



TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI
Fakulta přírodovědně-humanitní
a pedagogická



Využití didaktických her v hodinách českého jazyka a literatury na 2. stupni ZŠ

Bakalářská práce

Studijní program: B7507 – Specializace v pedagogice
Studijní obory: 7105R056 – Historie se zaměřením na vzdělávání
7504R269 – Český jazyk a literatura se zaměřením na vzdělávání
Autor práce: **Ivana Maršálková**
Vedoucí práce: Mgr. Barbora Štindlová, Ph.D.





Zadání bakalářské práce

Využití didaktických her v hodinách českého jazyka a literatury na 2. stupni ZŠ

Jméno a příjmení: **Ivana Maršálková**
Osobní číslo: P16000235
Studijní program: B7507 Specializace v pedagogice
Studijní obory: Český jazyk a literatura se zaměřením na vzdělávání
Historie se zaměřením na vzdělávání
Zadávací katedra: Katedra českého jazyka a literatury
Akademický rok: **2018/2019**

Zásady pro vypracování:

Cílem bakalářské práce je navrhnout portfolio didaktických her využitelných ve výuce českého jazyka na druhém stupni základní školy. Práce zmapuje teorii didaktické hry a v rámci typologie didaktických her představí ty, které lze úspěšně použít pro rozvoj a upevňování dovedností žáka v oblasti gramatiky a pravopisu.

Rozsah pracovní zprávy:

Forma zpracování práce:

tištěná



Seznam odborné literatury:

- GEOFFREY, P. Moderní vyučování. Praha : Portál, 1996.
HOUSER, P. Hry se slovy a jazykem. 1. vyd. Praha : Portál, 2002.
KLUSÁK, M., KUČERA, M. Dětské hry – games. Praha: Karolinum, 2010.
KOŽUCHOVÁ, M., KORČÁKOVÁ, E. Využití didaktické hry. Komenský, roč. 122, 1998, č. 5/6, s. 104-106.
KREJČOVÁ, Eva, Hry a matematika. Praha: SPN, 2009.
LOKŠOVÁ, I.; LOKŠA, J. Tvořivé vyučování. Praha : Grada, 2003.
PORTMANN, R. Hry pro tvořivé myšlení. Praha: Portál, 2004.
PAVELKA, R. 61 nejlepších her – uvnitř. MC nakladatelství, Brno, 2004.
PIŠLOVÁ, S. Jazykové hry. Praha: Fortuna, 1996.
PIŠLOVÁ, S. Pojďme se učit. Praha: Karolinum, 2011.
SANTLEROVÁ, K. 100 didaktických her ve vyučování čtení a psaní. Brno: Datis, 1993.
SCHNEIDEROVÁ, E. Jazykové hry a hříčky. Praha: Portál, 2010.
SOCHOROVÁ, L. Didaktická hra a její význam ve vyučování. Metodický portál RVP. Dostupný z WWW: <https://clanky.rvp.cz/clanek/o/z/13271/didakticka-hra-a-jeji-vyznam-ve-vyucovani.html/>
ŠÍDOVÁ, J. Hry za domácí úkol. IN Komenský [online]. 2001, č. 22 [cit. 13. června 2001]. Dostupný z WWW: <http://www.skolam.cz/INKomensky/Archiv/0000180.htm>.

Vedoucí práce:

Mgr. Barbora Štindlová, Ph.D.
Katedra českého jazyka a literatury

Datum zadání práce:

1. září 2018

Předpokládaný termín odevzdání:

14. května 2019

prof. RNDr. Jan Pícek, CSc.
děkan

L. S.

prof. PhDr. Oldřich Uličný, DrSc.
vedoucí katedry

V Liberci 1. září 2018

Prohlášení

Byla jsem seznámena s tím, že na mou bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé bakalářské práce pro vnitřní potřebu TUL.

Užiji-li bakalářskou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědoma povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tomto případě má TUL právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím mé bakalářské práce a konzultantem.

Současně čestně prohlašuji, že texty tištěné verze práce a elektronické verze práce vložené do IS STAG se shodují.

11. 6. 2019

Ivana Maršálková

Poděkování

Děkuji Mgr. Barboře Štindlové, Ph.D. za odborné vedení práce, věcné připomínky, dobré rady a vstřícnost při konzultacích a vypracovávání bakalářské práce.

Anotace

Bakalářská práce Využití didaktických her v hodinách českého jazyka a literatury na 2. stupni ZŠ shrnuje základní teoretické poznatky z oblasti psychologie dětské hry a pedagogické metodologie aktivizačních výukových metod, mezi které řadíme i didaktickou hru. Práce vyzdvihuje význam a úlohu her pro život dětí a tedy i jejich důležitost ve výchovně vzdělávacím procesu. Možnosti, způsoby i zákonitosti využívání didaktických her při výuce českého jazyka a literatury na základní škole jsou hlavními principy pro soubor metodických listů. Náměty a tipy pro tvorbu didaktických jazykových her tvoří nejpodstatnější část práce a učitelé zde mohou čerpat množství nápadů.

Klíčová slova

didaktická hra, český jazyk a literatura, metodický list, výchova, vzdělávání, vyučovací metody

Annotation

This bachelor thesis about Use of didactic games in Czech language lessons for pupils of second grades at primary schools summarizes basic theoretical findings in the field of psychology of infant games and pedagogical methodology of specific activating teaching methods, which is the category where we can put the didactic game in. This thesis emphasizes the importance and function of the didactic games in infants life, upbringing and education. The ways and possibilities of using the didactic games in the lessons of Czech language and literature at primary schools are the main principles of methodical notes. Motives and tips for creating a didactic game is the most essential part and teachers can get inspired by this thesis.

Keywords

didactic game, Czech language and literature, methodical note, upbringing, education, teaching methods

Obsah

Úvod	9
Teoretická část	10
1.1 Hra a její význam	10
1.1.1 Význam hry pro dítě školního věku	11
1.1.2 Individuální hra	12
1.1.3 Hra jako výuková metoda.....	13
2.1 Didaktická hra	14
2.1.1 Definice a charakteristika	14
2.1.2 Klasifikace didaktických her	15
2.1.3 Metodika začleňování didaktických her do výuky	16
2.1.4 Role učitele při didaktické hře	17
2.1.5 Specifika skupinové didaktické hry	19
3.1 Výuka českého jazyka na základní škole	20
3.1.1 Cíle a kompetence jazykové výchovy	20
3.1.2 Didaktické hry ve výuce českého jazyka a literatury	23
Praktická část	25
4.1 Zdroje materiálů pro výuku českého jazyka a literatury	25
4.1.1 Knižní publikace	25
4.1.2 Stolní hry	26
4.1.3 Metodické portály	28
4.1.4 On-line didaktické hry a aplikace	29
5.1 Náměty pro didaktické hry do hodin českého jazyka a literatury.....	30
5.1.1 Metodický list č. 1.....	32
5.1.2 Metodický list č. 2.....	35
5.1.3 Metodický list č. 3.....	37

5.1.4	Metodický list č. 4.....	39
5.1.5	Metodický list č. 5.....	42
5.1.6	Metodický list č. 6.....	44
5.1.7	Metodický list č. 7.....	46
5.1.8	Metodický list č. 8.....	48
5.1.9	Metodický list č. 9.....	50
5.1.10	Metodický list č. 10.....	52
5.1.11	Metodický list č. 11.....	53
5.2	Shrnutí	54
Závěr.....		55
Seznam použitých zdrojů.....		56
Odborné publikace		56
Internetové zdroje.....		57
Knižní zdroje didaktických her		57
Internetové zdroje didaktických her		58
Obrázky z volných webů		59
Inspirační zdroje pro tvorbu metodických listů		60

Úvod

Motto: „*Máme neradi práci nutnou, ale raději tu, co si sami najdeme.*“

T. G. Masaryk

Jak vyplývá z úvodních slov našeho prvního prezidenta, má každý člověk rád práci, ke které se sám rozhodne. Pokud bychom dali žákům možnost volby mezi strohým učením a hrou, bezpochyby si vyberou hru. Není se čemu divit, hra je činnost, která děti baví a je v různých obměnách součástí celého jejich dětství. Proto jsme se rozhodli zpracovat téma využití didaktických her při výuce, neboť při hře se dítě učí jakoby mimoděk.

Hlavním cílem naší práce je sestavit soubor didaktických her, které budou využitelné v praxi učitelů českého jazyka a literatury. Teoretická část je nejdříve věnována významu hry pro dítě jako takové. Vzhledem ke smyslu hry je její využití v pedagogické práci nasnadě. Proto jsou další kapitoly této části shrnutím základních faktů a metodických doporučení, které, jsou-li respektovány učitelem, usnadňují přípravu i vlastní práci s didaktickou hrou v praxi. Aby jazykové hry korespondovaly s nároky na dnešní výuku, je také zapotřebí představit základní kompetence a cíle současné jazykové a komunikační výchovy. Tomu jsou věnovány poslední kapitoly výkladové části.

Praktická část předkládá souhrn doporučených zdrojů pro výběr didaktických her do hodin českého jazyka na základní škole, ale hlavně soubor vytvořených námětů didaktických her, které se orientují zejména na upevňování a opakování učiva, na rozvoj komunikačních i tvořivých dovedností a také kooperativních schopností žáků. Tyto náměty jsou předkládány formou metodických listů zpracovaných na základě získaných teoretických poznatků tak, aby dodržovaly všechna pedagogická doporučení a aby jejich využití ve vlastní práci učitele bylo bezproblémové a účelné.

Teoretická část

1.1 Hra a její význam

Hru můžeme chápat jako druh spontánní činnosti, která doprovází člověka během celého jeho dětství, respektive života. Díky své spontánnosti přináší také pocit svobody a dobrovolnosti. Čačka (2000, s. 150) konstatuje, že *„hra je aktuální činnost volená i uskutečňovaná zcela svobodně, není osobně vědomým prostředkem k cíli, ale spíše cílem sama o sobě.“* Hra nikdy neztrácí svůj význam, pouze během vývoje jedince dochází k posunům v charakteru her.

