



**mpc**  
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM



Moderné vzdelávanie pre vedomostnú spoločnosť / Projekt je spolufinancovaný zo zdrojov EÚ

Kód ITMS: 26130130051

číslo zmluvy: OPV/24/2011

**Metodicko – pedagogické centrum**

**Národný projekt**

**VZDELÁVANÍM PEDAGOGICKÝCH ZAMESTNANCOV  
K INKLÚZII MARGINALIZOVANÝCH RÓMSKYCH KOMUNÍT**

**Janka Andrisová – Viera Michalková**

**PEDAGÓG VOENO-ČASOVÝCH AKTIVÍT – ŠPECIALISTA NA TVORBU UČEBNÝCH  
ZDROJOV PRE ŽIAKOV Z MARGINALIZOVANÝCH RÓMSKYCH KOMUNÍT**

2014

**Vydavateľ:** Metodicko-pedagogické centrum, Ševčenkova 11,  
850 01 Bratislava

**Autor UZ:** Ing. Janka Andrisová  
PhDr. Viera Michalková

**Kontakt na autora UZ:** OA Dolný Kubín  
andrisova@gmail.com  
CPPPaP Martin  
michalkova.cpppap@gmail.com

**Názov:** **Pedagóg voľno-časových aktivít – špecialista na tvorbu učebných zdrojov pre žiakov z marginalizovaných rómskych komunít**

**Rok vytvorenia:** 2014

**Odborná garantka:** Doc. PaedDr. Alica Petrasová, PhD.

**Oponentský posudok vypracoval:** Mgr. Eva Klačanová  
Mgr. Zuzana Klačková

**ISBN 978-80-565-0202-0**

**EAN 9788056502020**

Tento učebný zdroj bol vytvorený z prostriedkov projektu Vzdelávaním pedagogických zamestnancov k inklúzii marginalizovaných rómskych komunít. Projekt je spolufinancovaný zo zdrojov Európskej únie

## OBSAH

ÚVOD .....	2
1 VOLNÝ ČAS A JEHO VÝZNAM PRE ČLOVEKA .....	3
1.1 Výchova mimo vyučovania.....	5
1.2 Celodenný výchovný systém.....	7
1.3 Osobnosť pedagóga voľného času .....	9
1.4 Učebný zdroj .....	10
1.5 Výchovná skupina ako sociálna skupina, dynamika skupiny .....	12
1.5.1 Skupinové pravidlá.....	14
1.5.2 Zoznamovacie aktivity .....	17
2 HRA AKO UČEBNÝ ZDROJ .....	21
2.1 Aktivity na tvorbu skupín.....	25
2.2 Didaktické hry .....	27
2.3 Hry na nonkognitívny rozvoj osobnosti .....	48
2.3.1 Hry na rozvoj komunikačných zručností .....	51
2.3.2 Hry na rozvoj asertívneho správania a riešenie konfliktov .....	57
2.3.3 Hry na podporu kooperácie .....	61
2.4 Činnostné hry - pohybové a športové aktivity .....	66
3 SPÄTNÁ VÄZBA A OCEŇOVANIE .....	71
3.1 Spätná väzba.....	71
3.2 Oceňovanie.....	74
NAMIESTO ZÁVERU .....	78
ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY A ZDROJOV .....	79

## ÚVOD

Predkladaný učebný zdroj *Pedagóg voľno-časových aktivít – špecialista na tvorbu učebných zdrojov pre žiakov z marginalizovaných rómskych komunit*, je určený pre účastníkov akreditovaného programu kontinuálneho vzdelávania *Učiteľ – tvorca učebných zdrojov pre žiakov z marginalizovaných rómskych komunit* v rámci národného projektu Vzdelávaním pedagogických zamestnancov k inklúzii marginalizovaných rómskych komunit.

Text je rozdelený do troch kapitol. Prvá kapitola je venovaná vymedzeniu pojmu voľný čas a jeho funkciám. Zamerali sme sa hlavne na výchovu mimo vyučovania, zabezpečovanú školami v rámci celodenného výchovného systému (ďalej CVS), na osobnosť pedagóga voľného času, na výchovnú skupinu a jej skupinovú dynamiku. Hlavnou náplňou voľného času v rámci CVS je hra, preto sme druhú kapitolu venovali hre, ako učebnému zdroju. Didaktická hra je vhodná pri príprave na vyučovanie, ako zábavný prostriedok na precvičovanie a upevňovanie učiva. Pri tvorbe učebného zdroja by mal mať pedagóg na zreteli, že je potrebné rozvíjať všetky úrovne poznávacích procesov, preto v tejto kapitole prinášame námety hier, na jednotlivé stupne Bloomovej taxonómie vzdelávacích cieľov.

Voľný čas žiakov z marginalizovaných rómskych komunit (ďalej MRK) v rámci celodenného výchovného systému by mal byť zameraný predovšetkým na rozvoj nonkognitívnych funkcií, z tohto dôvodu sme podstatnú časť druhej kapitoly venovali jednotlivým oblastiam a hrám na rozvoj osobnosti žiaka.

Posledná, tretia kapitola, sa zaoberá spätnou väzbou. Aj tá najlepšia aktivita stráca polovicu svojej účinnosti, ak ju poriadne nerozanalyzujeme a nedáme všetkým zúčastneným priestor vyjadriť sa. Prinášame niekoľko návrhov, ako cielene a efektívne realizovať spätnú väzbu pri jednotlivých aktivitách, ale aj pri ukončení dňa v CVS, prípadne dlhšieho obdobia, v ktorom skupina spolu pracuje.

Všetky aktivity, ktoré v učebnom zdroji prinášame, sme realizovali vo formálnom aj neformálnom vzdelávaní s deťmi a mládežou a osvedčili sa nám. Veríme, že aj vás inšpirujú a pomôžu zdokonaľiť a rozvíjať vaše profesijné kompetencie.

Autorky

# 1 VOLNÝ ČAS A JEHO VÝZNAM PRE ČLOVEKA

Pojem voľný čas vo väčšine z nás vyvoláva príjemné predstavy, evokujúce slobodu, voľnosť a možnosť robiť si, čo chceme. Spájame si ho s oddychom, zábavou, aktivitami, ktoré si môžeme slobodne vybrať, relaxom. Vo voľnom čase sa môžeme venovať činnostiam, ktoré máme radi, baví nás, prinášajú nám radosť a sebauspokojenie. Zároveň je to priestor pre kultiváciu osobnosti, pre rozvíjanie vlôh, nadania, talentu alebo špeciálnych zručností.

Kratochvílová (2010, s. 82) definuje voľný čas ako: „... čas, ktorý má človek k dispozícii pre seba, mimo svojich povinností, na seba vyjadrenie, sebarealizáciu i rozvoj osobnosti podľa vlastných potrieb a záujmov.“ Ďalej upozorňuje: „Voľný čas je mnohodimenzionálny fenomén a vyžaduje komplexný prístup aj komplexné riešenie v spoločenskej praxi.“ (Tamtiež, s. 82).

Mimoriadny význam má voľný čas pre zdravý psychosomatický vývin detí a mládeže. Jeho zmysluplné napĺňanie vytvára možnosti pre osobnostný rozvoj a sebarealizáciu v súlade s individuálnymi potrebami a záujmami. Skrýva v sebe veľký potenciál pre formovanie osobnosti dieťaťa a mladého človeka. Zároveň poskytuje priestor na aktívny oddych a regeneráciu fyzických a psychických síl. Naopak, nenaplnenie alebo nesprávne využívanie voľného času, môže viesť k negatívnym dôsledkom a spôsobiť vážne problémy im samotným, ale i druhým. „Je smutné počuť od detí a mládeže slová „nudím sa“, lebo nenaplnený čas sa už nikdy nevráti.“ (Kubík – Michančová, 2007, s. 4).

Kňaz a učiteľ mládeže don Bosco pokladal nudu a záhaľku za nešťastie pre mládež. Zdôrazňoval: „Ak nezamestnáte deti vy, zamestnajú sa sami, ale môžete si byť istí, že nie tými najlepšími vecami a činnosťami.“ (Tamtiež, s. 4). Deti a mladí ľudia sú pomerne ľahko formovateľná skupina, ale rovnako ľahko podliehajú niekedy nie práve žiadúcim negatívnym vplyvom okolia a rovesníkov a rôznym „lákadlám“, ktoré môžu mať pre nich fatálne následky. Žiaci z marginalizovaných rómskych komunít sú jednou z najohrozenejších skupín mládeže sociálnou patológiou. Pri neorganizovanom alebo nevhodne využívanom voľnom čase, z nudy a nedostatku inej zmysluplnej činnosti, dochádza u nich v krajnom prípade i k porušovaniu zákona (záškoláctvo, vandalizmus, krádeže, lúpeže...), experimentovaniu s drogami a inými návykovými látkami, predčasnemu získavaniu prvých sexuálnych skúseností. Naopak, ciele a premyslené ovplyvňovanie využívania voľného času detí

a mládeže má nesmierny význam a môže byť tou najúčinnnejšou prevenciou pred sociálno-patologickými javmi. Preto by malo byť jednou z dôležitých úloh nielen rodiny, ale i celej spoločnosti, poskytovať deťom od malička dostatok podnetov a možností na zmysluplné využívanie voľného času. Takto môžeme predpokladať, že raz aj oni budú svoje deti vychovávať v podobnom duchu, ako boli sami vedení, čo je samozrejme myslené pozitívnym, ale i negatívnym smerom.

Pre lepšie pochopenie významu voľného času pre život človeka, je potrebné si uvedomiť, aké funkcie by mal plniť. Touto problematikou sa v odbornej literatúre zaoberá viacero autorov, v našej práci sa prikláňame k stanovisku E. Kratochvílovej, ktorá pripisuje voľnému času nasledovné funkcie (Kratochvílová, 2010, s. 85 – 86):

- **Zdravotne – hygienická funkcia.** Súvisí s regeneráciou psychických a fyzických síl človeka. „Je veľmi škodlivé pre duševné a fyzické zdravie, ak človek nemá vo voľnom čase dostatok možností odpočinku, kompenzácie záťaže, povinností, alebo ak má dlhodobo nedostatok voľného času.“
- **Seberealizačná funkcia.** „...vyžaduje vytváranie príležitostí na uspokojovanie potrieb, záujmov, schopností v záujmových aktivitách podľa vlastného výberu a voľby. Dôležité je uvedomiť si, že uspokojovanie individuálnych potrieb možno v aktivitách pozitívneho i negatívneho charakteru.“
- **Formatívno – výchovná funkcia.** „Predstavuje aktívne vytváranie možností, príležitostí na ovplyvňovanie formovania, výchovu, rozvoj osobnosti – jej potrieb, záujmov, tvorivosti, pozitívneho vzťahu ku hodnotám... Na to sú často lepšie podmienky vo voľnom čase, ako v škole a rodine.“
- **Socializačná funkcia.** Socializačná, alebo spoločenská funkcia znamená „vytváranie podmienok pre sociálne kontakty a nadväzovanie sociálnych vzťahov, napr. pri organizovaných podujatiach, táboroch, výletoch, pri stretnutiach s kamarátmi...“
- **Preventívna funkcia.** „... vyžaduje vytváranie rozličných zaujímavých ponúk na hodnotné využívanie voľného času, ktoré sú účinnou ochranou pred konzumným spôsobom života i trávenia voľného času. Umožňujú predchádzať sociálno-patologickým javom.“

Výchovu vo voľnom čase ako organizovanú činnosť zabezpečuje viacero inštitúcií a subjektov. Základnou z nich je rodina, ktorá je primárnou sociálnou skupinou, do ktorej sa človek rodí, v ktorej sa socializuje, a ktorá plní viacero nezastupiteľných funkcií. Okrem rodiny však existujú ďalšie inštitúcie, ktoré sa snažia výrazne pôsobiť na deti a mládež v ich voľnom čase a ponúkajú široké spektrum voľnočasových aktivít. Patrí sem školstvo, záujmové kultúrne a spoločenské ustanovizne, športové a telovýchovné organizácie, dobrovoľnícke a mimovládne organizácie, cirkev a náboženské spoločnosti, súkromná komerčná sféra, masovokomunikačné prostriedky.

V našom učebnom zdroji sa zameriavame na výchovu mimo vyučovania, zabezpečovanú školami v rámci celodenného výchovného systému.

## **1.1 Výchova mimo vyučovania**

Laická verejnosť má často mylnú predstavu, že úlohou školy je len vzdelávanie, odovzdávanie a prijímanie vedomostí. Takéto vnímanie poslania školy je značne skreslené a zavádzajúce. Poslaním školy je tiež výchovné pôsobenie, podpora osobnostného rozvoja a sociálneho učenia, formovanie vhodných sociálnych zručností žiakov. Významná časť výchovných a formatívnych procesov sa deje práve v čase mimo vyučovania, v školskom klube alebo v rôznych záujmových útvaroch. Výchova je pre všetky deti minimálne rovnako, ak nie viac, dôležitá, ako vzdelávanie. Najmä u detí zo sociálne znevýhodňujúceho prostredia často kompenzuje absentujúcu alebo nevhodnú rodinnú výchovu a vplyvy sociálneho okolia.

Pávková a kol. (In Zelinová, 2012, s. 10) „vymedzuje pojem výchova mimo vyučovania podľa týchto znakov:

- prebieha mimo povinného vyučovania,
- prebieha mimo bezprostredného vplyvu rodiny,
- je inštitucionálne zabezpečená,
- uskutočňuje sa prevažne vo voľnom čase.“

Podľa Zelinovej (2012, s. 10) „Výchova mimo vyučovania je výchova v školských výchovno-vzdelávacích zariadeniach, ktorá je riadená odborným pedagógom (vychovávateľom), alebo

kvalifikovaným trénerom.“ Pedagóg cielene a komplexne pôsobí na osobnosť vychovávaného žiaka, pričom využíva premyslené postupy a metódy, ktoré sledujú výchovno-vzdelávací cieľ. Podľa Mezeru (In Hájek - Pávková a kol., 2003, s. 42) vo výchove by žiaci mali byť vedení k osvojovaniu sociálnych zručností, ku ktorým patria i sociálne kompetencie:

- schopnosť vyjadriť odlišný názor, než aký zastávajú rovesníci, rodičia alebo učitelia;
- schopnosť požiadať o láskavosť osoby v sociálnom okolí;
- schopnosť začať rozhovor s druhým spolužiakom alebo dospelým;
- schopnosť odmietnuť návrh, s ktorým nesúhlasí;
- schopnosť pozvať rovesníka k účasti na nejakej činnosti alebo hre;
- schopnosť pochváliť druhého;
- schopnosť prijať pochvalu;
- schopnosť požiadať o pomoc pri riešení určitého problému;
- schopnosť odolať tlaku vrstovníkov chovať sa nevhodným spôsobom.

