

Herní aktivity a jejich role ve výuce cizího jazyka (průvodce studiem) Ivona Dömischová

Cílem textu je seznámit studenty s problematikou hry a její úlohy ve výuce cizího jazyka. Hra jako taková odnepaměti přitahovala pozornost mnoha odborníků, nejen pedagogů a psychologů. Pohledy na její úlohu v lidském životě se v průběhu let výrazně měnily. Text je veden snahou zamyslet se nad její mnohoznačností a její rolí nejen ve výuce, ale i lidském v životě obecně.

- Studenti se seznámí se základními vymezeními pojmu *hra* tak, jak ho vnímá odborná literatura, současně se základními typickými znaky, které hru charakterizují.
- Významnou částí textu je i kapitola věnovaná obecným doporučením pro učitele věnujícím se zvýšení motivace žáků ve výuce.
- Po prostudování textu budou studenti znát základní dělení her tak, jak jsou vymezovány v didaktice výuky cizích jazyků.
- Součástí textu jsou i pasáže určené pro zájemce, jedná se o rozšíření informací základního textu.
- Praktickou část studijního textu tvoří několik ukázek her, které je možno aplikovat v jakékoli hodině cizího jazyka. Aktivity jsou záměrně vybírány, aby neomezovaly učitele pouze na jeden konkrétní cizí jazyk.

VYMEZENÍ POJMU HRA

Když se řekne „hra“ většina lidí si na první pohled představí dětskou hru, jako formu činnosti typickou pro raný věk a dětství. S tímto termínem se však můžeme setkat i v souvislosti s činnostmi, které vykonávají dospělí, např. společenské hry, sportovní hry, olympijské hry atd. Jedná se tedy o zastřešující pojem pro mnoho aktivit různých oblastí života. Hry však nejsou vázány pouze na lidské pokolení, hra je činnost, která je typická i pro zvířecí říši.

Odborná literatura také vymezuje pojem *hra*. Pedagogický slovník (Průcha, s. 75) definuje hru jako formu činnosti, která se liší od práce a učení, kterou se člověk zabývá celý život. Maňák, Švec (2003, s. 105) považují hru za jednu z aktivizujících metod, které kladou důraz na myšlení, tvůrčí činnost, řešení problémů s cílem dosažení výchovně vzdělávacích cílů. Kern (2000, s. 141) definuje hru jako chování, které nesměřuje k určitému cíli (bezcílnost), při kterém se

Podpora moderních trendů ve vzdělávání v pregraduální přípravě budoucích pedagogických pracovníků na Univerzitě Palackého v Olomouci

střídají fáze napětí a uvolnění (střídavá aktivace), proto je hrací úkon několikrát opakován. Za specifickou formu činnosti, která je prováděná lidmi různého věku v nejrůznějších kulturních podmínkách i vyššími druhy zvířat, zejména mláďaty savců ji považuje Severová (1982, s. 15-17). Podle ní se hrou může stát jakákoli činnost, která je zaměřena na jakýkoli druh objektů. Problematikou hry se zabýval i Groos (1930, s. 3). Hru vymezuje zejména srovnáváním s prací člověka. Zastával názor, že při práci není činnost sama o sobě příjemná, ale provádíme ji pro jiný účel. Naproti tomu při hře je činnost sama o sobě příjemná, aniž bychom sledovali jiný účel. Z tohoto vyplývá, že hra je činnost sama o sobě příjemná, zatímco práce nebo jiná vážná činnost je činností namáhavou, neboť je vynucována tlakem základních životních potřeb.

Podobně je tomu i u Lehmana a Wittyho (Severová, 1982, s. 18), kteří považovali hru za různorodou činnost vyznačující se tím, že je děti provádějí, protože je baví. Děti podle nich vykonávají kromě činností k uspokojení svých základních potřeb většinu aktivit, které chtějí dělat, formou hry, právě proto, že mají potěšení z jejich provádění, nikoli z jejich výsledků. Za vrchol dětské hry považuje Piaget (2014, s. 51-53) symbolickou hru, která je asimilací skutečnosti k „já“ a jeho přáním. Je založena na představách: hru si dítě konstruuje a přetváří podle svých představ. Později se vyvíjí v konstruktivní hru a ve hru s pravidly, které se vyznačují socializací „já“.