Pedagogický slovník uvádí, že jde o *„formu činnosti, která se liší od práce i učení. Hra má řadu aspektů: poznávací, procvičovací, emocionální, pohybový, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický, terapeutický“* (Průcha, Walterová, Mareš, 1998, s. 82). Již z této definice vyplývá, že právě hra by měla mít významné a nezastupitelné místo při výchovně-vzdělávacím procesu. Děti si hrají, a přitom si bezděčně osvojují řadu dovedností, schopností a návyků.

Hrou se zabývalo mnoho psychologů, pedagogů i filozofů. Sochorová¹ zmiňuje, že *„teorie hry přispívají k poznání hry jako víceúčelové činnosti, jež slouží k uspokojování řady různých potřeb dítěte a umožňuje jeho vývoj ve všech složkách: rozvíjí duševní procesy, navozuje nové sociální vztahy a motivy, obohacuje citové prožívání a reguluje vnitřní psychické napětí, utváří cílevědomou zaměřenost dítěte.“*

Pokud bychom chtěli shrnout nejdůležitější body, které charakterizují hru, můžeme říct, že jde o lidskou spontánní činnost, o níž si rozhoduje jedinec svobodně a samostatně. Hra navíc pozitivně rozvíjí všechny stránky osobnosti, a to bez potřeby vnější motivace. Již J. A. Komenský ve své Velké didaktice řekl: *„Alfou a omegou naší didaktiky budiž hledat a nacházet takovou metodu, aby učitelé vyučovali méně, žáci se však učili více, aby ve školách bylo méně hřmotu,*

¹ SOCHOROVÁ, L. *Didaktická hra a její význam ve vyučování* [online]. 26. 10. 2011 [cit. 2019-03-31]. DOI: Metodický portál RVP. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/o/z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAM-VE-VYUCOVANI.html/>

ochablosti a plané práce, zato však pohody, poutavé činnosti a trvalého úspěchu v učení.“²

1.1.1 Význam hry pro dítě školního věku

Jak již bylo zmíněno, hra provází dítě neustále, odpovídá na jeho potřebu poznávání okolního světa, do jejích forem se přenášejí přání i myšlenky, které s poznáváním souvisejí. Dle Sochorové³ *„je dětská hra prezentací každodenního života a světa takového, jak je viděn dětskýma očima, a ve vztazích, které dítě vzhledem ke svému věku dokáže pochopit.“* To vše tedy samozřejmě platí i pro děti školního věku.

Období školního věku je považováno spíše za klidné. Děti se sice musí adaptovat na školní povinnosti, rozšiřovat si své vědomosti, schopnosti i dovednosti, učit se žít a spolupracovat ve skupině, nedochází však k žádným větším změnám tak, jak je tomu v pozdějších letech⁴.

V zájmu zdravého vývoje musí mít každé dítě během svého dne na hru dostatek času. Děti sice postupně chápou, že školní povinnosti mají přednost, ale hry se vzdát nedokážou. Je pro ně únikem do světa vlastní fantazie, příležitostí k uspokojení zvědavosti, potřeby pohybu a v neposlední řadě také cestou k rozvoji vztahů s ostatními dětmi. Přináší jim pohodu, vyrovnanost i úspěchy.

Houška (1991, s. 17–18) řadí hru mezi dětské potřeby. Není k ní zapotřebí komplikovaná motivace, a přesto ji děti vykonávají ze všech sil. Hra dokáže mobilizovat aktivitu a soustředění dětí. Měla by tedy být jednou ze základních učebních metod. Jejím prostřednictvím mají děti možnost poznávat věci, lidi či situace kolem sebe.

² KOPECKÝ, J. *Škola hrou, nebo hraní si ve škole* [online]. [cit. 2019-03-31]. Dostupné z: <https://www.ascestinaru.cz/skola-hrou-nebo-hrani-si-ve-skole-jaromir-kopecky-o-komenskeho-spisu-skola-hrou/>

³ SOCHOROVÁ, L. *Didaktická hra a její význam ve vyučování* [online]. 26. 10. 2011 [cit. 2019-03-31]. DOI: Metodický portál RVP. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/o/z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAM-VE-VYUCOVANI.html/>

⁴ „Každá zájmová aktivita nabývá s věkem vyšších forem. Postupně se mění nejen obsah, ale i forma. Zužuje se její rozsah a zvyšuje náročnost (Čačka, 2000, s. 150).

Díky hře si tedy děti rozvíjejí poznávací, sociální, komunikační, jazykové a osobnostní schopnosti i dovednosti. Ve školním věku převažuje hra námětová, která dle Čačky (2000, s. 151) „bývá díky fantazijnímu splnění přání také významným faktorem pro zachování duševní rovnováhy. Děti dospívají jejím prostřednictvím navíc i k plnějšímu imaginativně-emotivnímu uchopení mnoha pro ně dosud neuchopitelných jevů.“

Dítě se vžije do hry mnohdy velmi hluboce díky své tvořivé fantazii. Hraje si s tím, co má pro něj smysl, hraje si pro radost a má své oblíbené hry. Je přirozené, že některé děti si chtějí hrát samy, mít svůj klid, hrát si svým způsobem nebo jen pozorovat ostatní zpovzdálí. Oproti tomu jiné děti potřebují neustálý kontakt s ostatními.

1.1.2 Individuální hra

Pokud si dítě hraje samo, není rozvíjena verbální komunikace tak jako ve skupině, kdy se děti společně domlouvají mezi sebou. Když si dítě hraje samo, nevznikají hádky a konflikty mezi ostatními dětmi jako ve skupině. Pokud si neví s nějakou činností rady, jde se samo poradit ke svým nejbližším, kteří ho navedou ke správnému cíli. Mnohdy na sebe může převzít roli dospělých, často je napodobuje. Dítě se při hře cítí nejspokojenější, zároveň cvičí své schopnosti a získává nové zkušenosti, které může dále uplatňovat ve všech oblastech. Způsob hry nám napovídá to, jak je na tom dítě po citové a povahové stránce.

Dítě do hry nikdy nenutíme a při sebemenším zápalu nezapomínáme na citlivost a takt (Šímanovský, Mertin, 1996, s. 7). Dítě při hře poznává i nezdary, na který může reagovat pláčem, vztekem, zlostí nebo podobnými nevhodnými projevy. Pro citovou rovnováhu dítěte tak mají hry obrovský význam. Je tedy zřejmé, že hra musí mít pevné místo v životě dětí školního věku. Je třeba pochopit její význam a zařadit ji promyšleně do naší pedagogické praxe.

1.1.3 Hra jako výuková metoda

Vyučovací metoda obecně je „*postup, cesta, způsob vyučování. Charakterizuje činnost učitele vedoucí žáka k dosažení stanovených cílů*“ (Průcha, Walterová, Mareš, 1998, s. 295). Je třeba připomenout, že při výuce dochází ke spolupráci mezi učitelem a žáky. Nejde tedy pouze o činnost učitele, ale také o vlastní aktivity žáků. Výukovou metodu tedy můžeme podrobněji definovat „*jako uspořádaný systém vyučovacích činností učitele a učebních aktivit žáka, který směřuje k dosažení výchovně vzdělávacích cílů*“ (Zormanová, 2014, s. 126).

Existuje mnoho klasifikací výukových metod. Za všechny uveďme klasifikaci, která rozlišuje výukové metody podle úrovně aktivity a samostatnosti žáků a člení metody do tří skupin (Zormanová, 2014, s. 128):

1. Klasické výukové metody – charakteristické pro tradiční výuku, kdy učitel předává žákům informace.
2. Komplexní metody – předpokládají kombinaci základních prvků didaktického systému (metody, organizační formy výuky, didaktické prostředky).
3. Aktivizující metody – působí na žáky stimulačně a podporují rozvoj tvořivého a samostatného myšlení, slouží jako prostředek k aktivizaci žáků.

Aktivizující metody stavějí podle Maňáka (2001, s. 31) do popředí žákovskou aktivitu, ale počítají s prostorem pro tvořivou činnost a využívají interakci mezi učitelem a žáky. Patří sem například metody diskusní, situační, inscenační a didaktické hry.

Využití hry při výuce umožňuje učení, jehož ústředním bodem je poznávání, objevování, zkoumání. Učení podle pravidel se při hře spojuje s učením plným fantazie. Žáci si osvojují nové zkušenosti bez obav ze selhání a špatného hodnocení. Při hře se klade důraz na kreativitu, můžeme využívat prostor, vyzkoušet neobvyklé možnosti, experimentovat. Portmannová (2004, s. 11) dále uvádí, že hry:

- vyžadují aktivitu při jednání,

- odrážejí všechny duševní procesy,
- podporují komunikaci,
- simulují sociální procesy,
- obohacují životní zkušenosti,
- rozvíjejí osobnost,
- kromě toho je při nich ještě zábava.

Hra využitá ve výchovně-vzdělávacím procesu by měla mít určité zákonitosti, o kterých hovoří Houška (1991, s. 18). Upozorňuje, že učitel by měl být pouze iniciátorem, navrhovatelem hry a neměl by do ní vstupovat. Rozhodnutí o tom, jestli bude hru hrát, musí pocházet od dítěte. Není možné dětem hru vnucovat. Hra má stanovená pravidla, aby nedocházelo k nedorozuměním a plnila své cíle.

Prostřednictvím vhodné hry lze vyučovací látku naučit, zopakovat i upevnit. Hra jako vyučovací metoda obohacuje školní práci, má pro každé dítě osobní smysl a může být významným prostředkem k všestrannému rozvoji osobnosti žáka (Šimoník, 2003, s. 64).

I Petty (1998, s. 188) poukazuje na význam využití her při vyučování. Hry mohou žáky velmi intenzivně zapojovat do výuky, přimět je k velkému soustředění a podporují kladný vztah žáka k danému předmětu.

Hru využívanou při výuce, která sleduje určitý cíl, nazýváme jako hru didaktickou. Podrobněji se jí budeme zabývat v další kapitole.