Čo je obsahom výchovy mimo vyučovania? Podľa Zelinovej (2012, s. 32), „obsah činností v školských zariadeniach vychádza na jednej strane zo záujmov a potrieb žiakov, na druhej strane z poslania výchovy mimo vyučovania definovaného v školských zákonoch, v ich cieľoch. Uspokojovanie potrieb a záujmov žiakov sa uskutočňuje pomocou ponuky voľby aktivít a záujmových činností jednotlivými školskými zariadeniami.“ Vychádzajúc zo školskej legislatívy, uvádza Zelinová tri hľadiská, ktoré určujú obsah výchovy a vzdelávania v školských zariadeniach: tematické oblasti, kompetencie, osobnosť žiaka - jeho psychologické charakteristiky.

Obsah jednotlivých hľadísk názorne vyjadruje nasledovná schéma (Zelinová, 2012, s. 32):

<b>Tematické oblasti:</b>	<b>Kompetencie:</b>	<b>Psychologické charakteristiky:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ vzdelávacia</li> <li>▪ spoločensko- vedná</li> <li>▪ pracovno- technická</li> <li>▪ prírodovedno- environmentálna</li> <li>▪ esteticko- výchovná</li> <li>▪ telovýchovná, zdravie, šport</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ učiť sa učiť</li> <li>▪ sociálne</li> <li>▪ pracovné</li> <li>▪ komunikačné</li> <li>▪ občianske</li> <li>▪ kultúrne</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ kognitivizácia</li> <li>▪ socializácia</li> <li>▪ autoregulácia</li> <li>▪ motivácia</li> <li>▪ emocionalizácia</li> <li>▪ tvorivosť</li> </ul>



Vo výchove mimo vyučovania kladieme dôraz najmä na kultiváciu osobnosti žiaka. Mala by sa stať rovnocennou súčasťou práce školy, pretože práve vo výchove mimo vyučovania je priestor na formovanie vzťahu k sociálnemu prostrediu, k prírode, i k sebe samému. Vo výchove by malo ísť najmä o formovanie mravných, etických, emocionálnych a estetických hodnôt, o podnecovanie a vytváranie podmienok pre rozvoj záujmov. Aby výsledkom edukácie bol nielen vzdelaný, ale aj vychovaný žiak.

## **1.2 Celodenný výchovný systém**

Národný projekt Vzdelávaním pedagogických zamestnancov k inklúzii marginalizovaných rómskych komunít si ako jeden zo strategických cieľov stanovil vytvorenie pedagogického modelu školy s celodenným výchovným systémom (aktivita 1.2). Tento model umožní jednak intenzívnu vzdelávaciu prácu s rómskymi žiakmi, ako aj intenzívnu mimovyučovaciu a voľnočasovú starostlivosť. Chce prispieť k budovaniu inkluzívneho prostredia školy, zlepšiť vzdelanostnú úroveň osôb z marginalizovaných rómskych komunít a tým vytvoriť potrebné kompetencie pre ich ďalšie vzdelávanie a pre následnú úspešnú adaptáciu na trhu práce. (Dolíhal, 2011)

Celodenný výchovný systém je „také usporiadanie výchovného vplyvu na žiakov, v ktorom sa realizuje systematické komplexné pôsobenie na dieťa a príprava na vyučovanie, pričom sa zároveň v čo najväčšej miere eliminujú negatívne vplyvy rodinného a širšieho sociálneho prostredia na dieťa. Používajú sa zaujímavé, hravé a aktivizujúce pedagogické metódy, ktoré majú za úlohu rozvíjať záujmovú sféru a motivovať dieťa k zmysluplnej činnosti. Zároveň nedochádza k narušeniu citových väzieb k rodičom.“ (Dolíhal, 2011, str. 7).

Celodenný výchovný systém predlžuje čas dieťaťa strávený v motivujúcom školskom prostredí, možnosť pripravovať sa na vyučovanie a zmysluplne tráviť voľný čas. Ide nám hlavne o výchovné podchytenie žiakov z marginalizovaných rómskych komunít a ich čiastočné vymanenie z prostredia, ktoré slabo podporuje ich kognitívny, psychosociálny i motorický rozvoj. Takto aj rómsky žiak môže akcelerovať svoj psychický i telesný vývin a do určitej miery eliminovať hendikep vyplývajúci zo sociálneho znevýhodnenia. Zvyšuje sa tak šanca úspešne ukončiť základné vzdelanie, pripravovať sa na budúce povolanie na vyššom

type školy, po skončení si nájsť uplatnenie na trhu práce a v konečnom dôsledku zvýšiť svoju životnú úroveň i celkovú kvalitu života.

Tak ako všetko, aj celodenný výchovný systém má svoje výhody i nevýhody. V publikácii Celodenné výchovné pôsobenie (so zameraním na hry rozvíjajúce osobnosť dieťaťa a jeho kognitívne zázemie), ktoré vydalo ROCEPO pri MPC v Prešove v roku 2003, kolektív autorov uvádza nasledovné (Hvozdovič a kol. 2003, In Dolíhal, 2011, str. 7):

#### **Výhody celodenného výchovného systému:**

- Intenzívna vzdelávacia práca s deťmi z málo podnetného prostredia, učí žiaka ako sa učiť.
- Odbremeňuje rodičov od pomoci dieťaťu pri príprave na vyučovanie.
- Učí deti intenzívne a zmysluplne využívať voľný čas.
- Rozvíja u detí ich špecifické schopnosti a záujmy, učí ich samostatnosti.
- Umožňuje lepšiu socializáciu dieťaťa, vedie ku kooperácii.
- Zlepšuje zdravotné podmienky, hygienu, režim dňa, stravovacie návyky.
- Zlepšuje sa prospech, správanie, dochádzka do školy.

#### **Nevýhody celodenného výchovného systému:**

- Je to pomerne drahý systém, náročný na materiálne i personálne zabezpečenie.
- Pri takmer celodennom pobyte dieťaťa v škole sa obmedzuje rodinná výchova.
- Môže dochádzať k preťažnosti detí, lebo ich čas „učenia“ je oveľa dlhší ako u ostatných detí (Hornák, In Dolíhal, 2011).

Aké sú pedagogické ciele celodenného výchovného systému smerom k rómskym žiakom? Hornák (In Dolíhal, 2011) ich formuloval nasledovne:

- Cieľom je eliminovať nedostatočné alebo nevhodné výchovné pôsobenie rodiny a komunity na rómskych žiakov;
- Predĺžiť dobu pozitívneho výchovného pôsobenia a súčasne obmedziť čas negatívneho pôsobenia komunity na rómskych žiakov;
- Umožniť lepšiu spoluprácu školy s rodinami rómskych žiakov;
- Prostredníctvom žiakov pozitívne pôsobiť na rodičov i komunitu;

- Doplniť a rozšíriť vedomosti, ktoré rómskym žiakom chýbajú v porovnaní s ostatnými žiakmi;
- Zabezpečiť efektívnu prípravu na vyučovanie;
- Odstrániť neprospievanie rómskych žiakov na 1. stupni ZŠ;
- Zmysluplné využívanie voľného času, účelnejšie rozloženie denného režimu, hygiena, stravovanie;
- Budovať a podporovať pracovné návyky a zručnosti;
- Vyhľadávanie a diagnostika talentovaných žiakov a následná podpora rozvíjania talentu.

### **1.3 Osobnosť pedagóga voľného času**

V celodennom výchovnom systéme i pri výchove mimo vyučovania má rozhodujúci význam osobnosť pedagóga – vychovávateľa. Táto profesia si vyžaduje v prvom rade zanietenosť pre prácu s deťmi a mládežou v rámci ich voľného času. Nositeľom pozitívnych hodnôt v systéme výchovy môže byť iba taký pedagóg, ktorý sa vyznačuje ľudskosťou, prosociálnosťou, schopnosťou byť v neustálej autentickej interakcii so svojimi zverencami. Musí vedieť deti vhodne motivovať, podnecovať ich nápaditosť, kreativitu, záujem o činnosť a vlastný rozvoj. Mal by sa vyznačovať vysokou mierou empatie, vedieť vytvoriť a udržať medzi deťmi podporujúcu a emocionálne bezpečnú sociálnu klímu. Pri hodnotení sa zameráva najmä na pozitívne momenty, podporovať u detí sebadôveru a primerané sebavedomie. Na druhej strane by mal byť prirodzenou autoritou a osobnosťou vzbudzujúcou rešpekt. Disponovať zručnosťou asertívnej komunikácie a schopnosťou riešiť konflikty.

Základnou požiadavkou je samozrejme vzdelanie a zodpovedajúca kvalifikácia. Aj keď vo všeobecnosti panuje názor, že profesia pedagóga voľného času - vychovávateľa je menej náročná než učiteľská profesia, nie je to pravda. Je to profesia, ktorá si vyžaduje pedagogicko-psychologickú spôsobilosť a odbornosť, tvorivosť, pružnosť v sociálnej komunikácii i v myslení. Náročnosť na odbornú prípravu vidíme najmä v tom, že vychovávateľia sú pripravovaní a vykonávajú prácu v rôznych typoch zariadení pre výchovu mimo vyučovania (školské zariadenia, neziskové organizácie, podnikateľské subjekty). Ich štruktúra je veľmi rozmanitá, čo sa týka obsahu činnosti, svojich funkcií i vekového zloženia objektov výchovy.

Podobne, ako učiteľ, aj pedagóg voľného času by mal zvládať určité kompetencie:

- **pedagogické kompetencie** – projektovanie a realizácia činnosti, organizačná, riadiaca a metodická činnosť, motivácia detí, navodenie a udržanie atmosféry a klímy vo výchovnej skupine, hodnotenie vlastnej činnosti a činnosti detí;
- **osobnostné kompetencie** - zodpovednosť, empatia, emocionálna stabilita, sebadôvera, schopnosť sebareflexie a autoregulácie, schopnosť neustále sa vzdelávať;
- **sociálne kompetencie** - komunikačné zručnosti, asertívne správanie, schopnosť riešiť problémy, zmysel pre spoluprácu a tímovú prácu;
- **tvorivé kompetencie** - schopnosť objavovať a spracovať nové poznatky a aktivity, schopnosť pružne riešiť výchovné a pedagogické problémy, metodicky a organizačne zvládať neštandardné situácie.

Pre pedagóga, ktorý pracuje s deťmi v čase mimo vyučovania je najdôležitejšie, aby vedel vytvoriť bezpečné, tvorivé ovzdušie a pohodu, aby dbal na uspokojovanie individuálnych potrieb, rozvoj záujmov a špecifických schopností svojich zverencov. Pedagóg rómskych žiakov by mal v prvom rade poznať špecifiká rómskych detí a byť schopný zohľadňovať ich individuálne i skupinové potreby.

## 1.4 Učebný zdroj

Výchova mimo vyučovania v celodennom výchovnom systéme je zameraná na efektívnu prípravu žiakov na vyučovanie, zmysluplné trávenie voľného času, podchytenie a rozvoj talentu žiakov, rozvoj pracovných návykov a tiež na osvojenie si správneho režimu dňa, hygienických a správnych stravovacích návykov. Od prijatej koncepcie CVS by sa mali odvíjať aj ciele a funkcie učebných zdrojov pre voľný čas.<sup>1</sup>

„Učebný zdroj je každý prameň informácií, poznatkov, ktorý rozvíja kognitívnu oblasť osobnosti žiaka“. (Zelina – Alberty, 2011, s. 8). Táto definícia ozrejmuje, že učebným zdrojom nie sú len učebnice, pracovné listy, alebo iné printové a elektronické zdroje. **Učebným zdrojom je aj činnosť, ktorú vykonáva samotný žiak, učiteľ alebo iná osoba,**

---

<sup>1</sup> Podrobnejšie ZELINA – ALBERTY, 2011

**ktorá sa stáva pre žiaka zdrojom informácií rozvíjajúcich kognitívnu aj nonkognitívnu oblasť žiakovho poznania.**

Cieľom tvorby a využitia učebných zdrojov pre mimovyučovaciu a voľnočasovú starostlivosť v CVS je vytvoriť také učebné zdroje, ktoré budú zabezpečovať celostný rozvoj osobnosti žiaka, tzn.:

- zlepšiť ich vzdelávacie (kognitívne) oblasti,
- zlepšiť ich výchovné (nonkognitívne) oblasti,
- zlepšiť ich správanie (konatívne) oblasti s dôrazom na postupnú sebareguláciu (sebavýchovu, sebarozvoj) prežívania a činností (Zelina – Alberty, 2011, s. 4 - 5).

Dobrý učebný zdroj by mal súčasne rozvíjať všetky tri oblasti.

Zelina a Alberty (2011) uvádzajú teoretické východiská pre tvorbu učebných zdrojov:

- V oblasti kognitívneho rozvoja - revidovaná Bloomova taxonómia vzdelávacích cieľov (pamäť, porozumenie, aplikácia, analýza, hodnotenie a tvorivosť).
- V oblasti nonkognitívneho rozvoja - teória KEMSAK-u (akronym pre **K**ognitivizáciu, **E**mocionalizáciu, **M**otiváciu, **S**ocializáciu, **A**xiologizáciu, a **K**reativizáciu žiaka). Do socializácie zaraďujeme aj komunikáciu, čo je veľmi dôležité rozvíjať najmä u žiakov z MRK. Systému KEMSAK sa podrobnejšie venujeme v inej časti učebného zdroja, v kapitole 2.3.
- V psychomotorickej oblasti – Simpsonova taxonómia cieľov upravená podľa N. F. Gronlunda (vnímanie činnosti, pripravenosť na činnosť, napodobňovanie činnosti, mechanická činnosť, komplexná automatická činnosť, prispôsobenie, tvorivá činnosť)<sup>2</sup>.

Vo výchove vo voľnom čase je potrebné sa venovať najmä zlepšovaniu osobnosti v oblasti nonkognitívnej a psychomotorickej. Oblasť kognitívna je zastúpená najmä v príprave na vyučovanie, kde okrem vypracovania domácich úloh pedagóg vhodne zaraďuje rôzne didaktické hry.