Obdobím hry je nazýváno „předškolní období“ (od 3 do 6 let), kdy se hra stává hlavní náplní činnosti dítěte. Pro děti ve věku od 3 do 4 let je typická tzv. paralelní hra, tzn. že si dítě sice hraje v kolektivu jiných dětí, ale vlastně samo. Má svá vlastní pravidla, s ostatními dětmi nespolupracuje. Každý si hraje sám pro sebe, nesoutěží. Později je paralelní hra nahrazena hrou společnou, neboli asociativní. Děti si začínají uvědomovat rozdělení rolí při hře, začínají soutěžit a více spolupracují. Hra začíná mít různé formy, od her pohybových, po hry intelektuální, námětové nebo konstruktivní hry (stavění kostek atd.) V tomto období se začíná objevovat dětská soutěživost a schopnost ponořit se do hry do takové míry, že dítě dokáže zapomenout na okolní svět, maximálně využívá své nespoutanosti a živé fantazie.

S nástupem školní docházky nepolevuje u dětí zájem o hru, hra se však začíná více orientovat na realitu a reálné skutečnosti běžného života. Podle Kerna (2000, s. 142) se přibližně od 8 let věku dítěti daří dodržovat pravidla hry. Tato schopnost souvisí se sebeovládáním, dítě je v tomto věku již schopno unést případnou prohru. Děti jsou schopni se navzájem a čestně soutěžit. Proto si v tomto věku můžeme z hlediska vývojové psychologie dovolit zařazovat do výuky hry s pravidly, popřípadě skupinové hry.

Podpora moderních trendů ve vzdělávání v pregraduální přípravě budoucích pedagogických pracovníků na Univerzitě Palackého v Olomouci

VYBRANÉ CHARAKTERISTIKY

Hra má svou sociální dimenzi.

Napomáhá vývoji dítěte tím, že rozšiřuje jeho zkušenosti, dovoluje mu vyzkoušet si různé role a funkce, např. ve skupině. Skupinové hry hrají velký význam zejména mezi 10. a 14. rokem. Uvnitř skupiny se vyvíjí silný pocit sounáležitosti se skupinou, často jsou zájmy skupiny nadřazeny zájmům jednotlivce. V rámci hry se dítě učí rozvíjet své sociální kontakty, učí se kooperovat s ostatními dětmi. Většina her podporuje rozvoj vzájemných vztahů mezi dětmi, děti si mohou pomocí hry prožít „nanečisto“ některé reálné situace ze života, které je teprve čekají.

Hra má svou obsahovou heterogenost.

Děti si hrají nejen s hračkami, ale i s nejrůznějšími věcmi, se zvířaty, jinými dětmi i dospělými. Zpočátku není důležité, s jakými objekty si děti hrají, protože všechny objekty, s nimiž si hrají, jim poskytují příležitost pro jejich rozvoj. Právě obsahová heterogenost her je předpokladem všestranného rozvíjení dětí.

Hra je aktivizujícím činitelem.

Hra je ve skutečnosti příkladem aktivizující metody, která nám pomáhá usměrňovat žákův výkon, pozornost apod. „Aktivizující metody se vymezují jako postupy, které vedou výuku tak, aby se výchovně-vzdělávacích cílů dosahovalo hlavně na základě vlastní učební práce žáků, přičemž důraz se klade na myšlení a řešení problémů.“ (Maňák, Švec, 2003 s. 105). Hra aktivizuje i rozvoj verbálních komunikačních prostředků. Děti v rámci her aktivně zapojují i verbální komunikační prostředky, protože jsou nuceni spolupracovat s ostatními dětmi a komunikovat s nimi.

Hra je specifickou formou učení.

Hra vykazuje schopnost stát se formou učení, aniž by si to žáci v průběhu hry uvědomovaly. Hra je činností, která přináší potěšení již z jejího průběhu a není vázána na samotný výsledek. Tato činnost je prováděna dobrovolně a pro potěšení. Každý si rád hraje, popřípadě soutěží. Hry, které plní funkci učení se vyznačují velkou rozmanitostí svého obsahu. Pedagogové mohou její potenciál v tomto směru velmi dobře využít, zapojit je intenzivně do výuky a přispět tak k jejich vyšší soustředěnosti (Jankovcová a kol., 1988, s. 99-102).

Hra má emocionální rozsah.