2.1 Didaktická hra

2.1.1 Definice a charakteristika

Průcha, Walterová a Mareš (1998, s. 49) definují didaktickou hru jako *„analogii spontánní činnosti dětí, která sleduje didaktické cíle. Může se odehrávat v učebně, v tělocvičně, na hřišti, v obci, v přírodě. Má svá pravidla, vyžaduje průběžné řízení, závěrečné vyhodnocení. Je určena jednotlivcům i skupinám žáků, přičemž role pedagogického vedoucího mívá široké rozpětí od hlavního*

organizátora až po pozorovatele. Její předností je stimulační náboj, neboť probouzí zájem, zvyšuje angažovanost žáků na prováděných činnostech, podněcuje jejich tvořivost, spontaneitu, spolupráci i soutěživost, nutí je využívat různých poznatků a dovedností, zapojovat životní zkušenosti. Některé didaktické hry se blíží modelovým situacím z reálného života.“

Didaktické hry vnášejí podle Maňáka (2001, s. 32) do školního života prvek zábavy a přitažlivé činnosti na rozdíl od obvyklé práce. Sledují vzdělávací nebo výchovné cíle, realizují se podle daných pravidel. Výsledek často není jednoznačně dán, ale mění se v průběhu hry podle stavu účastníků. V každém vyučovacím předmětu mají své zvláštnosti dané charakterem učiva.

Podobně charakterizuje didaktickou hru také Šimoník (2003, s. 94) jako činnost, ve které dítě spontánně uplatňuje poznávací aktivity a realizuje poznávací činnosti pod primárním vlivem příslušného pravidla, které způsobuje, že poznávání a učení probíhá nenásilně a jako by ve druhém plánu.

Didaktická hra má v současné době již své stálé místo v pedagogické praxi, protože dobří učitelé si jsou vědomi, že jejím prostřednictvím si žáci mohou učivo nejen osvojit, ale zejména procvičit a zopakovat.

2.1.2 Klasifikace didaktických her

Didaktické hry zahrnují množství různých aktivit, které můžeme klasifikovat podle různých hledisek. Například Zormanová (2014, s. 150-152) dělí didaktické hry na:

- Interakční – interakce s hračkami, nebo hráči; např. společenské hry, hry s pravidly, učební hry.
- Simulační – podstatou je simulace situace nebo prostředí z reálného světa; např. hraní rolí, řešení případů.
- Scénické – návaznost na divadelní hry.

Kožuchová a Korčáková (1998, s. 105) rozdělují didaktické hry do tří kategorií podle obsahu, rozvoje žákovských schopností a podle části hodiny, ve které bude hra použita.

Dělení podle obsahu – hry zaměřené na rozvoj:

- jazykový,
- logicko-matematický,
- vědeckého poznání,
- pohybu,
- esteticko-hudebních schopností,
- organizačně-řídících schopností.

Dělení podle toho, které žákovské schopnosti budou rozvíjeny. Patří sem:

- hry senzorické,
- hry na rozvoj paměti,
- hry na rozvoj myšlení,
- hry na rozvoj komunikace,
- hry na rozvoj tvořivosti,
- hry na rozvoj kooperace.

Dělení podle části hodiny, kdy hry použijeme:

- hry motivační,
- hry sloužící k získání nových znalostí a zkušeností,
- hry na upevňování znalostí.

2.1.3 Metodika začleňování didaktických her do výuky

Didaktická hra by měla zahrnovat několik důležitých součástí, kterými podle Šimoníka (2003, s. 64) jsou:

- cíl hry (při stanovení cíle je třeba respektovat schopnosti a individuální zvláštnosti žáků),
- pomůcky (je třeba vždy předem připravit a promyslet),
- pravidla hry (umožňují kontrolu a sebekontrolu, musí být stručná, jasná, přesná),
- obsah – vlastní hra (nejdůležitější je průběh hry; vhodné je, pokud žák ani nepozoruje, že vlastně plní určitý úkol),

- hodnocení (nesmí chybět, protože žáci čekají na pochvalu a spravedlivé posouzení výsledků).

Rovněž Sochorová⁵ uvádí, že didaktická hra splní svůj cíl pouze v případě, že nebude improvizovaná, bude mít jasně stanovená pravidla a určitý časový plán. Pro žáky má také velký význam spravedlivé vyhodnocení výsledku didaktické hry. Učitel by měl proto dbát na vyrovnané síly u soutěživých her. Jen za těchto podmínek bude mít didaktická hra právoplatné místo při vyučování.

V didaktických hrách se žáci učí dodržovat pravidla, což podporuje jejich socializaci a sebekontrolu. Učení a poznávání probíhají nenásilně a spontánně. Výsledek didaktické hry vždy závisí na tom, jaké je ve třídě klima a na tvořivosti a organizačních schopnostech učitele. Právě role učitele při didaktických hrách je obsahem následující kapitoly.

2.1.4 Role učitele při didaktické hře

Učitelova osobnost je nejmocnějším nástrojem ovlivňování žáků, působí více než zvolené pedagogické metody a prostředky. Kohoutek (1996, s. 23) uvádí, že pedagog imponuje žákům především kladným a spravedlivým postojem, na základě kterého pak jsou schopni pracovat usilovněji. Sochorová⁶ doporučuje, aby pedagog při realizaci didaktických her projevoval zejména:

- angažovanost a zájem o dění – žáci by měli cítit, že jejich názory přijímá, chápe a respektuje;
- citlivost – neměl by se řídit vlastními předsudky a nechat dostatek prostoru pro názory a prožitky druhých;
- pochopení pro vývoj dění – měl by umět najít hranici pro naplnění své role vedoucího při současném vedení žáků k samostatnosti;
- tolerantnost;
- respekt nezkušenostem a znalostem žáků;
- a odhad, kdy a za jakých okolností zasáhnout do průběhu hry.

⁵ viz výše

⁶ viz výše

Zormanová (2014, s. 150) navrhuje postupovat při přípravě didaktických her následovně:

1. stanovení cíle hry a zvolení konkrétní hry;
2. ověření, jestli je hra přiměřená věku, znalostem a zkušenostem žáků, hra musí mít přiměřenou náročnost;
3. stanovení pravidel hry, se kterými musí být žáci před započítím hry seznámeni; pravidla musí být jednoduchá a srozumitelná;
4. volba vedoucího hry, kterým může být i žák se zkušenostmi s vedením týmu;
5. vymezení způsobu hodnocení;
6. organizace prostoru a příprava materiálně-didaktických prostředků potřebných pro hru;
7. stanovení časové organizace hry.

Sochorová⁷ ještě doplňuje, že pedagog reguluje tempo hry, dbá na zapojení všech žáků do hry a zabraňuje případným konfliktům mezi žáky. Je důležité, aby si promyslel, v jaké části hodiny hru aplikuje, ke kterému učivu se bude vztahovat. Výběr hry nesmí být nahodilý. I když si učitel hru připraví, neměl by trvat na tom, aby za každou cenu proběhla. Je nutné zohlednit aktuální podmínky a klima ve třídě, což úzce souvisí s chutí žáků hrát a nadchnout se pro danou činnost. To samozřejmě může učitel ovlivnit vhodnou motivací a svými pedagogickými kvalitami. Naproti tomu Petty (1996, s. 195) učitele podporuje slovy: „*Vytrvejte. Apatická třídy může být zpočátku velmi neochotná, buďte však plni nadšení a zcela neústupní a nevěnujte nejmenší pozornost žákům, kteří tvrdí, že hrát nechtějí. Nakonec je pro hry získáte.*“

Předpokladem je samozřejmě dobrá připravenost a mediátorské schopnosti pedagoga. Při vlastní hře musí přesně vysvětlit smysl hry, vymežit, co budou žáci dělat a kolik mají času. Je třeba zajistit bezpečí, kterým je myšlen zejména rovný přístup, tedy včasné reagování na projevy těch, kteří znesnadňují druhým zapojení

⁷ SOCHOROVÁ, L. *Didaktická hra a její význam ve vyučování* [online]. 26. 10. 2011 [cit. 2019-05-06]. DOI: Metodický portál RVP. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/o/z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAM-VE-VYUCOVANI.html/>

do hry, i těch, kteří jsou pasivní. Musí si však dát pozor, aby do hry nezasahoval předčasně nebo příliš. Podmínkou úspěchu použité hry je také její vyhodnocení. Kladení následných otázek vede žáky k pochopení dění v průběhu hry i k porozumění poznatkům, které získali.

2.1.5 Specifika skupinové didaktické hry

Významným znakem her ve skupině je nutnost přizpůsobit se ostatním. Pokud tomu tak není, mohou vzniknout konfliktní situace, čemuž by měl dobrý učitel - mediátor předejít.

Ve skupině se může objevit jedinec, který má tendenci skupinu vést z toho důvodu, aby bylo vše řádně zorganizované. Většinou to bývá někdo, kdo nemá problém s verbální komunikací. Tento jedinec by měl brát ohled na ostatní členy skupiny, všichni by se měli společně na všem domluvit a v případě neshody najít kompromis a rozdělit si dané činnosti. Ve skupinové hře se mohou odrážet i další třídní sociologické role, jako je třídní šašek nebo outsider.

K efektivní práci ve skupině je důležitá příjemná pracovní atmosféra, která ovlivňuje nejen chování žáků, ale také průběh celé hry. Učitel by měl vytvořit bezpečné prostředí, protože každý jedinec se musí při hře cítit bez ohrožení. Každá hra je ovlivněna i fyzickým prostředím, v němž probíhá. Například ve třídě budou omezenější možnosti pro skupinu než v tělocvičně, kde mohou děti využít více prostoru.