Učebné zdroje pre voľnočasové aktivity žiakov z MRK musia mať súvis s prostredím, z ktorého žiaci pochádzajú, musia mať ich jazykový kód. Pedagóg, tvorca učebných zdrojov pre voľnočasové aktivity, by mal najprv dobre poznať žiakov, pre ktorých bude učebný zdroj

---

<sup>2</sup> Podrobnejšie TUREK, 2010, str. 59 – 60

tvoriť, ich intelektovú, rečovú, komunikačnú úroveň, sociálne prostredie, z ktorého pochádzajú. Zároveň by mal poznať zázemie života rómskej komunity, špecifickú rómsku kultúru, históriu, tzn. socio-kultúrne špecifiká, ktoré ovplyvňujú edukáciu rómskych žiakov. Týmto poznaním dokáže učiteľ vytvoriť most medzi jazykovým kódom majority (školy) a jazykovým kódom žiakov z MRK.

Práve voľný čas je aj vhodným priestorom pre budovanie a posilňovanie rómskej identity. Ako potvrdzujú pedagógovia, dnešná rómska mládež nepozná svoju históriu, kultúru, zvyky, v niektorých oblastiach neovládajú ani rómsky jazyk. Tento čas môžeme využiť na prácu s rómskou rozprávkou, nácvik rómskych piesní, tancov, dramatizáciu rómskych zvykov. Môžeme pripravovať tradičné rómske jedlá, alebo navštíviť remeselnú dielňu, prípadne umožniť, aby si niektoré z remesiel žiaci vyskúšali (drôtovanie, cigánske tkanice a pod.). Vynikajúcim učebným zdrojom môže byť projekt „Živá knižnica“, v ktorom sa knihami stávajú úspešní Rómovia (viac o projekte v druhej kapitole).

## **1.5 Výchovná skupina ako sociálna skupina, dynamika skupiny**

Každé zoskupenie minimálne dvoch a viacerých osôb, ktoré sú spojené vzájomnými väzbami, sledujú niektoré spoločné ciele, uznávajú spoločné normy správania, navzájom na seba pôsobia a v svojom konaní sú istým spôsobom od seba závislí, sa nazýva sociálna skupina. Jednou z najvýznamnejších sociálnych skupín, ktorá výrazne ovplyvňuje proces socializácie jedinca, je okrem rodiny, pre dieťa školská trieda a výchovná skupina. Je socializačným prostredím, ktoré uľahčuje proces prechodu dieťaťa z rodiny do širšieho spoločenského priestoru. Najmä v období dospievania je jednou z najvýznamnejších potreba spolupatričnosti ku skupine. V školskej triede i výchovnej skupine sa posilňuje sociálna identita jedinca, uspokojujú sa jeho dôležité sociálne potreby: sebarealizácia, kontakt s rovesníkmi, akceptácia a získanie uznania od druhých. Všetky tieto faktory majú významný podiel na dotváraní sociálnych rysov osobnosti.

Každá sociálna skupina, teda aj výchovná skupina, je dynamická jednotka. Má charakteristické črty, svoje vlastné zákonitosti, svoju dynamiku, ktoré si pedagóg pri práci so skupinou musí uvedomovať a rešpektovať ich. Súhrnný odborný psychologický názov pre súbor síl a proti síl, ktoré pôsobia vo vnútri každej skupiny ľudí a ktoré majú zásadný vplyv

na fungovanie skupiny, na jej členov a na efektivitu ich práce, sa nazýva skupinová dynamika. Skupinová dynamika je súhrnný názov pre procesy, ktoré prebiehajú vo vnútri každej skupiny, teda aj vo výchovnej skupine v škole alebo školskom výchovno-vzdelávacom zariadení. Vzniká a vytvára sa spolu so vznikom a zahájením práce skupiny a v istom zmysle ju aj charakterizuje.

Skupinovú dynamiku tvoria nasledovné základné prvky:

- **Existencia spoločných cieľov.** Úlohy, ktoré má skupina splniť v danom časovom horizonte a v určitej kvalite. Ich dosahovanie sa deje vzájomnou súčinnosťou, čo robí členov skupiny navzájom závislými.
- **Skupinová disciplína – skupinové normy.** Pravidlá chovania a postupy, ktorými sa členovia skupiny riadia, aby dosiahli stanovené ciele.
- **Vodcovstvo skupiny.** Pri vedení skupiny ide o určovanie a dosahovanie cieľov a noriem skupiny. Patrí sem aj to, do akej miery všetci členovia skupiny spoluurčujú, dodržiavajú a kontrolujú, ciele a normy.
- **Stimulácia.** Je vytváranie takých vonkajších podmienok, v ktorých sa členovia skupiny cítia dostatočne motivovaní alebo demotivovaní k určitej činnosti. Motivácia je súbor subjektívnych, vysoko osobných vnútorných síl v psychike členov skupiny, ktoré ich vedú k tomu, že chcú v skupine „niečo“ robiť...
- **Interakcia a komunikácia.** Ide o najviac pozorovateľnú časť skupinovej dynamiky. Interakcia je vzájomné pôsobenie, ovplyvňovanie a súčinnosť členov skupiny navzájom. Komunikácia je odovzdávanie informácií, emócií a vzťahov medzi členmi skupiny. Sem patrí i spôsob riešenia konfliktov v danej skupine.
- **Štruktúra skupiny.** Organizovanosť skupiny, skladba všetkých formálnych i neformálnych vzťahov medzi jej členmi. Každý člen skupiny má v nej určité miesto.
- **Pozícia a rola.** Pozícia je miesto, funkcia človeka v skupine. Rola je chovanie, ktoré zodpovedá danej pozícii člena skupiny, a ktoré ostatní členovia od človeka na určitej pozícii očakávajú.
- **Atmosféra.** Prevládajúca, charakteristická nálada v skupine.
- **Kohézia, súdržnosť skupiny.** Vedomie spolupatričnosti, vzájomných psychických vzťahov a väzieb. Sú to sily, ktoré spôsobujú, že sa členovia skupiny cítia v skupine spokojní, že tam chcú patriť.

- **Tenzia, napätie, odstredivé sily.** Sú to sily, ktoré spôsobujú, že sa členovia skupiny cítia v skupine nespokojní, že chcú zo skupiny odísť.
- **Podskupiny.** Menšie skupinky v „materskej“ skupine, ktoré zahŕňajú len niektorých členov „materskej“ skupiny a ktoré môžu sledovať svoje čiastkové ciele a mať svoje vlastné normy.
- **Fázy vývoja, vývoj skupiny v čase.** Zákonité štádiá, ktorými postupne prechádza vo svojom vývoji každá skupina a ktoré majú vplyv na fungovanie skupiny a vzťahy medzi jej členmi (voľne spracované podľa PhDr. Zdenka Matulu, In Švec a kol., 2007, s. 17 – 20).

Súčasne je dynamika skupiny výrazne ovplyvnená ďalšími faktormi:

- minulé skúsenosti jej členov,
- vnútorné motívy členov skupiny,
- vonkajšia atmosféra,
- vzťahy s inými skupinami.

Ako sme už skôr spomenuli, každá sociálna skupina je dynamický systém, čo znamená, že zmena niektorej jej časti automaticky mení všetky ostatné. Napríklad zmena vodcu skupiny preskupí aj pozície a funkcie ostatných jej členov. Dynamickosť skupiny spočíva aj v tom, že v rôznych sociálnych situáciách sa mení aj zoskupenie skupiny. Jeden jej člen môže byť v jednej situácii radovým členom, v inej sa stáva vodcom (napr. organizátorom, zabávačom) (Páleník a kol., 1995).

Jednotlivé prvky skupinovej dynamiky sa navzájom medzi sebou ovplyvňujú. V záujme lepšieho fungovania skupiny je tiež možné s niektorými prvkami skupinovej dynamiky pracovať. Najčastejšie sa pracuje najmä so symetrickou komunikáciou, podskupinami, cieľmi a normami.

### 1.5.1 Skupinové pravidlá

Podobne ako v triede, aj vo výchovnej skupine, predpokladom utvárania dobrých fungujúcich vzťahov medzi pedagógom a žiakmi, aj medzi žiakmi navzájom, je zavedenie skupinových pravidiel.



Pri ich tvorbe je vhodné dodržiavať určité zásady:

- Pravidlá si stanovujú a formulujú deti sami (sú to ich pravidlá, ľahšie sa s nimi stotožnia a budú ich rešpektovať).
- Formulácia musí byť krátka, jasná, všetkým deťom zrozumiteľná.
- Nepoužívame negatívne formulácie, napr. nepoužijeme: „Neskáčeme si do reči“, ale „Vždy hovorí len jeden“.
- Pravidiel by nemalo byť veľa, stačia max. 3 – 4, podľa potreby ich môžeme dopĺňať.
- Pravidlá bývajú stvárnené aj graficky, zverejníme ich na mieste viditeľnom pre všetkých.

Skupinové pravidlá by mali spĺňať istú kvalitu, je ich možné posudzovať pomocou nasledujúcich kritérií (Bagalová a kol., 2013):

- **Rešpekt** - čo platí pre druhého, platí aj pre mňa.
- **Prístupnosť** – každý ich môže ľahko nájsť.
- **Stručnosť** – sú dostatočne krátke, aby si ich každý zapamätal.
- **Jasnosť** – neumožňujú nesprávnu interpretáciu.
- **Prehľadnosť** – zoradené sú podľa istého kľúča (podľa druhu, predmetu alebo cieľovej skupiny).
- **Čitateľnosť** – sú zrozumiteľné aj pre menej zdatných čitateľov.
- **Uskutočniteľnosť** – dajú sa ľahko kontrolovať a dodržiavať.
- **Vzájomnosť** – určené sú žiakom aj pedagógom.
- **Akceptovateľnosť** – zainteresované osoby pravidlá vnímajú ako vlastné.

Ako žiakov naučiť dodržiavať pravidlá? Najlepší spôsob, ako deti naučiť pravidlám, je:

- modelovanie želateľného správania, buďte pre deti vzorom,
- oceňte ich, ak sa podľa nich správajú,
- rozprávajte sa s deťmi o prežitých pocitoch, o ich predstavách a názoroch,
- cielená reč, použite názov pravidla v reálnych situáciách,
- zvoľte vhodnú intonáciu a vždy zvažujte slová, ktoré v komunikácii používate.

(Tholtová – Žuffová - Sučáková, 2000).

Pravidlá a postupy vymedzujú žiakom hranice konania a správania, ktoré sa od nich očakáva. Žiaci musia poznať mantinely, pretože ich potrebujú pre svoju vnútornú istotu. Dôležité je, aby dodržiavanie týchto pravidiel bolo striktne presadzované. Keď si už pravidlá stanovíme, tak sa podľa nich aj správajme.

Práca so skupinou v sebe nesie veľký potenciál. Jej členovia majú možnosť získať značné skúsenosti nielen v medziľudskej komunikácii a vnímaní iných, ale majú tiež priestor na získanie cennej spätnej väzby. Pedagóg, keď chce začať využívať skupinovú prácu, je výhodou, ak sám má praktické skúsenosti so skupinovou prácou a skupinovú dynamikou. Pri skupinovej práci, najmä vo výchove mimo vyučovania, aj pre pedagóga platia isté pravidlá, ktoré by si mal uvedomovať a dodržiavať.

### **Základné pravidlá pre prácu so skupinou:**

- V triede musí byť atmosféra pohody, bezpečia a vzájomného rešpektu. Žiak má právo využiť STOP pravidlo, najmä ak sa téma dotýka jeho vnútorného prežívania.
- Každý má svoje videnie sveta, neberme mu ho, ale rozširujme mu pohľad na problém a ľudí okolo o ďalšiu pravdu a iné videnie.
- Otázky, či „nedostatočné a nesprávne“ odpovede nikdy nehodnotíme a nekritizujeme. Ten, kto prehovoril, riskoval.
- Dôležité je sa nebáť otázok a pýtať sa. Vhodné podnecujúce otázky pedagóga: „Čo si o tom myslíš ty? Ako to cítiš?“ nie „Je to tak alebo tak. Je to zlé alebo dobré.“ Samozrejme nemyslíme tým exaktné otázky, na ktoré existuje jedna správna odpoveď.
- Nápady a návrhy žiakov je vhodné zapisovať na tabuľu, flipchart (tzv. skupinová pamäť), aby bolo možné vrátiť sa k téme.
- Každú modelovú situáciu je vhodné uviesť s presným cieľom, ktorý na konci ešte raz zopakujeme.
- Po každej aktivite musí nasledovať diskusia, reflexia a spätné zosumarizovanie témy.
- Nebojme sa pocitov, citových vyjadrení, naša kultúra ich často zbytočne zakrýva.
- Buďme otvorení odlišnostiam a podporujme toleranciu okolo seba.

Pamätajme, odlišnosť nás nemôže ohroziť, ale obohatiť (Šišková, 1998).

## 1.5.2 Zoznamovacie aktivity

Tieto aktivity sú predovšetkým vhodné na začiatku školskej dochádzky, keď deti prichádzajú do nového prostredia a formuje sa kolektív triedy alebo výchovnej skupiny, prípadne ak prichádza do kolektívu nový žiak. Uľahčujú skupinovú dynamiku, pretože hra dáva deťom prvú príležitosť k nadviazaniu sociálneho kontaktu a k zoznámeniu.

Aktivity sú usporiadané podľa stupňa obtiažnosti. Začínajú hrami pre naučenie mien, ktoré pomáhajú poznať ostatné deti a tým odstrániť počiatočné obavy. Nasledujú náročnejšie aktivity, v ktorých sa už predpokladá, že deti svoje mená navzájom poznajú. Hry na hádanie osôb vyžadujú viac sústredenia, lebo deti musia k sebe priradovať mená aj osoby. Niektoré sú určené pre starších žiakov, alebo dospelých. Veľa zoznamovacích hier je zábavných aj vtedy, ak sa už učitelia aj žiaci poznajú. Hrajú sa potom často intenzívnejšie a osobnejšie. Prispievajú k tomu, že sa deti o svojich spolužiakoch stále viac dozvedajú a prejavujú sa vo svojej individualite.

