud některé z dětí v průběhu hry ví, o které slovo se jedná, může ho říci. Uhodne-li slovo, musí žák stojící u tabule dopsat chybějící písmena. Uhodne-li některý z žáků slovo, jde psát na tabuli on. Neuhodne-li nikdo, jde psát žák, který řekl poslední správné písmeno.

Nemají-li žáci dostatečnou slovní zásobu nebo nezvládají-li pravopis, je vhodné, aby si slovo napsali na papír a nechali si ho zkontrolovat lektorem. Pokud se jedná o dlouhá slova je možné k urychlení hry a předejití chybám, písmena ve slově očíslovat a čárky na tabuli také očíslovat.

Reflexe

Hra je u dětí velmi oblíbená. Opět je důležité nastavit pravidla, hlavně, v tom, aby se žáci při hádání písmen střídali a nepřekřikovali se. Pro usnadnění hry je možné ještě zapisovat písmena, která již byla řečena na tabuli, nebude tak docházet, k tomu, že se budou opakovat. Do hry se pak mohou děti připojit i v pozdější fázi.

Problémem při hře je to, že si děti pod tlakem špatně napočítávají počet písmen, či písmeno napíše na jiné místo ve slově, často také děti chybují při psaní diakritických znamének. Obzvlášť u dětí, které mají špatnou výslovnost, dochází k tomu, že zaměňují jednotlivá písmena a ostatní pak mají problém myšlení slovo odhalit. Pokud si vyučující v průběhu hry něčeho takového všimne, měl by do hry zasáhnout a věci uvést na pravou míru. Je žádoucí, pokud se hra hraje s dětmi, které se ČJČJ učí teprve krátce, aby nejprve myšlené slovo bylo kontrolováno učitelem. Hru je možné hrát tematicky, může sloužit také k procvičení pravopisu vyjmenovaných slov.

6.3 Pantomima

Cíl: rozvoj a obohacení slovní zásoby, seznámení s tiskacím a psacím druhem písma

Věková kategorie: bez věkového omezení

Pomůcky: mazací tabulka, fixy, obrázky s daným okruhem slov, kartičky s tiskacím a psacím písmem

Metodický postup

Pantomimu lze využít s žáky k rozvoji slovní zásoby především u povolání a sloves. Hru je možné hrát ve dvou variantách. Učitel na lístečky napíše povolání či slovesa, lístečky složí a žáci si pak losují lísteček s povoláním. V případě, že děti nerozumí slovu či nevědí, jak mají slovo předvést, je možné, aby se poradily s učitelem. Poté mohou začít v předvádění. Žák, který slovo řekne jako první, jde předvádět. Je možné také, aby se děti v předvádění vystřídalaly a těm, co slovo uhodnou, se zapisovaly body. Pokud někteří žáci nechtějí předvádět, nemusí, hry se mohou účastnit pouze tím, že budou slova hádat.

Druhou variantou hry je, že si děti povolání či slovesa vymýšlí sami, je vhodné, aby toto slovo napsaly na lísteček, aby lektor věděl, co předvádí.

Reflexe

Výhodou hry je, že se mohou zapojit i děti, které český jazyk téměř neovládají. Stačí, pokud má učitel předváděná slova doplněná obrázkem, dítě pak na základě obrázku je schopné sloveso či povolání předvést. Zpočátku a hlavně se skupinou, kde převažují děti bez znalosti českého jazyka, je vhodné, mít slova doplněná obrázky. Pokud se při hře udělují body, je vhodné děti, které neumí česky, ohodnotit bodem i v případě, že předvádí.

Pokud chceme při hře procvičit i psaní je možné, aby žáci obdrželi mazací tabulku a fix a vždy povolání, nebo sloveso zapsali na tabulku. Tabulku pak mohou otočit na vyzvání učitele a bod je přidělen všem, kteří měli povolání napsané správně (tolerují se drobné gramatické chyby v diakritice psaní y, ý, i, í). Mají-li děti ve skupině dostatečné gramatické znalosti, nemusíme jim chyby tolerovat. Také je možné, že učitel nebude dávat pokyn, kdy tabulku otočit, ale ten nejrychlejší to tak učiní a v případě, že bude mít slovo napsané dobře, získá bod. Tato varianta hry je klidnější, děti nevykřikují jako v případě toho, že slova pouze

říkají, ale znevýhodněné jsou děti, které dobře neznají latinku, či menší děti, které pomalu píší.