Učitel by si měl ve skupině žáků všímat jejich pozornosti a soustředěnosti, jak využívají své zkušenosti, jak jsou tvořiví a nápadití. Měl by věnovat pozornost jejich reakci na pravidla a pokyny hry. Dále by měl sledovat jejich rychlost a předvídatost. Měl by si všímat hodnocení chyb a poučení se z nich, dbát na dokončení činnosti. Měl by žákům pomoci při potížích. Velkou pozornost musí věnovat řeči a jejímu spojení s činností. Neměl by trestat neúspěchy a slabším jedincům by měl případně pomoci.

Hra ve skupině žáků rozvíjí jejich vzájemnou komunikaci, sociální dovednosti, skupinovou soudržnost, kooperaci, dále tvořivost, empatii, sebepoznání a osobnostní rozvoj. Každý žák by měl mít ve skupině právo na to, aby vyslovil svůj vlastní názor na danou činnost (Bakalář, 2000, s. 157).

Vzájemná pomoc ve skupině je velmi důležitá. Všichni žáci by se měli do hry zapojit, nikdo by neměl být opomíjen, protože se jedná o skupinovou práci, kde spolupracuje opravdu celý kolektiv. Velkou roli zde hraje nejen to, jak je skupina početná, ale také z jakých jedinců se skládá. Je důležité, aby skupiny žáků byly rovnoměrně rozděleny a nedocházelo tak k tomu, aby byla některá skupina slabá a jiná naopak silná.

3.1 Výuka českého jazyka na základní škole

3.1.1 Cíle a kompetence jazykové výchovy

Tato kapitola bude vycházet z aktuálně platného Rámcového vzdělávacího programu pro základní vzdělávání⁸, který charakterizuje vzdělávací oblast Jazyk a jazyková komunikace jako stěžejní ve výchovně-vzdělávacím procesu. Dobrá úroveň jazykové kultury patří k podstatným znakům všeobecné vyspělosti absolventa základního vzdělávání. Jazyková výuka, jejímž cílem je zejména podpora rozvoje komunikačních kompetencí, vybavuje žáka takovými znalostmi a dovednostmi, které mu umožňují správně vnímat různá jazyková sdělení, rozumět jim, vhodně se vyjadřovat a účinně uplatňovat i prosazovat výsledky svého poznávání. Kultivace jazykových dovedností a jejich využívání je nedílnou součástí všech vzdělávacích oblastí.

Dovednosti získané ve vzdělávacím oboru Český jazyk a literatura jsou potřebné nejen pro kvalitní jazykové vzdělání, ale jsou důležité i pro úspěšné osvojování poznatků v dalších oblastech vzdělávání. Užívání češtiny jako mateřského jazyka v jeho mluvené i písemné podobě umožňuje žákům poznat

⁸ *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*. Národní ústav pro vzdělávání [online]. [cit. 2019-05-08]. Dostupné z: <http://www.nuv.cz/t/rvp-pro-zakladni-vzdelavani>

a pochopit společensko-kulturní vývoj lidské společnosti. Při realizaci tohoto vzdělávacího oboru se vytvářejí předpoklady k efektivní mezilidské komunikaci tím, že se žáci učí interpretovat své reakce a pocity tak, aby dovedli pochopit svoji roli v různých komunikačních situacích a aby se uměli orientovat při vnímání okolního světa i sebe sama.

Obsah vzdělávacího oboru Český jazyk a literatura je rozložen do tří složek: Komunikační a slohové výchovy, Jazykové výchovy a Literární výchovy (uvést v 1. pádě) jejichž obsah se vzájemně prolíná. V Jazykové výchově žáci získávají vědomosti a dovednosti potřebné k osvojování spisovné podoby českého jazyka. Učí se poznávat a rozlišovat jeho další formy. Jazyková výchova vede žáky k přesnému a logickému myšlení, které je základním předpokladem jasného, přehledného a srozumitelného vyjadřování. Při rozvoji potřebných znalostí a dovedností se uplatňují a prohlubují i jejich obecné intelektové dovednosti, například dovednosti porovnávat různé jevy, jejich shody a odlišnosti, třídit je podle určitých hledisek a dospívat k zobecnění. Český jazyk se tak od počátku vzdělávání stává nejen nástrojem získávání většiny informací, ale i předmětem poznávání.

V Literární výchově žáci poznávají prostřednictvím četby základní literární druhy, učí se vnímat jejich specifické znaky, postihovat umělecké záměry autora a formulovat vlastní názory o přečteném díle. Učí se také rozlišovat literární fikci od skutečnosti. Postupně získávají a rozvíjejí základní čtenářské návyky i schopnosti tvořivé recepce, interpretace a produkce literárního textu. Žáci dospívají k takovým poznatkům a prožitkům, které mohou pozitivně ovlivnit jejich postoje, životní hodnotové orientace a obohatit.

V Komunikační a slohové výchově se žáci učí vnímat a chápat různá jazyková sdělení, číst s porozuměním, kultivovaně psát, mluvit a rozhodovat se na základě přečteného nebo slyšeného textu různého typu vztahujícího se k nejrůznějším situacím, analyzovat jej a kriticky posoudit jeho obsah. Ve vyšších ročnících se učí posuzovat také formální stránku textu a jeho výstavbu.

Vzdělávání v celé této vzdělávací oblasti směřuje k utváření a rozvoji klíčových kompetencí⁹ tím, že vede žáky k:

- pochopení jazyka jako nositele historického a kulturního vývoje národa a důležitého sjednocujícího činitele národního společenství;
- pochopení jazyka jako důležitého nástroje celoživotního vzdělávání;
- rozvíjení pozitivního vztahu k mateřskému jazyku a jeho chápání jako zdroje pro rozvoj osobního i kulturního bohatství;
- rozvíjení pozitivního vztahu k mnohojazyčnosti a respektování kulturní rozmanitosti;
- vnímání a postupnému osvojování jazyka jako prostředku k získávání a předávání informací, k vyjádření jeho potřeb i prožitků a ke sdělování názorů;
- zvládnutí pravidel mezilidské komunikace daného kulturního prostředí a rozvíjení pozitivního vztahu k jazyku v rámci interkulturní komunikace;
- samostatnému získávání informací z různých zdrojů a k zvládnutí práce s jazykovými a literárními prameny i s texty různého zaměření;
- získávání sebedůvěry při vystupování na veřejnosti a ke kultivovanému projevu jako prostředku prosazení sebe sama;
- individuálnímu prožívání slovesného uměleckého díla, ke sdílení čtenářských zážitků, k rozvíjení pozitivního vztahu k literatuře i k dalším druhům umění založeným na uměleckém textu a k rozvíjení emocionálního a estetického vnímání.

Právě didaktická hra, jejíž zajímavost, přitažlivost a přirozenost podstatně ovlivňuje náročnost probíhajícího učiva, je významným prostředkem k naplnění cílů a kompetencí vzdělávacího programu, a proto má tak své opodstatnění ve výchovně-vzdělávacím procesu. Hry v dětech vyvolávají touhu komunikovat,

⁹ Klíčové kompetence představují souhrn vědomostí, dovedností, schopností, postojů a hodnot důležitých pro osobní rozvoj a uplatnění každého člena společnosti. Jejich výběr a pojetí vychází z hodnot obecně přijímaných ve společnosti a z obecně sdílených představ o tom, které kompetence jedince přispívají k jeho vzdělávání, spokojenému a úspěšnému životu a k posilování funkcí občanské společnosti.

proto jsou více než vhodné právě v hodinách Českého jazyka a literatury, jak bude nastíněno v následující kapitole.

3.1.2 Didaktické hry ve výuce českého jazyka a literatury

Jak je popsáno výše, je současná výuka českého jazyka zaměřená na budování jazykových schopností a dovedností tyto schopnosti využít. Toto komunikační pojetí však nesmí opomíjet také správnou gramatiku. Protože, jak uvádí Čechová a Styblík (1998, s. 26), pak dochází ke ztížení komunikace se žáky. Vždy by se mělo pamatovat na záměr a cíl, jehož chce pedagog dosáhnout. Tím nejvyšším je tedy plná komunikační kompetence žáků.

Jazyk je prostředkem ke komunikaci a výměně myšlenek, nelze tedy odloučit myšlenky od jazyka. Může pak dojít k tomu, že jazyk ztratí pro děti smysl a stane se nepříjemným a obtížným předmětem. I jazykové poučky a definice lze podle Houšky (1991, s. 75) vyučovat nejen memorováním a vyplňováním cvičení, ale zejména také stálým používáním a užitím nepřímého učení, ke kterému dochází např. právě v rámci didaktických her. Je jasné, že žáci musí být s procvičováním jevem seznámeni, ale mohou k tomu být dovedeni zábavným cvičením a praktickou aplikací.

Didaktické hry v hodinách českého jazyka a literatury můžeme zařazovat jednak v rámci vstupní i průběžné motivace a aktivizace žáků, jednak jako metodu fixační k opakování a procvičování naučených jevů. Jako motivačních metod lze v jazykovém vyučování podle Brabcové et al.(1990, s. 43) využívat různých doplňovaček, rébusů a kvízů. Pro zpestření procesu opakování můžeme rovněž užít v kratším časovém úseku jazykové hry a podnítit u žáků zájem o poznávání jazykových jevů i jazykové struktury. Mnohá cvičení je možné upravit tak, aby mohla být realizována soutěživou formou. Nezbytné je samozřejmě zapojení všech žáků a časový limit, aby soutěž nezabrala větší část hodiny. Vždy je třeba mít na paměti, že žáci si mají cvičením nebo hrou upevnit příslušné učivo, vytvářet návyk sebekontroly a soustředěné práce.

Je možné vymýšlet hry, které, jak uvádí Petty (1996, s. 202), budou vyhovovat konkrétní skupině žáků a způsobu učitelovy výuky. Další možností je zapojení žáků do vymýšlení vlastních her. Kdykoliv se hry hodí, měly by být využity, neměly by však být hrány příliš dlouho ani příliš často.

Celá řada her je uvedena v metodických příručkách, existuje mnoho publikací a dalších materiálů, ze kterých mohou učitelé při své práci čerpat. Ucelený soubor námětů a tipů předkládáme v praktické části práce.