### Hra na mená

**Pomôcky:** lopta

**Postup:** Skupina sa postaví do kruhu hádže si loptu. Dieťa, ktoré hodí loptu inému dieťaťu v kruhu a povie: „Volám sa ... ako sa voláš ty?“ Ten kto chytí loptu povie: „Ty sa voláš...“ a zároveň hádže loptu ďalšiemu dieťaťu a pritom vraví: „volám sa .... ako sa voláš ty?“ Každé dieťa, ktoré chytí loptu, musí zopakovať meno dieťaťa od ktorého loptu zobrať, povedať svoje meno a spýtať sa na meno dieťaťa, ktorému loptu hádže.

### Volám sa Janka a robím takto...

**Postup:** Deti stoja v kruhu. Jedno dieťa začína hru a hovorí: „Volám sa Janka a robím takto...“ a vykoná nejaký pohyb, napríklad otočí sa okolo vlastnej osi. Vedľa stojace dieťa pokračuje: „Ty sa voláš Jana a robíš takto“ a zopakuje pohyb, ktorý predviedla Jana. „Ja sa volám ... a robím takto“ a pridá nový pohyb, napr. poškriabe sa pravou rukou za ľavým uchom. Hra pokračuje, kým sa nevystriedajú všetci žiaci.

### Deka

**Pomôcky:** nepriehľadná deka

**Postup:** Skupina sa rozdelí na dve polovičky. Medzi nimi držia dvaja žiaci napnutú deku tak, aby skupiny na seba vzájomne nevideli. Z každej skupiny si potom pred deku čupne jeden

žiak Na povel učiteľa žiaci deku spustia. Úlohou je čo najrýchlejšie povedať meno žiaka, ktorý je naproti. Skupina nesmie našepkávať. Ten kto povie meno správne a rýchlejšie než súper, získava porazeného do svojej skupiny. Ak ani jeden z hráčov nevie meno spoluhráča oproti, navzájom sa predstavia a vymenia si miesto v skupinách. Hru je vhodné ukončiť asi po 12 – 15 výmenách (Kolařík, 2011).

### Čipú – čipú

**Pomôcky:** stoličky

**Postup:** Žiaci sedia v kruhu a vytlieskávajú rytmus – 2 x na kolená, 2 x do dlaní. Pri tleskaní na kolená povedia 2 x svoje meno, pri tlesknutí do dlaní povedia 2 x meno niektorého svojho spoluhráča, na ktorého sa musia zároveň aj pozrieť. Ten pokračuje ďalej 2 x svojim menom (tleska na kolená) a vyvolávaním 2 x mena niekoho iného (tleskaním do dlaní). Ak sa hráč pomýli (povie nesprávne meno hráča, na ktorého sa pozrel), tleskanie opakuje, ale namiesto svojho mena povie dvakrát meno zvierat'a. Ostatní účastníci ho potom musia vyvolávať nie jeho menom, ale názvom zvierat'a, ktoré si zvolil. Keď sa ten istý hráč pomýli, opäť volí si namiesto zvierat'a nejaký zvuk (napr. ťuk – ťuk, bim – bam, hav – hav), pri ďalšom pomýlení namiesto zvuku ukáže dvakrát nejaký pohyb. Aktivita je vhodná na upevňovanie mien členov skupiny pri tvorbe nového kolektívu.

### Vymenia sa tí...

**Pomôcky:** stoličky (o jednu stoličku menej, ako je žiakov)

**Postup:** Žiaci sedia v kruhu, jeden stojí uprostred. Žiak uprostred dá pokyn na výmenu: napr. „vymenia sa tí, ktorí majú psa“ – žiaci ktorí majú psa si musia vymeniť miesta, hráč uprostred sa snaží posadiť na niektorú voľnú stoličku. Žiak, ktorému sa neušla stolička sa stáva stredovým hráčom a zadáva nový pokyn na výmenu. Žiaci, ktorých sa výzva netýka, ostávajú sedieť na svojich miestach.

### Vizitky

**Pomôcky:** papier formátu A4 pre každého účastníka, pero

**Postup:** Účastníci zložia papier formátu A4 na 5 častí tak, aby vzniklo päť rovnakých vizitiek. Na jednu stranu na každú vizitku napíšu svoje meno. Na druhú stranu píšú:

1. aké priezvisko by vás vystihovalo,
2. čím by ste chceli byť,
3. akú hru sa najradšej hrávate,

4. čo by bol pre vás najväčší trest,
5. keby ste boli riaditeľom školy, čo by ste zmenili.

Podľa zloženia skupiny môžete vymyslieť aj iné otázky. Potom sa účastníci rozptýlia do prostredia. Vedúci dá inštrukciu: „*Ste účastníci vedeckej konferencie. Cez prestávku sa navzájom predstavujete, porozprávate a vymeníte si vizitky. S každým účastníkom konferencie si môžete vymeniť iba jednu vizitku,*“

Ak si účastníci vymenili všetky vizitky, posadia sa do kruhu a začína sa predstavovanie. Účastníci hovoria, s kým sa na konferencii stretli a čo ich na spoluhráčoch prekvapilo.

### **Hľadanie podobností**

**Pomôcky:** stoličky (o jednu viac ako je žiakov)

**Postup:** Žiaci sedia v kruhu, jedna stolička je voľná. Hráč, ktorý sedí naľavo od prázdnej stoličky, začína hru. Jeho úlohou je nájsť podobnosť s ktorýmkoľvek účastníkom aktivity a pozvať ho, aby si sadol na stoličku vedľa. Napr.: „*Pozývam na voľnú stoličku Petra, pretože má modré oči tak ako ja.*“ Hráč, ktorý sedí naľavo od prázdnej stoličky pokračuje v podobnom štýle. Vedúci hry dáva pozor na to, aby bol každý žiak zapojený do aktivity napríklad aj vyhlásením, že každý žiak môže byť vyzvaný na výmenu miesta iba raz.

### **Autoportrét**

**Pomôcky:** papier formátu A4 pre každého účastníka, pero

**Postup:** Účastníci píšú podľa pokynov vedúceho:

1. Nakreslite si hlavu.
2. Namiesto jedného oka nakreslite (napíšte) to, na čo sa radi pozeráte.
3. Namiesto druhého oka nakreslite (napíšte) to, čo vás upúta na prvý pohľad na druhom pohľaví.
4. Namiesto nosa – čo vám na sebe vadí.
5. Namiesto úst – čo oceňujete na ostatných.
6. Čelo – čo oceňujete na sebe.
7. Ucho pravé – čo by ste chceli počuť od mužov.
8. Ucho ľavé – čo by ste chceli počuť od žien.
9. Vlasy – myšlienka, s ktorou súhlasíte.
10. O čom snívam – napísať kamkoľvek na voľné miesto na papieri.
11. Dokončiť vetu: „To najlepšie, čo so v poslednej dobe urobil(a)...

**Ukončenie:**

- a) každý prezentuje svoj portrét,
- b) autoportréty sa dajú na zem a spraví sa kolečko – každý niečo o sebe povie,
- c) dvojice zostavia navzájom na seba zoznamovací inzerát a prezentujú ho.

### **Na mape Slovenska**

**Pomôcky:** náčrt mapy Slovenska s vyznačenými krajskými mestami, farebné lístky (1 pre každého žiaka)

**Postup:** Žiaci postupne pristupujú k mape Slovenska a pripínajú farebné lístky so svojim menom na miesto, odkiaľ pochádzajú, kde sa narodili. Odpovedajú na otázky:

- Moja najsilnejšia pozitívna spomienka z detstva.
- Kde teraz žijem.
- Keby som si mohol vybrať, v ktorej časti Slovenska by som chcel žiť.

Aktivita je vhodná pre starších žiakov, ktorí sa už čiastočne poznajú.

### **Tri pravdy a jedna lož**

**Pomôcky:** písacie potreby

**Postup:** Žiaci (každý individuálne, aby to nikto nemohol prečítať), napíšu o sebe na papier tri pravdy a jednu lož. Potom papiere odovzdajú vedúcemu hry. Ten číta jednotlivé výroky a ostatní hádajú o koho ide. Ak uhádnu účastníka, ten výrok potvrdí a ozrejmí, ktoré výroky boli pravdivé a čo bola lož. Aktivita je vhodná pre kolektív, kde sa už žiaci poznajú, umožňuje lepšie spoznanie účastníkov.

### **Ako viem odhadnúť človeka**

**Pomôcky:** písacie potreby

**Postup:** Aktivita je vhodná na spoznanie nového žiaka v kolektíve, ktorého nik nepozná. Ten si pripraví otázky o sebe, žiaci si individuálne môžu voliť z dvoch odpovedí. (Např. mám radšej prázdniny pri vode alebo na horách? Hrám na gitare alebo na klavíri? Bývam v rodinnom dome alebo paneláku?). Odpovede si každý žiak zapisuje na papier. Nový žiak môže o sebe pripraviť ľubovoľný počet otázok. Po prečítaní poslednej otázky nový žiak upresní odpovede, ktoré sú pre neho charakteristické. Žiaci si značia správne odpovede a zisťujú, ako dokázali odhadnúť nového člena svojho kolektívu.

## 2 HRA AKO UČEBNÝ ZDROJ

Hra je fenomén, ktorý je od malička súčasťou nášho života. Dieťa hrou spoznáva svet okolo seba, rozvíja svoje zručnosti, učí sa. Ľudská hra nepozná geografické ani vekové hranice, má v sebe niečo univerzálne, je akýmsi trvalým prívlastkom človeka. Hre a hrovým činnostiam detí sa v poslednej dobe venuje značná pozornosť, hľadajú sa možnosti, ako túto prirodzenú detskú aktivitu využiť pre všestranný rozvoj detí. Vo výchove mimo vyučovania má hra nezastupiteľné miesto, pretože:

- popri učení a práci je hra základná ľudská činnosť,
- hra je najprirodzenejšia činnosť dieťaťa,
- je to špecifická činnosť, ktorú človek vykonáva od detstva až po starobu,
- hru sprevádza radosť a napätie,
- slúži na diagnostikovanie a aj ako terapeutický prostriedok,
- je jednou z foriem výchovy a vzdelávania,
- rozvíja poznanie, city, motiváciu, komunikáciu, tvorivosť, fantáziu, sociálne vzťahy a hodnotovú orientáciu jedincov (Zelinová, 2012).

Hra je vynikajúcim prostriedkom na to, ako sa naučiť riešiť rôzne situácie a úlohy, získavať skúsenosti bez obáv zo zlyhania a zo zlého hodnotenia. Práve u žiakov z marginalizovaných rómskych komunít je to vhodný prostriedok na všestranný rozvoj osobnosti žiaka, na „dobehtie“ toho, čo u týchto detí absentovalo v predškolskom veku. Hra tiež podporuje kreativitu, poskytuje priestor, umožňuje vyskúšať si neobvyklé možnosti, experimentovať bez strachu z chýb. Hra má vplyv na učenie a rozvoj myšlienkových schopností, pri hre sa strieda konvergentné aj divergentné myslenie. Pomocou hry sa deti učia poznávať, objavovať a skúmať. Podľa Portmannovej (2004) hry:

- vyžadujú aktivitu pri konaní,
- odrážajú všetky duševné procesy (stratégiu, logiku, riešenie problémov, kreativitu, pamäť),
- podporujú komunikáciu,
- stimulujú sociálne procesy (skúšajú sa nové roly),
- obohacujú životnú skúsenosť,
- rozvíjajú osobnosť,
- poskytujú zábavu.

Zelinová (2011) uvádza tieto funkcie hry: poznávacia, precvičovacia, motoricko-pohybová, emocionálna, motivačná, fantazijná, sociálna, rekreačná, diagnostická, terapeutická a kreativizačná. V každej situácii a v každom kolektíve má hra vytvárať príjemnú atmosféru, vyvolať záujem a aktivitu detí, viesť ich k tvorivosti a niečomu ich naučiť. Toto obzvlášť platí práve v prípade žiakov z MRK.

### **Výber hry**

Každú hru, ktorú chce pedagóg – tvorca učebného zdroja zaradiť do výchovno-vzdelávacieho procesu, by mal podrobiť dôkladnej kritickej analýze. Pedagóg by si mal pri výbere hry zodpovedať si na tieto otázky (Petillon, 2013):

#### **1. Hráč/spoluhráč**

- Môžu deti danú hru zvládnuť?
- Aké schopnosti vyžaduje hra v kognitívnej, sociálnej, emocionálnej oblasti?
- Kto by mohol byť preťažovaný, alebo nedostatočne zaťažovaný?
- Koľko trpezlivosti a vytrvalosti si hra vyžaduje?
- Bude účasť na hre dobrovoľná?
- Aké požiadavky má hra na sociálny kontakt v skupine?
- Je možné po spoločnej dohode zmeniť pravidlá hry?

#### **2. Predmet hry**

- K akému cieľu hráči smerujú?
- Je cieľ v pravidlách hry pomenovaný?
- Ako je hra usporiadaná, sú jasné pravidlá hry?
- Môžu sa hráči identifikovať s možnosťami konania, rolami, úlohami a pravidlami?
- Aký je vzťah medzi imaginárnym svetom hry a realitou všedného dňa?
- Aký potenciál možností interpretácie hra obsahuje?

#### **3. Realizácia hry**

- Je hra atraktívna?
- Akú výzvu predstavuje priebeh hry pre jednotlivé dieťa a pre skupinu?
- Ako sa dá odhadnúť krivka napätia: záujem o nové, obsah prekvapivého, obava z výsledku hry, subjektívne riziko?



- Ako dlho bude hra trvať? Dá sa doba odhadnúť, alebo je otvorená, je daná dopredu, alebo si ju môžu hráči určiť?
- Sú zreteľné jednotlivé fázy hry – príprava, hlavná fáza, ukončenie, vyhodnotenie? Akú úlohu pritom zohráva vedúci hry?

#### **4. Herný efekt**

- Vyplynie z hry vyššia ochota k hraníu vďaka intenzívnemu zážitku?
- Dá sa herný efekt zistiť a primerane zhodnotiť? Existujú vhodné kritéria hodnotenia? Majú výsledky význam pre vývoj dieťaťa?
- Dajú sa očakávať skúsenosti s úspechom a neúspechom? Existuje možnosť minimalizovať neúspech?
- Podnecuje hra k opakovaniu sprostredkovaných skúseností alebo k vyhľadávaniu podobne stvárnených situácií?
- Dajú sa výsledky hry preniesť na reálne situácie zo života?