Děti, které umí česky dobře, se mohou stát „náповědou“ a žákům, kteří napsanému slovu nerozumí, vysvětlí, o co se jedná. Při hře je možné využít i skupinovou dynamiku a žáci mohou pracovat ve skupinkách. Pokud učitel chce při hře procvičovat i pravopis, měl by dětem vždy správnou odpověď napsat na tabuli a zkontrolovat správnost zápisu na jejich tabulce.

6.4 Pexeso

Cíl: rozvoj slovní zásoby, procvičování hlasitého čtení, výslovnosti

Věková kategorie: bez omezení věku (předpoklad – znalost latinky)

Metodický postup

Žáci se podíleli na výrobě pexesa, které rozšiřuje jejich slovní zásobu. Na jedné z kartiček je namalován či nalepen obrázek (zelenina, ovoce, zvíře, oblečení, nábytek, školní pomůcky, vybavení domácnosti) a na druhé kartičce je napsáno slovo velkým tiskacím písmem, pod ní psacím písmem. Žáci při hře procvičují slovní zásobu. Při hře otáčí kartičku a musí přemýšlet, co které slovíčko znamená.

Hra může mít dvě varianty.

Varianta A

Kartičky lze rozdělit na hrací ploše na dvě poloviny, na jednu stranu dát obrázky a na druhou stranu kartičky s napsanými slovy. Žáci si pak vybírají každou kartičku z jedné poloviny.

Varianta B

Druhá varianta hry je, že se kartičky smíchají k sobě a žáci otáčejí vždy dvě kartičky. Pokud otočí dva obrázky, měli by je pojmenovat. Tuto variantu zvládnou i začátečníci. Důležité je, aby u toho mluvili, neotáčeli pouze kartičky i/y. Začátečníci zvládnou používat frázi To je. To je/není stejné. To k sobě patří, apod.

Reflexe

Hra je dobrá k procvičení slovní zásoby, ale také čtení a výslovnosti. Někdy může být pro děti zdlouhavá, proto není vhodné volit příliš velký okruh slov. Pro začátečníky je dobré, aby byla zvolena pouze slova z jednoho tematického celku. Pokud jsou děti jazykově zdatnější, můžeme dát více tematických celků dohromady a hru ještě obohatit o to, že by ostatní hráči, říkali nadřazená slova k jednotlivým slovům. Před začátkem hry, je nutné si dobře rozmyslet, kolik slov zařadíme, pokud jich bude příliš moc, může se stát, že hra začne děti po chvíli nudit.

Hru je možné také využít k upevnění si významu vyjmenovaných slov, na jedné kartičce bude napsáno vyjmenované slovo a na druhé bude obrázek a děti budou mít za úkol najít dvojici slov. Ze začátku je vhodné hrát pouze s jedním typem vyjmenovaných slov a poté přidat další.

6.5 Hádání slov

Cíl: rozvoj a obohacení slovní zásoby, tvorby správných a přesných otázek

Věková kategorie: bez omezení (znalost čj na komunikační úrovni)

Pomůcky: karty se slovy

Metodický postup

Existují dvě varianty hry.

Varianta A

Jeden žák si vylosuje slovo. Přečte si ho a ostatním mu pokládají pouze zjišťovací otázky. On jim musí popravdě odpovědět. Pokud odpověď neví, je vhodné, aby se poradil s vyučujícím.

Když některý z žáků zná správnou odpověď, ví, o jaké slovo se jedná, může ho říci. Uhodne-li ho, jde si on losovat nové slovo. Pokud slovo nikdo neuhodne, vybírá si žák nové slovo a ostatní opět hádají.

Varianta B

Druhá varianta hry je, že se vylosuje jedno slovo, všichni žáci kromě toho, který hádá, se na něj podívají a odpovídají hádajícímu na jeho otázky, opět mohou odpovídat pouze *ano* a *ne*. Pokud děti nevědí odpověď, mohou se poradit s lektorem.

