



TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI
Fakulta přírodovědně-humanitní
a pedagogická



Využití didaktických her ve výchově k občanství

Diplomová práce

Studijní program:

N7503 Učitelství pro základní školy

Studijní obory:

Učitelství dějepisu pro 2. stupeň základní školy

Učitelství občanské výchovy pro 2. stupeň základní školy

Autor práce:

Bc. Lucie Bláhová

Vedoucí práce:

PaedDr. ICLic. Michal Podzimek, Th.D, Ph.D.

Katedra filosofie





Zadání diplomové práce

Využití didaktických her ve výchově k občanství

Jméno a příjmení: **Bc. Lucie Bláhová**
Osobní číslo: P17000626
Studijní program: N7503 Učitelství pro základní školy
Studijní obory: Učitelství dějepisu pro 2. stupeň základní školy
Učitelství občanské výchovy pro 2. stupeň základní školy
Zadávající katedra: Katedra filosofie
Akademický rok: **2017/2018**

Zásady pro vypracování:

Diplomová práce se zaměří na problematiku využití didaktických her jako aktivizačních metod při výuce výchovy k občanství. Práce se zaměří na témata, pro která jsou didaktické hry vhodné a na efektivitu tohoto vyučování. Součástí diplomové práce budou přípravy na vyučování těmito metodami, pilotáže a ověření příprav k výuce v praxi. Studentka se bude v průběhu příprav a vypracování řídit metodickými a organizačními pokyny vedoucího diplomové práce.

Rozsah grafických prací:
Rozsah pracovní zprávy:
Forma zpracování práce:
Jazyk práce:

tištěná/elektronická
Čeština



Seznam odborné literatury:

VALIŠOVÁ, A. Komunikace a vzájemné porozumění: hry pro dospívající. 1. vyd. Havlíčkův Brod: Grada, 2005. ISBN: 80- 247- 0842-6.

ZORMANOVÁ, L. Výukové metody v pedagogice: tradiční a inovativní metody, transmisivní a konstruktivistické pojetí výuky, klasifikace výukových metod. 1. vyd. Praha: Grada, 2012. ISBN: 97880- 247- 4100- 0.

SKALKOVÁ, J. Obecná didaktika. 2. rozš. a aktual. vyd. Praha: Grada, 2007. ISBN: 978- 80- 247- 1821- 7.

PETTY, G. Moderní vyučování. 5. vyd. Praha: Portál, 2008. ISBN: 978- 80- 7367- 427- 4.

ČÁP, J.- MAREŠ, J. Psychologie pro učitele. 2. vyd. Praha: Portál, 2007. ISBN: 978- 80- 7367- 273- 7.

Vedoucí práce:

PaedDr. ICLic. Michal Podzimek, Th.D, Ph.D.
Katedra filosofie

Datum zadání práce:

20. dubna 2018

Předpokládaný termín odevzdání:

30. dubna 2019

prof. RNDr. Jan Pícek, CSc.
děkan

L.S.

doc. PhDr. David Václavík, Ph.D.
vedoucí katedry

V Liberci dne 24. dubna 2018

Prohlášení

Prohlašuji, že svou diplomovou práci jsem vypracovala samostatně jako původní dílo s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím mé diplomové práce a konzultantem.

Jsem si vědoma toho, že na mou diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci nezasahuje do mých autorských práv užitím mé diplomové práce pro vnitřní potřebu Technické univerzity v Liberci.

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

Současně čestně prohlašuji, že text elektronické podoby práce vložený do IS/STAG se shoduje s textem tištěné podoby práce.

Beru na vědomí, že má diplomová práce bude zveřejněna Technickou univerzitou v Liberci v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších předpisů.

Jsem si vědoma následků, které podle zákona o vysokých školách mohou vyplývat z porušení tohoto prohlášení.

30. června 2020

Bc. Lucie Bláhová

Poděkování

Ráda bych touto cestou poděkovala PaedDr. ICLic. Michalu Podzinkovi, Th. D., Ph.D., za jeho odborné připomínky a rady, které mi poskytl při tvorbě této diplomové práce.

Využití didaktických her ve výchově k občanství

Anotace:

Diplomová práce se zabývá využíváním didaktických her v předmětu Výchova k občanství na 2. stupni Základních škol. Je rozdělena na 2 části, kdy teoretická část je obsahovou analýzou odborné literatury, zabývající se didaktickými hrami a možnostmi jejich využití. V praktické části je vytvořen návrh na soubor použitelných her ve Výchově k občanství, přičemž účinnost některých z nich je ověřena v následných pilotážích, které byly provedeny záměrně na dvou odlišných typech škol tak, aby bylo možné zjistit míru efektivního naplňování očekávaných výstupů v závislosti na rozmanitosti škol.

Klíčová slova: didaktická hra, Člověk a společnost, organizace výuky, typologie her, očekávané výstupy

The use of Didactics Games in Education for Citizenship

Annotation:

This diploma thesis focused on an application of didactic games within Citizenship at the secondary grade of the elementary school. It is divided into two parts. The first, theoretical part, is the analysis of the literature devoted to the didactic games and their usage. In the second, practical part, a set of games for Citizenship classes is suggested. The effectivity of selected games is attested in two different types of schools in order to detect the level of the expected effective completion of the outcomes that are school variation dependent.

Keywords: didactic game, Man and Society, teaching organization, games typology, Citizenship outcomes

Obsah

Úvod.....	11
1 HRA.....	12
1.1 Role hry v životě člověka.....	12
1.2 Didaktická hra.....	13
1.3 Vzdělávací oblast Člověk a společnost.....	15
1.4 Příprava výuky.....	16
1.4.1 Příprava her.....	17
1.4.2 Organizace výuky.....	18
1.4.3 Výběr hry.....	18
2 HRY V OBČANSKÉ VÝCHOVĚ.....	20
2.1 Hra vzhledem k očekávaným výstupům v OV.....	21
2.2 Hravost jako cesta k naplnění klíčových kompetencí.....	27
2.3 Typologie her v OV.....	31
2.4 Nejčastěji aplikované hry v OV.....	34
2.4.1 Brainstorming.....	34
2.4.2 Volné psaní.....	34
2.4.3 Dramatizace, hraní rolí.....	35
2.4.4 Řízená diskuse.....	35
2.4.5 Přiřazovací hry.....	35
3 SOUBOR HER.....	37
3.1 Hry pro zahřátí.....	37
3.1.1 Zvedání ruky.....	37
3.1.2 Sedm buditelů.....	38
3.1.3 Kolínka.....	38
3.1.4 Myslím si věc.....	39
3.1.5 Máš minutu.....	39
3.2 Hry k posílení motivace.....	40
3.2.1 Abeceda.....	40
3.2.2 Květinka.....	41
3.2.3 Míčkovaná.....	42
3.2.4 Co se hodí.....	42
3.2.5 Počítej s tím!.....	43
3.2.6 Příjmy a výdaje.....	44
3.3 Řešení úkolů.....	44
3.3.1 Specialisté.....	44
3.3.2 Geodeti.....	45

3.3.3	Puzzle.....	45
3.3.4	Štafetové pexeso	46
3.4	Hry pro opakování či fixaci.....	47
3.4.1	Výstavka	47
3.4.2	Televizní soutěže	47
3.4.3	Hádej, kdo jsem	47
3.4.4	Doplňovačka aneb Kdo je kdo?	48
3.4.5	Hra na učitele	49
3.5	Ostatní didaktické hry	50
3.5.1	Přesmyčky.....	50
3.5.2	Spojovačka.....	50
3.5.3	Žák učitel	51
4	Výuka a pilotáž.....	53
4.1	Charakteristika škol.....	53
4.2	Očekávané výstupy v závislosti na zvolených hrách	56
4.2.1	6. ročník	56
4.2.2	7. ročník	57
4.2.3	8. ročník	58
4.2.4	9. ročník	58
4.3	Pilotáže.....	59
4.3.1	Přípravy 6. ročník	59
4.3.2	Přípravy 7. ročník	69
4.3.3	Přípravy 8. ročník	74
4.3.4	Přípravy 9. ročník	79
5	Shrnutí a závěr	83
6	Seznam použitých zdrojů	86
7	Přílohy.....	89

Seznam obrázků

Obrázek č. 1: návrh na zpracování hry Květinka

Obrázek č. 2: ukázka žákovské práce- Květinka ZŠ Slabce

Obrázek č. 2: ukázka žákovské práce- Květinka gymnázium Kladno

Obrázek č. 3: ukázka žákovské práce- rozpočet ZŠ Slabce

Obrázek č. 4: ukázka žákovské práce- rozpočet gymnázium Kladno

Obrázek č. 5: ukázka žákovské práce- mapa ZŠ Slabce

Obrázek č. 6: ukázka žákovské práce- mapa gymnázium Kladno

Obrázek č. 7: pracovní list- kdo je kdo

Obrázek č. 8: pracovní list- přiřazování

Seznam tabulek

Tabulka č. 1: návrh přiřazování

Tabulka č. 2: návrh doplňovačky- rodina

Tabulka č. 3: návrh doplňovačky- povolání

Tabulka č. 4: návrh na přesmyčky

Seznam schémat

Schéma č. 1: návrh na opravu textu

Schéma č. 2: návrh na spojovačku

Úvod

Výuku lze realizovat různými způsoby a metodami. Mnoho lidí si pod pojmem vyučování představí žáky poslušně sedící v lavici a pedagoga přednášejícího strnule u tabule. Názory na takové frontální, strnulé vyučování se v dnešní době mění. Především alternativní vzdělávací směry zavádějí změny, které mají žáky aktivizovat. Poslušný žák, který opisuje z tabule a jen poslouchá učitele, již není považován za takový ideál, jako tomu bylo dříve. Vyučovací metody se v průběhu doby mění a inovují. Ve výuce lze využívat aktivizující metody, didaktické hry, které jsou pro žáky zábavné, motivují je a v důsledku toho, je jejich efekt na vzdělávání žáků vyšší. Jednou z možností, jak proměnit vyučování v efektivní práci, ale zároveň i zábavu pro žáky a často i učitele, je využití didaktických her. Jsou však stále vyučovací předměty, ve kterých se tyto metody příliš nevyužívají. Připravit takovou výuku je pro učitele časově, organizačně i intelektuálně náročnější.

Občanská výchova je předmětem, který má velký potenciál pro rozvoj osobnosti žáků. K osobnostnímu a sociálnímu rozvoji didaktické hry velmi přispívají. V rámci občanské výchovy však nebývá moc času a prostoru pro takové pojetí. Učitelé tyto hodiny někdy zaměňují za třídnické hodiny, bývají suplovány nebo nahrazovány něčím, co je potřeba akutně řešit. A poté se plánované učivo musí co nejrychleji dostat do povědomí žáků. Myslím si, že díky využití didaktických her lze občanskou výchovu vyučovat efektivněji.

Tato práce se bude zabývat didaktickými hrami a jejich využití při občanské výchově na druhém stupni základních škol. Teoretická část práce se zaměří na definování základních pojmů, jako je hra, didaktická hra. Dále zde budou představeny klíčové kompetence v předmětu občanská výchova, ke kterým by žáci v průběhu vzdělávání měli dojít. V další části práce se budeme věnovat konkrétním didaktickým hrám, které lze využít v předmětu občanské výchovy na druhém stupni základních škol. V praktické části práce bude navržen sborník didaktických her, které lze ve výuce občanské výchovy využít.

Rovněž zde budou popsány pilotáže vyučovacích hodin, které byly realizovány na dvou různých školách. Budou zhodnoceny vzhledem k využitelnosti použitých her a efektivitě vzhledem k naplnění klíčových kompetencí žáků.

1 HRA

Význam slova „hra“ obecně, je velmi jednoduchý. Hra je nějaká aktivita, neboli činnost člověka, která je ne vždy prováděna za nějakým určitým účelem. Jejím cílem by však měla být v první řadě zábava, relaxace a v neposlední řadě nutno zmínit i její možnost využití ve vzdělání, tedy ve výuce.

Od nepaměti byla hra pedagogy chápána spíše jako zbytečnost sloužící pouze k zábavě, marnění času či zbytečného rozptylování. Po dlouhý čas byla tedy pedagogy potlačována z důvodu jejich přesvědčení, že zbytečně odvádí žáky od důležitosti a vážnosti učení. Dnešní doba však tyto předsudky postupně eliminuje a tak dochází k častějšímu zařazování her do vyučování. I nadále se však hra neobjevuje ve vyučování nikterak hojně. Postupem času se však dostává do povědomí učitelů ale zatím v mnoha případech jen spíše jako forma odměny. Pokud se však zaměříme na alternativní školy např. typu Montessori, zjistíme, že právě zde tvoří hry neodmyslitelnou ale hlavně naprosto běžnou součást vyučování.

Obecně se hry dělí do dvou kategorií a to na hry pohybové a klidové, přičemž právě klidové hry jsou spojovány s nutností koncentrace pozornosti a myšlení. Použití hry ve vzdělávacím procesu bývá velkou, krátkodobou motivací, tedy povzbuzením učícího se žáka k učení.

Hra má velké množství pojetí. Ať už se jedná o procvičování či poznávání. V psychologii pro učitele je hra vykládána jako: *„Činnost silně motivovaná, uspokojuje potřebu činnosti (funkční libost, tedy radost z činnosti samé bez ohledu na užitečnost jejího produktu), zvědavost, potřebu sociálního styku, výkonovou motivaci aj.; hra rozvíjí nejrůznější aspekty osobnosti, a tím připravuje dítě pro učební, pracovní a jiné činnosti pro celý další život.“*¹

1.1 Role hry v životě člověka

Lidé se oddávají hře ve všech etapách svého života. Podoba hry se pochopitelně v průběhu života velmi změní. V některých fázích lidského vývoje je zcela neodmyslitelná. Zejména předškolní věk dítěte si vyžaduje hru mnohokrát více, než jakékoliv jiné. V tomto

¹ Čáp, J. - Mareš, J.: Psychologie pro učitele. Praha, Portál 2007, s. 284.

období můžeme hovořit o základním prvku všech aktivit dítěte, jelikož právě hrou je skutečně možné získat mnoho nových zkušeností, dovedností i znalostí. Rovněž se tak dají nacvičovat různé situace a tak je dítě lépe připraveno na realitu běžného života.

Hra je také považována za neodmyslitelný nástroj pro podporu tvorby fantazie, kreativity a jejich následný rozvoj. I na základních školách obvykle bývá využití hry považováno za velmi efektivní způsob učení a to jak na prvním, tak na druhém stupni. Rozhodně je velmi prospěšné, ba i nutné s ní pracovat a zároveň tím žáky podporovat a pozitivně motivovat k činnostem spojeným s vyučováním. Tato forma učení bývá žáky často vnímána jako nenápadná, nenásilná ale hlavně i zábavná a může se jim rovněž stát odměnou.

1.2 Didaktická hra

Didaktická hra je ta hra, ve které jsou žáci vedeni pedagogem zcela záměrně za účelem získání nových poznatků, vědomostí, dovedností či postojů. Patří k moderním vyučovacím metodám, a to hlavně proto, že jejím zařazením do vyučování je pedagog schopen mnohokrát zvýšit zájem o učivo a tím rozvíjet u žáků samostatné myšlení, hlavně proto, že většina her je zaměřena na řešení problémových situací.

Herní situace mají pro pedagogiku značný význam, aktuálně jsou v hojně míře využívány především v předškolní výchově ale částečně i na vyšších typech a stupních škol. Hra může mít různá poslání i různá pojetí. Hra představuje způsob činností, které se odlišují od práce a učení. Její význam je pochopitelně i psychologický. Podle Kurice (1986) jsou tři základní psychologické významy her, a to motivace, samoučelnost a nápodoba², protože pro žáky je důležité naplňování vnitřních potřeb žáků, pocit větší volnosti, sledování a hodnocení celého průběhu hry a také napodobování činností jako podpora rozumového vývoje.

Hra má mnoho aspektů: aspekt poznávací, procvičovací, emocionální, pohybový, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický, terapeutický aj. V obecném slova smyslu lze hru vnímat jako „...soubor seberealizačních aktivit jedinců

² KURIC, J. Ontogenetická psychologie. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1986, s. 264.

nebo skupin, které jsou vázány danými a smluvenými pravidly a jejichž primárním cílem není ani materiální zájem či užitek.“³

Konkrétně didaktické hry prezentují specifickou kategorii her. Obecně didaktické hry směřují k aktivitám, které nemusejí být produktivní (pohybové hry dětí, hry řízené hodem kostky atd., (didaktické hry cíleně navozují produktivní aktivity a rozvíjejí myšlení, jelikož bývají obvykle založeny na řešení problémových situací. Přitom opakování jistých her či jejich fází (období, kol) je možné rovnou využít k učení. Didaktickou hru lze využít jako **seberealizaci žáků, která je řízena jistými pravidly a sleduje výchovně vzdělávací cíle.**⁴

Didaktická hra reflektuje stupeň fyzického a psychického vývoje žáka. Pro učitele prezentuje didaktická hra zrcadlo, ve kterém se odráží to, co žák ze světa kolem přijal, a současně je zpětnou vazbou samotné péče učitele⁵.

Při využívání didaktických her v hodinách je nutné mít připravenou písemnou strukturu hry, která se stává úplným didaktickým materiálem, který by mohl případně posloužit i jiným pedagogům.

Písemná struktura didaktické hry:

- Název a autor
- Pomůcky a potřebné vybavení
- Instruktaž pro žáky- cíl hry, pravidla, způsob hodnocení
- Podrobné informace pro učitele- pedagogický cíl, instruktaž postupu
- Podrobný popis způsobu hodnocení
- Možné variace při nastalém náhlém zvratu hry
- Vlastní poznámky

Pokud se pedagog rozhodne zařadit hru do výuky, musí nejprve důkladně zvážit její smysluplnost a následnou účinnost. Tyto aspekty jsou však závislé na spoustě okolností, jako například aktivní spoluúčast všech žáků, jelikož je prokázáno, že pokud je žákům

³ VALIŠOVÁ, A., KASÍKOVÁ, H. a kol. Pedagogika pro učitele. 1. Vyd. Praha: Grada, 2007, s. 206.

⁴ VALIŠOVÁ, A., KASÍKOVÁ, H. a kol. Pedagogika pro učitele. 1. Vyd. Praha: Grada, 2007, s. 206.

⁵ ŠIKULOVÁ, R., RYTÍŘOVÁ, V. Pohádkové příběhy k zábavě i k učení. Praha: Grada Publishing a.s., 2006, s. 21- 22.

bráněno v aktivitě, velmi často mají tendence se uchýlovat k vyrušování či dokonce zlobení. Dalším důležitým aspektem zařazení hry je fungující zpětná vazba a otevřenost výsledků, dále pak i interakce. Při hrách totiž není zakázáno mluvit a volně se pohybovat dle vlastní potřeby. Neopomenutelnými se stávají i zdravá soutěživost a konečně i spolupráce a pochopitelně i rovnoměrný podíl všech žáků na činnosti jejich skupiny. Při hraní her totiž získávají svoji příležitost i ti žáci, kteří jsou v běžných hodinách třeba méně úspěšní.

1.3 Vzdělávací oblast Člověk a společnost

Tato vzdělávací oblast je začleněna v rámci základního vzdělávání. Obsahovým cílem tohoto modulu je poskytnout danému žákovi informace, znalosti a dovednosti, které jsou potřebné a relevantní pro jeho aktivní zapojení do života v demokratické společnosti. Pro toto zapojení je mu poskytnut základní společensko- vědní kontext včetně aspektů týkajících se historického vývoje společnosti. Provázání jednotlivých informací, které jsou obsaženy v tomto modulu, jsou rozhodná pro získání komplexního pohledu a základních znalostí v souvislosti s životem demokratické společnosti. Cílem vzdělávání je zejména to, aby žák poznal jednotlivé klíčové aspekty, konkrétně dějinné, sociální a kulturně-historické perspektivy relevantní k životu člověka v moderní lidské společnosti.

Žák musí chápat zákonitosti spočívající v rozmanitosti, proměnlivosti a určité dynamice moderního světa ve vzájemných souvislostech. Právě chápání jednotlivých událostí nebo pojmů v souvislostech je možné označit za jeden z nejdůležitějších cílů modulu. Žák by se měl seznámit s vývojem lidské společnosti, s jejími hlavními mezníky. Cílem je uvést skutečně hlavní mezníky lidské společnosti, které je možné propojit s důležitými společenskými jevy a událostmi, společně s procesy, které se následně promítají do každodenního lidského života.

Celkově pak tyto aspekty mají vliv na tvorbu společenského klimatu a podobu demokratické společnosti, ve které daný žák žije. K dalším klíčovými cílům patří také směřovat žáka k utváření pozitivních občanských postojů. Nicméně tento cíl v praxi není v plném rozsahu aplikován. Musí také rozvíjet vědomí sounáležitosti, a to především s ohledem na evropské civilizační i kulturní dědictví, s ohledem na členství ČR v Evropské unii. Žák by měl chápat evropské hodnoty a principy, které přijala také česká společnost.