Podľa Zelinovej (2011) je pri zaradovaní hier do voľnočasových aktivít žiakov potrebné, aby pedagóg mal na zreteli metodicko-pedagogické zásady:

- premyslieť si, na ktorú psychickú funkciu hra pôsobí, ktorú funkciu dominantne rozvíja,
- vedieť, komu chceme hru poskytnúť – nie každá hra je vhodná pre všetky deti,
- sledovať nonkognitívne procesy detí – ak je potrebné ovplyvňovať reakcie detí, vopred s deťmi dohodnúť pravidlá, učiť deti sebaovládaniu,
- uskutočniť spätnú väzbu - vyhodnocovať po hre jej dopad na prežívanie a myslenie detí,
- na základe skúseností ako hra pôsobí na osobnosť rozhodnúť, či hru zaradíme opäť, alebo budeme hry meniť podľa aktuálnej situácie v skupine.

Hry volíme aj podľa veľkosti skupiny, jej zamerania a miery organizovanosti. Čím je skupina väčšia a menej organizovaná, tým volíme jednoduchšie a kratšie hry. Naopak, najkomplikovanejšie hry hráme s malou skupinou skúsených hráčov, ktorých dobre poznáme.

#### **Vedenie hry**

Aj najlepšie vybraná hra, ktorá nie je vopred dobre pripravená a dobre vedená, nemá nádej na úspech. Pre vedenie hry platí niekoľko dôležitých zásad, ktoré si musí pedagóg vopred osvojiť:

1. Pred každou hrou je potrebné presne a prehľadne vysvetliť pravidlá hry, pokiaľ je to možné aj s názornými príkladmi. Overíme si, či všetci žiaci pravidlám porozumeli a necháme im priestor na prípadné otázky. Predídeme tak hádkam a bezradnosti počas hry.
2. Po každej hre musí nasledovať vyhlásenie výsledkov, vyhodnotenie jednotlivcov alebo skupín a cielená spätná väzba (bližšie v kapitole 3).
3. Okrem spoločnej spätnej väzby so žiakmi by si po každej hre mal pedagóg urobiť aj svoje hodnotenie, pri ktorom si odpovie na otázky:
  - Splnila hra účel?
  - Hrali deti radi a s nadšením?
  - Nie je potrebné upraviť pravidlá hry?
  - Hrali deti poctivo, nepodvádzali?

Tu je potrebné si uvedomiť, že nepoctivá hra nemusí byť zavinená iba zlým charakterom detí, ale aj nesprávnym pochopením hry, jej neprimeranou náročnosťou, prílišným dôrazom na výsledky a pod. Odpovede na tieto otázky hovoria o kvalite práce pedagóga. Získané poznatky o vedení každej hry a o chovaní detí pri nej si zapisujeme k jej pravidlám, v budúcnosti ich môžeme využiť.

Hry môžeme deliť podľa rôznych kritérií. Pre potreby tohto učebného zdroja sme zvolili delenie na:

- didaktické hry – hry pri príprave na vyučovanie, hry na podporu tvorivého myslenia,
- hry na rozvoj nonkognitívnych funkcií - sebapoznania a poznania iných, rozvoj komunikačných zručností, rozvoj asertívneho správania a riešenia konfliktov, hry na podporu komunikácie,
- činnostné hry – športové a pohybové aktivity.

Všetky hry uvedené v učebnom zdroji si autorky vyskúšali vo formálnom aj neformálnom vzdelávaní detí, alebo ako účastníčky rôznych tréningov a vzdelávacích aktivít. Každú hru je potrebné ukončiť hru záverečnou reflexiou, pri niektorých uvádzame aj návrhy, ako ju uskutočniť.

## 2.1 Aktivity na tvorbu skupín

Ak je to potrebné, rozdelíme žiakov do skupín. Delenie žiakov do skupín môže byť zámerné, podľa kľúča, ktorý si zvolí pedagóg, alebo skupiny rozdelíme náhodne, pomocou rôznych aktivít. V nasledujúcej časti uvádzame niekoľko aktivít na delenie do skupín, ktoré môžu zároveň slúžiť aj ako pohybové aktivity tzv. energizéry.

### Farebné nálepky

Pripravte si nálepky/lepiace papieriky v toľkých farbách, koľko skupín potrebujete vytvoriť (možno tiež použiť iba jednu farbu a viacero nakreslených symbolov). Podľa kritéria, aké si zvolíte, nalepte žiakom nálepky na chrbát tak, aby nikto nevidel svoju farbu/symbol. Úlohou žiakov je v tichosti zostaviť skupiny podľa spoločnej farby/symbolu. Táto technika je vhodná, ak potrebujete žiakov rozdeliť do skupín podľa Vášho úmyslu a v tichej atmosfére. Kľúčom k úspešnému splneniu úlohy je spolupráca pri zostavovaní skupín. Žiaci si najskôr musia uvedomiť, že iba na základe vzájomnej pomoci môžu zistiť, ku ktorej skupine prináležia.

**Obmena:** Žiakom nalepíte na čelo bodky rôznych farieb. Úlohou žiakov je vytvoriť skupiny tak, aby v skupine boli žiaci s rovnakou bodkou na čele.

**Tip pre pedagóga:** Aktivitu môžeme využiť aj na podporu kooperácie v skupine, alebo pri skupinovej dynamike – ak dáme jednu farbu/symbol iba jednému žiakovi, dáme mu pocítiť, ako sa môže cítiť v kolektíve „outsider“. V tomto prípade musíme citlivo zvážiť výber žiaka, ktorý takúto nálepku dostane.

### Chvostíky

Zviažte si stužky do zväzku tak, aby zväzok mal toľko koncov, koľko členov majú mať vytvárané skupiny. Učiteľ drží v ruke všetky zväzky spolu a každý zo žiakov si chytí jeden koniec stužky. Keď už všetci majú svoju stužku, učiteľ pustí zväzky. Žiaci, ktorí sa držia koncov stužiek vo zväzku, vytvárajú skupinu.

### Molekuly

Žiaci sa pohybujú voľne po miestnosti ako atómy. Učiteľ povie jednociferné číslo a úlohou žiakov je rýchlo sa zhromaždiť do skupín v ohlásenom počte a vytvoriť tak molekulu.

### **Puzzle**

Pripravte si toľko obrázkov (pohľadníc, plagátov, komiksových kresieb...), koľko potrebujete skupín. Každý obrázok rozstrihajte na taký počet kúskov, ktorý korešponduje s počtom členov v skupine. Žiakom rozdajte jednotlivé ústrižky podľa vlastného uváženia, alebo si ich losujú. Po rozdání vytvoria žiaci tím zložením obrázku z ústrižkov.

### **Rockeri**

Pripravte si papieriky s heslami, ktoré charakterizujú funkcie členiek a členov rockovej skupiny, ako napríklad: bicie, basová gitara, klávesy, spev. Každá rocková skupina musí mať obsadené všetky hudobné pozície, a preto si pripravte počet kartičiek s jednotlivými heslami podľa toho, koľko skupín potrebujete. Rozdajte papieriky a inštruujte žiakov, nech sa po prečítaní svojho lístočka odmlčia a predstavujú svoju funkciu v rámci hudobnej skupiny už len pantomimicky. Ich úlohou bude čo najrýchlejšie sformovať úplné rockové skupiny.

### **Šnúra**

Žiakom zadajte úlohu, aby sa mlčky zoradili vedľa seba podľa nejakého kritéria od jedného extrému po druhý (výška, dátum narodenia, podľa abecedného poradia mena a pod.). Na záver skontrolujte správnosť ich zoradenia sa a rozdeľte susediacich žiakov do skupín podľa potrebného počtu.

### **Škála**

Táto technika je vhodná, ak potrebujeme žiakov rozdeliť do náhodných, ale názorovo rozmanitých skupín. Pripravte si dva plagáty vo formáte A4 s nápismi „áno“ a „nie“ a každý z nich prilepte na opačný koniec miestnosti. Požiadajte žiakov, aby sa postavili na pomyselnú čiaru medzi „áno“ a „nie“ na také miesto, ktoré najlepšie vyjadruje ich postoj k položenej otázke. Podľa potreby zastúpenia názorovej rozmanitosti v rámci skupín, zostavte skupiny buď názorovo rovnaké, alebo názorovo pomiešané – žiakom priradte postupne čísla 1, 2, 3, 4... a nechajte ich vytvoriť skupinu 1, skupinu 2, atď.

**Tip pre pedagóga:** Metóda názorovej škály sa dá vhodne použiť pri riešení problémovej úlohy, alebo ako diskusná metóda.

### **Rozprávkové dvojice**

Pripravte si dopredu kartičky, na ktorých sú uvedené rôzne rozprávkové dvojice: Janko a Marienka, Kremienok a Chochlúšik, Snehulienka a Trpaslík, Šmolko a Šmolinka, Puf

a Muf, Kubko a Maľko, Vlk a Zajac, Chip a Dail, Źabčo a Źabulienka a pod. Źiaci si vylosujú kartičky a vytvoria dvojice.

### **Ďalšie pomôcky na delenie**

Delenie pomocou kariet:

Pexeso – delenie na dvojice; Kvarteto – štvorčlenné skupiny.

Delenie pomocou farebných guľôčok, resp. kamienkov.

Delenie pomocou rôznych druhov cukríkov.

## **2.2 Didaktické hry**

Didaktické hry v sebe zjednocujú učebný aj herný efekt. Kluge a Schiffler (in Petillon, 2013) označujú didaktickú hru ako „hernú situáciu, ktorá má s použitím, alebo bez použitia zvláštnych hracích prostriedkov, ako metodických pomôcok, prispieť k dosiahnutiu obmedzených, väčšinou overiteľných výukových cieľov“.

Didaktické hry do voľnočasových aktivít detí zaraďujeme vo fáze prípravy na vyučovanie, ale aj ako zábavné aktivity, ktorých cieľom je okrem zábavy aj precvičovanie, prehlbovanie a upevňovanie učebných obsahov jednotlivých predmetov vyučovania. Vhodne zvolená hra môže pomôcť žiakovi získať kladný vzťah k predmetu, ktorý mu nejde a preto ho ani nebaví. Pomôže mu prekonať strach z chýb a nedostatkov. Často počúvame od učiteľov, že na hodine nie je priestor na didaktické hry, pretože obsahová náplň jednotlivých predmetov je tak náročná, že na hry nie je čas. Práve u rómskych žiakov, kde nie je zabezpečená dostatočná domáca príprava na vyučovanie, napomáhajú didaktické hry, využívané v školských kluboch, zlepšovať školskú úspešnosť týchto žiakov. Didaktické hry cibrú pamäť, pozornosť, rozvíjajú kritické myslenie, schopnosť analýzy a syntézy. Didaktickú hru môžeme považovať za dobrú vtedy, ak v sebe spája motivujúci herný zážitok s dobrou znalosťou učebného obsahu, ktorý ale zároveň nepotláča do úzadia samotnú hernú činnosť.

Didaktické hry sú zamerané predovšetkým na kognitívnu oblasť rozvoja žiaka. Pri tvorbe učebného zdroja by mal mať pedagóg na zreteli, že je potrebné kognitívnu oblasť rozvíjať komplexne – všetkých šesť stupňov poznávacích procesov, podľa revidovanej Bloomovej taxonómie cieľov, od najnižších úrovní až po najvyššie (Turek, 2010):

1. zapamätanie
2. porozumenie
3. aplikácia
4. analýza
5. hodnotenie
6. tvorivosť

### 1. Zapamätanie

Na tomto stupni rozvíjame tri základné oblasti: vnímanie, pamäť a spomenutie si na informáciu – vybavenie z pamäti.

**Zdokonaľovanie vnímania žiakov, všímavosti, pozornosti** je predpokladom pre zapamätávanie. Pedagóg môže pre žiakov pripraviť cvičenia na všímanie si vecí na prechádzke, vecí okolo seba, ale aj vnímanie vôní, chutí, zvukov, vnímanie hmatom.

Hry na **rozvíjanie pamäti a vybavenie z pamäti** by mali byť zamerané najmä na zapamätanie základných informácií, základného učiva. Základné informácie je potrebné s deťmi opakovať až do ich automatického osvojenia si.

#### Príklady didaktických hier:

##### **Do kufra si balím...**

**Pomôcky:** nie sú potrebné

**Popis:** Známa hra: „Idem na dovolenku a do kufra si balím...“, sa dá dobre využiť aj ako didaktická hra. Zvolíme tému, ktorú chceme so žiakmi precvičovať – pojmy, ktoré si potrebujú žiaci osvojiť (napr. domáce zvieratá, vybrané slová po „m“, lúčne kvety...). Žiaci stoja alebo sedia v kruhu. Hru začína pedagóg úvodnou vetou, ktorú prispôsobí precvičovaným pojmom:

Napr.: Domáce zvieratá – „U dedka na dedine som videl sliepku“... Ďalší žiak po pravej ruke pokračuje – „U dedka na dedine som videl sliepku a kačku“. Pokračuje ďalší žiak po pravej ruke, ktorý musí zopakovať predchádzajúce pojmy a pridať pojem nový. Pokračujeme, kým žiaci vedia pridávať nové pojmy. Podľa veku a schopností žiakov môžeme požadovať, aby pojmy opakovali v presnom poradí, alebo na poradí nezáleží, dôležité je, aby žiaci zopakovali všetky predchádzajúce pojmy. Hru môžeme organizovať aj ako súťaž jednotlivcov alebo družstiev.

## Príbehy na pozornosť

**Pomôcky:** jednotlivé príbehy

**Postup:** Vedúci hry upozorní deti na to, že v krátkom príbehu, ktorý im o chvíľku prerozpráva, budú isté logické chyby, nejasnosti (napr. v prvej vete prečíta, že bolo horúce leto a o pár viet neskôr povie, „ale keďže veľmi mrzlo, tak...“). Úlohou účastníkov je potichu si jednotlivé chyby počítat a na záver každý povie, koľko sa mu ich podarilo nájsť. Potom všetci spoločne ešte raz prechádzajú príbeh a poukazujú na jednotlivé logické nezmysly.