Okamžitým profitem ze hry jsou emoce, které jsou zesilovány zejména v rámci soutěživých her, kdy se žáci učí nejen zdravé rivalitě, ale také podpoře a toleranci k těm, kteří ve hře

Podpora moderních trendů ve vzdělávání v pregraduální přípravě budoucích pedagogických pracovníků na Univerzitě Palackého v Olomouci

neuspěli. Emoční zážitky ze hry se ukládají do naší paměti, zesilují naše prožívání a podporují intenzitu vnímání. Všechny tyto skutečnosti můžeme smysluplně využít i ve výuce cizích jazyků.

Hra podporuje zvědavost.

Pomáhá rozvíjet aspekt poznávací, podporuje tvořivost, fantazii, motivaci a aktivitu.

Hra má svou diagnostickou funkci. Děti mohou mít během svého života nejrůznější problémy, které je možné v rámci her diagnostikovat. Děti je nevědomky do her promítají, ať již z důvodu, že hledají možné řešení nebo je zrcadí zcela nevědomě. Hra je tedy významným pomocníkem i v diagnosticko-terapeutické oblasti.

HRA VE VÝUCE

Samotní pedagogové si kladou stále dokola otázku, jakým způsobem mají motivovat své žáky tak, aby je učení bavilo a výuka byla co možná nejefektivnější. Otázkou, jak zvýšit motivaci žáků se zabývá např. Petty (1996, s. 48), který definuje určitá obecná doporučení pro učitele, mezi nimiž zařazuje herní aktivity a problémové úkoly. Jedná se o následující:

- Sami projevujte zájem – buďte pro svůj obor nadšeni
- Ukazujte, jaký význam má váš obor ve skutečném světě
- Využívejte tvořivosti a sebevyjadřování žáků
- Přesvědčujte se, že se žáci aktivně zapojují do výuky
- Pravidelně odměňujte činnost žáků
- Využívejte překvapení a neobvyklých činností
- Zadávejte třídě soutěživé a problémové úlohy
- Dávejte žákům hádanky, na které jim později sdělíte správnou odpověď
- Propojte učení s tím, co žáky zajímá mimo školu

Jaké má hra ve výuce funkce, definují Blažek, Olmrová (1985):

- instrumentální (hra jako instrument při rozvoji poznávacích procesů a utváření dovedností),
- diagnostická hra (hra jako prostředek diagnózy a autodiagnózy),

Podpora moderních trendů ve vzdělávání v pregraduální přípravě budoucích pedagogických pracovníků na Univerzitě Palackého v Olomouci

- existenciální hra (hra jako prostředek rozvíjení vnímavosti, uvolňování bariér tvořivosti, rozvíjení lidského potenciálu, řešení komunikačních problémů skupiny a dynamizace její struktury).

HRA A JAZYKOVÁ VÝUKA

Hry zařazujeme v cizojazyčné výuce převážně v rámci aktivit komunikativního charakteru. Při hře žáci spolupracují se spolužáky a lépe rozvíjejí své komunikativní dovednosti. Stejně jako ve všech oblastech vzdělávání, tak také i ve výuce cizího jazyka můžeme využít jak verbální, tak i neverbální komunikaci. Verbální komunikace využívá mluveného slova, didaktický obsah je sdělován prostřednictvím médií i jiných prostředků.

PRO ZÁJEMCE

Rozlišujeme ústní a písemnou verbální komunikaci. Ústní komunikaci můžeme dále rozdělit na 3 základní formy: monolog, dialog a diskusi. Ústní komunikaci můžeme obohatit o neverbální složku a spolu s modulací hlasu ovlivňovat konečné sdělení. Výraznou výhodou ústního projevu je možnost okamžité zpětné reakce. U neverbální komunikace se jedná o mimoslovní sdělení, která si většinou člověk, pokud je nedělá cíleně (jako např. herci) z části neuvědomuje. Chromý (2011, s. 31-32) uvádí, že dobrý pedagog by měl využívat cíleně neverbální komunikaci, měl by být chvíli hercem, aby své studenty zaujal pro svá sdělení.

Neverbální komunikaci dělí na: viziku (pohyby očí a víček), mimiku (pohyby obličejových svalů), gestikulaci (pohyby paží), kineziku (spontánní pohyby různých částí těla), posturiku (zaujímání určitého postoje), proxemiku (přibližování a oddalování při komunikaci), haptiku (vyjadřování pomocí dotyků), parajazykové prostředky (využívání hlasu beze slov).