Právě podpora a akceptace těchto hodnot, na kterých je založena současná demokratická společnost a evropský prostor zahrnuje také problém kolektivní ochrany.

Mezi související znalosti a vytvoření konkrétních postojů, které jsou významné pro žáka, patří prevence rasismu a s tímto prevence rasistických, xenofobních a extremistických postojů a názorů. Vzdělaný žák, jako dospělý člověk, by měl na tuto problematiku hledět s nadhledem a chápat ji v souvislostech. Toto pak vede k výchově k toleranci a k respektování základních lidských práv. Stejně tak k akceptaci rovnosti mužů a žen, což je žádoucí v následném dospělém věku i dále přenášet na vlastní potomstvo. Žák musí být vychováván k úctě k životnímu a kulturnímu prostředí, ale také k ochraně uměleckých a kulturních hodnot. Významnou součástí této vzdělávací oblasti je také rozvoj finanční gramotnosti. Neznalost této oblasti vyvolává rizikové chování a vznik dluhové pasti nebo sociálního vyloučení. Žák by si měl osvojit také pravidla chování, která jsou žádoucí při běžných situacích i při mimořádných událostech.

V této vzdělávací oblasti je nutné u žáků formovat dovednosti a postoje, které jsou významné pro aktivní využití získaných poznatků v lidské společnosti a v moderní demokracii. V této souvislosti musí žáci aplikovat poznatky týkající se společnosti a mezilidských vztahů v občanském životě. S ohledem na historický kontext se žáci učí rozpoznávat a formulovat aktuální společenské problémy, které mají svoje základy a původ v minulosti, mají svůj vliv v současnosti, ale také mohou být důležité pro budoucnost.

1.4 Příprava výuky

Učitel při přípravě musí bezpodmínečně vždy vycházet z kurikulárních dokumentů, na jejichž základě vypracuje tematický plán a poté i přípravu na konkrétní hodinu. Nesmí při tom opomenout individuální potřeby žáků. Konkrétní způsob přípravy učitele na hodinu bývá plně v jeho režii, samozřejmě s ohledem na požadavky vedení školy. Někdo preferuje písemnou přípravu, což bývá konec konců i doporučováno. I tady se ale její forma může mnohonásobně lišit v závislosti na individuálních zvyklostech učitelů. Někteří učitelé si píšou přípravy do sešitů k tomu určených, jiní zase využívají stylu poznámek vepsaných do učebnic. Každý tak má svůj jedinečný systém.

Nikdy by však učitel neměl jít do hodiny nepřipravený. Za velmi důležité se považuje důkladné zvážení cíle hodiny- k čemu směřovat, dále pak prostředky, kterými

cílů dosáhnout- metody, pomůcky, obsah učiva, časové rozvržení a to vše s ohledem na dosavadní znalosti žáků této problematiky. Velmi důležitá je i správná motivace a promyšlení způsobu hodnocení.

Důležité je také oddělení důležitých informací od méně důležitých. Didaktická hra je na přípravu učitele daleko náročnější, než příprava na běžnou hodinu. Na tom, jak se učitel na výuku připraví, závisí téměř celá úspěšnost. Příprava musí být promyšlená do posledního detailu. Učitel nesmí opomenout detailně rozpracovat její obsah, cíl, potřebné pomůcky, zvolit místo konání, časovou dotaci, určit jasná pravidla a hlavně způsob hodnocení.

Každá vyučovací hodina má svoji strukturu. Začíná příchodem učitele do třídy, seznámením žáků s obsahem a cílem hodiny, motivací. Tato část se nazývá úvodní. Následuje hlavní část, která zahrnuje výklad a procvičování a končí se shrnutím, případně zadáním úkolu.

1.4.1 Příprava her

Metodická příprava her a jejich organizace obecně, tudíž i v občanské výchově musí vycházet z pedagogem monitorovaného pedagogického záměru, kterému se podřizuje vše ostatní. Hra vychází z nápadu, který stanovuje její ráz a formuje základ pro formulaci pravidel. Ta musejí být snadná, pochopitelná a musejí jasně vytyčovat chování hráčů ve všech možných situacích.

Dalším důležitým rysem je množství účastníků, eventuálně jejich seskupení (dvojice, trojice, skupiny, jednotlivci). Explicitně je třeba určit cíl didaktické hry, podstatu daných „tahů“ (to je hlavní aktivita zúčastněných) s „jak“, „čím“, resp. „kdy“ hra končí. Součástí přednesu pravidel je i seznámení hráčů s pomůckami. Osobitou pozornost si žádá hodnocení průběhu hry a výsledků. Někdy postačuje stanovení časového limitu či prosté měření času, jindy hraje prim kvantita výkonu (které z družstev stačí vykonat více úkolů).⁶

Při přípravě didaktických je nutné mít na paměti tyto dvě základní věci:

⁶ SOCHOROVÁ, L. Didaktická hra a její význam ve vyučování.[online]. 2011. [cit.17-01-2020]

- pedagog je vždy pouze ten, kdo hru navrhne ale v jejím průběhu do ní nikdy (z pozice hráče) nevstupuje
- aby hra plnila svůj účel, nesmí být žákům za každou cenu nucena

1.4.2 Organizace výuky

Z pravidla netrvá didaktická hra déle než 10 minut a není kratší než 5 minut ale v některých případech se může jednat o hru trvající i déle. Hry bývají organizovány pro skupiny, jednotlivce ba dokonce i celé třídy nebo školy.

V úvodu hry nesmí chybět motivace k zapojení žáků, vysvětlení jejího průběhu a zadání jasných pravidel a také zadání časové dotace, kterou bude nutné dodržet. Pokud to hra vyžaduje, učitel je ten, kdo rozděluje žáky do skupin, jelikož není vhodné rozdělování ponechat v režii samotných žáků a to zejména z důvodu možnosti tvorby silově nevyrovnaných skupin. Také je velmi důležité se vyhnout vybírání spolužáků ve vlastních řadách. Hrozí zde riziko projevů diskriminace apod., což je v každém případě nežádoucí a nepřijatelné.

Žáci hru začínají, i končí jasným povel, jenž dává vždy právě učitel. Ten také koriguje průběh hry, eliminuje rušivé elementy a s pečlivostí dbá na dodržování pravidel hry.

1.4.3 Výběr hry

Každou hru by měl učitel nejprve vyzkoušet, než se stane trvalou součástí výuky, a to včetně použitelnosti hodnocení. Při ověřování výběru správné a účinné hry sleduje učitel zejména:

- Čas- určení limitu a jeho přiměřenost
- Pravidla- určení a dodržení
- Hodnocení- soudná hodnotící stupnice
- Připomínky a postřehy žáků vzhledem ke hře
- Reakce žáků a typické herní situace

Vališová, Kasíková a kol. doplňují, že určitým problémem může být výběr členů skupin- musí být vyrovnané (týká se jak množství žáků, tak i jejich schopností). Pokud

nabude nějaké družstvo pověst „favorita“, ostatní se apriory vzdávají, anticipují vlastní neúspěch.

V didaktických hrách mohou žáci vykonávat shodné činnosti (jestliže se navzájem neruší či neovlivňují), nebo různé, ale pak zcela srovnatelné činnosti. Družstva si kupříkladu mohou pokládat otázky z dopředu přichystaného učiva, mohou soutěžit v aktivitách kvalitativně nebo kvantitativně hodnocených. Soutěživé hry může učitel zadat i dlouhodobě (na čtvrtletí, pololetí či celý školní rok) a soutěžní úkoly mohou pro své soupeře, spolužáky připravovat i samotní žáci. Některou hru lze vyhlásit rovněž pouze k určitému tématu s jistým časovým předstihem a časovým limitem (týden, čtrnáct dní atd.).

Didaktická hra má ve školní výuce své místo a správně zorientovaní učitelé ji nepokládají za ztrátu času, jelikož si uvědomují, že její náležité zařazení významně snižuje energetickou náročnost, zejména opakování a procvičování učiva. V didaktických hrách a při hrách s pravidly se učí žák pravidla dodržovat. Podporuje e jeho socializace a sebekontrola. Učení a poznávání se uskutečňuje nenásilně, za spontánního zájmu, což je velmi podstatné. Ve hře se uplatňuje kultura života dospělých, tudíž má žák možnost učit se za pomoci hry jednat s lidmi.

2 HRY V OBČANSKÉ VÝCHOVĚ

Tato kapitola je zaměřená na výchovné cíle a očekávané výstupy, které se plní právě využitím aktivizačních metod ve výuce. Občanská výchova se orientuje na začleňování žáků do společenských vztahů, pracuje s orientací dětí v sociální realitě, dokáže pomoci žákům ke kritickému sebehodnocení, pomáhá pochopit vlastní počínání, vysvětluje chování druhých lidí, zabývá se různými životními okolnostmi a také adekvátní reakcí na ně. Děti se při Občanské výchově seznamují s různými vztahy v rodině, seznamují se s politikou a vyššími orgány, vysvětlují si roli občana ve státě, ale také se učí tolerovat názory jiných lidí. V rámci tohoto předmětu se na tyto názory učí vhodně reagovat a především si uvědomovat zodpovědnost za své činy. Občanská výchova se zabývá také citlivými tématy jako například rasismem, xenofobií či různými krajními postoji skupiny obyvatel. Společně s učitelem se žáci učí vhodně reagovat na citlivá témata, mohou položit otázky, na které se předtím báli zeptat nebo hledali cennou odpověď. Žáci jsou při hodinách Občanské výchovy vedeny k vzájemné toleranci, shrnují si základní lidská práva, diskutují nad rovnoprávností a zabývají se ochranou kulturního a přírodního dědictví naší republiky. Děti se učí informace vyhledávat, třídít, utvářet si na ně vlastní názor, ten pak obhajovat a rozumně argumentovat, respektovat názor jiných a nepřehlížet společenské problémy.⁷

Právě formou hry či hravou formou výuky se děti při hodině více otevřou, více spolupracují a mnohdy reagují a chovají se tak, že učitel dokáže odhadnout jejich další jednání a nutnost prohloubení tématu. Formou hry berou žáci často vyučovací látku jako zábavu, která jim může pomoci v reálných těžkých životních situacích a okamžicích, které na ně v běžném životě čekají.

Vhodné výchovné a vzdělávací strategie úzce souvisí s plněním klíčových kompetencí. Vyjmenujeme si zde, jaké konkrétní kompetence jsou při výchově žáků splněny a samozřejmě si i zdůvodníme proč. V Občanské výchově se splňuje Kompetence k učení, protože učitel by měl vést žáky k vlastní odpovědnosti za své vzdělávání. Měl by žáky vhodně motivovat a ti by si pak měli hledat co nejlepší cestu k učení, a způsob, jakým jim při učení nejvíce vyhovuje. Děti také pracují s textem, vyhledávají důležité informace,

⁷ Výchovné a vzdělávací strategie v předmětu Občanská výchova [online]. [cit. 2020-03-20]. Dostupné z: <http://docplayer.cz/16178093-Vychovne-a-vzdelavaci-strategie-v-predmetu-obcanska-vychova.html>

kteří třídí a prezentují. Další kompetence v rámci Občanské výchovy je Kompetence k řešení problémů. Žáci musí zvládnout při hodinách logicky uvažovat, obhajovat svoje postoje, hledat různá řešení úkolů. Právě z tohoto důvodu se při těchto hodinách objevují příklady z praktického života, se kterými již děti mají nějaké zkušenosti. U dětí je nutné rozvíjet logické uvažování. Při hodinách občanské výchovy by měla být rozvíjena také Kompetence sociální a personální. Při výuce Občanské výchovy žáci mají možnost více spolupracovat než při jiných vyučovacích hodinách. Žáci získávají tuto kompetenci tím, že si při plnění úkolů pomáhají, vzájemně se podporují, určují si role ve skupině, které i střídají, aby si vyzkoušeli, jaké to je být v roli někoho jiného. Žáci by měli umět odsuzovat nesprávné chování a nerespektování pravidel společenského soužití. Žáci se při hodinách učí vhodné metody k ochraně vlastního zdraví, ochraně svého majetku, ale také se například učí orientovat v problematice peněz a cen. Další kompetencí je Kompetence komunikativní. Zahrnuje především otevřenou slušnou komunikaci při hodině. Do této kategorie ale také zařazujeme seberealizaci žáka, uvědomění si své jedinečnosti. Mezi Kompetence občanské patří uvědomění si své občanské povinnosti. Žáci se učí jednat jako svobodná, ale zodpovědná osobnost. Děti při hodinách poznávají i jiné kulturní a sociální tradice než má naše země. Děti by se měly zapojovat do různých projektů a činností, které propojují školu s veřejností. Učitel by do svých hodin měl zapojit základní informace o činnosti armády a politiků. Děti by měli znát základní úlohu Evropské Unie či NATA. Děti také splňují při hodinách Občanské výchovy Kompetenci pracovní, když své poznatky mohou použít na budoucí profesní orientaci. Děti by měli mít pozitivní a aktivní přístup k práci. Žáci by měli umět ocenit práci druhých. Právě proto se v rámci Občanské výuky mají zúčastňovat různých exkurzí, besed, projektů a důležitých činností.⁸

2.1 Hra vzhledem k očekávaným výstupům v OV

Očekávané výstupy z předmětu Občanské výchovy vycházejí z Rámcového vzdělávacího programu. Níže jsou uvedeny očekávané výstupy, které lze ve výuce plnit

⁸ Výchovné a vzdělávací strategie v předmětu Občanská výchova [online]. [cit. 2020-03-20]. Dostupné z: <http://docplayer.cz/16178093-Vychovne-a-vzdelavaci-strategie-v-predmetu-obcanska-vychova.html>

pomocí aktivizační a interaktivních metod. V každé oblasti jsou zvláště uvedeny výstupy pro žáky s podpůrnými opatřeními.

Ze vzdělávacího obsahu **Člověk ve společnosti** má být splněno:

- Žák objasní účel důležitých symbolů našeho státu a způsoby jejich používání.
- Žák rozlišuje projevy vlastenectví od projevů nacionalismu.
- Žák zdůvodní nepřijatelnost vandalského chování a aktivně proti němu vystupuje.
- Žák zhodnotí nabídku kulturních institucí a cíleně z ní vybírá akce, které ho zajímají.
- Žák dokáže kriticky přistupovat k mediálním informacím, vyjádřit svůj postoj k působení propagandy a reklamy na veřejné mínění a chování lidí.
- Žák zhodnotí a na příkladech doloží význam vzájemné solidarity mezi lidmi, vyjádří své možnosti, jak může v případě potřeby pomáhat lidem v nouzi a jak pomoci v situacích ohrožení a obrany státu.
- Žák uplatňuje vhodné způsoby chování a komunikace v různých životních situacích, případné neshody či konflikty s druhými lidmi řeší nenásilným způsobem.
- Žák dokáže objasnit potřebu tolerance ve společnosti, respektuje kulturní zvláštnosti i odlišné názory, zájmy, způsoby chování a myšlení lidí, zaujímá tolerantní postoje k menšinám, rozpoznává netolerantní, rasistické, xenofobní a extremistické projevy v chování lidí a zaujímá aktivní postoj proti všem projevům lidské nesnášenlivosti.
- Žák je schopen posoudit a na příkladech doložit přínos spolupráce lidí při řešení konkrétních úkolů a dosahování některých cílů v rodině, ve škole, v obci.

Žáci s podpůrnými opatřeními by měli splnit následující výstupy:

- Žák přistupuje kriticky k projevům vandalismu, v modelové situaci uplatní dovednosti potřebné k ochraně osob za mimořádných událostí.
- Žák respektuje mravní principy a pravidla společenského soužití, uplatňuje vhodné způsoby chování a komunikace v různých životních situacích a rozlišuje projevy nepřiměřeného chování a porušování společenských norem.

- Žák dokáže rozpoznávat hodnoty přátelství a vztahů mezi lidmi a je ohleduplný ke starým, nemocným a postiženým spoluobčanům.
- Žák je seznámen s nebezpečím rasismu a xenofobie, respektuje kulturní zvláštnosti, názory a zájmy minoritních skupin ve společnosti.

V rámci oblasti **Člověk a jedinec** by díky použití hry ve výuce měl žák splnit tyto výstupy:

- Žák objasní, jak může realističtější poznání a hodnocení vlastní osobnosti a potenciálu pozitivně ovlivnit jeho rozhodování, vztahy s druhými lidmi i kvalitu života.
- Žák je schopen posoudit vliv osobních vlastností na dosahování individuálních i společných cílů, objasní význam vůle při dosahování cílů a překonávání překážek.
- Žák rozpoznává projevy záporných charakterových vlastností u sebe i u druhých lidí, kriticky hodnotí a vhodně koriguje své chování a jednání, popíše, jak lze usměrňovat a kultivovat charakterové a volní vlastnosti, rozvíjet osobní přednosti, překonávat osobní nedostatky a pěstovat zdravou sebedůvěru.

Žáci s podpurnými opatřeními by měl zvládnout alespoň očekávané výstupy:

- Žák chápe význam vzdělávání v kontextu s profesním uplatněním.
- Žák umí formulovat své nejbližší plány.

Dále mohou být prostřednictvím aktivizačních metod splňovány výstupy z oblasti **Člověk, stát a hospodářství**:

- Žák rozlišuje a porovnává různé formy vlastnictví, včetně duševního vlastnictví, a způsoby jejich ochrany, uvede příklady.
- Žák umí sestavit jednoduchý rozpočet domácnosti, uvede hlavní příjmy a výdaje.
- Žák dokáže rozlišit pravidelné a jednorázové příjmy a výdaje, zvážit nezbytnost jednotlivých výdajů v hospodaření domácnosti a objasnit princip vyrovnaného, schodkového a přebytkového rozpočtu domácnosti.
- Žák je schopen dodržovat zásady hospodárnosti a vyhnout se rizikům při hospodaření s penězi, na příkladech ukáže vhodné využití různých nástrojů

hotovostního a bezhotovostního placení, uvede příklady použití debetní a kreditní platební karty, vysvětlí jejich omezení.

- Žák dokáže vysvětlit, jakou funkci plní banky a jaké služby občanům nabízejí, umí vysvětlit význam úroku placeného a přijatého a uvést nejčastější druhy pojištění a dokáže navrhnout, kdy je využít, uvede a porovná nejobvyklejší způsoby nakládání s volnými prostředky a způsoby krytí deficitu.
- Žák je schopen na příkladu chování kupujících a prodávajících vyložit podstatu fungování trhu, objasnit vliv nabídky a poptávky na tvorbu ceny a její změny, na příkladu ukáže tvorbu ceny jako součet nákladů, zisku a DPH.
- Žák umí popsat vliv inflace na hodnotu peněz, rozlišit, ze kterých zdrojů pocházejí příjmy státu a do kterých oblastí stát směřuje své výdaje, uvede příklady dávek a příspěvků, které ze státního rozpočtu získávají občané, rozlišuje a porovnává úlohu výroby, obchodu a služeb, uvede příklady jejich součinnosti.

Žáci s podpůrnými opatřeními splňují tyto výstupy:

- Žák stručně popíše sociální, právní a ekonomické otázky rodinného života a rozlišuje postavení a role rodinných příslušníků.
- Žák je schopný sestavit jednoduchý rozpočet domácnosti, uvést hlavní příjmy a výdaje.
- Žák dokáže rozlišit pravidelné a jednorázové příjmy a výdaje, zvážit nezbytnost jednotlivých výdajů v hospodaření domácnosti.
- Žák je schopen vyhnout se rizikům při hospodaření s penězi, ukáže na příkladech vhodné využití různých nástrojů hotovostního a bezhotovostního placení.
- Žák umí vysvětlit, k čemu slouží bankovní účet, uvede příklady služeb, které banky nabízejí občanům. Žák si dokáže uvědomit význam sociální péče o potřebné občany.

Z předposlední oblasti nazvané **Člověk, stát a právo** mají být splněny následující výstupy:

- Žák rozlišuje nejčastější typy a formy států a na příkladech porovná jejich znaky.

- Žák umí rozlišit a porovnávat úkoly jednotlivých složek státní moci ČR i jejich orgánů a institucí, uvede příklady institucí a orgánů, které se podílejí na správě obcí, krajů a státu.
- Žák objasní výhody demokratického způsobu řízení státu pro každodenní život občanů, vyloží smysl voleb do zastupitelstev v demokratických státech a uvede příklady, jak mohou výsledky voleb ovlivňovat každodenní život občanů.
- Žák dokáže přiměřeně uplatňovat svá práva včetně práv spotřebitele a respektuje práva a oprávněné zájmy druhých lidí.
- Žák dovede posoudit význam ochrany lidských práv a svobod, rozumí povinnostem občana při zajišťování obrany státu.
- Žák dokáže objasnit význam právní úpravy důležitých vztahů – vlastnictví, pracovní poměr, manželství, provádí jednoduché právní úkony a chápe jejich důsledky, uvede příklady některých smluv upravujících občanskoprávní vztahy – osobní přeprava, koupě, oprava či pronájem věci.
- Žák dodržuje právní ustanovení, která se na něj vztahují, a uvědomuje si rizika jejich porušování, rozlišuje a porovnává úkoly orgánů právní ochrany občanů, uvede příklady jejich činnosti a spolupráce při postihování trestných činů.
- Žák dokáže rozpoznat protiprávní jednání, rozliší přestupek a trestný čin, uvede jejich příklady, diskutuje o příčinách a důsledcích korupčního jednání.