Hra slouží k rozšíření slovní zásoby, děti se učí pokládat smysluplné otázky, může také sloužit k rozšíření znalostí v případě, že hádaná slova pocházejí z oblasti přírodovědy (zvířata, rostliny...).

Reflexe

Před začátkem hry je nutné opět stanovit pravidla, v jakém pořadí budou děti klást jednotlivé otázky. Při hře je nutná znalost českého jazyka na komunikační úrovni zejména z důvodů porozumění otázce, hra je také stavěna na určitých vstupních znalostech žáků, zejména pokud hádaná slova pocházejí z oblasti přírodovědy apod. Problémem při hře může být právě nedostatečná znalost dětí určité problematiky, kdy dítě může ostatní, tím, že odpoví na některou z otázek špatně, zavést jinam.

Bylo by tedy vhodné, pokud by měli dotazovaní možnost se i v průběhu hry poradit s vyučujícím, protože v případě dětí, kteří se učí český jazyk jako druhý jazyk, může snadno dojít k významovým posunům (špatné pochopení příslovcí *někdy*, *obvykle* apod.)

6.6 Písmenko nás probudí

Cíl: prohloubení sluchového vnímání, sluchové diferenciacie, rozpoznání počáteční hlásky ve slově

Věková kategorie: bez omezení

Pomůcky: obrázky

Metodický postup

Učitel nejprve děti seznámí s pravidly hry. Vysvětlí, že budou procvičovat první hlásku ve slově. Na tabuli má připravené obrázky, které děti pojmenují a zároveň určí počáteční hlásku. Potom učitel říká slova a děti určují, na jakou hlásku slovo začíná. Když

zvládnou tuto část, přistoupí se k samotné hře. Učitel se s dětmi domluví, že budou spát na lavici. Předem se dohodnou, na které písmenko se probudí. Příkladem je například slovo s počínající hláskou *-l-*. Učitel říká slova s různými počátečními hláskami, pouze při slově začínajícím na *-l-* se děti probudí. Žáci si tak procvičí počáteční hlásky ve slovech.

Reflexe

Děti tuto hru hrají s velkým zaujetím. Počáteční nezdary brzy překonávají. Tento druh hry můžeme zařadit na začátek hodiny, v průběhu, na oživení pozornosti, ale i na závěr. Hra nevyžaduje téměř žádné znalosti českého jazyka. Hra dětem pomůže v lepší orientaci v české abecedě a výslovnosti.

6.7 Bingo

Cíl: osvojení si znalostí číslic, pojmů *sudý, lichý, větší než, menší než*, sluchové vnímání slov apod.

Věková kategorie: bez omezení věku

Pomůcky: papír, tužka

Metodický postup

Hra slouží k osvojení si českých číslic. Děti si na papír nakreslí tabulku, která bude mít devět polí, do nichž se budou zapisovat číslice. Je možné hru hrát ve více variantách. K rychlejšímu průběhu hry je vhodné dát pokyn, aby děti psaly čísla (1-9, 21-29...). Je možné jim říci, aby napsaly násobky určitých čísel, sudá, lichá čísla v určitém intervalu. Žáci si čísla zapíší do rámečků a lektor říká libovolně čísla z intervalu, na kterém se domluvili. Děti si jednotlivá čísla škrtnají, pokud mají škrtnutá čísla v řadě, v řádku či po úhlopříčce, řeknou slovo *bingo*. Poté přinesou ukázat papír vyučujícímu. Pokud je dostatečný časový prostor, není nutné klást nějaké podmínky pro zapisování čísel, žáci tak mohou napsat jakákoliv čísla (dvojciferná, trojciferná...).

Reflexe

Hra je zaměřená na poslech číslic, je proto nutné, aby vyučující stál na místě, na které všichni vidí. Dále je vhodné na tabuli nakreslit tabulku a označit v ní barevně vítězné

možnosti (směry), neboť slova *vodorovně* a *svisle* ve většině případů žáci začínající s českým jazykem neznají. Dále je také vhodné napsat, v případě, že hru hrají poprvé, na tabuli slovo *bingo*.

Učitel by si měl čísla, která řekl, zapisovat na papír, poté může projít celou třídu a zkontrolovat, zda děti číslům rozuměly a vyškrtaly si opravdu jenom ty, které řekl. Po skončení hry je také možné čísla zapsat na tabuli a společně je s žáky přečíst.