Všechny tyto prostředky využívají učitelé jak záměrně, tak i bez toho, aniž by si to častokrát uvědomovali. Změněné formy komunikace Chromý (2011) považuje pouze jen za prostředky didaktické komunikace, které slouží k předání obsahu sdělení, tedy učiva.

Podle Hendricha (1988, s. 356-358) hra posiluje zájem o jazyk, zvyšuje motivaci, která ve spojení se zdravou soutěživostí vede k vyšší aktivitě žáků, navozuje cizojazyčnou atmosféru a má také vliv na utváření přátelského vztahu mezi učiteli a žáky. Jazykové hry dělí do tří skupin:

1. na jazykové hry, které nevyžadují zvláštní přípravu učitele nebo jen přípravu jednoduchou (např. lístečky s úkoly apod.).
2. Druhá skupina předpokládá předchozí přípravu učitele, protože zahrnuje přípravu učebních podmínek.
3. Třetí skupina her patří do skupiny aktivit, které pomohou u žáků navodit dojem, že jde o hru, ačkoli se ve skutečnosti procvičuje učivo na obvyklých cvičeních v učebnici.

Podpora moderních trendů ve vzdělávání v pregraduální přípravě budoucích pedagogických pracovníků na Univerzitě Palackého v Olomouci

Mimo uvedené třídění pak můžeme rozlišovat hry podle jejich převažujícího charakteru na:

- a) Hry zaměřené na procvičování gramatiky
- b) Hry zaměřené na procvičování slovní zásoby
- c) Hry zaměřené na procvičování zvukové stránky jazyka
- d) Hry zaměřené na konverzaci
- e) Hry zaměřené na společenskou zábavu

Společný evropský referenční rámec pro jazyky (2006, s. 57) hovoří v souvislosti se hrou v kapitole 4.3.4. o *Hravém užívání jazyka* jako o důležité součásti jazykového učení a rozvoje. Uvádí příklady činností, při kterých se jazyka využívá ke hře:

Společenské jazykové hry:

- ústní (příběh, ve kterém jsou chyby; jak, kdy, kde atd.),
- písemné (forma psaných otázek a odpovědí, šibenice),
- audiovizuální hry (obrázkové loto atd.),
- stolní a karetní hry („*Scrabble*“, „*Lexikon*“, „*Diplomacy*“ atd.)
- šarády („*charades*“),
- pantomima

Individuální aktivity:

- hádanky a hlavolamy (křížovky, rébusy, přesmyčky atd.),
- hry vysílané v médiích (např. „*chiffres et lettres*“, „*Catchword*“ atd.),

Slovní vtipy a hříčky

- v reklamách
- v novinových titulcích
- grafiti (např. „*Grammar rules – O. K.?*“).

Podpora moderních trendů ve vzdělávání v pregraduální přípravě budoucích pedagogických pracovníků na Univerzitě Palackého v Olomouci

KRITÉRIA VÝBĚRU JAZYKOVÝCH HER

Podle Maňáka (2003, s. 129) je důležitá zejména příprava samotné hry. Zdůrazňuje dosažení didaktických cílů, aniž by však hra samotná ztrácela na atraktivitě a prvcích zábavy. Dále považuje za důležité vysvětlení pravidel hry, správnou diagnostiku žáků, zejména diagnostiku jejich znalostí a úrovně připravenosti ke hře a schopnost dosáhnout vytýčených cílů.

Učitel by neměl zapomínat na stanovení způsobu hodnocení či evaluace hry, na vlastní přípravu pomůcek a také časového rozpětí her.

- Výběr jazykových her má odpovídat vždy probíraným jazykovým jevům a jejich procvičování, popř. opakování.
- Hry by neměly být příliš dlouhé
- Hry by neměly být složité
- Hry by vždy měly odpovídat věku žáků a jejich jazykové úrovni

- Zábavná forma prezentování učiva (Pokud žáka učivo baví a forma prezentace ho zaujme, často si ani neuvědomuje, že se učí. Žák se stává v hodině aktivnější a spolupracuje. Pro žáky se tak učení cizího jazyka stává zábavné a podporuje jejich motivaci učit se.)
- Výběr tématu – poutavý námět
- Evaluace (Zpětná vazba umožňuje učiteli získat přehled o úspěšnosti hry a přáních žáků do budoucna. Evaluaci můžeme provést např. i pomocí smajlíků)



PRAKTICKÉ UKÁZKY HER

Soutěžní charakter vykazují i následující hry, které je možné přizpůsobovat jak rozličným věkovým skupinám žáků, tak i jejich rozdílné jazykové úrovni. Současně je možné tyto hry uplatnit ve výuce jakéhokoli jazyka.