Žáci s podpůrnými opatřeními mají v očekávaných výstupech:

- Žák uvede základní prvky fungování demokratické společnosti, chápe státoprávní uspořádání České republiky, zákonodárných orgánů a institucí státní správy.
- Žák uvede symboly našeho státu a zná způsoby jejich užívání.
- Žák je schopen vyjmenovat základní práva a povinnosti občanů.
- Žák umí na příkladu vysvětlit, jak reklamovat výrobek nebo službu, uvede příklady, jak se bránit v případě porušení práv spotřebitele. Žák si dokáže uvědomit rizika spojená s porušováním právních ustanovení a důsledky protiprávního jednání.
- Žák uvede základní informace o sociálních, právních a ekonomických otázkách rodinného života a rozlišuje postavení a role rodinných příslušníků, vyřizuje své osobní záležitosti včetně běžné komunikace s úřady; požádá v případě potřeby vhodným způsobem o radu.

- Žák dokáže rozeznávat nebezpečí ohrožení sociálně patologickými jevy, v krizových situacích využívá služby pomáhajících organizací.

V rámci poslední oblasti **Mezinárodní vztahy a globální svět** žáci splňují následující očekávané výstupy:

- Žák popíše vliv začlenění ČR do EU na každodenní život občanů.
- Žák je schopen uvést příklady práv občanů ČR v rámci EU i možných způsobů jejich uplatňování.
- Žák dokáže vyjmenovat některé významné mezinárodní organizace a společenství, k nimž má vztah ČR, posoudit jejich význam ve světovém dění a popsat výhody spolupráce mezi státy, včetně zajišťování obrany státu a účasti v zahraničních misích.
- Žák uvede příklady některých projevů globalizace, porovná jejich klady a zápory, uvede rovněž některé globální problémy současnosti, vyjádří na ně svůj osobní názor a popíše jejich hlavní příčiny i možné důsledky pro život lidstva.
- Žák objasní souvislosti globálních a lokálních problémů, uvede příklady možných projevů a způsobů řešení globálních problémů na lokální úrovni – v obci, regionu, uvede příklady mezinárodního terorismu a zaujme vlastní postoj ke způsobům jeho potírání. Žák dokáže objasnit roli ozbrojených sil ČR při zajišťování obrany státu a při řešení krizí nevojenského charakteru.

Žáci s podpůrnými opatřeními očekávané výstupy mají upravené následovně:

- Žák uvede příklady základních práv občanů ČR v rámci EU a způsoby jejich uplatňování, uvede některé významné mezinárodní organizace a společenství, k nimž má ČR vztah, a ví o výhodách spolupráce mezi státy, uvede příklady mezinárodního terorismu.⁹

⁹ Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání [online]. In: . [cit. 2020-03-20]. Dostupné z: http://www.nuv.cz/uploads/RVP_ZV_2016.pdf

2.2 Hravost jako cesta k naplnění klíčových kompetencí

Klíčové kompetence jsou obecně označovány jako soubor vědomostí, postojů, dovedností, hodnot a schopností, které jsou nezbytné jak pro osobní rozvoj, tak pro uplatnění každého člena společnosti. Jejich rozvíjení bývá zaměřeno v první řadě na tvorbu osobnosti. Nejsou koncepcí, která by byla primárně zaměřena pouze na vzdělávání. Průcha a kol. (2009) charakterizuje jako: *“soubor požadavků na vzdělávání, zahrnující podstatné vědomosti, dovednosti a schopnosti univerzálně použitelné v běžných pracovních a životních situacích, které nejsou vázána na jednotlivé předměty, nýbrž by měly být rozvíjeny jako součást obecného základu vzdělávání.”*¹⁰

V Rámcovém vzdělávacím programu pro základní vzdělávání v České republice nalezneme klíčové kompetence rozdělené do sedmi úrovní. Těchto úrovní by měli dosáhnout všichni žáci na konci základního vzdělávání. Mezi základní klíčové kompetence patří: kompetence k učení, kompetence k řešení problémů, kompetence komunikativní, kompetence sociální a personální, kompetence občanské, kompetence pracovní. V oblasti zájmového vzdělávání se přidává ještě jedna kompetence, a to kompetence k trávení volného času.

Hra při vyučovací hodině přináší rozvoj klíčových kompetencí u žáka. Žáci díky hře pracují ve skupině, spolupracují, řeší problémy a úkoly, často si musí rozvrhnout a načasovat svoji práci, procvičují a prohlubují slovní zásobu, jsou nuceni se srozumitelně, zřetelně a jasně vyjadřovat, učí se vhodným způsobem prosazovat svůj názor a umět ho obhájit. Mnohdy díky hře poznávají emoce spolužáků, pracují s nimi a snaží se tyto emoce vnímat a reagovat na ně. Hry mohou být zaměřeny na určitou vzdělávací oblast. Žáci prostřednictvím hry mohou rozvíjet prostorovou představivost, pravolevou orientaci, procvičovat matematické znalosti či znalosti jazykové. Hra při vyučování umožňuje osobnostní a sociální rozvoj žáků. Žáci se učí hovořit před skupinou dětí, být schopni vyjádřit svůj nesouhlas slušnou cestou, konstruktivně spolupracovat. Aktivizační metody a hry se při výuce využívají proto, aby vybavily žáky kompetencemi, které jim v budoucnosti pomohou vést plnohodnotný a spokojený život.

¹⁰ PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. Pedagogický slovník. 6. rozš. a aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2009. S 124.

V následujících řádcích si vybereme herní aktivitu, která bude zaměřena svým obsahem tak, aby jí bylo možné zařadit do hodin Občanské výchovy. Vyjmenujeme si kompetence, které si díky aktivitě žáci mohou osvojit. Následně zdůvodníme, proč si myslíme, že klíčová kompetence je splněna.

Karetní hra

Karetní hra, která je zaměřená na postřeh, na základní matematické znalosti, na herní strategii a na hru pod časovým tlakem, je pro děti vhodná především proto, že aktivně rozvíjí matematické znalosti, žáky motivuje a seberealizuje, zvyšuje sebevědomí a umožňuje relaxovat od běžných vyučovacích činností.

Rozvíjené kompetence: Kompetence k učení (děti musí řešit vhodnou strategii, aby mohly vyhrát, musí přemýšlet a své postupy jsou nuceni měnit i během hry), Kompetence k řešení problémů (děti objevují mnoho variant k řešení hry, pracují pod časovým stresem, učí se plánovat a předvídat kroky ostatních spoluhráčů), Kompetence sociální a personální (hra v dětech podněcuje sebedůvěru, děti se musí umět chovat vhodně ve skupině, musí ovládat své chování, hra také nutí respektovat ostatní spoluhráče, každý z hráčů musí hrát, aby karetní hra mohla pokračovat, dítě by mělo umět vytvářet příjemnou atmosféru ve skupině) a Kompetence občanská (dítě se musí vcítit do role prohrávajícího spoluhráče, vhodně ho motivovat tak, aby hrál dál a hra mohla pokračovat).

Hra zaměřená na předvádění

Hra může být zaměřená na předvádění ve skupině, herectví, kreslení či slovní popis v časovém stresu. Hráči jsou při hře rozděleni do týmů, které musejí spolupracovat.

Při této hře se rozvíjejí například tyto klíčové kompetence: Kompetence k trávení volného času (často u dětí tato aktivita rozvíjí i talentové schopnosti, rozvíjí také u dětí aktivní trávení volného času), Kompetence k učení (děti musí znát souvislosti při popisování slova či slovního spojení, žák je nucen vybrat takový způsob a metodu při řešení problému tak, aby vedla k výhře jeho týmu), Kompetence k řešení problémů (děti jsou nuceni promýšlet a také vhodně naplánovat svoje postupy při hře, pokud jeho družstvo neuhádne předváděné slovo, dítě nesmí nechat ihned odradit neúspěchem), Kompetence sociální a personální (děti opět musí ovládat své chování, hra v nich často velmi povzbuzuje sebedůvěru, hra pomáhá utvářet dobré vztahy i mimo skupinu, děti často o

předváděném slovu mluví mnohem déle než skončí hra, díky této hře se děti učí i vhodně diskutovat ve skupině, mnohdy se nechávají inspirovat jednáním druhých), Kompetence občanské (děti respektují chování a jednání druhých, mnohdy se vžívají do role předvádějícího), Kompetence komunikativní (děti musí co nejefektivněji využívat komunikační prostředky, musí umět porozumět i kreslenému obrazu, učí se používat vhodné komunikační prostředky v časovém stresu).

Vědomostní hra

Další aktivitou může být vědomostní hra zaměřená na znalosti o získaných poznacích a na správné a jednoznačné vyjadřování.

Při hře dochází k rozvíjení těchto klíčových kompetencí: Kompetence k trávení volného času (opět tato hra umožňuje pro děti relaxaci při hodině Občanské výchovy, děti při ní zažijí úspěch, vede ke zvyšování zdravého sebevědomí jedinců), Kompetence k učení (tato hra patří do her, které se zaměřují na celoživotní učení, děti musí umět věci také zařadit do souvislostí a musí umět využívat mezipředmětové vztahy, mnohdy vede hra také k pozitivnímu vztahu k učení, například když se v Dějepisu děti učí něco o tématu, které bylo v této hře, děti si na to mohou vzpomenout), Kompetence k řešení problémů (děti objevují více variant řešení, problémy řeší na základě vlastních vědomostí), Kompetence komunikativní (děti naslouchají díky této hře ostatním, musí umět vhodně formulovat své myšlenky, mnohdy díky této hře i objasňují svoje stanovisko a slušně argumentují), Kompetence sociální a personální (žáci opět pracují s ovládáním svého chování, respektují spoluhráče, navíc v této aktivitě i oceňují vědomosti spoluhráčů, mnohdy se v této aktivitě dostává na výsluní to dítě, které má velké znalosti, pro které je jindy terčem posměchu), Kompetence občanské (žáci by díky této hře měli kladně hodnotit tradice, kultury i historii České republiky, měli by nabýt pocit národní hrdosti) a Kompetence pracovní (děti se díky získaným vědomostem samostatně rozvíjí).

Hra zaměřená na obchodování

Jako další je vybrána hra zaměřená na obchodování. Žáci na základě komunikace s ostatními a herní strategie rozvíjejí nebo naopak přicházejí o svůj obchod. V žácích se tak přirozeně rozvíjí tzv. obchodní duch.

Při této hře u dětí dochází k naplnění těchto klíčových kompetencí: Kompetence k trávení volného času (opět při této aktivitě děti vhodně relaxují, dochází při hře k seberealizaci a často k zažití pocitu úspěchu), Kompetence k učení (děti jsou nuceni při této hře vybrat vhodnou strategii, musí umět dobře pracovat se získanými informacemi od spoluhráčů a zapamatovat si je), Kompetence k řešení problémů (děti pod časovým stresem řeší problémový úkol, řeší svoji strategii na základě problémů ostatních dětí, jsou nuceni objevovat více variant, jak vyřešit problémový úkol), Kompetence komunikativní (děti musí efektivně formulovat své myšlenky a rychle se vyjadřovat, aby došlo k rychlému a správnému obchodování mezi dětmi, děti se pro úspěch musí umět vhodně vložit do diskuse a přesvědčit ostatní, aby obchod provedli s ním), Kompetence sociální a personální (hra je opět zaměřena na ovládání a řízení vlastního chování, k utváření mezilidských vztahů, hra učí děti respektovat ostatní, měla by také vést k pochvale druhých) a Kompetence občanské (hra děti nutí přemýšlet o přesvědčování spoluhráčů, učí je se dobře rozmyslet a vhodně si zvolit).

Hra zaměřená na slovní vyjadřování

Jako poslední můžeme uvést hru zaměřenou na slovní vyjadřování. Jedná se o hry, které se hrají ve velmi krátkém časovém limitu. Tento druh hry přispívá k vhodnému slovnímu vyjadřování a rozvoji slovní zásoby.

Při takovéto hře jsou splněny tyto klíčové kompetence: Kompetence k trávení volného času (při hře znovu dítě zažije pocit zdatu, dochází k aktivnímu trávení volného času), Kompetence k učení (učí děti k celoživotnímu učení, tedy získat informace, umět je dobře využít a propojovat s ostatními informacemi z různých oblastí), Kompetence k řešení problémů (objevuje více variant řešení, učí se přizpůsobovat stresové situaci, v tomto případě stresové situaci vyvolané časovým stresem, děti se rozhodují s odpovědí díky vlastnímu úsudku), Kompetence komunikativní (dítě musí výstižně a zřetelně říci nahlas svoji myšlenku, musí umět naslouchat druhým, měl by umět přiměřeně reagovat na spolužáky), Kompetence sociální a personální (díky této zábavné hře se utváří vynikající mezilidské vztahy, děti opět musí řídit a korigovat svoje chování, dítě by mělo uznat správnou odpověď druhých), Kompetence občanská (dítě se vcítuje do role druhých, snaží se mnohdy pomáhat, reaguje na názory spolužáků a i když nesouhlasí, tak je dokáže uznávat) a také Kompetence pracovní (získané znalosti z různých vzdělávacích oblastí

dokáže vhodně zužitkovat a navíc při této aktivitě dochází u jedinců i k vlastnímu rozvoji).¹¹

2.3 Typologie her v OV

Existuje mnoho různých typologií her. Autoři odborných publikací z této oblasti rozdělují hry různě. Uvedeme si zde ty nejznámější rozdělení.

Didaktické hry je možné rozdělovat z různých hledisek:¹²

- Na základě doby trvání (dlouhodobé/ krátkodobé)
- Na základě místa, v němž se odehrávají
- Na základě druhu převažujících činností (intelektové/ pohybové)
- Na základě toho, co je hodnoceno (kvantita/ kvalita/ čas výkonu)
- Na základě hodnotitele (učitel/ žakovská porota)
- Na základě toho, kdo ji připravuje (učitel/ žáci/ jiné osoby)

Dále je možné hry dělit podle toho, v jaké fázi hodiny se odehrávají:

- Motivační - navození potřebné atmosféry
- Expoziční - nová látka
- Fixační - upevnění probrané látky
- Aplikační - využití v běžném životě
- Diagnostické- fáze kontroly

Další rozdělení uvádí Šikulová a Rytířová¹³:

- Interakční hry - zde mají své místo svobodné hry (s hračkami, stavebnicí), sportovní či skupinové hry, hry s pravidly, společenské hry, myšlenkové a strategické hry, učební hry.
- Simulační hry - hraní rolí, řešení případů, konfliktní hry, hraní s loutkami
- Scénické hry

¹¹ VODIČKA, J., VODIČKOVÁ, I. *Rozvoj klíčových kompetencí hrou*, s. 4-55

¹² VALIŠOVÁ, A., KASÍKOVÁ, H. a kol. *Pedagogika pro učitele*. 1. Vyd. Praha: Grada, 2007, s. 207.

¹³ ŠIKULOVÁ, R., RYTÍŘOVÁ, V. *Pohádkové příběhy k zábavě i k učení*. Praha: Grada Publishing a.s., 2006, s. 21- 22.

Dále uvádí následující rozdělení her¹⁴:

- Hry pro rozvoj smyslového vnímání
- Intelektuální hry- pro rozvoj paměti, pohotovosti, pozornosti
- Hry k rozvoji řeči- zaměřené na rozvoj artikulace nebo slovní zásoby
- Hry k rozlišování hlásek a písmen
- Hry se slovy
- Hry pro kontrolu paměti

Hry lze rozdělit podle funkce, které plní v rámci vyučování ¹⁵a to např.:

- Instrumentální - hraje instrumentem při rozvoji poznávacích procesů a formování dovedností
- Diagnostickou - hra jako prostředek diagnózy a autodiagnózy
- Existenciální - hra je prostředkem rozvoje vnímavosti, uvolňování zábran tvořivosti, rozvíjení lidského potenciálu, řešení komunikačních problémů skupiny

V hodinách občanské výchovy je možné využít různých typů a variant didaktických her, od kvízu, křížovky, slovního fotbalu apod. Zde jsou uvedeny dvě základní kategorie, do kterých můžeme hry třídit:

- **Soutěživé hry**- vhodné ve třídě, kterou učitel už zná. Musí si ale u žáků nejdříve vypěstovat jisté dodržování pravidel, respektování se navzájem, schopnost naslouchat ostatním a nekriticky akceptovat jejich názory, spolupracovat, rozdělovat si úkoly, neposmívat se druhým za jejich neúspěchy, umět uznat porážku jako součást pravidel hry a možnost sám sebe posoudit, uvědomit si své chyby a poučit se z nich tak, “abych v příští hře byl vítězem zase já“ (tzn. nebrat porážku jako selhání svých schopností, znalostí a dovedností a předcházet tak pocitu méněcennosti, který se u žáků může

¹⁴ ŠIKULOVÁ, R., RYTÍŘOVÁ, V. Pohádkové příběhy k zábavě i k učení. Praha: Grada Publishing a.s., 2006, s.22.

¹⁵ SOCHOROVÁ, L. Didaktická hra a její význam ve vyučování. [online]. 2011. [cit. 17-01-2020]

projevit, pakliže výše zmíněné zásady nebudou dodržovat a respektovat). V občanské výchově může jít o soutěž mezi skupinami žáků, kteří soutěží ve znalostech různých obcí, měst, vlastního bydliště, nebo v pravidlech slušného chování apod.

- **Kooperativní hry**- hry sdílení, spolupráce, přijetí- jsou vytvořeny tak, že každý vyhrává, nikdo neprohraje, žáci si hrají s ostatními, ne proti nim. Jde o hry, v nichž se hráči snaží o jeden společný, všemi chtěný cíl. Mimo přinášení radosti by tyto hry měly sloužit k tomu, aby se jejich účastníci učili pozitivnímu vědomí o sobě, druhých, o světě. Je zde vyloučen strach ze selhání a pocit selhání. Upevňují důvěru v sebe jako hodnotné lidské bytosti, podporují sebezpřijetí, a to u všech žáků, neboť všichni jsou vítězi svého druhu. Zahrnují sdílenou radost a spolu s ní výzvu, stimulaci k aktivitě, a to úspěšné, která je reflektována v hodnocení a sebehodnocení. Žáci si sami hlídají pravidla a chování, bezpečnost hry. Ideální např. pro tyto hry, kde se mají žáci učit soužití s minoritami (např. sestavit družstvo z různých žáků, co se týče etnika, pokud jsou v třídě), o problematice diskriminace apod.

V současné době se do výuky zařazují také počítačové hry nebo hry, které využívají počítačovou techniku. Pro občanskou výchovu je možné využít i klasickou a velmi oblíbenou počítačovou hru Minecraft. Minecraft představuje „pískoviště“, kde je možné z různých typů kostek zhotovit téměř cokoli - krajinu, město či celou zemi. V Německu se Minecraft využívá například v projektu Férové město. Rovněž lze zmínit pro inspiraci německou aplikaci Actionbound, která umožňuje vytvořit interaktivní učební proces a jít postupně po jednotlivých úkolech či místech. Tyto „boundy“ pak mohou žáci s tabletem nebo chytrým telefonem v ruce postupně procházet, plnit různé úkoly, zodpovídat otázky a tím se učit nové znalosti či dovednosti. V Česku vznikla typově podobná hra Kód Salomon, která seznamuje s historií města Ostravy.

2.4 Nejčastěji aplikované hry v OV

V této kapitole budou uvedeny hry, které jsou nejčastěji aplikovány v hodinách občanské výchovy. Bude zde uveden jejich základní popis a postupy nutné k zajištění jejich efektivního využití. Nejčastěji jsou učiteli využívány všeobecně známé a mnohdy dokonce velmi oblíbené křížovky či jejich variace, kam můžeme zařadit i různé typy doplňovaček, osmismerek a kvízů. Tyto didaktické hry jsou nepochybně všestranné a využitelné u většiny vyučovaných témat. Jejich časté používání však s sebou nese i velké riziko zevšednění u žáků a tím pak i následné minutí účinkem. Ačkoliv se skutečně jedná o zcela univerzální hry, neměly by se stát pro žáky rutinou, podobně jako jakékoliv jiné hry.

2.4.1 Brainstorming

Tato metoda je časově nenáročná (cca 5 minut) a je zaměřená na rozvíjení komunikačních kompetencí a rovněž i kompetencí k učení a k řešení problémů. Často bývá zařazována na začátek vyučovací jednotky, aby učitel zjistil, jaké znalosti o konkrétním tématu již žáci mají. Brainstorming však lze pohodlně zařadit i na konec vyučování, jakožto opakování či případnou fixaci učiva. Je to činnost jednoduchá, a co se týče přípravy učitele a organizace velmi nenáročná. Navozené téma by nemělo být široké, aby se předešlo sprše nápadů a třeba i odklonění od tématu.