**Poznámky:** Menším deťom niekedy zadávame jednoduchšiu inštrukciu, napr. „počítajte všetky slová, ktoré končia na písmeno „u“ alebo „ú“. Tieto príbehy často zaraďujeme v skupine, kde sú deti nesústredené. Jednotlivo motivujeme deti, aby si pamätali svoj počet, ktorý narátali a nabudúce sa pokúsili sami seba prekonať. Iným variantom hry môže byť, ak sa deti vždy, keď počujú slová končiace na „u“ alebo „ú“, postaví, vtedy sa hra na sústredenie spojí aj s pohybom. Je to vhodné najmä v skupine detí, ktoré majú problém dlho sedieť na mieste. Vo všeobecnosti je hra veľmi obľúbená u rôznych vekových kategórií detí, ale aj u dospelých. Treba samozrejme pripraviť primerané texty a úlohy (Kol. 2004).

**1. príbeh** – pokúste sa v duchu spočítat isté logické chyby (napr. najskôr poviem v lete, o niekoľko viet ďalej v zime...):

*„Bola raz jedna mačka Kleopatra, ktorá bývala vo veľkom bielom dome na úplnej samote, mimo mesta. Kleopatra sa vždy veľmi bála psa Dunča u susedov, ktorý ju neznášal. Jedného dňa si Kleopatra sedela na svojom šedom dome a vôbec nič sa jej nechcelo robiť. Zrazu videla, ako sa na neďalekom dvore prechádza sliepka. A keďže sa mačke Filoméne chcelo behať, tak sa za tou sliepkou rozbehla. Keď už bola skoro pri nej, zrazu uvidela Dunča, a tak sa vybrala radšej za ním. No vonku veľmi fúkal vietor. Dunčo sa išiel radšej schovať.“*

**Chyby:**

1. chyba: u susedov – nemôže byť, lebo bývali na samote,
2. chyba: v šedom dome – nemôže byť, lebo bývala v bielom dome,
3. chyba: na neďalekom dvore – sú na samote,
4. chyba: mačka Filoména – volá sa Kleopatra,
5. chyba: chcelo sa jej behať – predtým bolo – vôbec sa jej nechcelo nič robiť,
6. chyba: vybrala sa za Dunčom – nemôže byť, lebo sa ho veľmi bála.

**2. príbeh** – pokúste sa v duchu počítat všetky slová ktoré končia na písmeno „u“ alebo „ú“:

„Víla Amálka sa raz v noci nachystala, lebo išla tancovať na lúku. Obliekla si nádherné šaty, na hlavu si dala závoj, ale na nohy si nedala žiadne topánky. Bola síce tma, no žltý mesiac svietil na celú lúku. Keď tam prišla, všetky zvieratká ju už čakali. Odhalila závoj a keď započula tichý spev vtákov a šum lístia, začala tancovať. Všetci boli unesení z toľkej krásy a nakoniec našu Vílu Amálku odmenili aj potleskom.“

**Riešenie:** 8 slov končilo na písmeno „u“ alebo „ú“.

## 2. Porozumenie

Na tejto úrovni vyžadujeme od žiakov interpretovanie (povedanie vlastnými slovami), uvádzanie príkladov, zhrnutie učiva (sumarizovanie), klasifikáciu a kategorizáciu, porovnávanie, vysvetľovanie.

### Príklady didaktických hier:

#### Nájdí kritérium

**Pomôcky:** kartičky s rôznymi pojmami

**Popis:** Metóda výberu kritérií pomáha rozvíjať kritické myslenie a schopnosť spolupráce u žiakov. Je vhodná pre prácu v dvoj- až štvorčlenných skupinách, ale môžeme ju použiť aj na individuálnu prácu žiakov. Skupina (alebo jednotlivec) dostanú sadu kartičiek s pojmami (pojmy vyberáme podľa oblastí učiva). Úlohou žiakov je, roztriediť kartičky podľa pridelenej inštrukcie (cieľa didaktickej hry). Napr.:

1. Zoradiť pojmy podľa jedného kritéria do dvoch skupín.
2. Zoradiť pojmy podľa dvoch kritérií do dvoch skupín tak, aby pojmy v skupine splnili obidve kritériá súčasne.
3. Vyradiť pojem, ktorý tam nepatrí a zdôvodniť prečo.

Napr.:

Zoradiť nasledujúce pojmy **podľa jedného kritéria do dvoch skupín**: malina, čerešňa, jablko, vrabec, kvet, strom.

Zoradiť nasledujúce pojmy **podľa dvoch kritérií do dvoch skupín** tak, aby pojmy v skupine splnili obidve kritériá súčasne: malina, čerešňa, jablko, vrabec, kvet, strom

**Vyberte pojem**, ktorý významovo nepatrí do skupiny pojmov:



- a) auto lietadlo bicykel vlak motorka  
 b) 4 8 13 16 20

Pri použití metódy musíme počítat s tým, že žiaci môžu nájsť aj iné kritériá triedenia ako predpokladáme. Je potrebné každé riešenie preskúmať a zistiť, či žiaci podľa nimi zvoleného kritéria uskutočnili správne zatriedenie. Ak sa stane, že ani jedna skupina nezvolí kritérium triedenia podľa požiadaviek pedagóga (cieľa hry), môže zvoliť pedagóg opačný postup. Roztriedi pojmy do príslušných skupín a žiaci majú za úlohu nájsť kritérium, podľa ktorého boli pojmy zatriedené (Portmannová, 2004).

### 3. Aplikácia

Aplikácia je použitie toho, čo sme sa naučili v nových situáciách. Najprv aplikujeme získané poznatky na bližšie situácie, potom na vzdialenejšie situácie. Ide o realizáciu a uplatnenie naučeného.

#### Príklady didaktických hier:

#### Domino

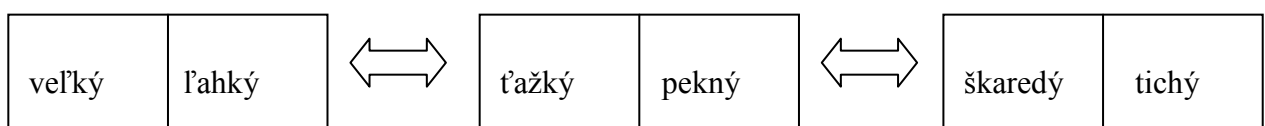
**Pomôcky:** zalaminované kartičky domina

**Popis:** Určite každý pozná hru domino. Jej princíp môžeme využiť ako zábavnú didaktickú hru pre žiakov. Učiteľ si pripraví sadu kariet „domina“ (sada môže obsahovať 6, 12, 18, 24, alebo 36 kariet). Na dvoch polovičkách kariet je vyznačený začiatok a koniec hry. Na ostatných kartách sú úlohy na precvičovanie učiva. Na jednej polovičke hracej karty je napríklad pojem (matematický príklad), ktorý je vysvetlený (vypočítaný) na druhej polovičke inej hracej karty. Žiaci hrajú v 4 – 6 členných skupinách. Ich úlohou je karty zoradiť tak, aby k pojmom priradili ich správne vysvetlenia (k príkladom správne riešenia).

Pre úspešnú realizáciu aktivity je dôležité, aby každá karta bola jedinečná a nedala sa použiť viackrát, tzn. že ku každej otázke je jednoznačne priradená iba jedna správna odpoveď. Pre mladších žiakov pripravíme domino s nižším počtom kariet, starší žiaci zvládnu domino aj s väčším počtom kariet. Aby nám kartičky vydržali dlhšiu dobu, je vhodné ich zalaminovať.

Možnosti využitia domina:

- protiklady





#### 4. Analýza

Pri procese analýzy prebiehajú tri postupy:

- **rozlišovanie** - medzi dôležitými a menej dôležitými vlastnosťami, výber hlavnej myšlienky z textu, analýza príčin a dôsledkov určitých javov;
- **organizovanie** – na základe opisu uviesť argumenty za a proti, organizovanie času, ľudí, logická postupnosť vecí;
- **prisudzovanie** – na základe analýzy prisúdiť vlastnosti veciam a dejom.

#### Príklady didaktických hier:

##### Obrázky na chrbte

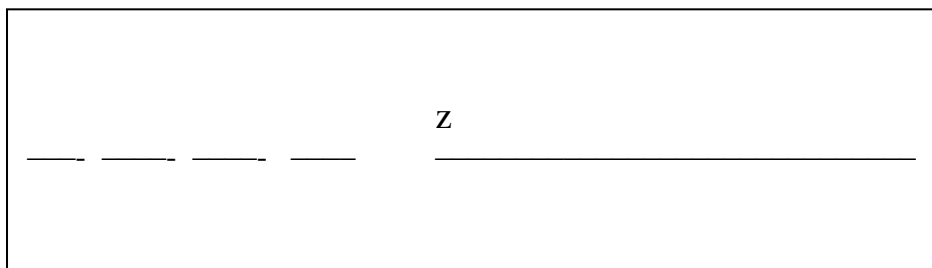
**Pomôcky:** rôzne obrázky (zvierat, kvetov, stavieb, osobností – podľa témy učiva)

**Postup:** Žiaci vytvoria dvojice. Jednému z dvojice prilepíme na chrbát obrázok, tak aby nevedel, čo je na obrázku. Úlohu žiaka je uhádnuť, aký obrázok má na chrbte nalepený. Môže sa pýtať svojho partnera, ale otázky musí formulovať tak, aby sa dalo na ne odpovedať jednoznačne „áno“ alebo „nie“. Hra rozvíja u žiakov zručnosť tvorby otázok, kritické myslenie a schopnosť analýzy a syntézy.

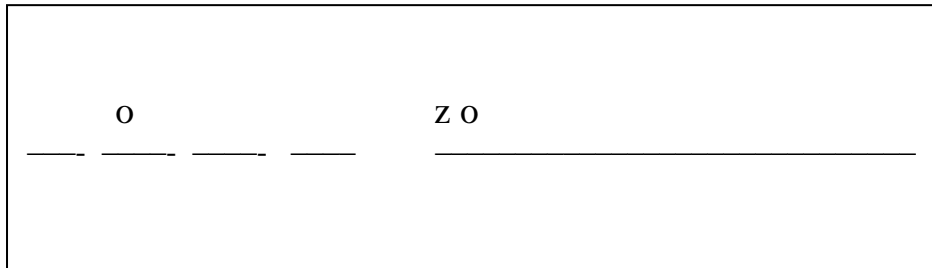
##### Uhádni slovo

**Pomôcky:** papier so schémou, pero

**Popis:** Jeden člen skupiny si myslí slovo o napr. 4 písmenách a napíše ho na papier. Toto slovo majú ostatní čo najrýchlejšie poznať. Napr. myslené slovo je „*koza*“. Skupina navrhne napr. slovo *zuby* a pýta sa: „Je hľadané slovo *zuby*?“ Odpoveď znie: „Nie, ale písmeno „z“ sa v slove nachádza“. Hráči si poznamenajú do svojej schémy písmeno „z“.



Ďalšia skupina sa pýta napr. „Je to slovo *pole*?“ Odpoveď: „Nie, ale *o* je na správnom mieste“. Hráči si poznamenajú do schémy písmeno *o*.



Hra pokračuje ďalšou skupinou, kým hráči neuhádnu slovo.

Obmeny:

1. Môžeme postupne voliť dlhšie slová – 5, 6, 7 – písmen.
2. Hráčom rozdáme abecedu a každé uhádnuté písmeno si v abecede zaškrtnú. Ďalšie slová, ktoré hádajú, nesmú mať v sebe už uhádnuté písmeno. Ktorá skupina to nedodrží, vypadá z hry (Portmannová, 2004).

## 5. Hodnotenie

„Hodnotiace myslenie je časť kognitívnych procesov, pri ktorom sa vyžaduje od žiakov samostatné zaujatie hodnotového stanoviska k určitej problematike.“ (Zelina – Alberty, 2011, str. 31).

Hodnotiace myslenie je oblasť, ktorej rozvoj u žiakov zanedbávame, neposkytujeme žiakom dostatok podnetov a úloh na vyjadrenie vlastného názoru, nedávame im možnosť niečo hodnotiť. Pedagóg je zvyčajne ten, kto vyslovuje sudy, rozhoduje, čo je dobré a zlé, správne a nesprávne... Odstrašujúcim príkladom je, keď učiteľ vyzval žiakov, aby vyjadrili vlastný názor na danú vec, a keď sa tak stalo, skomentoval názor žiaka slovami: „tvoj názor je zlý...“

Rozoznávame tri druhy hodnotenia:

- racionálne (kognitívne) – či je niečo pravda alebo nepravda na základe objektívnych zákonitostí,
- etické – či je niečo etické alebo neetické, mravné alebo nemravné...,
- estetické – na základe subjektívneho hodnotenia, či sa mi niečo páči alebo nepáči, je to pekné alebo škaredé.

Pri rozvoji hodnotiaceho myslenia žiakov je potrebné vyberať činnosti, ktoré umožňujú rozvoj všetkých troch druhov hodnotenia.

Metodika rozvoja hodnotiaceho myslenia má štyri postupné kroky:

1. Reflexívne, globálne hodnotenie - žiadame od žiakov, aby vyjadrili svoj celkový dojem. Používame ho najmä u mladších žiakov.
2. Hodnotenie na základe kritérií – pýtame sa žiakov, podľa akých kritérií hodnotili (kritériá môžu byť subjektívne alebo objektívne). Objasňovanie kritérií hodnotenia umožňuje žiakom pochopiť zložitosť hodnotenia, chápať rozmanitosť, učiť ich tolerancii.
3. Určovanie váh kritérií – akú váhu, význam má kritérium, podľa ktorého sa hodnotilo.
4. Robenie záverov – či hodnotenie bolo urobené korektne, či nedošlo ku komunikačným alebo argumentačným chybám. (Zelina – Alberty, 2011).