Praktická část

4.1 Zdroje materiálů pro výuku českého jazyka a literatury

Zdrojem pro učitelovu dílnu mohou tedy být již zmíněné metodické příručky, odborné publikace, sborníky her, stolní hry a samozřejmě neopominutelná média.

4.1.1 Knižní publikace

Na knižním trhu je opravdu velké množství publikací, které jsou zaměřeny na různé hry sloužící k rozvoji jazykových schopností a dovedností. Za všechny můžeme doporučit například¹⁰:

- BROŽOVÁ, P., BROŽ, F. *Hrátky s češtinou a literaturou pro 2. stupeň ZŠ*;
- HOUŠKA, T. *Škola hrou: Knižka pro učitele a rodiče všech školáků*;
- MRÁZKOVÁ, E. *Pracovní listy a jazykové hry ve výuce češtiny: procvičování vyjmenovaných slov*;
- PAVELKA, R. *61 nejlepších her – uvnitř*;
- PIŠLOVÁ, S. *Jazykové hry*;
- PIŠLOVÁ, S. *Pojďme se učit*;
- PORTMANN, R. *Hry pro tvořivé myšlení*;
- SANTLEROVÁ, K. *100 didaktických her ve vyučování čtení a psaní*;
- SCHNEIDEROVÁ, E., HANZOVÁ, M. *Hry s příslovími, hádankami a pranostikami*;
- SCHNEIDEROVÁ, E. *Jazykové hry a hříčky*;
- SILBERMAN, M. *101 metod pro aktivní výcvik a vyučování: osvědčené způsoby efektivního vyučování*.

¹⁰ Podrobné bibliografické údaje jsou uvedeny v samostatné příloze této práce.

4.1.2 Stolní hry

Při práci ve skupinkách můžeme využít také různé stolní hry, jako například:

- Stavebnice Voltík (Voltík) – Hezky česky – k procvičování mnoha jazykových jevů



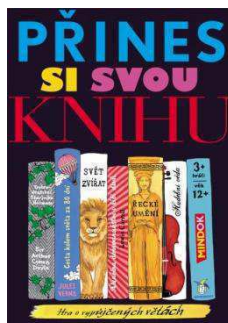
Obr. č. 1

- Příběhy z kostek (Svět deskových her) – celá řada, rozvíjející slovní zásobu a fantazii dětí



Obr. č. 2

- Přines si svou knihu (Svět deskových her) – hra o vypůjčených větách, rozvíjí slovní zásobu, kreativitu i vztah k literárním dílům



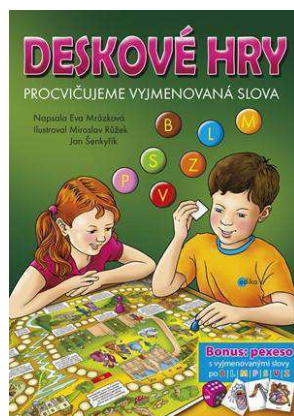
Obr. č. 3

- Scrabble a jeho různé modifikace – cílem těchto her je skládat slova z jednotlivých písmen, při čemž se rozvíjí slovní zásoba i myšlení žáků



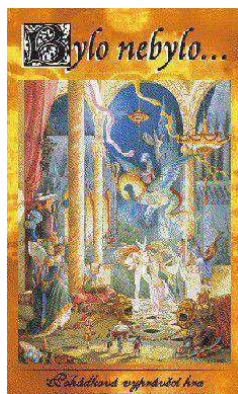
Obr. č. 4

- Procvičujeme vyjmenovaná slova – deskové hry (Albatros) - zcela netradiční a zábavná cvičebnice vyjmenovaných slov od B až po Z



Obr. č. 5

- Bylo, nebylo (Svět deskových her) – karetní hra, při které hráči skládají vlastní pohádku na základě jednotlivých karet s postavami, událostmi, či místy, díky tomu si rozvíjí tvořivost, fantazii, samostatné vyjadřování a slovní zásobu



Obr. č. 6

4.1.3 Metodické portály

Internetové portály jsou tvořeny především učiteli z praxe pro další učitele. Najdeme v nich nepřehledné množství námětů, konkrétních tipů a doporučení.

- Metodický portál RVP¹¹

Různé inspirace může učitel najít na Metodickém portálu RVP, který vznikl jako hlavní metodická podpora učitelům. Jeho cílem je vytvořit prostředí, ve kterém se budou moci učitelé vzájemně inspirovat a informovat o svých zkušenostech. Portál nabízí učitelům zkušenosti konkrétních učitelů a škol. Učitel zde nalezne informace o tom, jak inovovat vlastní výuku a jak si poradit s rozvíjením a hodnocením klíčových kompetencí. Jedná se o podněty, které by měly přinášet inspiraci do výuky. Tato podpora je učitelům nabízena skrze jednotlivé moduly.

- Příklady dobré praxe¹²

Příklady dobré praxe znázorňují učitelům netradiční formy práce, školní projekty a nové organizační formy výuky. Dále jednotlivé vyučovací aktivity, nové způsoby hodnocení žáků, vlastní hodnocení škol a možnosti mimovýukových aktivit. Cílem je podělit se o pedagogické zkušenosti a výsledky a poskytnout pomoc učitelům při hledání efektivních vyučovacích postupů a při řešení každodenních pedagogických problémů.

- DUMY¹³

DUMY je internetový portál, který nabízí pomoc učitelům a školám při tvorbě, sdílení a archivaci digitálních učebních materiálů. Zpřístupňuje pedagogům a široké veřejnosti výukové materiály, prostřednictvím kterých se

¹¹ <https://www.rvp.cz/>

¹² <http://www.msmt.cz/vzdelavani/20-priklady-dobre-praxe>

¹³ <http://dumy.cz/>

obohacují o nové informace a inspirují se zde při vlastní přípravě. Nabízí jim spolupráci, pomáhá řešit vlastní problémy a poskytuje možnost vyhledávání podle klíčových slov v uložených materiálech.

- Ve škole.cz¹⁴

Portál Ve škole shromažďuje učební materiály, potřebné při využití digitálních technologií, resp. především interaktivních tabulí, stolků, tabletů, notebooků. Nabízejí také podporu při tvorbě šablon v rámci dotací z Evropských investičních a strukturálních fondů.

4.1.4 On-line didaktické hry a aplikace

On-line didaktické hry je možné využívat skupinově i individuálně při docvičování a opakování látky. Žák na počítači, nebo tabletu prochází předkládanými cvičeními. Tyto hry a cvičení je možné využít nejen pro motivaci a upevňování učiva, ale také jako zkušební nástroj pro hodnocení. Někteří provozovatelé těchto webových stránek nabízejí i kontrolu a hodnocení takové práce. Programy se dokážou podle předchozích žakových výsledků zaměřit na jev, který mu dělá největší problém. Pro práci v hodinách českého jazyka a literatury doporučujeme navštívit například tyto odkazy:

- On -line cvičení dostupné
z: https://www.onlinecviceni.cz/exc/list_sel_topics.php;
- Umíme česky – procvičování češtiny on line, dostupné z:
<https://www.umimecesky.cz/>
- Testpark – testy z českého jazyka dostupné z:
<http://www.testpark.cz/testy/cesky-jazyk>
- Moje čeština – zábavná aplikace na výuku vyjmenovaných slov, určování pádu, psaní ú/ů a i/y po měkkých a tvrdých souhláskách, dostupná z: <https://www.mojecestina.cz/>

¹⁴<https://www.veskole.cz/>

- Pravopisně.cz – moderní cvičebnice k procvičování pravopisu, dostupné z: <https://www.pravopisne.cz/>
- Diktáty.cz – obsahují pravopisná cvičení pro jednotlivé ročníky, dostupné z: <http://www.diktaty.cz/>
- Školákov – nabízí cvičení podaná zábavnou formou, dostupné z: <https://skolakov.eu/>

5.1 Náměty pro didaktické hry do hodin českého jazyka a literatury

Jak již bylo zmíněno, může si učitel vytvářet didaktické hry a s tím spojené pomůcky také sám. Předpokládá to sice jistou časovou náročnost na přípravu, ale výhodou je, že takto vytvořené hry odpovídají aktuálnímu složení třídy, jejímu klimatu i potřebám.

Předkládáme soubor didaktických her pro výuku českého jazyka a literatury na druhém stupni základní školy. Každá hra je zpracována formou metodického listu, který obsahuje tyto položky:

- název hry;
- cíl, kterého chceme dosáhnout, na jaký jazykový jev je dané cvičení zaměřeno;
- čas potřebný k realizaci hry, který by neměl být příliš dlouhý;
- pomůcky potřebné k realizaci dané hry;
- úkol, resp. podrobné a srozumitelné zadání;
- organizace činnosti, tedy zda budou žáci pracovat jednotlivě nebo ve skupinách;
- místo, kde se daná aktivita bude odehrávat;
- pravidla jasně, jednoznačně a srozumitelně podaná;
- řešení daného úkolu pro následnou kontrolu a zhodnocení.

Inspirací pro tvorbu Metodického listu č. 1 byl soubor cvičení Všechnálek 2¹⁵ a při tvorbě Metodického listu č. 7 jsme se opírali o již zmiňovanou knihu Hry s příslovími, hádankami a pranostikami¹⁶. Ostatní metodické listy vytvořila autorka sama.

¹⁵ SKLENÁŘOVÁ, Dana. *Všechnálek 2*. Horní Suchá: ABM Mikula Mrózek sdružení. ISBN 80-86247-70-8.

¹⁶ SCHNEIDEROVÁ, E., HANZOVÁ, M. *Hry s příslovími, hádankami a pranostikami*. Praha: Portál, 2013. ISBN 978-80-262-0338-4.