Učitel je v roli zapisovatele, to znamená, že pouze zapisuje nápady žáků na tabuli a samozřejmě i v roli kontrolora, aby se mohl vyjádřit každý. Během zapisování by rozhodně neměl nápady žáků kritizovat.

2.4.2 Volné psaní

Velmi podobná metoda jako brainstorming je **volné psaní**. Zde žáci dostanou za úkol během určeného časového limitu napsat na papír všechny svoje nápady. Zásadní na této hře je, aby žáci nepsali pouhá hesla či body, ale aby používali souvislé věty. Po ukončení časové dotace mají žáci možnost prezentovat své poznámky. Může se stát, že někteří toto odmítnou. Pokud nastane tato situace, není potřeba, aby své myšlenky žák sdílel s ostatními, protože už jen to, že je napsal a zamyslel se nad tím, splnilo částečně cíl aktivity. Případně může být učitel nápomocen tak, že nabídne žákovi poznámky přečíst sám.

2.4.3 Dramatizace, hraní rolí

V případě této aktivity na sebe žáci přebírají určité role či ztvárňují jisté situace. Učitel by před využitím těchto her měl důkladně promyslet, jaké situace by ze hry mohly vyvstat a zároveň zvážit zařazení dramatizace a hraní rolí do konkrétního tématu. Ne vždy je totiž vhodné volit tyto hry, zvláště pak pokud jsou ve třídním kolektivu problémy či se jedná o citlivé téma vzhledem k některému žákovi. Mnohdy totiž jejich neobratným zařazením do tématu může dojít k duševnímu zranění některého z žáků. Pokud si situaci ve třídě učitel není jist, je dobré se vyhnout např. tématu Rodina (situace v rodině) nebo tématu Šikana. V některých případech však právě tyto hry mohou pomoci ke zlepšení. Je však lepší, když aktivity zaměřené na citlivá témata, realizuje učitel vyškolený v této oblasti nebo jsou realizovány externí organizací, která se zaměřuje na prevenci ve školách.

2.4.4 Řízená diskuse

Řízená diskuse je jednoduchá na přípravu, což se však rozhodně nedá tvrdit o jejím správném vedení a hlavně udržení. To má v kompetenci vždy moderátor, kterým by měl být v nejlepším případě učitel. Před začátkem diskuse je vždy dobré navodit téma, které odpovídá jak věku žáků, tak i jejich znalostem.

Možnosti navození tématu jsou různé. Vhodným způsobem je například puštění krátkého videa, aby bylo zaručeno, že mají žáci o tématu dostatek potřebných informací. Lze tak ale i dobře navázat třeba na exkurzi. V průběhu diskuse by se mělo dbát na striktní dodržování tématu, stejně jako i domluvených pravidel. Pokud si žáci začnou skákat do řeči, křičet na sebe apod. musí je moderátor usměrnit, jinak to celé pozbývá na významu. Stejně jako udržení diskuse je i její hodnocení náročné. Učitel by měl předem vědět, co přesně chce hodnotit. Jestli to bude zapojení žáků, schopnost komunikace či zájem o téma. V tomto případě je dobré si v průběhu diskuse dělat poznámky.

2.4.5 Přiřazovací hry

Tyto hry se těší velké oblibě jak u žáků, tak u pedagogů, ačkoli z hlediska přípravy nepatří zrovna mezi ty nejméně časově náročné. Před zařazením těchto her je nutné, aby učitel důkladně rozmyslel, zda žáci budou pracovat ve skupinách či jako jednotlivci. Musí mít připravený dostatek materiálu např. kartiček. Přiřazovací hry se dají velmi dobře

používat ve všech ročnících druhého stupně základních škol a není výjimkou jejich využití i na prvním stupni. Samotná hra spočívá ve správném přiřazování dvou nebo více kartiček, nebo výrazů, citátů apod. Pro bližší vysvětlení uvádím příklad:

V hodině občanské výchovy dostane každá dvojice/ skupina žáků tři soubory kartiček. Na pěti kartičkách jsou jména známých osobností (vědci, vynálezci, spisovatelé...) naší vlasti, na dalších kartičkách je na výběr z jejich povolání a na dalších pěti pak najdou známá literární díla, vynálezy či výrobky. Úkolem žáků, je v časovém limitu správně přiřadit co nejvíce kartiček ale pozor, pouze úplné sady se počítají za správný výsledek. (tabulka č. 1)

Např.

Leoš Janáček	Hudební skladatel	Její Pastorkyňa
Josef Ressel	vynálezce	Lodní šroub
J. G. Mendel	přírodovědec	genetika

3 SOUBOR HER

V této části diplomové práce budou představeny didaktické hry vhodné pro předmět Občanská výchova. Představeny budou konkrétní hry, jejichž cílem je mimo jiné motivace žáků ale i hry vhodné pro opakování probraného učiva. Všechny hry jsou zde pro lepší orientaci rozděleny podle jejich typů. Náměty na všechny hry, které zde budou vyloženy, jsou převzaty z odborné literatury a z učebnic určených pro výuku Občanské výchovy. Všechny hry jsou zde přiřazeny do skupin podle zaměření a kromě popisu jejich průběhu je uváděno místo, kde se dá hra použít, přibližná časová náročnost a potřebné pomůcky.

3.1 Hry pro zahřátí

Na začátek je vhodné zmínit tzv. rozehrívací hry, které nebývají hojně využívány zejména proto, že nejsou nikterak tematicky zaměřeny. Netěší se velké oblibě pedagogů také pro nedostatek času. Většina učitelů totiž bývá vedena ke zvládnutí velkého množství učiva za málo času i za cenu demotivace. Rozehrívacích her je nepřehledné množství. Zde však uvádím pouze hry mnou nejvíce osvědčené.

3.1.1 Zvedání ruky

Jde o hru, která je velmi nenáročná na přípravu i provedení, která nemusí trvat déle než tři minuty a kdy má učitel příležitost zjistit v jakém rozpoložení žáci jsou.

Pomůcky: -

Čas: cca 3 minuty

Místo: třída

Možnosti: jednotlivci

Průběh:

Stačí jen vyzvat žáky aby: „zvedli ruku ti, kteří se necítí dobře nebo jsou unavení“. To znamená, že kdo nechá ruku dole, se cítí svěže a „kdo zvedne jen dva prsty, není unavený ale ani v úplné pohodě“. Touto hrou má pedagog skvělou příležitost k tomu, aby po zjištění mohl případně upravit plánované aktivity nebo i téma. Při hraní dochází k rozvíjení všech klíčových kompetencí.

3.1.2 Sedm buditelů

Buditelé slouží především pro osvojení koncentrace, dodržování pravidel a schopnost kooperace.

Pomůcky: -

Čas: dle počtu žáků, obvykle 10 minut

Místo: třída

Možnosti: jednotlivci

Průběh:

Žáci sedí v kruhu se zavřenýma očima a učitel nenápadně (dotekem) určí sedm žáků, kteří se stávají buditeli a odchází z kruhu. Ti pak mají za úkol určit vždy jednoho, který se vrátí do kruhu a vzbudí poklepáním na rameno nebo jiným dotykem jednoho ze sedících žáků. Ten však nesmí až do výzvy učitele otevřít oči. Když výzva zazní, všichni můžou oči otevřít a ten, který byl probuzen, hádá, kdo z buditelů ho probudil.

Nesmírně důležité je zde striktní dodržování pravidel, zejména toho, že oči se smí otevřít, až když k tomu žáci dostanou pokyn, jinak hra ztrácí význam.

3.1.3 Kolínka

Mnou i žáky velmi oblíbená hra, která má všestranné využití a dá se aplikovat na začátek hodiny a je vhodná i do fáze opakovací.

Pomůcky: -

Čas: 3- 5 minut

Místo: třída

Možnosti: jednotlivci

Průběh:

Všichni žáci si stoupnou a učitel je vyzve, aby se pohupovali v kolenou pouze ti, kteří souhlasí s nějakým výrokem. Dá se tak velmi snadno zjistit, co si žáci zapamatovali buď z předešlé hodiny, nebo přímo z nově probrané látky.

3.1.4 Myslím si věc

Velmi zábavná hra nenáročná na přípravu, vhodná hlavně pro „probuzení“.

Pomůcky: -

Čas: 5 minut

Místo: třída

Možnosti: jednotlivci

Průběh:

Jeden z žáků přistoupí k tabuli a musí myslet na jednu věc, která by měla v tu chvíli být v místnosti. Aby žák nemohl v průběhu hry svou myšlenku dle potřeby měnit, sdělí ji šepem nebo písemnou formou učiteli. Ostatním spolužákům napoví pouze počátečním písmenem, ti musí pomocí pokládáním otázek typu: „je to červené?“ přijít na to, na co žák myslí. Tato hra se dá hrát v mnoha variantách, jako např. myslím si **povolání**, myslím si **zvíře** apod.

3.1.5 Máš minutu

Zábavná, soutěživá hra na zahřátí, která se u žáků těší velké oblibě a při které mají žáci nejen možnost „aktivizovat hlavu“ ale i procvičit postřeh, pozornost a paměť.

Pomůcky: 10 různých věcí

Čas: 3- 5 minut

Místo: třída

Možnosti: jednotlivci

Průběh:

Učitel připraví deset různých věcí např.: sešit, mobil, plakát, zelenou pastelku, hrnek, lžičku, bankovku či minci a lego panáčka. Všechny věci jsou přikryté, aby je žáci neviděli. Pak řekne žákům, že mají za úkol si věci za jednu minutu prohlédnout a zapamatovat. Po skončení limitu musí žáci na připravený papír napsat co nejvíce věcí. Hodnotí se počet správně zapamatovaných věcí a čas vybavení.

Pozn.: Zde se opět můžeme setkat s více variantami hry. Věci, které jsou pro zapamatování, nemusí být fyzicky přítomné, stačí je napsat na tabuli, aby si je žáci přečetli. Další variantou je předměty nadepsat na kartičky, rozmístit je viditelně po třídě a žáky nechat volně po místnosti volně pohybovat a kartičky hledat a číst. V tomto případě je však žádoucí ponechat delší časový interval na zapamatování.

3.2 Hry k posílení motivace

Správná motivace k činnosti žáků je zcela neodmyslitelnou součástí vzdělávacího procesu. Dokonce i první část vyučovací jednotky by rozhodně měla patřit právě motivaci. Samotný název tématu hodiny se totiž na první pohled může zdát žákům nezajímavý, nudný a od toho se pak odráží i jejich zájem o dané téma i jejich aktivita. V tuto chvíli se pedagog musí postarat o to, aby i tato hodina byla ze strany žáků produktivní a hlavně o naplnění všech výukových cílů, třeba právě pomocí her. Většinu níže uvedených her této kapitoly je možné velmi dobře a jednoduše využít i do fixační části vyučovací jednotky.

3.2.1 Abeceda

Tato hra je obdobou známého brainstormingu, jen je pro učitele náročnější na přípravu. Je použitelná pro jednotlivce i pro skupiny, to však musí být předem určeno.

Pomůcky: pracovní listy s abecedou

Čas: 10 minut

Místo: třída

Možnosti: jednotlivci/ skupiny

Průběh:

Učitel žákům sdělí téma a rozdá jim pracovní listy s kolonkami, které obsahují všechna písmena abecedy. Jejich úkolem je ke každému z písmen napsat cokoliv, co se daného tématu týká. Nejrychlejší může prezentovat své výsledky, které učitel postupně píše na tabuli a ostatní žáci mohou porovnat se svými, případně přidat své. Následně se o tématu může rozvést debata.

Pozn.: Pokud to prostor třídy dovolí, je dobré ho využít ke skupinové práci, kdy každá skupina žáků je v jiné části třídy a na abecedě pracují společně a pak i společně prezentují. Lépe se tak rozvíjí komunikativní, pracovní a sociální klíčové kompetence. V případě skupinové práce je také dobré použít abecedu celou, kdežto u jednotlivců je z důvodu času lepší rozdat listy s omezeným počtem písmen.

3.2.2 Květinka

Velmi jednoduchá hra, která je zábavná a zároveň nenáročná na přípravu i čas.

Pomůcky: psací potřeby, volné listy papíru/ papíry s předkreslenou květinou

Místo: třída

Čas: 10 minut

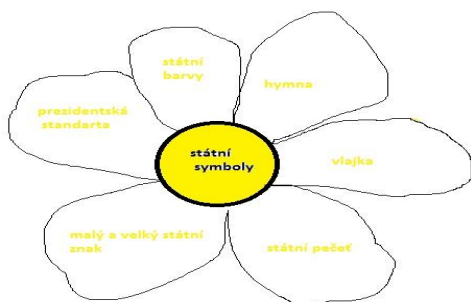
Možnosti: jednotlivci/ skupiny

Průběh:

Učitel rozdává žákům listy papíru a vyzve je, aby do středu květu napsali zadané téma. Následující úkol je jednoduchý. „ do okvětních lístků vepište vše, co k danému tématu patří.“ Výsledkem je obvykle základ myšlenkové mapy, se kterou se pak může dále pracovat.

Pozn.: Ve vyšších ročnících druhého stupně základních škol je možné rozdat žákům volné listy papíru a nechat je, aby si nakreslili květinu podle svých představ, což rozhodně nedoporučuji v ročnících nižších, jelikož by velká část určeného času mohla padnout na rozmýšlení jakou květinu nakreslit. (obrázek č. 1)

Příklad:



3.2.3 Míčkováná

Skupinová hra, která pro žáky není složitá a vyznačuje se svou jednoduchostí i co se přípravy, organizace a hodnocení týká. Dochází při ní k naplňování komunikačních klíčových kompetencí i kompetencí k učení.

Pomůcky: tabule a křída

Místo: třída

Čas: 5- 10 minut (podle tématu)

Možnosti: pouze skupina

Průběh:

Při této hře se skupinou stává celá třída. Učitel pouze sdělí téma, které napíše na tabuli a následně vyzve žáky, aby si všichni stoupli a jeden po druhém (v řadách) mluvili o daném tématu. Kdo mluví, drží v ruce míček a až když domluví, podá ho spolužákovi vedle něj. Není nutné používat celé věty, stačí hesla, která učitel může, ale nemusí na tabuli zapisovat. Nemusí nutně mluvit všichni. Pokud některý z žáků nechce k tématu nic říct, pouze podá míček dalšímu.

Pozn.: Žáky bychom k mluvení v žádném případě neměli nutit ale pozor, aby se to nezvrhlo k tomu, že kvůli tomu nechce mluvit nikdo.

3.2.4 Co se hodí

Hra využitelná téměř do každého tématu, odvíjející se od nutných znalostí předešlé hodiny nebo alespoň základních znalostí tématu stávajícího. Jelikož jde o hru skupinovou, je zajištěno rozvíjení komunikačních klíčových kompetencí stejně jako pracovních i personálních a sociálních kompetencí hlavně kvůli nutnosti intenzivní týmové spolupráce. Rovněž dochází k rozvíjení kompetencí k řešení problému.

Pomůcky: sady kartiček

Místo: třída

Čas: odvíjí se od šíře tématu, obvykle 5- 8 minut

Možnosti: skupiny

Průběh:

Učitel žáky rozdělí do skupin a rozdá jim sady kartiček. V jedné sadě žáci naleznou otázky/ úkoly a v sadě druhé odpovědi/ řešení úkolů. Úkolem žáků je přiřazovat správná řešení k zadaným otázkám a úkolům. Své výsledky pak mají možnost prezentovat před ostatními.

Pozn.: Všechny skupiny můžou dostat buď totožné, nebo jiné sady kartiček. Je vhodné na začátku hry nechat skupinky žáků „uhnízdit“ kdekoliv ve třídě, rozhodně nemusí zůstat v lavicích. Počty kartiček v sadách lze zúžit či rozšířit dle aktuální potřeby, proto se dá tato hra využít jak na začátku hodiny, jako motivační, tak i do zbylých částí.

3.2.5 Počítej s tím!

Hra, jejíž název se může zdát zavádějící, se skvěle hodí do tématu Příjmy a výdaje.

Pomůcky: sady fiktivních peněz, kartičky s věcmi ke koupi

Místo: třída

Čas: cca 15 minut

Možnosti: skupiny

Průběh:

Žáky je dobré na začátku hry rozdělit do skupin (ideálně po čtyřech až pěti-dle možností) a oznámit jim, že od této chvíle jsou rodina. Následuje rozdání „peněz“ (postačí papírky s nadepsanou hodnotou, nebo fiktivní peníze např. z dostihů a sázek.) Pak učitel ještě rozdá skupinám sadu kartiček, na kterých jsou vypsány částky a životně důležité položky (nájemné, jídlo, léky, oblečení, poplatky za telefon, benzín), tak položky méně důležité (sušenky, brambůrky, kino, kadeřnice, lunapark, pivo, kosmetika....)

Úkolem žáků je vyjít s určitým finančním obnosem „celý měsíc“, důkladně zvážit, za co peníze utratí, svá rozhodnutí odůvodnit a porovnat důležité položky od nedůležitých a podle toho s penězi naložit. Stejně dobře hra může dopomoci k uvědomění, jaké výdaje každá rodina má. Při této hře dochází k rozvíjení personálních a sociálních klíčových kompetencí, stejně jako kompetencí k řešení problémů.

3.2.6 Příjmy a výdaje

Cílem této hry je objasnění hospodaření s rodinným rozpočtem, vysvětlení a řazení jednotlivých položek. Realizuje se skupinově, formou zapisování nápadů, čímž vznikne myšlenková mapa, se kterou se pak může dále pracovat.

Pomůcky: psací potřeby, pastelky, fixy, archy papíru/ čtvrtky

Místo: třída

Čas: 20 minut

Možnosti: skupiny

Průběh:

Učitel rozdělí třídu do dvou, nejlépe však do čtyř skupin, kterým rozdá i volné papíry nebo čtvrtky. Dvě skupiny dostanou téma příjmy a zbylé dvě mají téma výdaje, jež musí velkým písmem napsat do středu papíru. Následně pak skupiny pracují na zapisování položek patřících do příslušných skupin a podskupin. Svoje výsledky pak skupina vyvěsí pomocí magnetů na tabuli a o jejich výsledné mapě hovoří s ostatními žáky a své položky případně obhajují.

Pozn.: tato hra se dá využít i pro jednotlivce. Stává se pak časově náročnější, hlavně díky konečné prezentaci a obhajobě svých výsledků.

Tyto mapy mohou pak sloužit i jako obrazy, které zůstanou ve třídě jakožto prezentace žákovské práce.

3.3 Řešení úkolů

3.3.1 Specialisté

Jedná se o hru, která je využitelná v terénu.

Pomůcky: psací potřeby, zápisníky

Místo: výlet/ vycházka

Čas: podle délky trasy

Možnosti: menší skupiny (ideálně dvojice)

Průběh:

V průběhu procházky, nebo na výletě, kdy si žáci mají za úkol pečlivě zapisovat všechny podněty, které jim přijdou ke sdělenému tématu důležité. Například: Dům číslo 34 v Ječné ulici je osazen pamětní deskou J. A. Komenského apod. Učitel záměrně provádí žáky po místech, kde se podobné záležitosti hojněji vyskytují. Žáci musí „mít oči na stopkách“, aby přehlédli co nejméně zajímavostí.

Na konci vycházky/ výletu dochází k pokládání otázek ze strany učitele. Otázky typu: „Bylo něco zajímavého v Ječné ulici“? Samozřejmě může se ptát i na místa, kde nic nebylo. Žáci si tak procvičují postřeh a vnímání.

3.3.2 Geodeti

Další zajímavá didaktická hra, využitelná do mnoha předmětů.

Pomůcky: psací potřeby, zápisníky

Místo: třída

Čas: 25 minut

Možnosti: jednotlivci

Průběh:

Žáci mají za úkol vytvořit/ nakreslit mapu jejich obce/města. Tomuto zadání by mohla v ideálním případě předcházet vycházka. Nemusí se nutně jednat o celou obec, stačí její část, která je centrální, nebo něčím zajímavá. Využitelná je například do tématu Naše obec.

Pozn.: Hru je možné využít i jako třídní projekt- v tom případě je však nutná delší časová dotace a domácí příprava formou fotografií apod.

Výtvary žáků je možno vystavit pro informovanost rodičů.

3.3.3 Puzzle

Skládání puzzle bývá oblíbené napříč věkovými kategoriemi. Zde však nejde o obyčejné skládání obrázku podle předlohy.

Pomůcky: psací potřeby, puzzle

Místo: třída

Čas: 20- 25 minut

Možnosti: skupiny

Průběh:

Učitel si připraví listy se zadáním úkolu, které posléze různě rozstříhá. Žáci učitelem předem rozdělení do skupin musí nejprve složit zadání, pak rozluštěné úkoly plní.

Pozn.: Časová náročnost hry se může měnit podle množství zadaných úkolů v puzzle provedení.

3.3.4 Štafetové pexeso

Zábavná aktivizující hra pro skupiny neskrývá žádná úskalí. Není náročná na přípravu ani na vysvětlení pravidel, jelikož obě hry, ze kterých je štafetové pexeso složeno jsou žákům dobře známy.