### Príklady didaktických hier:

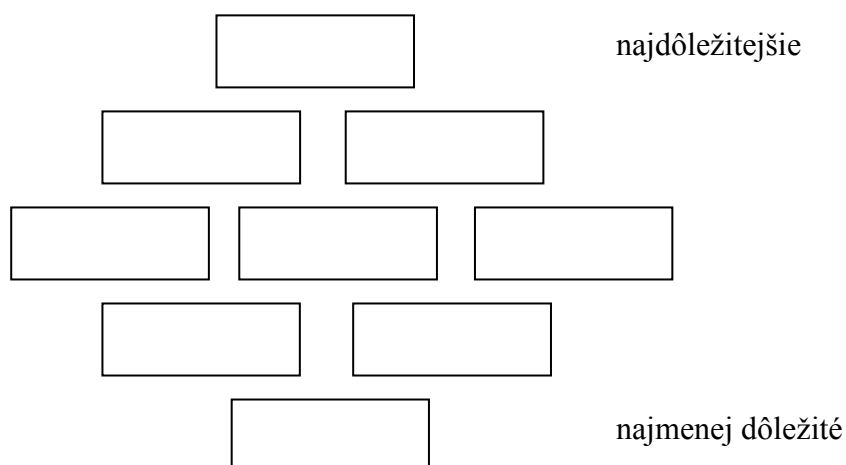
#### **Diamant**

**Pomôcky:** 9 kartičiek s výrokmami

**Postup:** Žiakom (skupine žiakov) rozdáme kartičky s výrokmami k zvolenej téme, napr. ochrana životného prostredia. Ich úlohou je vyjadriť svoj názor na otázku „Ako najlepšie chrániť životné prostredie?“ Žiaci majú kartičky s výrokmami usporiadať do tvaru diamantu tak, aby na prvých miestach uvádzali tie možnosti, ktoré sú podľa nich najdôležitejšie, na posledných tie, ktoré sú podľa nich najmenej dôležité.

Výroky:

1. šetriť vodou
2. neplytváť elektrickou energiou
3. separovať odpad
4. nelietáť lietadlom
5. chodiť do školy peši alebo na bicykli
6. nekupovať zbytočné veci
7. kupovať jedlo, ktoré dorobili miestni farmári
8. nekupovať nápoje v plastových fľašiach
9. chodiť na nákupy s vlastnou nákupnou taškou



Obrázok 2 Diamantové usporiadanie (Zdroj: archív autorky)

**Obmena:** Žiakom môžeme rozdať niekoľko prázdnych kartičiek, na ktoré si sami môžu dopisovať ďalšie výroky o šetrení životného prostredia. Ďalšou možnosťou je rozdať prázdne všetky kartičky a úlohou žiakov je sformulovať tieto výroky, čo už prechádza do oblasti rozvoja tvorivosti.

### Pukance

**Pomôcky:** veľký balík pukancov, vrecúška, papierové lístky

**Postup:** Cieľom hry je poukázať na potrebu kontrolovaného a zodpovedného využívania prírodných zdrojov. Väčšiu nádobu naplníme pukancami. Lístky označíme nasledovne:

2 papieriky	1. generácia
4 papieriky	2. generácia
8 papierikov	3. generácia
ostatní žiaci	4. generácia

Papieriky dáme do vreciek a vrecká rozdáme žiakom, ktorí si nesmú povedať, čo majú napísané na papierikoch vo vnútri. Vyzvite žiakov, ktorí majú napísané na papierikoch 1. generácia, aby si prišli nabrať do svojich vreciek pukance z veľkej nádoby. Ostatní ich sledujú. Povieme, že táto nádoba predstavuje svetové zásoby neobnoviteľného zdroja a že si môžu nabrať koľko len chcú. Po nich pristúpia k nádobe žiaci 2. generácie a tiež si môžu nabrať koľko len chcú, tú istú inštrukciu dostanú aj žiaci 3. generácie. Po 3. generácii by malo

ostať v nádobe len veľmi málo pukancov alebo vôbec žiadne pre 4. generáciu (Andrisová - Návojský a kol., 2014).

### **Reflexia:**

- *Ako sa cítili pri hre žiaci prvej a druhej generácie?*
- *Mysleli ste aj na ostatných spolužiakov, že je potrebné aj im niečo nechať?*
- *Ako sa cítili pri hre žiaci štvrtej generácie?*
- *Čo ste si mysleli vy ostatní, báli ste sa, že vám nič neostane?*
- *Hnevali ste sa na svojich spolužiakov, že vám zjedli všetky pukance?*
- *Bolo ich správanie (žiacov 1. – 3. generácie) morálne – nemorálne, etické - neetické, dobré - zlé...?*
- *Uved'te príklady zo života, ktoré pripomínajú takéto prejavy správania.*

## **6. Tvorivosť**

Podobne ako pri hodnotiacom myslení, je aj tvorivosť jedna z najdôležitejších a zároveň najviac zanedbávaných oblastí kognitívneho rozvoja žiakov. Tvorivosť nie je vopred daná vlastnosť, ktorá je vlastná iba niektorým žiakom, každý žiak je prirodzene tvorivý, má istý stupeň tvorivosti, ktorý sa dá rozvíjať. Práve voľno-časové aktivity sú ideálne pre rozvoj tvorivosti.

### **Príklady didaktických hier:**

#### **Hry s abecedou**

**Pomôcky:** písacie potreby

**Postup:** Pri hrách s abecedou sa dobre uplatní slovná zásoba a znalosti pravopisu. Žiaci môžu pracovať individuálne alebo v skupinách. Na konci sa môže hodnotiť počet a originalita riešení (Portmannová, 2004). Úlohy môžu byť napr.:

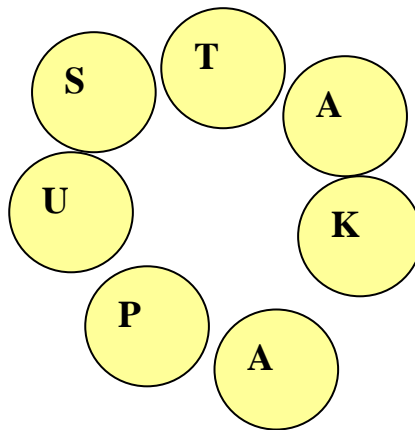
1. Utvor čo najdlhšiu vetu, v ktorej sa žiadne písmeno nevyskytuje dvakrát.
2. Utvor čo najkratšiu vetu, v ktorej sa nachádzajú všetky písmená abecedy (písmená sa môžu vyskytovať aj viackrát).
3. Utvor čo najdlhšiu zmysluplnú vetu, ktorej slová obsahujú len jednu samohlásku.  
*Lampa zhasla a praskla. Ernest dnes ešte nejde k Eme. Chyť ryby!*
4. Utvor vetu, v ktorej slová začínajú piatimi samohláskami.  
*Až ošetríme ekzém, umyjeme inštrumenty.*

5. Napíš vetu alebo súvislý text, ktorý bude z jednoslabičných slov tak, aby dávali zmysel. *Ja som dnes zlý. Chod' preč a mlč! Máš rád môj mak?*

### Kruh

**Pomôcky:** papierové kolieska s písmenkami

**Popis:** Učiteľ si pripraví sadu papierových koliesok, na ktorých sú písmená abecedy. Z nich vytvára rôzne slová tak, že písmenká ukladá do kruhu. Úlohou skupiny alebo jednotlivca je zistiť, aké slovo učiteľ vytvoril (musí najskôr nájsť začiatok slova). Slová sa môžu tvoriť v smere hodinových ručičiek (tak, kapusta, pusta), alebo proti smeru hodinových ručičiek (kat, sup) (upravené podľa Petillon, 2013).



Obrázok 3 Kruh (Zdroj: archív autorky)

### Reportáž

**Pomôcky:** obrázky z novin, písacie potreby

**Postup:** Učiteľ rozdá žiakom obrázky z časopisu alebo novin. Úlohou skupiny je v danom čase vytvoriť k týmto obrázkom reportáž. Môžete dať žiakom pomocné otázky: „*Čo je to za miesto? Čo sa tam stalo? Kto je aktérom príbehu?*“ Jednotlivé reportáže žiaci postupne prezentujú ostatným.

**Obmena:** Môžete všetkým skupinám dať rovnaký obrázok a porovnať jednotlivé reportáže.

**Reflexia:** Po ukončení aktivity nasleduje reflexia vo forme diskusie:

- *Ako sa vám pracovalo?*
- *Ste spokojní s výsledkom?*
- *Ktorá reportáž sa vám páčila a prečo?* (Kolařík, 2011)



## Rozdelené obrazy

**Pomôcky:** fotografie, pastelky, baliaci papier

**Postup:** Vyučujúci pripraví pre žiakov fotografiu, rozstrihnutú na dve časti. Žiaci sa rozdelia do štvor- až päťčlenných skupín. Skupina dostane od vyučujúceho jednu časť fotografie, ktorú nalepí do stredu baliaceho papiera. Je vhodné vyberať fotografie, ktoré prinášajú silný príbeh tak, aby neskoršie doplnenie druhej časti fotografie vyvolalo silné prekvapenie, či šok. Úlohou členov skupiny je porozprávať ostatným v skupine nápady, pocity a otázky, ktoré v nich nalepená časť fotografie vyvoláva a zapísať ich na papier vedľa fragmentu snímky.

Druhou úlohou skupiny je odhadnúť, čo môže obsahovať druhá časť fotografie. Ak sa zhodne skupina na riešení druhej časti úlohy, dokreslia chýbajúcu časť fotografie. Potom dostanú skupiny druhú časť snímky a ďalšia úloha je vyjadriť nápady, pocity a otázky, ktoré v nich vyvoláva fotografia ako celok. Tie zapíšu na baliaci papier okolo fotografie inou farbou. Nasleduje diskusia v celej skupine. Skupiny majú posúdiť, do akej miery zodpovedala ich kresba skutočnému obsahu chýbajúcej časti fotografie (Pike - Selby, 2009).

## Spoločný príbeh

**Pomôcky:** papiere, perá

**Úloha:** Žiakov rozdeľte na päť skupín. Každá skupina vymýšľa spoločne príbeh podľa zadania vyučujúceho. Ten môže dať žiakom napríklad takéto otázky:

1. Kde sa príbeh odohráva?
2. Kto sa tam objavil? (Ľudia, zvieratá, nadprirodzené osoby...)
3. Čo sa im prihodilo? (nastolenie problému)
4. Riešenie problému.
5. Poučenie.

Skupina napíše na papier odpoveď na prvú otázku. Potom posúva na pokyn pedagóga papier ďalšej skupine. Tá si prečíta začiatok príbehu a dotvára jeho pokračovanie (odpoveď na ďalšiu otázku) a posunie papier ďalšej skupine. Skupina vždy rozvíja príbeh, ktorý sa jej dostane momentálne na stôl. Takto sa naraz tvorí päť rôznych príbehov. Nakoniec sa papier dostane k pôvodnej skupine, ktorá prečíta príbeh a porovná, ako sa ich pôvodná predstava líši od skutočnosti.

### Ďalšie didaktické hry:

#### **Ľloveĉe, nehnevaj sa**

**Pomôcky:** hrací plán, kocka, kartičky s otázkami

**Popis:** Klasická hra *Ľloveĉe, nehnevaj sa* je využitelná ako didaktická hra, kde prostredníctvom otázok môžeme zábavným spôsobom zopakovať so žiakmi učivo.

Pravidlá hry:

1. Žiaci pracujú v štyroch skupinách (každá skupina predstavuje jednu farbu hracieho plánu). Môžeme použiť malý (stolový hrací plán), alebo si na podlahe vytvoríme veľký hrací plán.
2. Hrá sa iba s jednou figúrkou, pri veľkom hracom pláne môžu figúrku predstavovať žiaci.
3. Žiaci hádžu kockou, hru začína ten, kto hodil najväčšie číslo, zvyšné poradie je určené smerom hodinových ručičiek. Ďalej sa pokračuje podľa pravidiel hry „Ľloveĉe, nehnevaj sa“ s tým rozdielom, že sa nevyhadzuje.
4. Žiaci hádžu kockou a zároveň si ťahajú otázku zo sady otázok pripravenej učiteľom. Ak zodpovedajú otázku správne, posúvajú sa na hracom pláne o počet políčok hodených na kocke, ak úlohu nezodpovedajú správne, ostanú stáť na pôvodnom mieste.
5. Otázky môžu byť rôznej úrovne obtiažnosti – zastúpenie všetkých stupňov poznávacích procesov od zapamätávania až po tvorivosť.
6. Hra končí, keď sa prvá skupina dostane do domčeka, alebo sa musia do domčeka dostať všetky skupiny.

#### **Obmena:**

Učiteľ môže na hracom pláne vyznačiť iba niektoré políčka s otázkami. Ak sa žiaci dostanú na označené políčko, vylosujú si otázku. Ak ju zodpovedajú správne, ostávajú na mieste, v opačnom prípade sa vrátia na pôvodné políčko pred hádzaním.

#### **Hľadá sa zdravý Ľloveĉ**

**Pomôcky:** záznamový hárok

**Popis:** Žiaci chodia po miestnosti a hľadajú niekoho, kto sa kladne vyjadrí k niektorému z výrokov na záznamovom hárku. Ak takú osobu objavia, zapíšu si jej meno do kolónky k príslušnému výroku. Každé meno by sa na formulári malo objaviť iba raz. Hra pokračuje tak dlho, pokiaľ nie je záznamový hárok hráča vyplnený, alebo pokiaľ hru učiteľ neukončí. Po

ukončení aktivity diskutujeme so žiakmi o tom, čo majú spoločné a o rôznych aspektoch pojmu zdravie (Pike - Selby, 2009).

### Hľadá sa zdravý človek (záznamový hárok)

<i>Nájdí niekoho kto:</i>
- pravidelne cvičí
- konzumuje vyváženú výživnú stravu
- má dobrého priateľa
- pravidelne chodí na preventívne prehliadky k zubárovi
- je v dobrej fyzickej kondícii
- nebol v poslednom polroku chorý
- zaoberá sa nejakým koníčkom
- nepoužíva žiadne škodlivé návykové látky
- dostatočne dlho spí
- starostlivo sa stará o svoj vzhľad

### Nákaza 1

**Pomôcky:** záznamový hárok z aktivity „Hľadá sa zdravý človek“

**Popis:** Táto aktivita nasleduje po aktivite "Hľadá sa zdravý človek".

Pred rozdáním formulárov "Hľadá sa zdravý človek" jeden z nich na druhej strane označíme písmenom „V“. Vo vhodnej chvíli záverečného rozboru upozorníme žiakov, že jeden z nich má svoj formulár na zadnej strane označený písmenom "V" a vyzveme toho žiaka, aby predstúpil pred triedu. Oznámime triede, že tento ich spolužiak bol bohužiaľ infikovaný novým vírom, proti ktorému nepoznáme liek ani spôsob liečby. Je nevyhnutné, aby sme našli všetky osoby, ktoré môžu byť nakazené. Vírus sa prenáša vzduchom, napríklad pri komunikácii tvárou v tvár a preto môžu byť nakazení všetci žiaci, s ktorými nakazený žiak hovoril v priebehu predchádzajúceho cvičenia. Aj týchto žiakov požiadame, aby predstúpili. Ostatní žiaci, ktorí hovorili s niekým, kto teraz stojí pred triedou, by mali predstúpiť tiež (v tejto chvíli bude vpredu stáť väčšina, alebo dokonca všetci žiaci triedy). Nasleduje diskusia v celej triede.