HRA NA PROCVIČENÍ PAMĚTI – fixace slovní zásoby

ZMIZELÉ PŘEDMĚTY

Žákům ukážeme určitý počet předmětů, které si mají zapamatovat. Vhodné je vybírat předměty vždy podle konkrétního tematického zaměření, např. podle probírané lekce (školní

Studijní text k projektu

Podpora moderních trendů ve vzdělávání v pregraduální přípravě budoucích pedagogických pracovníků na Univerzitě Palackého v Olomouci

potřeby, oblečení, zvířata apod.) Žáci si předměty mohou prohlédnout pouze omezenou dobu, např. po dobu 20 sekund. Poté předměty zakryjeme a necháme žáky vyjmenovat všechny věci, které si zapamatovaly.

Možná další varianta: místo předmětů lze použít obrázky, které žákům pedagog promítne za pomoci dataprojektoru nebo pomocí interaktivní tabule.

SLOVNÍ FOTBAL

Hru slovní fotbal začíná pedagog pomyslným „výkopem“. Jako první řekne slovíčko v cizím jazyce. Žáci pokračují tvořením dalších slov, která vždy musí začít na poslední písmeno předchozího slovíčka.

SLOVÍČKOVÝ MIX

Na tabuli umístíme obrázky slov, která budou žáci hledat. Slovní výraz je však rozšřihám buď na jednotlivé slabiky nebo jsou pomíchána jednotlivá písmenka. Úkolem žáků je sestavit jednotlivé slovo tak, aby dávalo smysl a současně odpovídalo znázorněnému obrázku. Po správném seřazení písmen/slabik ve smysluplný výraz, žák příslušné slovo přiřadí k obrázku.



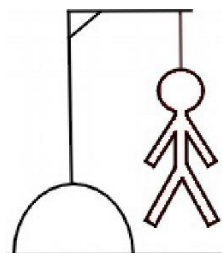
h o u s e



b o o k

ŠIBENICE – skládání slov

Hra „šibenice“ je založena na hádání písmenek slova, které má žák uhodnout. Žák ví předem pouze počet písmen, která tvoří hádané slovo. Za každý špatný tip se zobrací jedna část šibenice spolu s oběšencem. Když je šibenice dokreslena, žák prohrává a musí hádat slovo další.



Studijní text k projektu

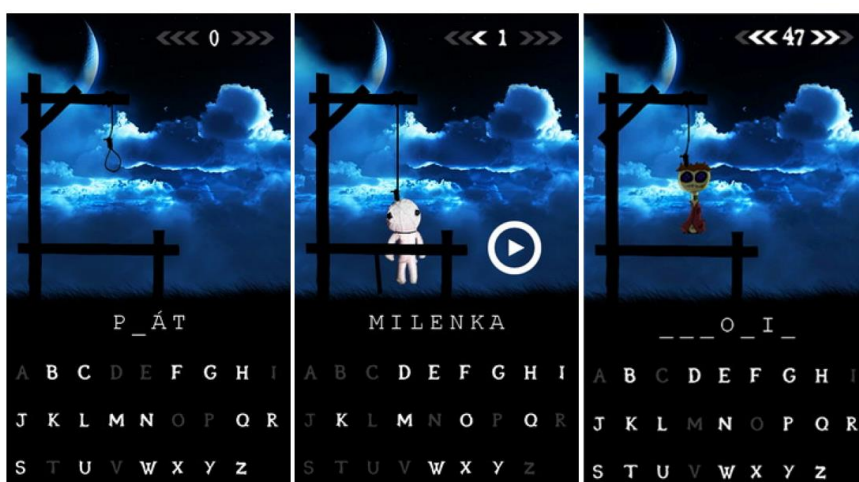
Podpora moderních trendů ve vzdělávání v pregraduální přípravě budoucích pedagogických pracovníků na Univerzitě Palackého v Olomouci

V současné době můžeme najít na internetu mnoho variant této velmi staré hry, a to v interaktivní podobě.