Pomůcky: pexeso (několik sad)

Místo: třída

Čas: do 15 minut

Možnosti: skupiny

Průběh:

Žáci ve skupinách stojí v zástupu a postupně vybíhají k připraveným, rozloženým pexesům. Pokud žák nenajde shodnou dvojici, otáčí kartičky zpátky na rub a běží zpět ke skupině, plácne do ruky dalšího žáka stojícího v řadě a zařadí se na konec fronty. „Plácnutý“ vybíhá k pexesu a snaží se najít shodnou dvojici. Vyhrává ta skupina, která nejdříve najde všechny dvojice obrázků.

Pozn.: Pokud nemáme pexeso s obrázky k zadanému tématu, může se hra použít i jako zahřívací.

3.4 Hry pro opakování či fixaci

3.4.1 Výstavka

Je jednoduchá a zábavná aktivita pro celou třídu, kdy formou tvorby posterů či vlastních výrobků žáků slouží k aktivnímu opakování učiva. Jedná se o skupinovou formu práce, kdy žáci prezentují vlastní poznatky, nebo výrobky na zadané téma ostatním spolužákům. Všechny skupiny mají zadáno stejné téma, na kterém pracují společnými silami. Jejich výsledky je pak možné porovnat a hlavně vystavit.

3.4.2 Televizní soutěže

Každý žák se učí rychleji a efektivněji v případě, když je vyučování zábavné. Sem patří mimo jiné i hry, které jsou variacemi soutěžních her známých z televizních obrazovek. Jedná se o nesmrtelný AZ- Kvíz, Chcete být milionářem, Riskuj, O poklad Anežky České.

Protože se jedná o velmi známou hru, domnívám se, že není třeba je nijak blíže specifikovat či dokonce vysvětlovat. Tyto soutěže je možné podle D. Sitné (2013) využít i jako celoroční projekt a body z něj můžou posloužit jako podklad pro hodnocení žáků¹⁶.

3.4.3 Hádej, kdo jsem

Hra, která se dá použít ve všech ročnících druhého stupně základní školy, sloužící téměř výhradně pro opakování a pro diagnostiku probraného učiva.

Pomůcky: kartičky s osobnostmi

Místo: třída

Čas: 5- 10 minut

Možnosti: skupiny

Průběh:

Na začátku hry je nutné žáky rozdělit do skupin (dle celkového počtu) ideálně tak, aby v každé skupině bylo 5 žáků. Skupiny soutěží proti sobě.

¹⁶ SITNÁ, D., Metody aktivního vyučování. Praha: Portál, 2013, s. 131

Učitel podá kartičku s osobností pouze jedné skupině, kdy si všichni musí přečíst, o koho jde. Žáci druhé skupiny se v daném časovém limitu postupně střídají v pokládání otázek, na které jim žáci první skupiny musí pravdivě odpovídat. Mělo by je to dostat ke správnému výsledku. Když čas na otázky vyprší, mají žáci, kteří hádali ještě minutu na to, aby se dohodli, o koho jde. Pokud odpověď není správná, body získá první skupina. Poté se jejich role obrací a odpovídají na otázky oni.

Pozn.: Ideální počet skupin jsou tři. V případě, že je ve třídě hodně žáků, můžeme buď upravit počty ve skupinách, nebo počet skupin samotných. V tomto případě se hra stává lehce složitější na organizaci, jelikož žáci skupin, které momentálně nesoutěží, se stávají diváky a je nutné, aby zachovali klid a nerušili soutěžící.

3.4.4 Doplnovačka aneb Kdo je kdo?

Tato hra se dá využít například do tématu rodina.

Pomůcky: pracovní listy

Místo: třída

Čas: 5 minut

Možnosti: jednotlivci

Průběh:

Na začátku hry učitel rozdá pracovní listy, kde jsou připravené kolonky s otázkami. Úkolem žáků je doplnit co nejvíce kolonek. (tabulka č. 2, 3)

Příklad 1:

Téma rodina

Matka mého otce je moje	
Dcera mého bratra je moje	
Syn mého strýce je můj	
Matka mojí sestřenice je moje	
Manžel mojí dcery je můj	

Příklad 2:

Téma povolání

	Staví domy
	Šije oblečení
	Opravuje auta
	Holí vousy
	Léčí zvířata

3.4.5 Hra na učitele

Do role učitele se mohou dostat žáci touto jednoduchou hrou, která spočívá v opravě textu.

Pomůcky: pracovní listy s textem

Místo: třída

Čas: 5- 10 minut

Možnosti: jednotlivci

Průběh:

Žáci mají za úkol přečíst text, který obdrželi od učitele a rozhodnout, zda jsou všechny informace v něm pravdivé. Pokud tomu tak není, musí nesrovnalosti v textu opravit. (schéma č. 1)

Příklad:

Česká republika je demokratický stát, kde volební právo mají pouze muži starší 25let a mají vysokoškolské vzdělání. Hlavou státu je prezident, který je volen na šestileté volební období Poslaneckou sněmovnou. V poslanecké sněmovně je 100 poslanců volených na dva roky. Poslanci se schází pravidelně jednou týdně a vymýšlí nové zákony, které předkládají ministrům ke schválení. Další částí parlamentu je senát, který je tvořen ze 42 senátorů. To jsou muži mladší 42 let, kteří jsou voleni vždy na tři roky.

3.5 Ostatní didaktické hry

3.5.1 Přesmyčky

Jednoduchá, oblíbená hra, která není náročná na přípravu ani na čas. Dá se využít téměř do každého tématu, pro jednotlivce i jako soutěž pro skupiny. Skvěle použitelná zejména pro fixaci a opakování.

Pomůcky: pracovní listy/ tabule a křída

Místo: třída

Čas: 5- 10 minut

Možnosti: jednotlivci/ skupiny

Průběh:

K této hře postačí volné papíry a trocha fantazie učitele, který přehází písmenka pojmů, které chce zopakovat a žákům zadá, aby je poskládaly správně.

Pozn.: Můžeme zadat časový limit. (tabulka č. 4)

Příklad:

BOLENÍV STÍLEK	(volební lístek)
ČILOV	(volič)
LEVONÍB NARU	(volební urna)

3.5.2 Spojovačka

Pomůcky: pracovní listy, psací potřeby, pastelky

Místo: třída

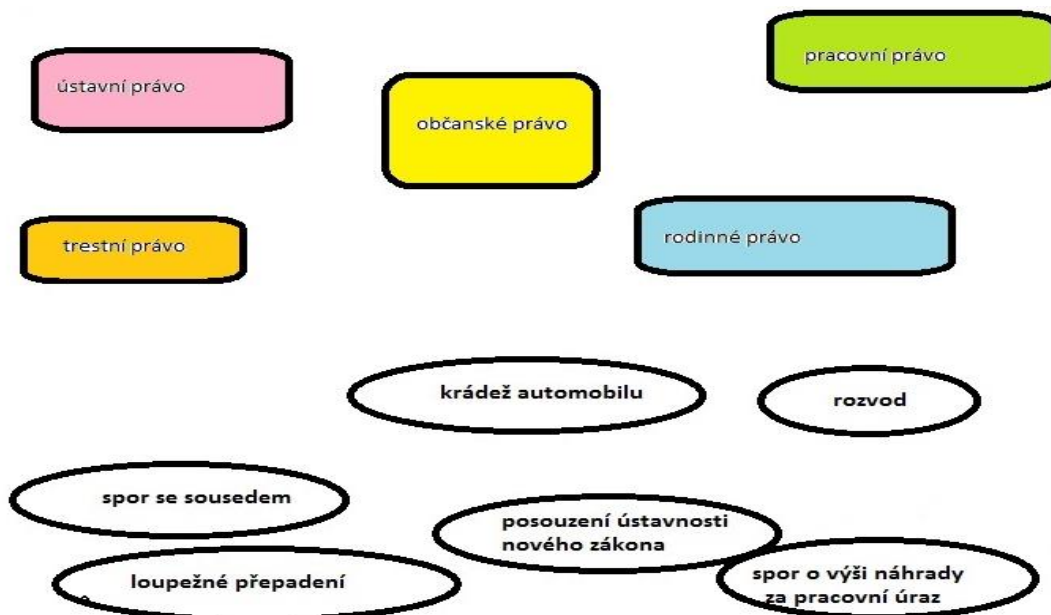
Čas: 3- 5 minut

Možnosti: jednotlivci

Průběh:

K této hře je potřeba mít připravené papíry s pojmy, které žáci dle vlastního uvážení spojují, ať už čarami, čísly, nebo vybarvováním. Učitel pouze zadá žákům, aby k sobě přiřadily ty pojmy, které k sobě rozhodně patří. (schéma č. 2)

Vybarvi bubliny příslušnou barvou podle toho, o jaké právo se jedná:



3.5.3 Žák učitel

Tuto hru je lepší aplikovat spíše ve vyšších ročnících druhého stupně základní školy, ačkoliv párkrát jsem ji úspěšně aplikovala i v 5. ročníku.

Pomůcky: -

Místo: třída

Čas: 15- 35 minut

Možnosti: jednotlivci

Průběh:

Učitel, nejlépe na začátku vyučovací hodiny sdělí téma a vymění si svou roli s některým ze žáků. Ten má pak možnost, řídit hodinu (část hodiny). Učitel si sedne na

jeho místo a vžije se do role žáka. Všichni žáci ve třídě musí nového pana učitele/ učitelku brát tak, jako by před nimi stál skutečný učitel.

Reálný učitel by však měl dbát na to, aby se tato hra nezvrhla někam, kam to není žádoucí. Neměl by však do výuky nijak zasahovat. Žáci tak mají možnost si na vlastní kůži vyzkoušet roli učitele.

Pozn.: Další možností je oznámit tuto hru alespoň den dopředu a to s určením náhradního učitele a tématem, které si žák musí připravit.

4 Výuka a pilotáž

4.1 Charakteristika škol

Základní škola Slabce

Škola se nachází v centru obce Slabce. Patří mezi nejstarší školy v Čechách- učilo se zde už ve 12. Století. Zprvu se vyučovalo pouze v jedné třídě, později byla škola rozšířena. Definitivní podobu budova školy získala až v roce 1989 a to přístavbou nové budovy, která je momentálně jako jediná k výuce aktivně využívána. Ve staré budově je pouze tělocvična, administrativní zázemí pro vedení školy a sklad.

Tato škola je charakteristická svým nízkým počtem žáků. Celkem ji navštěvuje 78 žáků prvního až devátého ročníku. Nízký počet žáků je zde však velkou výhodou a to zejména z toho důvodu, že je možné využívat individuálního přístupu k žákům.

Hned při vstupu na mne škola zapůsobila velice příjemným a klidným dojmem. Už na první pohled šlo vycítit, že zde panuje rodinná atmosféra a jsem v příjemném a přátelském prostředí. Pedagogický sbor a celá škola je pod vedením pana ředitele pana Mgr. Jana Hůly, který byl ke mně velmi vstřícný a vždy mi velmi ochotně zodpověděl moje otázky.

Gymnázium Kladno

Kladenské gymnázium bylo založeno roku 1899 s původním počtem 48 žáků ve věkovém rozpětí 11- 15 let. Momentálně se nachází v centru města Kladna v budově vystavěné v letech 1904- 1905 s ponurou historií. Po vypálení nedalekých Lidic zde byly vězněny lidické ženy a děti.

Všeobecné gymnázium je státní školou, nabízí osmileté a čtyřleté denní studium. Celkem se zde nachází osm tříd víceletého (osmiletého) studia, tj. od primy do oktávy a dvanáct tříd pro studenty čtyřletého studia. Kapacita školy čítá 640 žáků.

I když se jedná o starou budovu, vnitřní prostory a třídy jsou vybaveny tak, aby byla zajištěna kvalitní výuka. Velké množství učeben je vybaveno počítačovou technikou a dataprojektory a několika třídách jsou interaktivní tabule. Jsou zde dvě prostorné počítačové učebny, každá pro šestnáct žáků/ studentů, kde nechybí scannery a tiskárny. Studenti zde mají i své vlastní zázemí v podobě studovny s připojením ke knihovně, kde je možnost zapůjčení knižních i zvukových titulů. Jsou zde dvě tělocvičny i venkovní

sportovní areál ve dvoře školy, jedna přednášková místnost pro 68 posluchačů. Dále pak disponuje laboratořemi chemie, fyziky a biologie i několika jazykovými učebnami.

Obě zmíněné školy se od sebe velmi liší, a to především přístupem k žákům. Oproti běžné základní škole kladou víceletá gymnázia na své žáky větší nároky. Víceletá gymnázia přijímají pouze žáky, kteří řádně složí přijímací zkoušky. Z toho je patrné, že tito žáci většinou mají vyšší studijní předpoklady a ambice.

Osmileté gymnázium v Kladně je považováno za prestižní školu. Učitelé k žákům na víceletém gymnáziu přistupují jinak - požadují od nich vyšší výkony. V Rámcovém vzdělávacím programu pro gymnázia je však uvedeno, že v prvních čtyřech letech studia na osmiletém gymnáziu se při vzdělávání žáků vychází z Rámcového vzdělávacího programu pro základní vzdělávání. *„Vzhledem k tomu, že se na nižším stupni víceletých gymnázií realizuje základní vzdělávání, a žáci zde vzdělávání tak plní povinnou školní docházku, řídí se vzdělávání na nižším stupni víceletých gymnázií Rámcovým vzdělávacím programem pro základní vzdělávání. Rámcový vzdělávací program pro gymnázia se vztahuje pouze na vzdělávání ve čtyřletých gymnáziích a na vzdělávání na vyšším stupni víceletých gymnázií.“*¹⁷ Je pochopitelné, že vyšší nároky (však v rámci RVP ZV) na žáky osmiletých gymnázií musí být kladeny, protože jejich další studijní dráha bude pokračovat dalšími čtyřmi roky na gymnáziu a nyní už bez přijímacích zkoušek. Proto si učitelé musí být jisti, že jsou na stejné vzdělanostní úrovni jako ti, kteří složí náročné přijímací zkoušky na gymnázium po ukončení základní školy.

Rozdílů mezi uvedenými školami je hned několik ale jako hlavní bych uvedla systém fungování, způsob vyučování, množství probírané látky a v neposlední řadě i počet žáků ve třídě a škole.

System fungování:

Základní škola ve Slabcích se zdá být k žákům a rodičům přátelštější v mnoha ohledech. Žáci jsou zvyklí si své záležitosti týkající se studia povětšinou zařizovat sami a to hlavně z toho důvodu, že je zde sekretářka a ekonomka v jedné osobě. Informace, které je potřeba poskytnout rodičům jsou rozdávány všem - většinou v žakovských knížkách.

¹⁷ BALADA, Jan. Rámcový vzdělávací program pro gymnázia: RVP G. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2007, s. 7

Rodiče, kteří nemají denně přístup k internetu, se tak nemusí obávat, že něco nezjistí či zanedbají a nemusí tak informace denně složitě vyhledávat. Ve většině případů mají osobní kontakty přímo na učitele, což je určitě také výhodou. Celkově se systém této školy zdá být o mnoho jednodušší.

Způsob vyučování:

Ve způsobu vyučování jsem shledala velký rozdíl. Žáci víceletého gymnázia jsou zvyklí převážně na frontální výuku. V porovnání s žáky ze ZŠ Slabce byli někteří žáci gymnázia mojí aplikací her do výuky přinejmenším zaskočení, což se následně projevilo na průběhu her. Jsou zvyklí pracovat pečlivě, ale většinou každý sám. Výjimkou jsou jen projekty, které jsou do výuky občas zařazeny.

Množství probírané látky:

Množství probírané látky je na gymnáziu ve většině předmětů skutečně s obyčejnými základními školami nesrovnatelné. Zachází se do detailů a to, co je běžně nazýváno rozšiřujícím učivem, je zde pokládáno za samozřejmé. Rozhodně tím však nechci naznačit, že by ve Slabcích měli žáci málo učiva. Když se zaměřím přímo na občanskou výchovu, rozdíly nebyly tak velké jako v jiných předmětech (např. matematice, jazycích).

Počet žáků:

Zatímco v ZŠ Slabce je celkem 78 žáků, kapacita kladenského gymnázia je 640 žáků. Žáci na gymnáziu nemají příležitost se vzhledem k tak vysokému počtu vzájemně poznat. To se samozřejmě týká i učitelů. To je z mého pohledu velký problém. Ve Slabcích se například zabývají celoškolskými projekty, kdy si žáci navzájem pomáhají, spolupracují a jsou v kontaktu i se spolužáky z nižších ročníků. Rozvíjí sociální vazby a spolupráci bez ohledu na věk. Tím se mnohému naučí. Toto je žákům na velkých školách většinou odepřeno. Počet žáků v jedné třídě pak samozřejmě hraje rovněž velkou roli v celém vyučovacím procesu. Zatímco ve Slabcích je v každé třídě maximálně 15 žáků, na gymnáziu v Kladně je jich někdy i téměř jednou tolik. O individuálním přístupu k žákům tudíž nemůže být ani řeč, jelikož je to neproveditelné. Na druhé straně se však na gymnáziu nemusí potýkat s integrací žáků s výukovými potížemi. Žáci s těmito potížemi totiž školy tohoto typu obvykle nenavštěvují.

4.2 Očekávané výstupy v závislosti na zvolených hrách

Zde jsou přehledně uspořádány očekávané výstupy přiřazené k hrám, které jsem realizovala v obou školách, vždy ve stejném ročníku.

4.2.1 6. ročník

Hra: Počítej s tím

Název hodiny: Hospodaření v domácnosti

Vzdělávací oblast: **Člověk, stát a hospodářství:**

Výstupy:

- Žák umí sestavit jednoduchý rozpočet domácnosti, uvede hlavní příjmy a výdaje.
- Žák dokáže rozlišit pravidelné a jednorázové příjmy a výdaje, zvážit nezbytnost jednotlivých výdajů v hospodaření domácnosti a objasnit princip vyrovnaného, schodkového a přebytkového rozpočtu domácnosti.
- Žák je schopen dodržovat zásady hospodárnosti a vyhnout se rizikům při hospodaření s penězi, na příkladech ukáže vhodné využití různých nástrojů hotovostního a bezhotovostního placení, uvede příklady použití debetní a kreditní platební karty, vysvětlí jejich omezení.

Hra: Hádej, kdo jsem

Název hodiny: Národnostní menšiny

Vzdělávací oblast: **Člověk a společnost**

Výstupy:

- Žák dokáže objasnit potřebu tolerance ve společnosti, respektuje kulturní zvláštnosti i odlišné názory, zájmy, způsoby chování a myšlení lidí, zaujímá tolerantní postoje k menšinám, rozpoznává netolerantní, rasistické, xenofobní a extremistické projevy v chování lidí a zaujímá aktivní postoj proti všem projevům lidské nesnášenlivosti.

Hra: Geodeti

název hodiny: Moje obec

Vzdělávací oblast: **Člověk a společnost**

Výstupy:

- Žák zdůvodní nepřijatelnost vandalského chování a aktivně proti němu vystupuje.

4.2.2 7. ročník

Hra: Květinka

Název hodiny: Státní symboly

Vzdělávací oblast: **Člověk a společnost**

Výstupy:

- Žák objasní účel důležitých symbolů našeho státu a způsoby jejich používání.

Hra: Hra na učitele

Název hodiny: Vlastnictví

Vzdělávací oblast: **Člověk, stát a hospodářství**

Výstupy:

- Žák rozlišuje a porovnává různé formy vlastnictví, včetně duševního vlastnictví, a způsoby jejich ochrany, uvede příklady.
- Žák umí sestavit jednoduchý rozpočet domácnosti, uvede hlavní příjmy a výdaje.
- Žák dokáže rozlišit pravidelné a jednorázové příjmy a výdaje, zvážit nezbytnost jednotlivých výdajů v hospodaření domácnosti a objasnit princip vyrovnaného, schodkového a přebytkového rozpočtu domácnosti.

Hra: Přesmyčky

Název hodiny: Volby

Vzdělávací oblast: **Člověk, stát a právo**

Výstupy:

- Žák objasní výhody demokratického způsobu řízení státu pro každodenní život občanů, vyloží smysl voleb do zastupitelstev v demokratických státech a uvede příklady, jak mohou výsledky voleb ovlivňovat každodenní život občanů.

4.2.3 8. ročník

Hra: Kdo je kdo

Název hodiny: Práce a zaměstnání

Vzdělávací oblast: **Člověk a jedinec**

Výstupy:

- Žák objasní, jak může realističtější poznání a hodnocení vlastní osobnosti a potenciálu pozitivně ovlivnit jeho rozhodování, vztahy s druhými lidmi i kvalitu života.
- Žák chápe důležitost správného výběru povolání.
- Žák umí vyjmenovat určité druhy povolání a chápe, co jejich volba znamená.
- Žák je schopen posoudit vliv osobních vlastností na dosahování individuálních i společných cílů, objasní význam vůle při dosahování cílů a překonávání překážek.