7. Didaktické pomůcky – párování slov dle první hlásky



Zdroj: (vlastní zpracování)

Cíl: procvičení slovní zásoby, správná výslovnost

Věková kategorie: bez omezení věku (vhodné pro začátečníky)

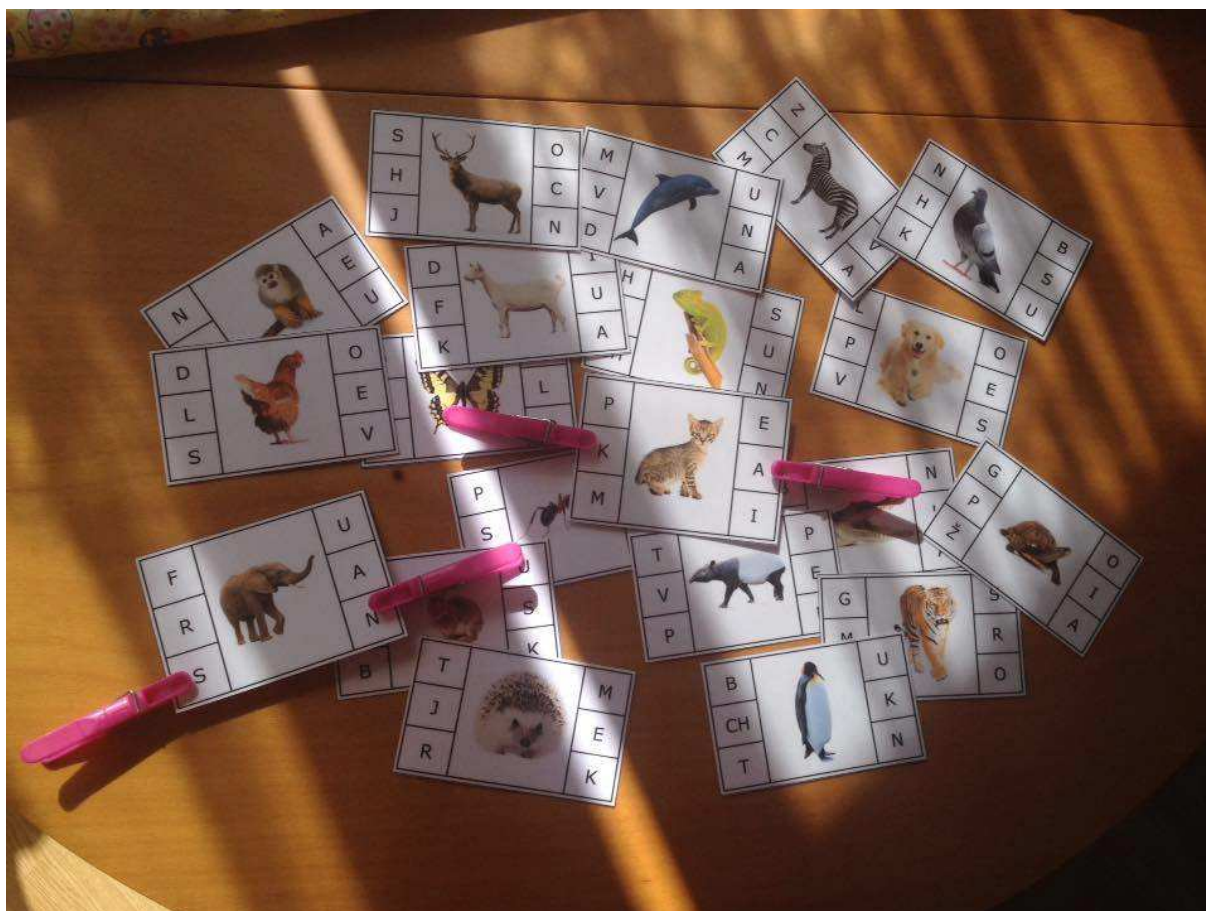
Metodický postup

Didaktická pomůcka slouží k procvičení slovní zásoby. Na obrázku jsou 4 předměty, jeden je větší a tři menší. Žáci mají za úkol pojmenovat slova na obrázku a připnout kolíček na menší obrázek, který začíná na stejné písmeno jako velký obrázek.