PRO ZÁJEMCE

Windows mobil mania nabízí tuto hru jako aplikaci do mobilních telefonů. Tyto varianty nabízejí počítání správných, chybných i zodpovězených slov. Lze si dokonce vybrat i osobu, která má být oběšena. Tuto hru může hrát více hráčů a své výsledky si porovnávají navzájem.

Zdroj: <https://wmmania.cz/clanek/sibenice/>



Zdroj: Windows mobile mania

PROCVIČOVÁNÍ GRAMATIKY

Procvičovat jakýkoli jazykový jev lze i za pomoci pohybu. Je dokázáno, že žáci, kteří se pohybují, si informace lépe pamatují. Pohyb nemá tedy pouze vliv na jejich somatický vývoj, ale také na školní úspěšnost.

POKYNY V CIZÍM JAZYCE – PROCVIČOVÁNÍ PŘEDLOŽEK

Pedagog vytvoří ve třídě prostor pro to, aby se mohli žáci ve třídě lépe pohybovat. Do přední části místnosti umístí např. stůl, lavici nebo jiný předmět. Žáci vytvoří 2 družstva. Každé družstvo si stoupne do řady za sebou. První žák z každého družstva si vyslechne pokyn pedagoga v cizím jazyce. Může se jednat např. o pokyn typu: „*Polož jablko na stůl!*“, „*Polož jablko pod stůl!*“, poté vyběhne ke stolu, který je v přední části třídy a splní úkol. Pokud pokyn v cizím jazyce porozuměl a úkol splní správně, jeho družstvo získává bod. Pokud ne, zůstává a musí splnit další úkol. Tato aktivita se zaměřuje jak na porozumění cizojazyčných pokynů, tak zejména na procvičení předložek s příslušnými pády (pod, na, vedle, mezi, za atd.).

Podpora moderních trendů ve vzdělávání v pregraduální přípravě budoucích pedagogických pracovníků na Univerzitě Palackého v Olomouci

LITERATURA

BLAŽEK, BOHUSLAV A OLMROVÁ, JIŘINA. Krása a bolest: úloha tvořivosti, umění a hry v životě trpících a postižených. 1. vyd. Praha: Panorama, 1985. 413 s. Pyramida.

DZIKOVÁ, HANA, ed. *Společný evropský referenční rámec pro jazyky: jak se učíme jazykům, jak je vyučujeme a jak v jazycích hodnotíme*. 1. české vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2002. 267 s. ISBN 80-244-0404-4.

GROOS, KARL. Die Spiele der Tiere. Jena: Gustav Fischer Verlag, 1930.

CHROMÝ, JAN. *Materiální didaktické prostředky v informační společnosti*. Praha: Verbum, 2011. ISBN 978-80-904415-5-2.

KERN, HANS et al. *Přehled psychologie*. Vyd. 4. Praha: Portál, 2012. 287 s. ISBN 978-80-262-0105-2.

MAŇÁK, JOSEF A ŠVEC, VLASTIMIL. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003. 219 s. ISBN 80-7315-039-5.

PIAGET, Jean a INHELDER, Bärbel. *Psychologie dítěte*. Vyd. 6., V této edici 1. Praha: Portál, 2014. 142 s. Klasici. ISBN 978-80-262-0691-0.

PETTY, GEOFFREY. *Moderní vyučování*. Vyd. 1. Překlad Štěpán Kovařík. Praha: Portál, 1996, 380 s. ISBN 8071780707.

SEVEROVÁ, MARIE. *Hry v raném dětství: Studie o jejich vývoji a motivaci*. 1. vyd. Praha, 1982.

Společný evropský referenční rámec pro jazyky: jak se učíme jazykům, jak je vyučujeme a jak v jazycích hodnotíme. 2. české vyd. Olomouc: Univerzita Palackého, 2006. 267 s. ISBN 80-244-1425-2.

Šibenice-logická hra se slovní zásobou. Dostupné na: <https://wmmania.cz/clanek/sibenice/>

Šibenice. Dostupné na: <https://zaedno.org/hry/308-sibenice-hadani-slov>