Hra: Hádej, kdo jsem

Název hodiny: harmonické soužití lidí

Vzdělávací oblast: **Člověk a společnost**

Výstupy:

- Žák dokáže objasnit potřebu tolerance ve společnosti, respektuje kulturní zvláštnosti i odlišné názory, zájmy, způsoby chování a myšlení lidí, zaujímá tolerantní postoje k menšinám, rozpoznává netolerantní, rasistické, xenofobní a extremistické projevy v chování lidí a zaujímá aktivní postoj proti všem projevům lidské nesnášenlivosti.

4.2.4 9. ročník

Hra: Přiřazování

Název hodiny: Náboženství

Vzdělávací oblast: **Člověk a společnost**

Výstupy:

- Žák dokáže objasnit potřebu tolerance ve společnosti, respektuje kulturní zvláštnosti i odlišné názory, zájmy, způsoby chování a myšlení lidí, zaujímá tolerantní postoje k menšinám, rozpoznává netolerantní, rasistické, xenofobní a extremistické projevy v chování lidí a zaujímá aktivní postoj proti všem projevům lidské nesnášenlivosti.

Hra: Květinka

Název hodiny: Česká republika, náš stát

Vzdělávací oblast: **Člověk, stát a právo**

Výstupy:

- Žák rozlišuje nejčastější typy a formy států a na příkladech porovná jejich znaky.
- Žák umí rozlišit a porovnávat úkoly jednotlivých složek státní moci ČR i jejich orgánů a institucí, uvede příklady institucí a orgánů, které se podílejí na správě obcí, krajů a státu.

Hra: Žák v roli učitele

Název hodiny: Globální problémy světa

Vzdělávací oblast: **Mezinárodní vztahy, globální svět**

Výstupy:

- Žák vysvětlí souvislost globálních a lokálních problémů, vyjmenuje příklady jejich projevů a navrhne jejich řešení v obci nebo regionu

4.3 Pilotáže

Zde jsou uvedeny jednotlivé hodiny, ve kterých jsem ověřovala možnost naplnění očekávaných výstupů, na obou typech škol. Po každé hře vyložím úspěch či neúspěch v jednotlivých třídách a pokusím se vysvětlit jejich příčiny.

4.3.1 Přípravy 6. ročník

Název hodiny: Hospodaření v domácnosti

Výstupy:

- Žák umí sestavit jednoduchý rozpočet domácnosti, uvede hlavní příjmy a výdaje.
- Žák dokáže rozlišit pravidelné a jednorázové příjmy a výdaje, zvážit nezbytnost jednotlivých výdajů v hospodaření domácnosti a objasnit princip vyrovnaného, schodkového a přebytkového rozpočtu domácnosti.

- Žák je schopen dodržovat zásady hospodárnosti a vyhnout se rizikům při hospodaření s penězi, na příkladech ukáže vhodné využití různých nástrojů hotovostního a bezhotovostního placení, uvede příklady použití debetní a kreditní platební karty, vysvětlí jejich omezení.

Pomůcky: tabule, křída, volné listy papíru, psací potřeby

1) Administrativa	3 minuty
2) Navození tématu, brainstorming	
3) Výklad:	
Měsíční rozpočet= Příjmy/ výdaje	
Nezbytně nutné výdaje	
Spoření X šetření	15- 20 minut
4) Hra	10 minut
5) Prezentace výsledků	8- 10 minut
6) Hodnocení	2-3 minuty

Pilotáž Slabce:

Po příchodu do třídy jsem se žákům představila a vysvětlila, proč jsem tam a že se uvidíme ještě několikrát. Žáci byli překvapení, ale reagovali na mě pozitivně.

Představení tématu:

Název tématu jsem napsala na tabuli a ihned jsem začala s brainstormingem, jehož průběžné výsledky jsem zapisovala na tabuli.

OT 1= Co si představíte pod pojmem měsíční rozpočet?

OT 2= K čemu jsou peníze?

OT 3= Kde je můžeme mít?

OT 4= Napadnou vás dvě základní věci, z čeho se rozpočet skládá?

OT 5= Kdo mi dokáže vysvětlit pojem příjmy?

OT 6= Co jsou výdaje?

OT 7= Znáte nějaké hlavní příjmy?

OT 8= Příklad zbytečného výdaje.

OT 9= Příklad nezbytně nutného výdaje.

OT 10= Příklad jednorázového příjmu.

OT 11= Co je to spoření?

Všichni žáci (12) se aktivně zúčastnili a odpovídali na otázky.

Zápis na tabuli: zápis vznikl z odpovědí

Hra:

Žáci (dvojice) mají za úkol na volný list papíru sestavit měsíční rodinný rozpočet. Žáky jsem nemusela nijak dělit do dvojic, zůstali všichni tak, jak sedí v lavicích. Zadala jsem jim časový limit 10 minut, jelikož bylo žádoucí mít jistou rezervu. Všechny dvojice poctivě pracovaly. Když se chýlil čas, zadala jsem doplňující úkol, a to, že všechny nezbytně nutné výdaje označí červenou pastelkou. K mému překvapení se v celé třídě nenašla jediná dvojice, která by pokládala výdaje typu kino, licence na hry apod. za nezbytně nutné výdaje.

Prezentace výsledků:

Vytvořené měsíční rozpočty dobrovolně prezentovaly tři dvojice žáků postupně před tabulí. Jelikož vycházeli z vlastních představ o mzdách i cenách, bylo velmi zajímavé vidět jejich rozdílnost. Jedna z prezentujících dvojic vycházela z příjmu rodiny, který činil 30 000 Kč, oproti tomu další dvojice vycházela z rozpočtu 55 000 Kč. Od toho se samozřejmě odrážely položky za oblečení, jídlo i dovolenou.

V samotném závěru samozřejmě došlo na hodnocení hodiny, ale ještě před tím jsme opakovali důležité pojmy, o kterých se žáci v hodině dozvěděli. Žáci dokonce sami vyvodili pravidlo správného hospodaření s rodinným rozpočtem, že: Výdaje musí být nižší, nebo alespoň stejně vysoké jako příjmy.

Pilotáž gymnázium Kladno:

I zde, jsem po příchodu do třídy nezaznamenala nějak negativní ohlasy na moji přítomnost. Rovněž proběhlo představení a vysvětlení mojí přítomnosti na pozici učitele.

Představení tématu:

Název tématu jsem napsala na tabuli a ihned jsem začala s brainstormingem, jehož průběžné výsledky jsem zapisovala na tabuli.

OT 1= Co si představíte pod pojmem měsíční rozpočet?

OT 2= K čemu jsou peníze?

OT 3= Kde je můžeme mít?

OT 4= Napadnou vás dvě základní věci, z čeho se rozpočet skládá?

OT 5= Kdo mi dokáže vysvětlit pojem příjmy?

OT 6= Co jsou výdaje?

OT 7= Znáte nějaké hlavní příjmy?

OT 8= Příklad zbytečného výdaje.

OT 9= Příklad nezbytně nutného výdaje.

OT 10= Příklad jednorázového příjmu.

OT 11= Co je to spoření?

Většina žáků, kterých bylo 23, se snažila odpovídat.

Zápis na tabuli: zápis rovněž vznikl z odpovědí žáků.

Hra:

Žákům jsem dala prostor k rozdělení do pracovních skupin po čtyřech žácích, přičemž jedna skupina měla žáky pouze tři. Toto rozdělení nedělalo žákům větší problém, časová náročnost byla cca 2 minuty.

Po rozdání papírů skupinám jsem zadala časový limit 10 minut a vše se rozběhlo. V této třídě jsem musela více korigovat hlučnost, ale jinak vše probíhalo bez potíží. Protože žákům přebýval čas, položila jsem jim doplňující otázky typu: Kolik tato rodina ušetří za čtvrt roku/za rok? Za jak dlouho si našetří na dovolenou, která bude stát 120 000Kč? Těsně před uplynutím časového limitu jsem zadala můj požadavek na barevné označení nezbytně nutných výdajů červenou pastelkou.

Prezentace výsledků:

I zde dostali žáci prostor k prezentaci svých rozpočtů. Prezentovaly tři skupiny a došlo i na smích, jelikož žáci druhé prezentující skupiny obhajovali svůj názor na nezbytný výdaj, kterým v tomto případě bylo internetové připojení. Zbýlý čas jsme věnovali objasňování principu vyrovnaného rozpočtu, spoření a využívání platebních karet.

Shrnutí:

V tématu Hospodaření v domácnosti se podařilo v obou případech zcela naplnit očekávané výstupy: Žák umí sestavit jednoduchý rozpočet domácnosti, uvede hlavní příjmy a výdaje. Žák dokáže rozlišit pravidelné a jednorázové příjmy a výdaje, zvážit nezbytnost jednotlivých výdajů v hospodaření domácnosti a objasnit princip vyrovnaného, schodkového a přebytkového rozpočtu domácnosti.

Žáci v ZŠ Slabce byli při práci klidnější, ale domnívám se, že velkou roli zde hrál právě celkový počet žáků ve třídě. Oproti tomu žáci z gymnázia byli sice hlučnější, ale nepotřebovali tolik času, naopak měli čas i na doplňující úkoly, díky kterým jsme v tomto případě probrali např. i systém kreditních karet.

Výstup:

Žák je schopen dodržovat zásady hospodárnosti a vyhnout se rizikům při hospodaření s penězi, na příkladech ukáže vhodné využití různých nástrojů hotovostního a bezhotovostního placení, uvede příklady použití debetní a kreditní platební karty, vysvětlí jejich omezení, byl naplněn jen z části, jelikož dodržování zásad hospodárnosti a vyhýbání se rizikům při hospodaření s penězi není kontrolovatelné a individuálně se liší. Žáci dostávající vyšší kapesné obvykle nemají tendence k hospodárnosti.

Hra: Hádej, kdo jsem

Název hodiny: Národnostní menšiny

Výstupy:

- Žák dokáže objasnit potřebu tolerance ve společnosti, respektuje kulturní zvláštnosti i odlišné názory, zájmy, způsoby chování a myšlení lidí, zaujímá tolerantní postoje k menšinám, rozpoznává netolerantní, rasistické, xenofobní a extremistické projevy v chování lidí a zaujímá aktivní postoj proti všem projevům lidské nesnášenlivosti.

Pomůcky: psací potřeby, kartičky s osobnostmi, tabule, křídly, arch na body, PC nebo tablety.

- | | |
|--|--------------|
| 1) Administrativa | 3 minuty |
| 2) Představení tématu | 2 minuty |
| 3) Brainsorming+ zápis na tabuli | |
| OT: 1. Kolik má naše republika sousedů? | |
| 2. Dokážete je vyjmenovat? | |
| 3. Co si představíte pod pojmem národnostní menšina? | |
| 4. Čím se od sebe liší? | |
| 5. Co je to kultura? | |
| 6. Co je to tradice? | |
| 7. Víte co znamená slovo rasismus? Vysvětlete. | |
| 8. Uveďte příklady rasismu. | |
| 9. Věděli byste, jaké národnostní menšiny žijí v ČR? | 5 minut |
| 4) úkol- Rozdělte se do skupin a v časovém limitu vyhledejte na internetu co nejvíce zajímavostí o tradicích, zvycích, jazyku, hlavních rysech určené národnostní menšiny. (každé skupině dát 1 menšinu) | 5 minut |
| 5) prezentace výsledků každé skupiny | 5 minut |
| 6) hra | 15- 20 minut |
| 7) krátké opakování a hodnocení | 5 minut |

Pilotáž Slabce:

Tato vyučovací hodina se odehrávala v učebně s PC technikou.

Představení tématu:

Název tématu jsem napsala na tabuli a ihned jsem začala s oblíbeným brainstormingem, jehož průběžné výsledky jsem zapisovala na tabuli, abychom získali výpisky základních informací. I tentokrát žáci reagovali na moje otázky, snažili se odpovídat a průběžně si zapisovali do sešitů.

Hra:

Žáky do skupin jsem rozdělila v rychlosti sama, abych se vyhnula zdržení a oni s tím neměli problém. Byli ve skupinách po třech žácích, a každá skupina si vylosovala jednu z národností. Postavily se proti sobě dvě první skupiny a hra mohla začít. Jen jsem ještě vysvětlila pravidla pokládání otázek. Žáci směli pokládat pouze ty otázky, na které se může odpovědět ano či ne. Měli se opírat o poznatky, které sami znali, načetli nebo slyšeli v prezentacích spolužáků v předchozí části hodiny. Hned na začátku hry jsem musela zakázat otázku týkající se jazyka, jelikož první skupina se mínila točit pouze na otázce jazyka a tím pak rychle dospět ke zdárnému cíli. Pak začaly padat otázky typu: máte moře? Hrajete hodně na hudební nástroje? Máte tmavou pleť?

Všechny skupiny rychle dokončovaly svůj úkol a uhodly hledané menšiny rychleji, než jsem čekala. Zbylý čas jsme naplnili debatou o projevech rasismu a společně jsme došli k důležitému závěru, že všechny národy jsou rovnocenné a to bez ohledu na jejich zvyky či tradice, styl oblékání a typ náboženství.

Pilotáž gymnázium Kladno:

I tuto hodinu jsem chtěla směřovat do počítačové učebny, která však byla bohužel obsazená. Využila jsem tedy notebooků, které jsem přenesla do učebny, kde se běžně občanská výchova odehrává.

Představení tématu:

Stejně jako v předchozí hodině jsem téma napsala na tabuli a započala “bouří mozků“. Pokládala jsem stejné otázky jako ve škole Slabce. I zde jsem se setkala s četnými

odpověďmi, které jsem zapisovala na tabuli, aby mohly sloužit k další práci a hlavně jako zápis do sešitů. Zde se ale zápisky do sešitů dělají dobrovolně, i tak jsem pozorovala, že většina žáků si do sešitů píše.

Hra:

Tuto hodinu bylo žáků 20 (3 žáci chyběli), takže jsem žáky rozdělila do čtyř skupin po pěti žácích. Rovněž si vylosovali národnost, o které měli následně v časovém limitu 5 minut zjistit prostřednictvím internetu co nejvíce informací. Pracovali ukázněně a rychle. Pak jsme přistoupili k prezentaci výsledků. Byli upozorněni, že s výsledky svých prezentací budou dále pracovat, proto je nutné, aby dávali dobrý pozor. Po prezentování výsledků jsme přešli ke hře samotné. První dvě skupiny nastoupili k souboji. I zde jsem zdůraznila nutnost pokládání pouze těch otázek, na které je možné odpovědět pouze a no či ne a vyřadila jsem otázku týkající se jazyka. Zaznívaly zde téměř stejné otázky, jako ve škole ve Slabcích. Všechny skupiny se bez větších potíží dobraly správného výsledku a hra byla ukončena o pár minut dříve, než byl původní plán. I zde jsme zbytek času věnovali projevům rasové nesnášenlivosti, etnickým rozdílům, i rozdílům v náboženství. Nakonec jsme opět dospěli k výsledku, že všechny národy jsou rovnocenné.

Shrnutí:

V hodině s tématem národnostní menšiny se nepodařilo ani v jednom případě zcela naplnit očekávaný výstup, že: Žák dokáže objasnit potřebu tolerance ve společnosti, respektuje kulturní zvláštnosti i odlišné názory, zájmy, způsoby chování a myšlení lidí, zaujímá tolerantní postoje k menšinám, rozpoznává netolerantní, rasistické, xenofobní a extremistické projevy v chování lidí a zaujímá aktivní postoj proti všem projevům lidské nesnášenlivosti.

V obou školách došlo k naplnění pouze části očekávaného výstupu a to, že žák respektuje kulturní zvláštnosti i odlišné názory, zájmy, způsoby chování a myšlení lidí, zaujímá tolerantní postoje k menšinám, rozpoznává netolerantní, rasistické, xenofobní a extremistické projevy v chování lidí.

Myslím si, že důvodem bylo to, že hra byla zaměřena spíše na poznání určitých menšin a jejich kultur. Pro úplné naplnění výstupu by bylo vhodné navázat další vyučovací hodinou zaměřenou na prohloubení tématu.

Hra: Geodeti

Název hodiny: Moje obec

Výstup:

- Žák zdůvodní nepřijatelnost vandalského chování a aktivně proti němu vystupuje.

Pomůcky: tabule, křídly, volné listy papíru, psací potřeby

1) Administrativa	3 minuty
2) Seznámení s tématem	2 minuty
3) Krátká debata na téma vandalismus	3 minuty
4) Hra	15 minut
5) Prezentace výsledků	10 minut
6) Návrhy	5 minut
7) Hodnocení	5 minut

Pilotáž Slabce

Tento den bylo přítomno v 6. třídě pouze devět žáků. Hodina začala tradičně, zápisem chybějících do třídní knihy. Pak jsem zapsala téma hodiny na tabuli a začali jsme mluvit o památkách, které jsou přímo ve Slabcích i v jejich blízkém okolí. Jejich znalost byla překvapivá. Přistoupili jsme tedy k tématu vandalismus. Většinu času jsem pouze poslouchala názory žáků na poničené kulturní památky a dokonce padly i návrhy trestů za jejich poškozování. Pak jsme přistoupili ke hře.

Úkolem žáků bylo nakreslit plán obce, kam měli samozřejmě zaznamenat i významná památná místa. Žáci však nebyli omezeni pouze na obec Slabce. Měli možnost vytvořit plánek i jiných, blízkých vesnic, které disponují nějakým zajímavým místem.

Pro malý počet žáků neproběhlo rozdělování do skupin. Tentokrát pracovali samostatně. Výsledek byl ohromující. Část žáků vytvořila plán Slabců a tři žáci se rozhodli zaměřit svoji pozornost do sousedních obcí. Na konečných výtvorech se tak objevil památník Oty Pavla a Branovský přívoz, Skryjská jezírka a dokonce i nedaleký hrad Křivoklát.

Při prezentaci jejich prací jsme tedy společně doplňovali podstatné informace k zakresleným místům. Samotný závěr hodiny jsme věnovali debatě o významu těchto

památek. Všechny žákovské práce byly velmi podařené. Žáci je ještě opatřili základními informacemi a pak je třídní učitel vystavil ve vestibulu školy.

Pilotáž gymnázium Kladno

Tento den žáci 6. Třídy Kladenského gymnázia vypadali velmi natěšeně. Ve třídě panovala příjemná atmosféra a to se zřejmě také odrazilo v průběhu hodiny i konečném výsledku.

Bylo zde 21 žáků, takže jsme se hned po zápisu do třídnice pustili do práce. Téma jsem jako vždy napsala na tabuli a pak položila základní otázku: „Znáte nějaké památné místo, které se nachází v blízkosti vašeho bydliště či této školy?“ Sesypaly se na mě různé odpovědi, různá místa ale nejvíce odpovědí byla přímo tato škola. Ptala jsem se, čím je tedy tak zajímavá. Dostalo se vyčerpávající odpovědi jedné z žákyň, která mi dala důkladnou přednášku o věznění Lidických žen přímo v této budově, v místnosti tělocvičny. Pak jsem zaměřila svojí otázku na téma vandalismus. Opět se na mě hrnuly příklady vandalského chování a jeho nepřipustnosti, až jsem musela tuto debatu ukončit.

Přešla jsem tedy k zadání úkolu hry. Pro velký počet žáků jsem musela přistoupit k jejich rozdělení do skupin. Tentokrát to však bylo složitější. Nejprve jsem představila hru a pak jsem začala zjišťovat, kdo by chtěl pracovat na společném plánu památky. Nakonec došlo k rozdělení žáků do sedmi skupin a práce začala.

Pak následovala samotná prezentace jejich plánek se zvýrazněnými památnými místy, které žáci sami opatřili jejich stručným popisem. V tomto případě však nezbyl čas na další debatu. Stihli jsme jen hodnocení samotné hodiny, které bylo velmi pozitivní.

Shrnutí:

Ve vyučovaném tématu Moje obec došlo za použití hry geodeti v obou případech k naplnění očekávaného výstupu v jeho plném znění. Žáci byli v obou případech zapálení do práce a nevyskytly se žádné překážky, které by jim práci znesnadnily. Jen bych chtěla zdůraznit větší iniciativu za strany žáků gymnázia, kteří sami od sebe doplnili jejich mapy o krátký popis. Jediné negativum, které se zde objevilo, byla nutnost rozdělení do skupin, jelikož samostatné práce by pak v závěru nebylo možné všechny představit.

4.3.2 Přípravy 7. ročník

Hra: Květinka

Název hodiny: Státní symboly

Výstupy:

- Žák objasní účel důležitých státních symbolů našeho státu a způsoby jejich používání.

Pomůcky: tabule, křídly, papír, psací potřeby

1) Administrativa	2 minuty
2) Představení tématu	2 minuty
3) Hra	10 minut
4) Presentace výsledků a debata	10 minut
5) Zápis	5 minut
6) Opakování	10 minut
7) Hodnocení	5 minut

Pilotáž Slabce:

Nejdříve proběhlo moje představení a vysvětlení, proč momentálně nahradím jejich učitele. Pak jsem představila téma hodiny a napsala ho na tabuli. Toto téma je víceméně opakováním z vlastivědy pátého ročníku, tudíž jsem nepředpokládala žádné problémy v nedostatcích v učivu.