5.1.1 Metodický list č. 1

Název: Osmisměrka

Cíl: procvičení vyjmenovaných slov, spodoby znělosti, psaní ě/je

Čas: 10 minut

Pomůcky: pracovní listy, tužky, stopky

Úkol: žáci dostanou pracovní listy, po zaznění domluveného signálu začnou pracovat; nejdříve doplní vynechaná písmena do textu, slova poté vyškrtají v osmisměrce a odhalí tak jedno slovo, které následně doplní do věty, vznikne jim známé rčení; poté se přihlásí a učitel na jejich pracovní list zapíše čas; po deseti minutách učitel hru zastaví a dojde ke společné kontrole celé práce současně s odůvodňováním pravopisných jevů; vyhrává ten s nejnižším časem při správném splnění.

Organizace: žáci budou pracovat ve dvojicích (je možné i individuálně)

Místo: třída

Pravidla: pracovat až po zaznění signálu, ukončit práci po zaznění signálu; spolupracovat pouze ve stanovených dvojicích a zachovat klid

Řešení:

Polykat, hvězda, lehký, uzly, objetí, hříby, lepit, pýřit se, pobídka, holub, objevit, vycházka, oběd, lev, hmyz, vjezd, mýtit, budka, kly.

P	O	L	Y	K	A	T	B	O	B	Ě	D
E	N	Í	B	L	D	O	U	O	V	V	U
S	T	T	I	T	Z	B	L	B	Y	Ě	
T	I	E	Ř	I	Ě	U	O	J	CH	L	V
I	T	J	H	P	V	D	H	E	Á	H	J
Ř	Ý	B	L	E	H	K	Ý	V	Z	M	E
Y	M	O	Y	L	K	A	Z	I	K	Y	Z
P	O	B	Í	D	K	A	I	T	A	Z	D

V NOUZI poznáš přítele. (V rámci hodnocení můžeme položit otázku, jak si žáci toto přísloví vysvětlují)

Pracovní list

OSMISMĚRKA

1. Po zaznění signálu začněte doplňovat vynechaná písmena.
2. Získaná slova vyškrtajte v osmisměrce.
3. Neproškrtaná písmena tvoří tajenku, kterou doplňte do věty.
4. Přihlaste se.

Pol_kat (i, y), hv_zda (je, ě), le_ký (h, ch), uzl_ (y, i), ob_tí (je, ě), hřib_ (i, y),
lep_t (i, y), p_řit se (í, ý), pob_dka (í, ý), holu_ (b, p), ob_vít (je, ě), v_cházka
(i, y), ob_d (je, ě), le_ (f, v), hm_z (i, y), v_ zd (je, ě), m_tit (í, ý), bu_ka (d, t),
sloní kl_ (i, y).

P	O	L	Y	K	A	T	B	O	B	Ě	D
E	N	Í	B	L	D	O	U	O	V	V	U
S	T	T	I	T	Z	B	L	B	Y	E	
T	I	E	Ř	I	Ě	U	O	J	CH	L	V
I	T	J	H	P	V	D	H	E	Á	H	J
Ř	Ý	B	L	E	H	K	Ý	V	Z	M	E
Ý	M	O	Y	L	K	A	Z	I	K	Y	Z
P	O	B	Í	D	K	A	I	T	A	Z	D

V poznáš přítele.

Dosažený čas:

5.1.2 Metodický list č. 2

Název: Kartičkový kvíz

Cíl: procvičování psaní malých a velkých písmen v názvech, práce s Pravidly českého pravopisu

Čas: 10 minut

Pomůcky: kartičky, psací potřeby, sešity

Organizace: žáci budou pracovat ve dvojicích

Úkol: každá dvojice obdrží dvě kartičky; společně naleznou v Pravidlech českého pravopisu správné řešení a zaškrtnou správnou odpověď, poté se přihlásí; učitel ukončí hledání dle aktuální situace (přibližně po 5 minutách); následuje společná kontrola, žáci si pro upevnění správné tvary zapíší do sešitů

Místo: třída - lavice

Pravidla: respektovat časový limit; spolupracovat pouze ve stanovených dvojicích a zachovat klid

Řešení:

1c) Ústí nad Labem

2c) Divadlo na Vinohradech

3c) Velká francouzská revoluce

4c) Národní park České Švýcarsko

5b) Spojené státy americké

6b) Ústava České republiky

7a) Jizerské hory

8b) ulice Na Kovárně

Kartičky:

1. a) Ústí nad labem b) Ústí Nad labem c) Ústí nad Labem	2. a) Divadlo Na vinohradech b) divadlo na Vinohradech c) Divadlo na Vinohradech
3. a) Velká Francouzská revoluce b) velká francouzská revoluce c) Velká francouzská revoluce	4. a) národní park České Švýcarsko b) národní park české Švýcarsko c) Národní park České Švýcarsko
5. a) Spojené státy Americké b) Spojené státy americké c) spojené státy Americké	6. a) Ústava České Republiky b) Ústava České republiky c) ústava české republiky
7. a) Jizerské hory b) jizerské hory c) jizerské Hory	8. a) ulice na Kovárně b) ulice Na Kovárně c) Ulice na Kovárně

5.1.3 Metodický list č. 3

Název: Hravé věty

Cíl: procvičování správného použití předpon s-, z-; rozvoj myšlení, slovní zásoby a vyjadřovacích schopností

Čas: 10 minut

Pomůcky: kartičky, psací potřeby, sešity

Organizace: žáci budou pracovat ve dvojicích

Úkol: každá dvojice obdrží dvě kartičky se slovy, které se liší pouze předponou s- a z-; vymyslí věty, ve kterých daná slova použijí tak, aby byl jasný jejich významový rozdíl; na promyšlení budou mít 3 minuty; poté učitel žáky vyvolává, kontrolují společně správnost a vyvodí poučku pro daný jazykový jev; věty si žáci zapíší do sešitu

Místo: třída - lavice

Pravidla: spolupracovat pouze ve stanovených dvojicích, nepřekřikovat se vzájemně

Možné řešení:

Eva slézala dolů ze žebříku. Bavilo ho slézat hory.

Jan smazal tabuli. Jakub si zmazal boty.

Maminka směnila peníze. Soudce změnil názor.

Správa města vydala nové nařízení. Vesnicí se šířila poplašná zpráva.

Otec sbil ptačí budku ze dřeva. Zápasník zbil protivníka v souboji.

Vidím sběh lidí. Včera utekl vojenský zběh.

Kartičky:

 SBĚH	 ZBĚH
 SBÍT	 ZBÍT
 SLÉZAT	 ZLÉZAT
 SMAZAT	 ZMAZAT
 SMĚNIT	 ZMĚNIT
 SPRÁVA	 ZPRÁVA

5.1.4 Metodický list č. 4

Název: Běhací pexeso

Cíl: procvičování vyjmenovaných slov a slovní zásoby, tvoření jednoduchých vět a rozvíjení vizuální paměti

Čas: 10 minut

Pomůcky: kartičky pexesa

Organizace: žáci budou pracovat ve skupinách

Úkol: každá skupina dostane kartičky s obrázky; po zahájení hry vybíhá z každé skupiny jeden žák s jednou kartičkou k místu, kde jsou uloženy kartičky se slovy, najde kartičku s odpovídajícím slovem a běží s ním zpátky, poté vybíhá další žák do doby, než mají všechny dvojice u sebe; mezitím již mohou společně začít vymýšlet věty, ve kterých svá slova použijí; dle aktuální situace učitel hru dokončí a společně s žáky kontrolují správnost jejich řešení

Místo: tělocvična, hřiště, park, zahrada, při upravených podmínkách i třída

Pravidla: vyběhnout pro kartičku až ve chvíli, kdy je spoluhráč zpět; nebrat soupeřovy kartičky; dát prostor všem ve skupině

Poznámka: tato hra zahrnuje i rozvoj pohybových dovedností; učitel dohlíží na skutečné zapojení všech žáků ve skupinách; může také zvolit vedoucího v každé skupině, který bude rozdávat úkoly a koordinovat spolupráci celé skupiny; na závěr mohou žáci sami vymýšlet podobné dvojice slov

Ukázka kartiček pexesa:

	 VÝR
	 VÍR
	 VÝT
	 VÍT



LYSKA



LÍSKA



VYSET



VISET

5.1.5 Metodický list č. 5

Název: Tabu

Cíl: procvičování znalostí o stavbě slov, rozvoj slovní zásoby a vyjadřovacích schopností

Čas: 10 minut

Pomůcky: kartičky se slovy

Organizace: žáci budou pracovat ve 2 družstvech

Úkol: každá skupina dostane kartičky se slovy – první zvýrazněné slovo je to, které bude druhé družstvo hádat, další slova na kartičce jsou tabu, tedy zakázaná, nesmí se používat; úkolem druhé skupiny je uhádnout slovo na základě nápovědy; zakázána jsou rovněž slova se stejným kořenem, jako má hledané slovo a pantomima

Místo: třída, tělocvična, herna, zahrada

Pravidla: nepoužívat zakázaná „tabu slova“, nepoužívat slova se stejným kořenem; nepoužívat pantomimu – učitel bude mít významnou roli, dbá na dodržování těchto pravidel, při opakování podobné hry se jistě již do kontroly zapojí sami žáci

Poznámka: modifikací této hry by mohl být úkol, kdy žáci sami tyto kartičky připraví pro druhé družstvo

Možné skupiny slov:

křeslo – lenoška, židle, obývací pokoj, sedět, knihovna

prsten – spirála, kruh, ruka, zlato, stříbro

kniha – dílo, spis, svazek, učebnice, škola

počítač – computer, kancelář, pracovna, notebook, PC servis

kabát – zimník, plášť, svrchník, věšák, skříň

lékař – doktor, nemocnice, uzdravovat, ordinace, sanitka

zpěvák – studio, koncerty, turné, jeviště, CD

policista – strážník, věznice, cela, terén, služebna

Ukázka kartiček:

AUTO

vůz

dálnice

parkoviště

servis

VLAJKA

prapor

olympiáda

barvy

stožár

5.1.6 Metodický list č. 6

Název: Cizinci

Cíl: rozvoj slovní zásoby, práce se Slovníkem cizích slov

Čas: 5–10 minut

Pomůcky: kartičky se slovy a možnostmi, psací potřeby, Slovník cizích slov

Organizace: žáci budou pracovat ve dvojicích, do kterých je rozdělí učitel

Úkol: každá dvojice dostane dvě kartičky, společnými silami naleznou správný význam hledaného slova a zakroužkují jednu správnou odpověď, poté se přihlásí

Místo: třída – lavice

Pravidla: žáci pracují dle časového harmonogramu, který hlídá učitel, spolupracují pouze ve dvojicích, správná je pouze jedna odpověď

Řešení:

- 1) c Emigrace je vystěhování do ciziny.
- 2) a Erupce je sopečný výbuch.
- 3) c Evakuace je vyklizení oblasti.
- 4) b Marokén je druh hedvábné tkaniny.
- 5) b Makrónka je cukrovinka.
- 6) a Exkurze je výlet za poznáním.
- 7) b Adoptovat znamená osvojit.
- 8) c Adaptovat znamená přizpůsobit se.