Reflexe

Pomůcka pomáhá k procvičení slovní zásoby, žáci mající problémy s výslovností hlásek si procvičí i výslovnost. Pokud žákům dělá problém rozlišení určitých hlásek je možné se při procvičování zaměřit především na ně.

7.1 Psaní písmen na začátku a na konci slova



Zdroj: (vlastní zpracování)

Cíl: procvičení slovní zásoby, správná výslovnost, spodoba znělosti

Věková kategorie: bez omezení věku (vhodné pro začátečníky)

Metodický postup

Didaktická pomůcka slouží k procvičení slovní zásoby. Obdélníková karta je rozdělena na tři díly, první a třetí díl obsahují oba shodně tři písmena, největší prostor zabírá fotografie s obrázkem. Žáci mají za úkol označit kolíčkem počáteční a koncové písmeno slova na obrázku.

Metodický postup

Didaktická pomůcka může sloužit pro prvotní seznámení s abecedou psanou latinkou, na kartičce jsou zakreslená slova, která začínají na dané písmeno.

Reflexe

Žáci se učí abecedu tak, že jim pedagog k jednotlivým písmenům říká slova, která na dané písmeno začínají.

7.3 Nadřazená a podřazená slova



Zdroj: (vlastí zpracování)

Cíl: rozšiřování slovní zásoby, seznámení s nadřazenými a podřazenými slovy

Věková kategorie: bez omezení věku (vhodné pro začátečníky)

Metodický postup

Na jednotlivých kartách jsou obrázky slov, které jsou podřazená danému slovu, žáci se pomocí obrázků naučí chápat nadřazená a podřazená slova.

Reflexe

Pokud se jednotlivé obrázky roztříhají na malé kartičky a na lístečky se napíše slova, mohou děti tyto lístečky přiřazovat pod podřazená slova. Další variantou je i to, že se do řady

vedle sebe dá několik kartiček, žáci mají za úkol vyřadit kartičku, která mezi ostatní z nějakého důvodu nepatří.

7.4 Zvířata



Zdroj: (vlastní zpracování)

Cíl: osvojení si nové slovní zásoby

Věková kategorie: bez omezení

Metodický postup

Žáci mají k dispozici obrázky a přiřazují k osobě k jednotlivým zvířatům jejich mláďata a potravu, kterou se živí. Osvojí si tak novou slovní zásobu a pomocí obrázků pochopí pojmy *všežravec*, *býložravec* a *masožravec*.

Reflexe

Pokud děti neovládají slovní zásobu, je vhodné, aby nejprve přiřazovaly k jednotlivým obrázkům jejich názvy. Pomůcka je nejen pro mladší děti při hodinách prvouky, ale také pro starší, které nemají dostatečnou slovní zásobu.

7.5 Popis pracovního postupu



Zdroj: (vlastní zpracování)

Cíl: popis činnosti

Věková kategorie: bez omezení věku









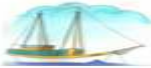



Metodický postup

Žáci jsou pomocí obrázku seznámeni s činnostmi. Tuto metodickou pomůcku lze využít při probírání tématu denní program. Děti skládají obrázky k nadřazenému obrázku, tedy co k výrobě daného pokrmu potřebují. Další variantou je možné poskládat obrázky, jak jde pracovní postup za sebou.

Reflexe

Využitelnost těchto karet je velmi široká a zejména v odborných předmětech (přírodopis, dějepis, zeměpis) může žáků, kteří mají malou slovní zásobu, pomoci pochopit probírané učivo. Jednotlivé kartičky se dají použít i k samostatné práci žáků, pokud jim rozdáme kartičky s obrázky z oblasti komunikačního okruhu denní program, můžou sestavit s pomocí obrázků svůj denní program a pak ho ústně či písemně popsat. Kartičky se dají využít k popisu obrázku. Děti jazykově zdatnější mohou dle kartiček psát sloh.