Rovnou jsem žákům rozdala papíry a sdělila jejich úkol. Každý měl na papír nakreslit střed květiny, do kterého nadepsal „státní symboly“. Pak už byla práce samostatná. Střed měli žáci doplnit o květní lístky, do kterých měli dopsat, které státní symboly znají.

V tomto ročníku je pouhých 8 žáků, vytvořili tedy celkem 8 květin. K mému překvapení však u některých žáků nebyly některé okvětní lístky vyplněné či dokonce úplně chyběly. Použila jsem tedy jednu celou, správně vyplněnou květinu k výkladu pro ty, kterých se tyto nedostatky týkaly. Všichni žáci, kteří měli ve svém výtvoru nějaký nedostatek tak měli možnost si vše doplnit.

V rámci výkladu jsem vysvětlila s pomocí některých žáků význam státních symbolů i příležitost, ke kterým se používají. Místo standartního zápisu jsem pak zvolila variantu nalepení vytvořených květin do sešitů. Zde však nastal drobný časový zádrhel. Ne

všichni žáci totiž byli opatřeni lepidly a nůžkami. Nakonec si lepidla i nůžky vzájemně vypůjčili a bylo po problému. Zbývajícím čas jsme vyplnili opakováním za použití brainstormingu a závěrečnému hodnocení.

Pilotáž gymnázium Kladno:

Stejně jako v případě žáků ze školy ve Slabcích, i tady proběhlo na začátku hodiny moje představení. Pak jsem hned představila téma hodiny a zapsala ho na tabuli. Vzápětí jsem přistoupila k vysvětlení hry a rozdala papíry. V tomto ročníku je 25 žáků, tudíž jsem při vysvětlování správně očekávala větší časovou náročnost.

Výsledek žáků byl však o poznání lepší než při mém minulém pokusu. Zadaný úkol zvládli bez výjimky všichni žáci. Pustili jsme se proto rovnou přímo do vysvětlování používání jednotlivých státních symbolů. Jelikož byla znát znalost žáků tohoto tématu, snažila jsem se je co nejvíce zapojit.

Stejně jako v šestém ročníku i zde platí pouze dobrovolný zápis do sešitů. Dala jsem tak prostor těm, kteří měli zájem o nalepení či vložení jejich výtvorů do sešitů. V tu chvíli vzniknul ve třídě menší chaos a volná diskuse kohokoliv na různá témata. Musela jsem je tedy usměrnit, aby se utišili. Zbylou část hodiny jsme věnovali opakování.

Shrnutí:

I přes viditelně lepší připravenost žáků gymnázia byla hodina ve Slabcích nesrovnatelně lepší. Žáci lépe spolupracovali a zapojovali se do ústního opakování. Na žácích gymnázia byla vidět nechuť k práci, jelikož ji považovali za nezajímavou. Tato hra je moc nezaujala a evidentně se nudili. Přesto však došlo v obou případech k naplnění výstupu.

Hra: Hra na učitele

Název hodiny: Vlastnictví

Výstupy:

- Žák rozlišuje a porovnává různé formy vlastnictví, včetně duševního vlastnictví, a způsoby jejich ochrany, uvede příklady.

Pomůcky: tabule, křídly, psací potřeby, připravený text k opravě

- | | |
|-----------------------|----------|
| 1) Administrativa | 3 minuty |
| 2) Představení tématu | 3 minuty |
| 3) Výklad | 15 minut |

Vlastnictví= majetek/ jmění

Vzniká činností osoby, děděním, darováním, koupí apod.

Zaniká převodem na jinou osobu, zničením, ztrátou, úmrtím vlastníka

Vlastník= majitel

- oprávnění vlastníka nakládat se svým majetkem jak uzná za vhodné

- vlastník nesmí užíváním svého majetku poškozovat druhé

Vlastníkem může být: fyzická osoba

právnícká osoba= podnikatel/ organizace

- | | |
|---------------------------------------|-----------|
| 4) Zápis do sešitů | 5 minut |
| 5) Hra | 5 minut |
| 6) Kontrola a hodnocení | 5 minut |
| 7) Opakování za pomoci brainstormingu | 5-7 minut |
| 8) Hodnocení hodiny | |

Pilotáž Slabce

Hodina se nesla v pohodovém duchu, dokonce mi žáci přišli na hodinu natěšení. Obvykle začínám hodinu brainstormingem, který jsem tentokrát odsunula do fixační fáze hodiny. Pro žáky jsem měla nachystanou „hru na učitele“ alias oprava textu. Probírané téma totiž nepatří mezi nejjednodušší, proto jsem zvolila systém dvojího opakování, který je u mě osvědčený pro lepší fixaci.

Po výkladu žáci se věnovali zápisu do sešitů a posléze jsem jim rozdala připravený text, který měli za úkol přečíst a případné chyby opravit.

Žákům jsem určila časový limit, který se zdál být zcela dostatečný. Následovala kontrola, která proběhla tak, že vyvolaný žák měl za úkol přečíst větu a posoudit, zda se v ní nachází nějaká chyba. Pokud ano, pak ji měl nahradit správným výrokem. Pokud chyba v této části textu nebyla, pokračoval ve čtení dál.

Vzhledem k počtu žáků jsem nakonec jednotlivce nevyvolávala, ale žáci postupovali tak, jak sedí v lavicích. Dokonce se sami navzájem opravovali, když zjistili nedostatek. Na konci hodiny jsem ještě pokládala otázky, na které žáci rychle reagovali.

Pilotáž gymnázium Kladno

Začátek hodiny byl pro žáky naprosto běžnou frontální výukou, na kterou jsou zvyklí. Nejevili tedy tentokrát žádné známky nepohody nebo nudy. Průběh hodiny byl stejný jako ve škole ve Slabcích. Jen jsem zde pro kontrolu opravených textů zvolila systém vyvolávání a to hlavně kvůli počtu žáků.

Konec hodiny jsem rovněž jako v minulém případě zpestřila doplňujícími otázkami k opakování. Žáci se hlásili a ochotně odpovídali.

Shrnutí:

Oprava textu je velmi známou a hojně využívanou didaktickou hrou, což se odrazilo i při jejím využití v obou školách. Žáci ji dobře znají a nedělá jim žádné větší potíže. Je dobrou metodou jak pro opakování, tak i pro fixaci. Její využití právě v tomto téma se zdálo efektivní, jelikož i díky ní došlo k naplnění očekávaného výstupu.

Hra: Přesmyčky

Název hodiny: Volby

Výstupy:

- Žák objasní výhody demokratického způsobu řízení státu pro každodenní život občanů, vyloží smysl voleb do zastupitelstev v demokratických státech a uvede příklady, jak mohou výsledky voleb ovlivňovat každodenní život občanů.

Pomůcky: tabule, křídly, psací potřeby, pracovní list

1) Administrativa	3 minuty
2) Představení tématu	3 minuty
3) Práce s učebnicí	5-7 minut
4) Výklad a zápis	20 minut
5) Hra	5 minut
6) Společná kontrola výsledků	2 minuty
7) Hodnocení	

Pilotáž Slabce:

Tuto hodinu jsem započala představením tématu a žáci následně pokračovali v práci za pomoci učebnice. Společně přečetli článek, který jsem postupně doplňovala a postupně vysvětlovala složitější pojmy. Důležité pojmy jsem postupně zapisovala na tabuli, z čehož jsem vytvořila zápis, který byl následně k dispozici žákům. Přesmyčky jsem záměrně směřovala na konec hodiny, pro kontrolu pochopení látky i jako odlehčení.

Pilotáž gymnázium Kladno

Tato hodina neproběhla úplně podle mých představ. Jak jsem během závěrečného hodnocení hodiny zjistila, tak žáci zde nejsou na práci s učebnicí zvyklí. Samotný výklad, o který jsem práci s učebnicí doplnila, byl nejspíš efektivnější, než samotný text učebnice. Žáci ani během hodiny nejevili příliš velký zájem o dané téma, což se odrazilo ve výsledku. Jelikož po ukončení hry zbyl čas, využila jsem ho pro krátké opakování, které se rovněž nesetkalo s velkým nadšením.

Shrnutí:

Téma volby z mého pohledu nepatří mezi nejjednodušší témata a ani nejoblíbenější. Všeobecně se u žáků netěší velké oblibě. Od toho se zřejmě také odrazil průběh hodiny. Většinou je s tímto tématem spojena hra na volby, kdy žáci ve třídě mají možnost si vyzkoušet nanečisto, jak volby probíhají. V tomto případě je však nutné mít dostatek času a téma případně rozdělit do dvou vyučovacích hodin. Já tuto příležitost neměla.

Mnou zvolená hra bohužel nepřispěla k naplnění očekávaného výstupu, ten však naplněn byl alespoň z části a to hlavně díky práci s učebnicí obohacené o výklad. Nabyla jsem přesvědčení, že přesmyčky je dobré využívat spíše pro odlehčení těžších témat. Zároveň je jejich využití efektivní pro „probuzení“ žáků a rovněž jako zábavnější forma lehkého opakování.

4.3.3 Přípravy 8. ročník

Hra: kdo je kdo

Název hodiny: práce a zaměstnání

Výstupy:

- Žák objasní, jak může realističtější poznání a hodnocení vlastní osobnosti a potenciálu pozitivně ovlivnit jeho rozhodování, vztahy s druhými lidmi i kvalitu života.
- Žák chápe důležitost správného výběru povolání.
- Žák umí vyjmenovat určité druhy povolání a chápe, co jejich volba znamená.
- Žák je schopen posoudit vliv osobních vlastností na dosahování individuálních i společných cílů, objasní význam vůle při dosahování cílů a překonávání překážek.

Pomůcky: tabule, křídly, psací potřeby, pracovní listy

- | | |
|--|----------|
| 1) Administrativa | 3 minuty |
| 2) Představení tématu | 3 minuty |
| 3) Brainstorming | |
| OT: 1. Dokážete vysvětlit co je to povolání? | |
| 2. Máte představu, čím byste chtěli být? A proč? | |
| 3. Co by vám vaše budoucí povolání mělo přinést? | |
| 4. Víte, co budete muset udělat pro to, abyste mohli být.... | 15 minut |

4) hra	10 minut
5) kontrola výsledků	5 minut
6) debata	7 minut
7) hodnocení hodiny	

Pilotáž Slabce:

Hodinu jsem zahájila brainstormingem na téma povolání. Žáci se aktivně zapojili a odpovídali na otázky.

Žáci v osmém ročníku už by měl mít představu o jejich budoucím povolání a od toho jsme se také odrazili. Až na výjimky mi žáci sdělili jejich představy i proč to tak vidí. Někteří hovořili o tom, co by je nejvíce bavilo, někteří obraceli svůj pohled pouze na vidinu velkého výtěžku. Dva žáci věděli naprosto přesně, čím by chtěli být, ale vzápětí řekli, že to není možné, jelikož studium tohoto oboru je pro ně příliš náročné. Tak jsme se přesunuli k otázkám, které zaměstnání byste mohli dělat a co by to obnášelo a co byste rozhodně nechtěli dělat a proč.

Samotná hra spočívala ve vyplňování pracovních listů, kde měli žáci za úkol vyplnit buď názvy povolání u popsaných činností, nebo obráceně, u popsaných činností doplnit název zaměstnání.

Hra se u žáků setkala s úspěchem. Při hodnocení mi řekli, že je bavila a u některých pojmů se museli i zamyslet. Po hře ještě zbyl čas na debatu na téma povolání. Žáci se rozpovídali, ale pro nedostatek času jsem to musela ukončit.

Pilotáž gymnázium Kladno:

I v tomto případě jsem začala hodinu brainstormingem. Žáci se aktivně zapojili a směle odpovídali na otázky. Většina žáků mi řekla, že svojí budoucnost spatřují ve studiu na vysoké škole, což jsem očekávala. Hlásili se k medicíně i studiu práv.

Hra, ke které jsme přistoupili v druhé části hodiny, se setkala s úspěchem. Byla pro ně zábavná. Doplnění pojmů jim nečinilo problémy. Na závěrečnou debatu už nezbylo mnoho času, ale i přesto jsme ji nemohli vynechat. Bohužel se hodina velmi rychle chýlila ke konci tak i v tomto případě jsem byla nucena ji ukončit.

Shrnutí:

Žáci v obou školách se o toto téma zajímali, a proto se hodiny nesly ve znamení příjemné atmosféry. Za pomoci brainstormingu došlo nenásilnou formou k naplnění části očekávaných výstupů. Zbytek byl naplněn hrou i závěrečnou debatou.

Jen bych zde chtěla zdůraznit velké rozdíly, týkající se výběru povolání žáků, které jsem však očekávala. Zatímco ve Slabcích velmi často zaznívaly spíše řemeslné profese, na gymnáziu to byly profese, které vyžadují vysokoškolské vzdělání. Ve většině případů se výběr povolání odrážel od profesí rodičů či prarodičů. Dalším velmi často uváděným důvodem výběru konkrétní profese byla vidina velkého výdělku. Někteří však odůvodnili svůj výběr tím, že zrovna toto povolání by je prostě bavilo. Neopomenutelnou skupinou jsou však i ti žáci, kteří by si vybrali úplně jiné povolání, než k jakému se nakonec přihlásí a to hned ze dvou důvodů. Jeden z nich je ten, že žáci si nejsou jistí v tom, že by náročné studium, které tomuto povolání předchází, zvládli a druhý důvod je i finanční náročnost studia, které jim rodiče bohužel nemůžou zajistit.

Hra: Hádej, kdo jsem

Název hodiny: Harmonické soužití lidí

Výstupy:

- Žák dokáže objasnit potřebu tolerance ve společnosti, respektuje kulturní zvláštnosti i odlišné názory, zájmy, způsoby chování a myšlení lidí, zaujímá tolerantní postoje k menšinám, rozpoznává netolerantní, rasistické, xenofobní a extremistické projevy v chování lidí a zaujímá aktivní postoj proti všem projevům lidské nesnášenlivosti.

Pomůcky: tabule, křídly, psací potřeby, samolepící kartičky

1) Administrativa	3 minuty
2) Navození tématu	5 minut
3) Výklad a zápis	15 minut
4) Hra	15 minut
5) Hodnocení	

Pilotáž Slabce:

Hodinu jsem již tradičně začala položením otázky. Žáků jsem se zeptala, čím se lidé od sebe mohou lišit. Odpovědí se mi dostalo opravdu mnoho. Žáci odpovídali, že lidé se mohou lišit jak barvou pleti, náboženským vyznáním, státní příslušností, užívaným jazykem i názory.

Vzápětí jsme se přenesli výkladu, který sami žáci doplňovali o své názory a postoje. Došlo na otázku tradic a zvyklostí, rozdílnosti a druhů náboženství, odlišnosti názorů, a nutné tolerance. Žáci si během výkladu zapisovali důležité pojmy z tabule do sešitů. Pak jsme přišli ke hře, kde měli žáci využít poznatků z předešlého výkladu i svých dosavadních znalostí.

Protože byla účast ve hře dobrovolná, vyzvala jsem první dva žáky, kteří se k účasti přihlásili. Oběma jsem na čelo přilepila lístečky s názvem náboženství. Sedli si proti sobě a jejich úkolem bylo pomocí vzájemně pokládaných otázek uhodnout, kterého vyznání jsou. Zakázanou otázkou v průběhu hry bylo: „jsem křesťan, jsem hinduista...“ Tuto otázku směli položit, až když už měli tušení, kterého vyznání jsou.

Celkem se odehrála dvě kola, kterých se zúčastnili čtyři žáci. Hodnocení hodiny bylo kladné. I když se všichni žáci samotného hádání nemohli zúčastnit, průběh pro ně byl dle jejich slov zábavný i poučný.

Pilotáž gymnázium Kladno:

Zde jsem rovněž zahájila hodinu položením otázky: „čím se od sebe lidé můžou lišit“. Opět se na mě valila spousta odpovědí stejného typu, jako v předešlé pilotáži ve Slabcích. Tentokrát jsem však vynechala samotný výklad, jelikož se mi zdálo, že žáci mají dostatek vědomostí. Jejich příspěvky jsem zapisovala v bodech na tabuli a pouze jsem je naváděla k dalším otázkám a odpovědím.

Jelikož zde žáci nejsou zvyklí zapisovat si výklad do sešitů, přešli jsme rovnou ke hře. I zde se hra vydařila. Celkem se při ní vystříдалo šest žáků, kteří se k účasti sami přihlásili. Bohužel, jsme v této hodině nestihli v zápalu hry její závěrečné hodnocení, z čehož jsem usoudila, že žáky bavila.

Shrnutí:

Tuto hru jsem k tomuto tématu zvolila záměrně, jelikož samotné poznání a pochopení rozdílnosti je z mého pohledu velmi důležité při následném, případném střetnutí lidí. Během hodiny jsem poznala názory žáků, často ovlivněné názory jejich blízkých, rodiny, přátel i médií. Pokusila jsem se jim pak vysvětlit nutnost tolerance a klady poznání jiných kultur.

Myslím si, že během hodiny se podařilo naplnit očekávané výstupy. Ačkoliv musím uznat, že některé postoje žáků k národnostním menšinám i k lidem určitého náboženského vyznání nebyly zrovna kladné. Tuto skutečnost přisuzuji ohromnému vlivu médií a rodiny.

4.3.4 Přípravy 9. ročník

Hra: přiřazování

Název hodiny: právní řád

Výstupy:

- Žák dodržuje právní ustanovení, která se na něj vztahují, a uvědomuje si rizika jejich porušování, rozlišuje a porovnává úkoly orgánů právní ochrany občanů, uvede příklady jejich činnosti a spolupráce při postihování trestných činů.
- Žák dokáže rozpoznat protiprávní jednání, rozliší přestupek a trestný čin, uvede jejich příklady, diskutuje o příčinách a důsledcích korupčního jednání.

Pomůcky: tabule, křída, psací potřeby, pracovní listy

1) Administrativa	3 minuty
2) Představení tématu	2 minuty
3) Výklad	
Právní řád v ČR můžeme dělit: ústavní a správní právo	
	Občanské právo
	Rodinné právo
	Pracovní právo
	Trestní právo
Trestný čin X přestupek	
Soud- žalobce/ advokát/ soudce	
Protiprávní jednání= trest	
	Korupce
	20 minut
4) Zápis do sešitů	5 minut
5) Hra a kontrola výsledků	10 minut
6) Hodnocení	

Pilotáž Slabce:

Na začátku hodiny proběhlo moje představení a důvody mé přítomnosti. Pak jsme se hned pustili do práce. Když jsem žákům sdělila téma hodiny, bylo na nich patrné nepříliš velké nadšení.

Následoval výklad. Neprobíhal však pouze jednostranně, snažila jsem se žáky aktivizovat pokládáním otázek. Výsledky jsem jako vždy rovnou zapisovala na tabuli, aby je žáci měli k dispozici pro zápis do sešitů.

V poslední fázi hodiny jsem zařadila přiřazovací hru, abych mohla zjistit pochopení žáků daného tématu. Předem připravené pracovní listy jsem rozdala všem pěti přítomným žákům a jejich úkolem bylo přiřadit příklady případů ze světa práva k jednotlivým druhům práva podle toho, čím se dané právo zabývá. Jelikož to žáci stihli velmi rychle, zbyl čas na doplňující otázky.

Pilotáž gymnázium Kladno:

Na začátku hodiny jsem se žákům rovněž představila a sdělila důvod mé přítomnosti. Pak následoval výklad, kdy jsem nabyla dojmu, že pro mnoho žáků je toto téma pouhým opakováním. Můj výklad doplňovali o svoje vědomosti. Byla to velmi zajímavá hodina. Následovala opakovací hra. Zde se projevila moje nepřípravenost. Žáků zde bylo 25 a já neměla dostatek pracovních listů, což jsem rychle vyřešila rozdělením žáků do dvojic. Pak žáci začali s doplňováním. I zde práce netrvala tak dlouho, jak jsem očekávala, proto jsem jim práci trochu ztížila a zadala jsem, aby ještě připravené a doplněné kolonky opatřili konkrétními případy. Poté jsme se pustili do společné kontroly správnosti jejich výsledků. Chybovost byla téměř nulová a jejich konkrétní příklady případů byly rovněž správné. Bylo vidět, že se žáci v daném tématu velmi dobře orientují.

Shrnutí:

V tomto tématu jsem pocítila rozdíly ve vědomostech, i když přiznávám, že žáci obou škol se v základních informacích o právním řádu dobře orientovali. Dokázali uvádět konkrétní příklady protiprávního jednání a dokonce mluvili i o trestech. Na příkladech pak zhodnotili jejich přiměřenost a nepřiměřenost. V první části hodiny se hojně zapojovali do výkladu žáci obou škol a s pracovními listy si také poradili bez obtíží. Za povšimnutí zde však stojí výrazně vyšší připravenost žáků gymnázia. I když k naplnění očekávaných výstupů došlo v obou případech.