Kartičky:

1) Co je to emigrace? a) příchod jiných lidí b) vynucený pobyt v cizině c) vystěhování do ciziny	2) Co je to erupce? a) sopečný výbuch b) zemětřesení c) povodeň
3) Co je to evakuace? a) výprava b) operační zákrok c) vyklizení oblasti	4) Co je to marokén? a) cukrovinka b) druh hedvábné tkaniny c) ostrov v Tichomoří
5) Co je to makrónka? a) hudební nástroj b) cukrovinka c) ryba žijící v Tichém oceánu	6) Co je to exkurze? a) výlet za poznáním b) dražba c) výstava
7) Co znamená slovo adoptovat? a) přizpůsobit se b) osvojit c) opustit	8) Co znamená slovo adaptovat? a) vzestup b) osvojit c) přizpůsobit se

5.1.7 Metodický list č. 7

Název: Obrázková přirovnání

Cíl: rozvíjení slovní zásoby a vyjadřovacích schopností, příprava na tvorbu charakteristiky osoby

Čas: 10 minut – orientačně

Pomůcky: pracovní list, psací potřeby

Organizace: žáci budou pracovat samostatně

Úkol: žáci pracují na úkolech v pracovním listě, hledají správná přídavná jména, kterými doplní připravená přirovnání

Místo: třída – lavice

Pravidla: žáci pracují samostatně, nebudou stresováni časem, aby všichni zadaný úkol dokončili, dle situace hru ukončí učitel a následuje společná kontrola a hodnocení

Poznámka: modifikací hry může být, že pak celá třída společně přemýšlí, na koho ze spolužáků by se daná přirovnání hodila

Řešení:

- a) věrný jako pes
- b) rychlý jako zajíc
- c) mlsný jako kočka
- d) pyšný jako páv
- e) moudrý jako sova
- f) pilný jako včelka

Samozřejmě můžeme uznat i jiné odpovědi, které budou významově správné.

Pracovní list

OBRÁZKOVÁ PŘIROVNÁNÍ

Doplň přirovnání vhodnými přídavnými jmény.

a) Je jako



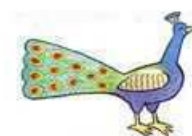
b) Je jako



c) Je jako



d) Je jako



e) Je jako



f) Je jako



5.1.8 Metodický list č. 8

Název: Literární loto

Cíl: upevňování znalostí z oblasti literatury

Čas: 10 minut

Pomůcky: pracovní list, nůžky

Organizace: žáci budou pracovat ve dvojicích

Úkol: žáci rozstříhají sloupeček s názvy literárních děl na jednotlivé řádky, poté je přiřazují k jejich autorům

Místo: třída – lavice

Pravidla: žáci pracují ve dvojicích, je dovoleno se poradit se sousedy při zachování klidu, pokud si budou myslet, že mají úkol splněný, přihlásí se; učitel zkontroluje a řekne pouze, zda mají práci dobře nebo špatně; po ukončení celé hry učitelem dojde ke společnému kontrolování a hodnocení

Poznámka: žáci dostanou prostor odhalit, která díla jim dělala největší problém, učitel pak může operativně zařadit zopakování těchto autorů a jejich děl

Řešení:

La Fontaine	Lišák a hrozny
Karel Čapek	Dášenska čili život štěněte
Jan Drda	Hrátky s čertem
K. J. Erben	Zlatovláska
Ota Hofman	Pan Tau
Jan Werich	Fimfárum
Eduard Petiška	Staré řecké báje a pověsti
Božena Němcová	Babička
W. Shakespeare	Romeo a Julie
J. R. R. Tolkien	Hobit

Pracovní list

LITERÁRNÍ LOTO

1. Rozstříhejte označený sloupeček s názvy děl na jednotlivé proužky.
2. Přiřaďte názvy děl k jejich autorům.
3. Přihlaste se.

La Fontaine	Pan Tau
Karel Čapek	Hobit
Jan Drda	Zlatovláska
K. J. Erben	Dášenska čili život štěněte
Ota Hofman	Lišák a hrozny
Jan Werich	Hrátky s čertem
Eduard Petiška	Romeo a Julie
Božena Němcová	Staré řecké báje a pověsti
W. Shakespeare	Babička
J. R. R. Tolkien	Fimfárum

5.1.9 Metodický list č. 9

Název: Křížovka z Kytice

Cíl: upevňování znalostí z oblasti literatury, vytváření kladného vztahu k literatuře

Čas: 5–10 minut

Pomůcky: pracovní list s křížovkou, psací potřeby

Organizace: žáci budou pracovat samostatně – každý dostane svůj pracovní list

Úkol: žáci doplňují křížovku podle legendy, tajenkou je první jméno autora sbírky, ke které se křížovka váže, úkolem je také napsat celé jméno tohoto autora

Místo: třída – lavice

Pravidla: žáci pracují samostatně, aby byl úkol správně, musí být vyřešena celá křížovka a doplněno celé jméno spisovatele

Poznámka: při závěrečném hodnocení učitel s dětmi zopakuje uvedené balady

Řešení:

1.	Z	L	A	T	Ý	K	O	L	O	V	R	A	T
2.			V	R	B	A							
3.		Š	T	Ě	D	R	Ý	D	E	N			
4.	K	Y	T	I	C	E							
5.				P	O	L	E	D	N	I	C	E	

Karel Jaromír Erben

Pracovní list

KŘÍŽOVKA Z KYTICE

1. Doplň křížovku a vylušti tajenku.
2. Napiš celé jméno autora.

1.													
2.													
3.													
4.													
5.													

Legenda:

1. Ve které baladě vystupuje postava Dory/Dorničky?
2. Jak se nazývá balada, kde se duše ženy mění na duši stromu?
3. Ve které baladě se můžeme dozvědět o vánočních zvycích?
4. Jak se nazývá úvodní báseň celé sbírky?
5. Jak se označovala zlá bytost, která přicházela do lidských obydlí, pokud byla zavolána, když děti zlobily?

Tajenka:..... je první jméno autora sbírky Kytice.

Napiš celé jméno tohoto spisovatele:.....

5.1.10 Metodický list č. 10

Název: Hádáme osobnosti

Cíl: rozšiřování a upevňování znalostí z literatury

Čas: 10 minut

Pomůcky: kartičky s indiciemi

Organizace: žáci budou rozděleni do dvou družstev, učitel může zvolit vedoucího, který koordinuje společnou práci tak, aby se zapojili všichni

Úkol: žáci jsou seznámeni s tím, že hádají literární osobnost; každé družstvo dostane kartičku s indiciemi a na jejich základě se snaží odhalit hledanou osobnost; pokud si neví rady, může učitel přidat další indicie

Místo: třída, zahrada

Pravidla: každý se musí zapojit, říct, co si myslí; vyhrává družstvo, které uhádne svoji osobnost dříve

Poznámka: modifikací této hry může být vlastní iniciativa žáků, můžou dostat za úkol připravit kartičky s indiciemi sami

Ukázka kartiček s řešením:

Ratibořice pohádky pověsti	BOŽENA NĚMCOVÁ
Podkrkonoší básník sběratel lidové slovesnosti	KAREL J. ERBEN

5.1.11 Metodický list č. 11

Název: Riskuj

Cíl: rozšiřování a upevňování znalostí z literatury

Čas: 10 minut

Pomůcky: otázky k jednotlivým výherním polím, tabule

Organizace: žáci pracují ve třech družstvech

Úkol: žáci se v rámci družstev dohodnou, kterou otázku (za kolik bodů) chtějí slyšet; učitel otázku týkající se literárních osobností a děl položí a žáci mají 20 vteřin na správnou odpověď; pokud odpoví správně, přičtou se jim dané body a na řadě je další družstvo

Místo: třída

Pravidla: žáci se společně domlouvají na strategii i odpovědích; po správné odpovědi se body přičtou, po špatné odečtou a může odpovídat družstvo, které se o odpověď přihlásí; učitel hlídá časovou dotaci pro odpovědi; učitel zapisuje bodový zisk a ztrátu na tabuli; vítězí družstvo s největším počtem dosažených bodů

Ukázky otázek:

- 1) Jak se jmenuje hlavní dějiště knihy Babička? **1000**
- 2) Ve kterém literárním díle se setkáváme s postavou Polednice? **100**
- 3) Jak se jmenuje autor, který napsal Staré pověsti české? **1 000**
- 4) Ve kterém literárním díle jsme se mohli setkat s postavou Červeňáčka? **500**
- 5) Jak se jmenuje městská čtvrť, ve které prožívají svá dobrodružství Rychlé šípy? **500**
- 6) Jak se jmenuje les, ve kterém žil Robin Hood s jeho družinou? **1000**
- 7) Jak se jmenuje učitel lektvarů v kouzelnické škole Bradavice? **500**
- 8) Kdo napsal divadelní hru Romeo a Julie? **100**
- 9) Co je to fimfárum? **1000**

100		100		100	
500		500		500	
1000		1000		1000	

5.2 Shrnutí

Obsahem páté kapitoly je soubor námětů, které jsou vytvořeny pro učitele českého jazyka na druhém stupni základních škol. Všechny uvedené metodické listy je možné samozřejmě modifikovat i pro děti mladšího školního věku. Jde o průřez vzdělávací oblastí Český jazyk a literatura, najdeme zde didaktické hry upevňující pravopis, rozvíjející komunikační dovednosti, slohové dovednosti i literární znalosti tak, jak vyžadují jednotlivé složky této oblasti: Jazyková výchova, Komunikační a slohová výchova a Literární výchova.