7.6 Doplň místo

 D	 Ý	 Č
 E	 Ů	 Č
 L	 Ů	 Ď
 V	 Á	 Ň

Zdroj: (vlastní zpracování)

Cíl: osvojení si slovní zásoby, pravopis slov

Věková kategorie: bez omezení věku

Metodický postup

Žáci mají za úkol doplnit dané písmeno na správné místo ve slově. Pokud jsou slova delší, mohou je i dělit na slabiky. Je vhodné se zaměřit na písmena, která si žáci častou pletou.

Reflexe

Pomůcka může sloužit i k osvojování si jednotlivých pravopisných jevů, zaměříme-li se např. na psaní *u*, *ů* a *ú* žáci do slova doplní příslušné *u* a ve spojení s pohybem. Žáci kopírují pohyb ve tvaru písmene *u* a rukou ukazují buď kroužek, nebo čárku. Lépe si pak zapamatují, na které místo ve slově se dané písmeno dává.

8 Závěr

Ročníková práce byla zaměřena na odzkoušené didaktické hry. Neoddiskutovatelnou zásadou je pochopení principů a pravidel dané hry ze strany dítěte. V této fázi je nezastupitelná role učitele, který důsledně dbá jak na dodržování pravidel, tak i na probírané téma.

Je potřebné dodržovat zásadu přiměřenosti. Jako vhodné považuji procvičování jedné didaktické hry po dobu jednoho týdne. Není nutné zařazovat každý den jinou. Smyslem je pochopení podstaty hry a následné nenásilné a hravé procvičování ČDJ . V neposlední řadě jde o motivaci a vzbuzení zájmu o daný jazyk. Jedná se jednoduché formy her, které jsou nenáročné na pochopení. Zásadní podmínkou je pochopení pravidel všemi dětmi. Je na učiteli, aby se ujistil, zda jsou pravidla všem dětem srozumitelná. V takovém případě mají didaktické hry smysl. Pro děti jsou zábavné, poučné a smysluplné. Dalším důležitým aspektem je přenos znalostí her do domácího prostředí, kde se postupně zapojují i ostatní členové rodiny.

V podobném duchu byl volen výběr didaktických pomůcek. Byla preferována zásada jednoduchosti a přiměřenosti. Velkou výhodou zvolených pomůcek je jejich elektronická verze. Lze je jednoduše vytisknout a zalaminovat. Pro děti jsou tedy dostupné a hlavně přenosné. Mohou je využít při domácí přípravě, což mohou ocenit i ostatní členové rodiny, kteří si při vzájemné interakci nenásilnou formou osvojují základy českého jazyka, popřípadě získají informaci, co se jejich dítě v kurzu nebo ve škole učí. Používáním těchto pomůcek odpadají i obavy z neúspěchu při osvojování jazyka, neboť stále převládá dominující forma hry. Další výhodou je i variabilita pomůcek. Kreativní učitel tak má v podstatě portfolio obrázků, které může využít v různých situacích. Využití didaktických pomůcek i didaktických her je nedílnou součástí výuky cizího jazyka obecně, pomáhá a usnadňuje jeho chápání.

9 Seznam použité literatury

Angiolino, A.: Hra se čtverečkovaným papírem a tužkou. Praha, Portál, 2000

Bakalář, E.: I dospělí si mohou hrát, 1.vyd., Praha, ČTK, 1996.

Bártová, L.: O některých možnostech rozvíjení představivosti žáků mladšího školního věku. Diplomová práce. Pedagogická fakulta UHK, 1999.

Kadlecová, A.: Využití učebních pomůcek k didaktickým hrám v hodinách matematiky. Diplomová práce. Pedagogická fakulta UHK, 2000.

Krejčová, E.: Didaktické hry ve vyučování matematiky na 1. Stupni ZŠ. 1.vyd., Plzeň, PF, 1991.

Lairová, S.: Trénink paměti. Praha, Portál 1996.

Lokšová, I.: Pozornost, motivace, relaxace a tvořivost dříve škoře. Praha, Portál 1999.

Petty, G.: Moderní vyučování. Praha, Portál 1996.

Průcha, J.: Moderní pedagogika. Praha, Portál 1997.

Rougier, R.: Rozvíjíme logické myšlení. Praha, Portál 1996.

Švec, V.: Pedagogická příprava budoucích učitelů: problémy a inspirace. Brno, Paido 1999.

Zapletal, M.: Kniha hlavolamů. Praha, Albatros 1983.