Hra: žák v roli učitele

Název hodiny: globální problémy světa- ekologie

Výstupy:

- Žák vysvětlí souvislost globálních a lokálních problémů, vyjmenuje příklady jejich projevů a navrhne jejich řešení v obci nebo regionu

Pilotáž Slabce:

Jelikož téma globálních problémů nenavazovalo na mojí předešlou hodinu, zadala jsem úkol už na konci minulé hodiny. Dobrovolník z řad žáků se měl připravit na to, že povede hodinu místo mě a já tak zaujmu jeho místo ve školní lavici.

Zájem byl veliký, ale musela jsem vybrat pouze jednoho žáka, a jelikož jsem neměla velkou příležitost všechny žáky pořádně poznat, přenechala jsem výběr dobrovolníka na přítomném učiteli. Vybrané žákyni jsem pak předala jasné instrukce o tom, jak by hodina měla probíhat a co všechno by měla obsahovat. Pozn. Pokud by tato žačka v daný den do školy nedorazila, učitel by mě předem informoval, abych vedla hodinu já. To se naštěstí nestalo a tak jsme se mohli všichni těšit, jaký podá výkon.

Hodina začala a my jsme si vyměnily svá místa. Administrativu v podobě zápisu do třídní knihy jsem jí ovšem nepřenechala. Pak začala samotná hra a žákyně Eliška se proměnila v učitelku. Měla připravenou prezentaci v Powerpointu a podle ní vykládala. Posměšné připomínky svých spolužáků vyřešila a velmi rychle je usměrnila. Její celkový přístup se mi moc líbil, svého úkolu se zhostila skutečně na výbornou. Mluvila o problémech životního prostředí, které konkretizovala na problematiku třídění odpadů v místě jejího bydliště. Dokonce přidala slaid o době trvání rozkladů určitých druhů odpadu a také možnosti dalšího využití plastu a skla. Její ohromující výklad trval bez mála 30 minut a setkal se s velkým úspěchem u jejích spolužáků. Zbytek hodiny jsem převzala pod svoje vedení já. Poděkovala jsem Elišce za její připravenost a přistoupila k hodnocení jejího výstupu. Pak jsem zavedla řeč zpátky na probíranou problematiku a hovořila o ní s žáky.

Pilotáž gymnázium Kladno:

Stejně jako ve Slabcích ani tady hodiny na sebe nenavazovali, proto jsem dobrovolníka z řad žáků vybírala už v předešlé hodině. Zde však zájem nebyl ani zdaleka tak velký, jako ve Slabcích. Nakonec se přihlásila jedna žákyně, která se úkolu ujala.

Na začátku hodiny jsme si také vyměnily svá místa a nová paní učitelka mohla začít. Její výklad o znečišťování ovzduší a jeho důsledcích však neustále někdo rušil. Dokonce to přešlo v pokřikování a někteří žáci silně projevovali svůj nezájem. Byla jsem nucená do její hodiny zasáhnout a žáky usměrnit. Pak už hodina probíhala v klidu. Žákyně Alena měla hodinu pěkně připravenou, ale celkový dojem rušila nekázeň jejích spolužáků. Konec hodiny jsem opět převzala já a pokusila jsem se zopakovat důležité informace z Alenčina výkladu. Nezájem žáků však i nadále převládal a tak jsme se všichni těšili na zvonění.

5 Shrnutí a závěr

Na základě teoretické části práce, ve které bylo téma práce ukotveno, bylo vybráno, popsáno a následně zrealizováno ve vyučovacích hodinách Občanské výchovy několik didaktických her. Byla vyslovena hypotéza, že hry budou naplňovat cíle a očekávané výstupy v předmětu Občanské výchovy a zároveň budou rozvíjet osobnost žáků, z hlediska osobnostního i sociálního.

Hypotéza, že vybrané didaktické hry mají potenciál pro naplnění očekávaných výstupů v rámci občanské výchovy, byla ověřena prostřednictvím výukové pilotáže na dvou různých základních školách. Ve většině vyučovacích hodin, které byly realizovány na těchto dvou různých školách, bylo dosaženo očekávaných výstupů. Bylo samozřejmě náročné hodnotit dosažení těchto výstupů u všech žáků, ale zpětná vazba na konci pilotovaných hodin byla pozitivní a bylo vidět, že žáci v daných oblastech mají přehled. Toto mi potvrdili i učitelé, se kterými jsem se průběžně setkávala.

Bylo velmi důležité věnovat dostatek času nejen přípravě hodiny, ale především výběru didaktické hry vzhledem k cíli. V rámci jedné z pilotovaných hodin nebylo zcela dosaženo očekávaných výstupů. Důvodem byla, dle mého názoru, právě volba didaktické hry. Hra byla zaměřena pouze na část očekávaného výstupu. Při volbě vhodné hry a přípravě vyučovací hodiny hraje velkou roli dostatek času. Pro ideální využití didaktických her ve výuce by bylo nutné, aby na ně bylo více času. Vyučovací hodina, která má 45 minut, totiž velmi rychle uteče, pokud jsou jakožto metoda zapojen právě didaktické hry. Na některá témata bych ráda s žáky navázala při následujících hodinách. Témata hodin jsem si však vybírat nemohla, ale musela jsem se držet témat, která mi předložili učitelé. Některá témata a očekávané výstupy jsou tak obsáhlé, že by bylo vhodné je rozdělit do několika vyučovacích hodin. Na to jsem bohužel neměla prostor.

Didaktické hry je snazší realizovat v menším kolektivu žáků. Žáci se obvykle lépe znají, a proto je pro ně spolupráce při didaktických hrách příjemnější. Samozřejmě zde hraje roli také klima třídy. Pokud je atmosféra ve třídě příjemná, průběh i efektivita didaktických her bývá vyšší. Při námi realizovaných pilotážích bylo velmi poznat, že v menším kolektivu základní školy Slabce byli žáci více zvyklí pracovat společně a aktivizující styl výuky je bavil. Organizačně to bylo méně náročné. Naopak žáci, kteří jsou zvyklí na frontální výuku a preferují tento strnulější způsob výuky, z didaktických her tolik nadšení nebyli. Bylo vidět, že o zapojení aktivizačních metod do výukových forem nestojí

a preferují frontální výuku. Konkrétně pak tento frontální styl výuky vypadá tak, že většinou si žáci předložené informace zapíší, naučí z paměti a budou spokojeni. U žáků na gymnáziu byla frontální výuka považována za standart. Ke spolupráci a aktivnímu přístupu se mnoho z nich muselo přemáhat. Myslím si, že v základní škole měly didaktické hry u žáků větší úspěch. Práce s nimi byla snazší a příjemnější. V početnějších třídách byl při práci větší hluk a organizačně byla výuka náročnější. Také se kvůli vyššímu počtu žáků ve třídě a malé časové dotaci bohužel každý nemohl projevit. To může být pro u některých jedinců příčinou jejich negativního postoje k aktivizujícím metodám výuky. A pro učitele důvodem, proč v přeplněných třídách volí raději frontální způsob výuky. Můžeme tedy říci, že velkou roli zde hraje počet žáků, atmosféra ve třídě a také způsob výuky, na který jsou žáci zvyklí nebo který preferují. Přínos didaktických her z hlediska obsahu učiva byl patrný v obou školách.

Podle mého názoru je vhodné kombinovat frontální způsob výuky právě s didaktickými hrami. Změna metod výuky žáky aktivizuje a je tak větší pravděpodobnost, že budou více vnímat výuku. Byly zde uvedeny takové didaktické hry, které nepotřebují dlouhý čas na přípravu a jsou tak snadno využitelné při běžné výuce. Na základě získaných zkušeností při pilotovaném vyučování, si myslím, že nejlepší využití didaktických her je k opakování a fixaci probraného učiva. Mojí velmi oblíbenou metodou je metoda brainstormingu. Je využitelná i při tématech, ke kterým se didaktická hra nehodí nebo na ní nezbyvá čas. Brainstorming žáky aktivizuje, protože se může každý projevit a není sankcionován za to, když řekne něco špatně.

Žáci jsou u aktivizujících metod nuceni používat své znalosti a vycházet z vlastních zkušeností, a proto je jejich účast při vyučování smysluplnější, než když pouze sedí v lavici. Jejich pozornost je stále podněcována a jsou nuceni k přemýšlení. O tom má, dle mého názoru, výuka být. Žák má být aktivní, přemýšlet, bádát a získávat informace, které mu v životě budou přínosné. Má se učit, jak si informace vyhledat, kriticky je hodnotit, má o nich umět diskutovat a předávat je ostatním. Občanská výchova je předmětem, který má právě k životu velice blízko, a proto by se tento jeho potenciál měl plně využít. A to i za cenu občasných neúspěchů a delší časové přípravy učitelů na výuku.

Vzhledem k cíli práce byl výsledek pilotovaných hodin naplněný. Využitelnost vybraných didaktických her ve výuce občanské výchovy na druhém stupni základních škol byla shledána jakožto vhodná. Je však nutné brát při realizaci didaktických her ohled na

určitá rizika, která mohou nastat a výuku zkomplikovat. Učitel na ně musí být připraven a věnovat dostatek času přípravě na vyučovací hodinu, aby dosáhl naplnění vzdělávacích cílů i klíčových kompetencí. V rámci práce byl navržen soubor didaktických her pro usnadnění výuky u aktivních učitelů, kteří mají chuť přistupovat ke své práci jinak a lépe.

6 Seznam použitých zdrojů

BALADA, Jan. Rámcový vzdělávací program pro gymnázia: RVP G. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2007, ISBN 978-80-87000- 11-3.

BELZT, SIEGRISTt. Klíčové kompetence a jejich rozvíjení: východiska, metody, cvičení a hry: Portál, 2001 ISBN 80- 7178- 479- 6.

ČÁP, J. - MAREŠ, J.: Psychologie pro učitele. Praha, Portál 2007, ISBN: 978-80-7367-273-7

KURIC, J. Ontogenetická psychologie. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1986, s. 264.

PETTY, G. Moderní vyučování. 5. vyd. Praha: Portál, 2008. ISBN: 978- 80- 7367- 427- 4.

PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. Pedagogický slovník. 3. rozš. a aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-579-2.

SITNÁ, D., Metody aktivního vyučování. Praha: Portál, 2013, ISBN:978-80-262-0404-6.

SKALKOVÁ, J. Obecná didaktika. 2. rozš. a aktual. vyd. Praha: Grada, 2007. ISBN: 978-80- 247- 1821- 7.

ŠIKULOVÁ, R., RYTÍŘOVÁ, V. Pohádkové příběhy k zábavě i k učení. Praha: Grada Publishing a.s., 2006, ISBN 80- 247- 1361- 6.

ŠVEC, V. *Pedagogická příprava budoucích učitelů*. Brno: Paido, 1999. ISBN 80-85931-70-2.

VALÍŠOVÁ, A., KASÍKOVÁ, H. a kol. Pedagogika pro učitele. 1. Vyd. Praha: Grada, 2007, ISBN: 978-80-247-3357-9

VALÍŠOVÁ, A. Komunikace a vzájemné porozumění: hry pro dospívající. 1. vyd. Havlíčkův Brod: Grada, 2005. ISBN: 80- 247- 0842-6.

VAŠUTOVÁ, J. *Být učitelem*. Praha: Univerzita Karlova v Praze - Pedagogická fakulta, 2007. ISBN 978-80-7290-325-2

ZORMANOVÁ, L. Výukové metody v pedagogice: tradiční a inovativní metody, transmisivní a konstruktivistické pojetí výuky, klasifikace výukových metod. 1. vyd. Praha: Grada, 2012. ISBN: 978- 80- 247- 4100- 0.

Internetové zdroje:

Výchovné a vzdělávací strategie v předmětu Občanská výchova [online]. [cit. 2020-03-20]. Dostupné z: <http://docplayer.cz/16178093-Vychovne-a-vzdelavaci-strategie-v-predmetu-obcanska-vychova.html>

Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání [online]. 2016. [cit. 2020-03-20]. Dostupné z: http://www.nuv.cz/uploads/RVP_ZV_2016.pdf

Vodička, J., Vodičková, I., Rozvoj klíčových kompetencí hrou. Osmileté gymnázium Buďánka o.p.s. [online]. 2007. [cit. 12.03.2019]. Dostupné z: <http://www.socialnizaclenovani.cz/dokumenty/dokumenty-k-oblasti-vzdelavani/rozvoj-klucovych-kompetenci-hrou-inkluzivni-skola2/download>

seznam příloh:

Příloha č. 1: ukázka žákovské práce- Květinka ZŠ Slabce

Příloha č. 2: ukázka žákovské práce- Květinka gymnázium Kladno

Příloha č. 3: ukázka žákovské práce- rozpočet ZŠ Slabce

Příloha č. 4: ukázka žákovské práce- rozpočet gymnázium Kladno

Příloha č. 5: ukázka žákovské práce- mapa ZŠ Slabce

Příloha č. 6: ukázka žákovské práce- mapa gymnázium Kladno

Příloha č. 7: pracovní list- kdo je kdo

Příloha č. 8: pracovní list- přiřazování

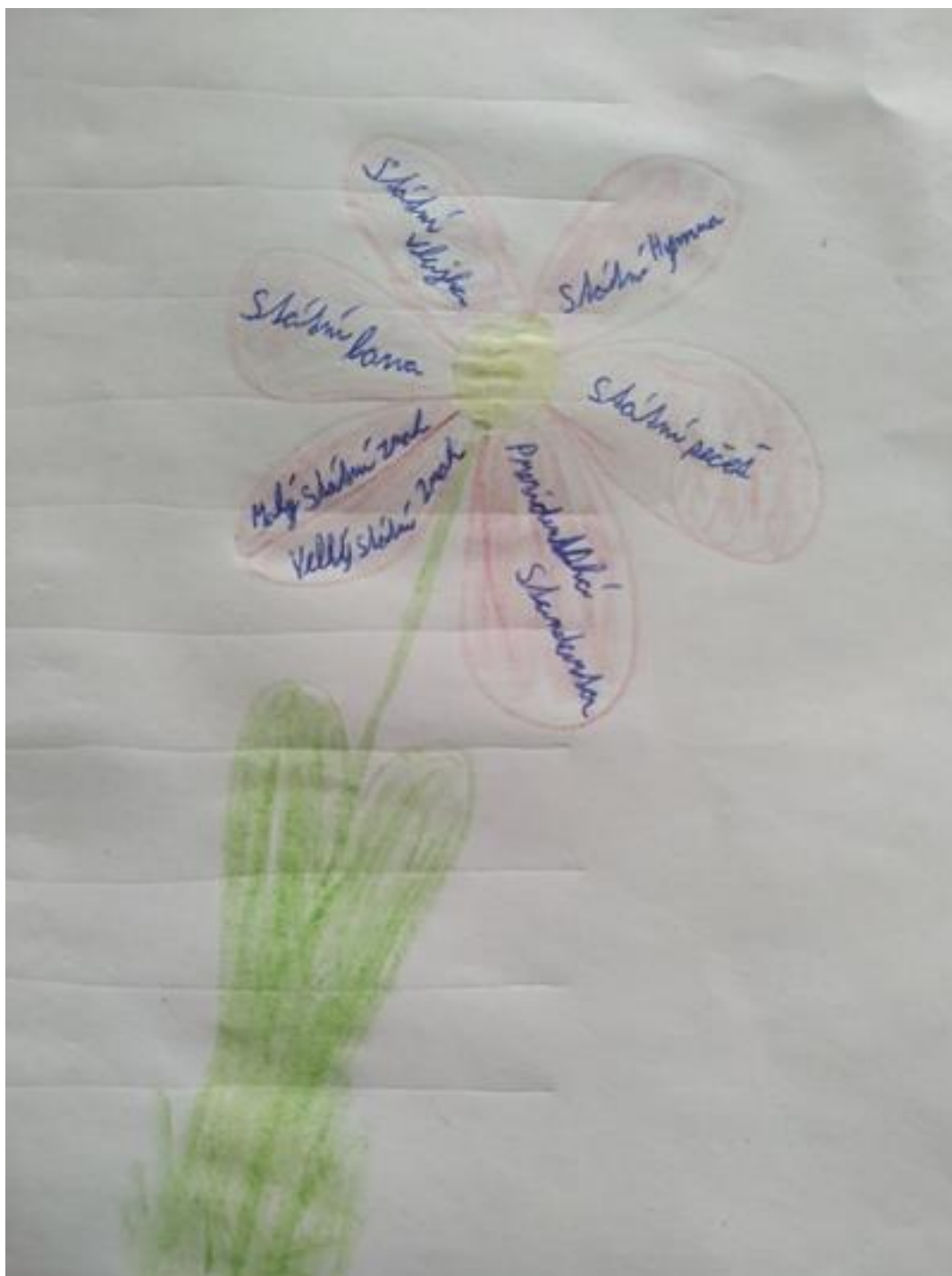
Příloha č. 9: pracovní list- vlastnictví

7 Přílohy

Příloha č. 1: ukázka žákovské práce- Květinka ZŠ Slabce



Příloha č. 2: ukázka žákovské práce- Květinka gymnázium Kladno



Příloha č. 3: ukázka žákovské práce- rozpočet ZŠ Slabce

Vzorový rodinný rozpočet

Průjmy Rodiny
Za měsíc
40 000

Výdaje Rodiny

<u>Kategorie</u>	<u>Za měsíc</u>		
Nájem	7 000	Pivo	500
Elektrina	1 000	Povolení	\
Plyn	1 500		
Doklady základní školní	1 000	<u>Celkem: 33 100</u>	
Žitná	10 000	<u>Zbytko: 6 900</u>	
Občasná	3 000		
Boty	2 000		
Barva	1 500		
Popelnicí cesta	8 000		
Dětské aktivy	2 000		
Doklady základní školní	1 000		
Telefony	1 500		
Internet	500		

Příloha č. 4: ukázka žákovské práce- rozpočet gymnázium Kladno

Příjmy todiny za měsíc. 40 000.	Název	Za měsíc
	Nájem	5 000 Kč
	Elektr. vým.	2 000 Kč
	Plav.	1 000 Kč
	Další Plavby TM	1 000 Kč
	Jídlo	2 500 Kč
	Občerství	2 000 Kč
	Boty	2 000 Kč
	Benzin	1 500 Kč
	Pojištění Auto	2 000 Kč
	Dětské Aktivit.	1 000 Kč
	Další Poplatky	2 000 Kč
	Telefony	2 000 Kč
	Internet	2 500 Kč
	Pivo	1 000 Kč
	Celkem:	24 500 Kč
	Zbyde:	15 500 Kč

Příloha č. 5: ukázka žákovské práce- mapa ZŠ Slabce



Příloha č. 6: ukázka žákovské práce- mapa gymnázium Kladno



Pracovní list- Práce a zaměstnání

1) **Doplň názvy popsaných povolání:**

- _____ vyrábí nábytek ze dřeva
- _____ opravuje auta
- _____ obhájí tě u soudu
- _____ ušije nový potah na křeslo
- _____ staví domy
- _____ léčí zvířata
- _____ těží uhlí

2) **Dopiš k názvům povolání, v čem spočívá jejich práce:**

Klempíř- _____
Účetní- _____
Sládek- _____
Pediatri- _____
Stevard- _____
Zámečnick _____
Švec- _____
Chirurg- _____

3) Zde můžeš napsat, čím bys chtěl/a být a proč.

Pracovní list- Právní řád

1) Pokus se k sobě přiřadit druhy práv a to, čím se zabývají:

Občanské právo
Rodinné právo
Obchodní právo
Pracovní právo
Trestní právo

Vztah mezi zaměstnancem a zaměstnavatelem

Vztah mezi manžely

Rozdělování a používání peněz

Podmínky v práci

Podnikání, účetnictví, obchod

Vztah mezi rodiči a dětmi

Dědictví

2) Přiřad' správně:

Občanské právo

Ústavní právo

Rodinné právo

Trestní právo

Pracovní právo

Finanční právo

Obchodní právo

soukromé

veřejné

Pracovní list- vlastnictví

Zahraj si na učitele a oprav chyby v textu.

Vlastník je člověk, který má rád svou vlast. Majetek je vše, co člověk vlastní.

Můžeme ho dělit na movitý a nemovitý. Mezi movité věci patří zahrada, hodinky, recept, peníze a třeba i nádobí a nábytek. Mezi nemovitý majetek patří třeba pohovka, počítač, dům a garáž.

Majetek však můžeme dělit i podle jednotlivých typů na osobní, rodinný, obecní a státní. Typickým příkladem rodinného majetku je dům, příkladem osobního majetku je mobil, a pokud mluvíme o státním majetku, můžeme zmínit třeba lékárny a obchody.

Veškerý majetek můžeme vlastnit až od 18 let a pak s ním můžeme nakládat tak, jak uznáme za vhodné, bez ohledu na ostatní.

Získat majetek můžeme hned několika způsoby. Můžeme ho dostat darem, zdědit, koupit, odcizit a půjčit. Pokud si tedy v půjčovně půjčíme auto, staneme se jeho majiteli.

Vlastní-li majetek několik lidí najednou, hovoříme o nich jako o spoluvlastnících.