Věříme, že zde pedagogové naleznou inspiraci a chuť k vytváření dalších vlastních didaktických her.

Závěr

Cílem předkládané bakalářské práce bylo předložit čtenářům z řad odborné i poučené veřejnosti náměty pro zpracování didaktických her využívaných při výuce českého jazyka a literatury na druhém stupni základních škol.

V rámci praktické části práce nabízí soubor 11 metodických listů zpracovaných na základě získaných teoretických poznatků o dané problematice. Jsou vytvořeny tak, aby korespondovaly se současnými klíčovými kompetencemi, obsahem učiva stanoveným Rámcovým vzdělávacím programem pro základní vzdělávání, ale současně také s požadavky, které jsou kladeny odborníky na správné využití didaktických her ve výuce.

Jsme si vědomi toho, že práce učitelů je nesmírně náročná a zodpovědná, ale věříme, že je naše práce bude inspirovat k využití předkládaných námětů, případně motivovat i k tvorbě vlastních her. V konečném důsledku totiž využití her učitelům práci spíše usnadní. Nejen, že žáci budou nadšení, motivovaní a aktivizovaní, ale také jejich výsledky by mohly být lepší. To by ovšem mohlo být předmětem dalšího zkoumání, zda mají skutečně didaktické hry vliv i na úspěchy žáků.

Při zpracovávání bakalářské práce jsme narazili na velké množství nápadů sdílených učiteli z praxe na různých metodických portálech a dalších webových stránkách, rozhodli jsme se proto i tato média doporučit a shrnout je v přehledný celek, který se tak stal rovněž součástí praktické části. Jsme si vědomi, že tento souhrn zdaleka není konečný. Podrobnější zpracování a zjištění využívanosti těchto námětů by rovněž mohlo být tématem dalšího šetření.

Závěrem bychom rádi ještě jednou vyzdvihli význam a důležitost postavení didaktických her mezi ostatními výukovými metodami. Hry totiž povzbuzují nasazení a zapojení žáků, napomáhají k navození určitých okamžiků, které odrážejí nějakou skutečnost, na kterou pak žáci nezapomenou. Co víc by si mohl učitel přát.

Seznam použitých zdrojů

Odborné publikace

BAKALÁŘ, Eduard. *Předposlední psychohry: společenské hry pro všestranný rozvoj osobnosti*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-717-8447-8.

BRABCOVÁ, R. et al. *Didaktika českého jazyka pro studující učitelství na prvním stupni základní školy*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1990. ISBN 80-042-4251-0.

ČAČKA, O. *Psychologie duševního vývoje dětí a dospívajících s faktory optimalizace*. Brno: Doplněk, 2000. ISBN 80-723-9060-0.

ČECHOVÁ, M. a STYBLÍK V. *Čeština a její vyučování: didaktika českého jazyka pro učitele základních a středních škol a studenty učitelství*. Praha: SPN - pedagogické nakladatelství, 1998. ISBN 80-859-3747-6.

HOUŠKA, T. *Škola hrou: Knížka pro učitele a rodiče všech školáků*. Praha: TOMÁŠ HOUŠKA, 1991. ISBN 80-9007004-7-7.

KOHOUTEK, R. *Základy pedagogické psychologie*. Brno: CERM, 1996. ISBN 80-858-6794-X.

KOŽUCHOVÁ, M., KORČÁKOVÁ, E. *Využití didaktické hry*. Komenský, roč. 122, 1998, č. 5/6, s. 104–106. ISSN 0323-0449.

MAŇÁK, J. *Stručný nástin metodiky tvořivé práce ve škole*. 2. rozš. a přeprac. vyd. Brno: Paido, 2001. ISBN 80-731-5002-6.

PETTY, G. *Moderní vyučování: [praktická příručka]*. Praha: Portál, 1996. ISBN 80-717-8070-7.

PORTMANN, R. *Hry pro tvořivé myšlení*. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-717-8876-7

PRŮCHA, J., MAREŠ, J., WALTEROVÁ, E. *Pedagogický slovník*. 2. rozš. a přeprac. vyd. Praha: Portál, 1998. ISBN 80-717-8252-1.

SCHNEIDEROVÁ, E., HANZOVÁ, M. *Hry s příslovími, hádankami a pranostikami*. Praha: Portál, 2013. ISBN 978-80-262-0338-4.

SCHNEIDEROVÁ, E. *Jazykové hry a hříčky*. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-657-5.

SILBERMAN, M. *101 metod pro aktivní výcvik a vyučování: osvědčené způsoby efektivního vyučování*. Praha: Portál, 1997. Pedagogická praxe. ISBN 80-717-8124-X.

ŠIMANOVSKÝ, Z., MERTIN, V. *Hry pomáhají s problémy: hry a hrátky pro rodiče a dítě*. Vyd. 3. Praha: Portál, 2012. ISBN 978-80-262-0053-6.

ŠIMONÍK, O. *Úvod do školní didaktiky*. Brno: MSD, 2003. ISBN 80-866-3304-7.

ZORMANOVÁ, L. *Obecná didaktika: pro studium a praxi*. Praha: Grada, 2014. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-4590-9.

Internetové zdroje

Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání. Národní ústav pro vzdělávání [online]. [cit. 2019-05-08]. Dostupné z: <http://www.nuv.cz/t/rvp-pro-zakladni-vzdelavani>

SOCHOROVÁ, L. *Didaktická hra a její význam ve vyučování* [online]. DOI: Metodický portál RVP. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/o/z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAM-VE-VYUCOVANI.html/>

Knižní zdroje didaktických her

BROŽOVÁ, P., BROŽ, F. *Hrátky s češtinou a literaturou pro 2. stupeň ZŠ: křížovky, osmisměrky, spojovačky a jiné rébusy*. Brno: Edika, 2017. Zábava na cesty. ISBN 978-80-266-1156-1.

MRÁZKOVÁ, E. *Pracovní listy a jazykové hry ve výuce češtiny: procvičování vyjmenovaných slov*. Brno: Edika, 2015. ISBN 978-80-266-0804-2.

PAVELKA, R. *61 nejlepších her – uvnitř*. MC nakladatelství, Brno, 2004.

PIŠLOVÁ, S. *Jazykové hry*. Praha: Fortuna, 1996. ISBN 80-7168-309-4.

PIŠLOVÁ, S. *Pojďme se učit*. Praha: Karolinum, 2011. ISBN 978-80-7290-512-6.

PORTMANN, R. *Hry pro tvořivé myšlení*. Praha: Portál, 2004. 120 s. ISBN 80-717-8876-7.

SANTLEROVÁ, K. *100 didaktických her ve vyučování čtení a psaní*. Brno: Datis, 1993.

SCHNEIDEROVÁ, E., HANZOVÁ, M. *Hry s příslovími, hádankami a pranostikami*. Praha: Portál, 2013. ISBN 978-80-262-0338-4.

SCHNEIDEROVÁ, E. *Jazykové hry a hříčky*. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-657-5.

SILBERMAN, M. *101 metod pro aktivní výcvik a vyučování: osvědčené způsoby efektivního vyučování*. Praha: Portál, 1997. Pedagogická praxe. ISBN 80-717-8124-X.

Internetové zdroje didaktických her

Diktáty.cz [online]. Dostupné z: <http://www.diktaty.cz/>

DUMY: sdílejme společně [online]. Dostupné z: <http://dumy.cz/>

Metodický portál RVP [online]. Dostupné z: <https://www.rvp.cz/>

Moje čeština [online]. Dostupné z: <https://www.mojecestina.cz/>

Online cvičení [online]. Dostupné z: https://www.onlinecviceni.cz/exc/list_sel_topics.php

Pravopisně.cz [online]. Dostupné z: <https://www.pravopisne.cz/>

Příklady dobré praxe. MŠMT [online]. Dostupné z:
<http://www.msmt.cz/vzdelavani/skolstvi-v-cr/skolskareforma/priklady-dobre-praxe>

Školákov [online]. Dostupné z: <https://skolakov.eu/>

Testpark [online]. Dostupné z: <http://www.testpark.cz/testy/cesky-jazyk>

Umíme česky [online]. Dostupné z: <https://www.umimecesky.cz/>

Obrázky z volných webů

Stolní hry

<https://www.svet-deskovych-her.cz/> [16. 5. 2019] (obr. č. 2, 3, 6)

<https://www.voltik.cz/> [16. 5. 2019] (obr. č. 1)

<https://www.albatrosmedia.cz/> [16. 5. 2019] (obr. č. 5)

<https://www.hrackarna.cz/> [16. 5. 2019] (obr. č. 4)

Metodický list č. 4 – Běhací pexeso

<http://www.npcs.cz/> [16. 3. 2018]

<https://www.tyden.cz/> [16. 3. 2018]

<http://vrnici.blog.cz/> [16. 3. 2018]

<https://st2.depositphotos.com/> [16. 3. 2018]

<http://www.hlasek.com/> [16. 3. 2018]

<http://www.pinsdaddy.com/> [16. 3. 2018]

Metodický list č. 7 - Přirovnání

<https://www.pinterest.co.uk/> [15. 3. 2018]

<https://jesterky-z-lukasky.webnode.cz/> [15. 3. 2018]

Inspirační zdroje pro tvorbu metodických listů

SCHNEIDEROVÁ, E., HANZOVÁ, M. *Hry s příslovími, hádankami a pranostikami*. Praha: Portál, 2013. ISBN 978-80-262-0338-4.

SKLENÁŘOVÁ, D. *Všeználek 2*. Horní Suchá: ABM Mikula Mrózek sdružení. ISBN 80-86247-70-8.