Táto aktivita je príkladom lavínovitého šírenia vysoko infekčných chorôb (tuberkulóza, týfus, AIDS, v minulosti mor a pod.). Ďalej diskutujeme so žiakmi o dôsledkoch rýchlo sa šíriacich smrteľných infekčných ochorení a o spôsobe prevencie (Pike - Selby, 2009).

## Nákaza 2

**Pomôcky:** záznamový hárok z aktivity „Hľadá sa zdravý človek“

**Popis:** Táto aktivita nasleduje po aktivite "Hľadá sa zdravý človek". Pred rozdáním formulárov "Hľadá sa zdravý človek" každý z nich na druhej strane označíme písmenami v nasledujúcom pomere:

- A - 45 % formulárov
- V - 2 % formulárov
- K - 16 % formulárov
- CH - 2 % formulárov (minimálne 1)
- B - 35 % formulárov

Význam týchto písmen žiaci nepoznajú. Najprv prebehne aktivita "Hľadá sa zdravý človek". Vo vhodnej fáze záverečného rozboru upozorníme žiakov, že ich formuláre sú označené písmenami. Poprosíme žiaka (žiakov) s formulárom označeným písmenom "CH", aby predstúpili pred triedu. Oznámime, že "CH" znamená "choroba" a že tento žiak je bohužiaľ nakazený pohlavne prenosnou chorobou. Zvyšok triedy preskúma svoje formuláre a tí, ktorí na ňom majú nakazeného spolužiaka zapísaného, sú potenciálne ohrození a vstanú. Riziko nákazy je potom určené nasledujúcim spôsobom:

- **A** - abstinencia: všetci s týmto označením si môžu sadnúť,
- **K** - kondóm: všetci s týmto označením si môžu sadnúť,
- **V** - chybný kondóm: stojaci žiaci s týmto označením predstúpia pred triedu,
- **B** - bez ochrany, alebo s použitím antikoncepčných prostriedkov nechrániacich pred pohlavne prenosnými chorobami: stojaci žiaci s týmto označením predstúpia pred triedu.

Stojaci žiaci pred triedou by mali popísať svoje pocity. Nasleduje diskusia v celej triede (Pike - Selby, 2009).

## Rómska rozprávka

Rómske rozprávky (romane paramisa) sú vhodným nástrojom na posilnenie rómskej identity. Zachovali sa vďaka ústnemu podaniu z generácie na generáciu, predovšetkým vďaka nadaným "veľkým rozprávkarom" - baro paramisaris, ktorí sa našli skoro v každej komunite. Rozprávky pojednávajú zväčša o hrdinoch spomedzi Rómov, kráľoch, príbehy o nadprirodzených javoch a bytostiach, nechýbali vážne či vtipné príhody odpozorované z

bežného života a diania v okolí. Rómska rozprávka nám poskytuje veľa možností ako s ňou pracovať:

- použiť niektorú z metód na rozvoj porozumenia textu,
- ilustrovať rozprávku,
- dramatizovať rozprávku.

### **Kladenie podnetných otázok**

Jednou z možností ako pracovať s rómskou rozprávkou je metóda kladenia podnetných otázok. „Väčšinou existuje spojitosť medzi typom či úrovňou otázok, ktoré pedagóg kladie a typom či úrovňou myslenia, ktorá prebieha u žiakov. Keď si pedagóg uvedomuje typy otázok, ktoré kladie, môže ovplyvniť spôsob myslenia, ktorý chce dosiahnuť. Žiaci, ktorí dokážu premýšľať na „vyššej“ úrovni, dokážu lepšie použiť to, čo sa naučili, než žiaci, ktorých myslenie zotrúva len na úrovni rozpoznania faktov a vyvolania z pamäti“ (Petrasová, 2009, str. 83).

Metódu kladenia podnetných otázok predstavíme na rozprávke Eleny Lackovej „Melalo a smrť“. Dôležité je, vopred si rozprávku rozdeliť na niekoľko častí, ktoré budú postupne žiaci čítať (alebo môže čítať učiteľ a žiaci budú počúvať). Miesta na pauzy musíme dôkladne zvážiť. Mali by sa vyskytovať prirodzene, ale zároveň by mali dávať žiakom podnety na premýšľanie a možnosť predvídať, čo bude nasledovať. Po prečítaní každej časti, učiteľ kladie žiakom otázky, ktoré si vopred pripraví (pamätať na rôzne typy otázok) a žiaci na ne odpovedajú. Je dôležité vytvoriť v skupine bezpečné prostredie, uvoľnenú atmosféru, aby si žiaci zvykli slobodne sa zapojiť do diskusie. Pedagóg musí dať žiakom najavo, že rešpektuje všetky myšlienky, že ich pokladá za dôležité a že neexistuje len jedna správna odpoveď. Metóda podporuje kritické myslenie žiakov, rozvíja ich tvorivosť a zároveň rozvíja aj diskusné zručnosti žiakov.

### **Pokyn:**

Prečítajte si 1. časť textu, až po značku STOP.

- Čítanie (počúvanie) - 1. časť textu

V ďalekej krajine žil jeden Róm Melalo so svojou rodinou. Jedného dňa mu zomrela žena. Zanechala po sebe iba hlboký žiaľ a kopy detí. Melalo sedel pred chatrčou, ubolenú hlavu si držal v dlaniach. Od zármutku zabudol na celý svet. Aj na vlastné deti.

Vo chvíli, keď si myslel, že už zomiera, zodvihol oči a pred chatrčou uvidel paniu. Deti k nej vystierali vychudnuté rúčky a prosili ju o kúsok chleba. Biela pani sa zamračila a Melala pokarhala: „Prečo nenakfmiš tie úbohé deti?“

Melalo si utrel slzu a zabedákal: „Aby smrtke do rána oči vytekli, keď mi vzala ženu a neľutovala môj drobizg! Za posledný grajciar som ju pochoval, v chatrči niet už ani omrvinky chleba.“

Biela pani odvetila: „Keď je tak, ako hovoríš, potom ti rada pomôžem! Vezmem deti k matke! Na druhom svete nepoznajú hlad! Ja môžem všetko, lebo ja som smrť!“

## **S T O P**

### **Príklady otázok:**

*Prečo bol Melalo smutný? Prečo boli Melalove deti hladné? Kto bola biela pani? Ako chcela Melalovi pomôcť? O čom bude príbeh? O čo v ňom pôjde? Prečo si to myslíte?*

### **Pokyn:**

Teraz prečítajte ďalšiu časť príbehu.

- Čítanie (počúvanie) - 2. časť textu

Melalo sa náramne preľakol. Od strachu si zahryzol do jazyka, vrhol sa na kolená a prosil: „Vznešená smrť, najmilostivejšia z najmocnejších, neber mi moje srdiečka, čo by som si tu bez nich počal? Pôjdem do roboty, nejako sa užívieme...“

„Dobre,“ povedala biela pani, „ale kým si nájdeš robotu, aby ti deti nezašli hladom, choď ráno k najskúpejšiemu gazdovi v dedine a vypýtaj si od neho prasa, ktoré dnes v noci zahrdúsim!“ Zazvonila kosou a zmizla.

V Melalovej chatrči sa ozýval smiech nasýtených detí. Aj Melalo sa usmieval, skoro zabudol na ženu, po slzách neostalo ani stopy. Celé dni iba mäso vyvárať a piekol. Ale žiadne prasa nie je také veľké, aby sa raz nezjedlo. Do chatrče sa opäť nast'ahoval hlad. Melalo začal preklínať a hromžiť na smrtku: „Taká nespravodlivosť! Prečo mi vzala ženu? Určite má miesto srdca kameň!“ Melalove deti hladovali, ale on o robotu ani nezavádil. Na svoj sľub, ktorý dal smrtke, už dávno zabudol. Lenivec Melalo si povedal: „Keď smrtka pomohla raz, pomôže aj druhýkrát! Či nie ona to bola, čo mi vzala ženu, ktorá sa o deti starala?“

Kedysi dávno počul, že smrť má svoje kráľovstvo pod zemou, kde horia sviece ľudských životov. Rozhodol sa, že ju navštívi.

## **S T O P**

**Príklady otázok:**

*Čo si teraz myslíte? Prekvapilo vás pokračovanie príbehu? Čo sľúbil Melalo smrtke? Ako pomohla smrtka Melalovi? Prečo mu pomohla? Ako sa zachoval Melalo? Ako bude príbeh pokračovať ďalej?*

**Pokyn:**

Teraz prečítajte ďalšiu časť príbehu.

- Čítanie (počúvanie) - 3. časť textu

Už niekoľko dní sa túlal po hlbokých lesoch, zízal do dier, odvážne sa spúšťal do jaskýň, ale po smrtkinom kráľovstve nikde ani chýru ani slychu. Tu sa zrazu strhol silný vietor, v lese hučalo a prašťalo. Melalo mal pocit, že ho mátajú čerti. Dal sa na útek. Na mokrej tráve sa mu pošmykla päta a on spadol do neznámej komnaty. Horeli tam stovky, tisíce sviečok. Melalo zmeravel. Pred sebou uvidel stáť bielu paniu, ako tie sviečky zhasínala a nové zase zapalovala. Smrtka ho milo oslovila: „Ach, Melalo, prišiel si mi poďakovať za prasa? A čo deti? Dúfam, že si robotu už našiel!“

Vyľakaný Melalo sa osmelil a začal smrtke nadávať: „Ja? A poďakovať ti? Začo?! Ženu si mi vzala, kto teraz nasýti dvanásť hladných krkov? Ožobráčila si nás!“ A začal bedákať.

Smrtka sa pozerala na Melala iskriacimi očami a opýtala sa ho: „A čo chceš odo mňa?!“

Melalo sa rozkričal: „Uvrhla si nás do biedy, teraz nám musíš pomôcť! Nemáme už ani strechu nad hlavou, chatrč nám zhorela.“

Smrtka zagánila na Melala a ustarane pokývala hlavou: „Mne sa tak vidí, že tebe sa nechce robiť! Ale pomôžem ti! Pamätaj, bude to už naposledy!“ Z rubáša vybrala mešec dukátov, podala mu ho a zvolala: „Ak si aj teraz robotu nepohľadáš, mojej kose neujdeš!“

Vo vynovenej chatrči sa zase jedlo, pilo, stôl sa pod dobrotami len tak prehýbal. Cigánčatá spievali, tancovali, div chatrč nezburali. Ale vietor a šťastie sú verní bratia – Melalove bohatstvo vietor odfúkol. Do chatrče sa opäť nast'ahovali bieda a hlad. Melalove oči zosmutneli, v dobrom začal spomínať na ženu. Čo má teraz urobiť? Ak pôjde za smrtkou, tá ho určite odpraví na druhý svet. Ale ani od hladu sa mu nechcelo zomrieť. A tak sa vybral hľadať smrť.

**S T O P**

**Príklady otázok:**

*Ako pokračoval príbeh? Aká nepríjemná udalosť sa prihodila Melalovi od posledného stretnutia so smrtkou? Čo očakávala smrtka od Melalovej návštevy? Splnil Melalo smrtkine*

*očakávania? Čo predstavovali sviece, ktoré smrčka zhasínala a zapalovala? Ako pomohla smrčka Melalovi. Ako Melalo túto pomoc využil? Ako bude príbeh pokračovať ďalej?*

**Pokyn:**

Teraz prečítajte ďalšiu časť príbehu.

- Čítanie (počúvanie) - 4. časť textu

Išiel, aj keď mu srdce hrôzou zomieralo. Keď ho smrčka zbadala vo svojej komnate, zlovestne potriasla kosou.

„Melalo, čo tu hľadáš?“ opýtala sa.

Prefikáný Melalo sa jej hlboko uklonil a zaskuvíňal: „Smrčka, sestrička, žiaľ ma k tebe priviedol!“

Smrť vycerila zuby a zafučala: „Žiaľ, vravíš? Ved' ti nikto nezomrel?!“

Melalo nabral odvalu a zaklamal: „Svet je dnes bezbožný, moje sirôtky nie sú pokrstené. Chudobu si nik nectí, ty by si im nechcela...?“

Smrčka sa zasmiala a povedala: „A ty, Melalo, by si chcel, aby som bola tvojim deťom krstná?“

Šibal Melalo horlivo prikývol. Smrčka sa tejto ponuke veľmi potešila. Vedela, že koľko krstniatok prijme, toľko bude i schodíkov do neba. A tu sa jej naraz núka celý tucet! Od radosti aj sviečky veselšie zablikali. Smrčka siahla do rubáša, vytiahla mešec dukátov a podala ho Melalovi s upozornením: „Deti riadne poumývaj, nakrm, učeš a obleč. O tri dni nech ma čakajú pred oltárom!“

Tri dni ubehli, dvanásť detí čaká na slávnostný krst. Keď do kostola vošla pani v bielom rubáši, farárovi sa od strachu roztriasli kolená. Opýtal sa: „Zubatá, čo ty tu chceš?“

Smrčka sa zaškerila a zazvonila kosou: „Chcem, aby si ich pokrstil, budem im krstná!“

Farár pozerá vypleštenými očami na smrčku a vraví: „Ej, zubatá! Chcela by si byť krstnou?! Nebudeš! Týmto cigánčatám pri krste už stáli najbohatší gazdovia!“

Smrčka zadupala nohami, až jej kosti zaprašťali. V hneve vykrikla: „Hanbi sa, Melalo! Zase si ma oklamal, ale teraz mi už neujdeš! O sedem dní si po teba prídem!“ A zmizla.

**S T O P**

**Príklady otázok:**

*Ako pokračoval príbeh? Akú lešť vymyslel Melalo na smrčku? Prečo sa smrčka tejto ponuke potešila? Podarilo sa Melalovi smrčku prekabátiť? Ako bude príbeh pokračovať ďalej?*



**Pokyn:**

Teraz prečítajte príbeh do konca.

- Čítanie (počúvanie) - 5. časť textu

Melalo sedí pred chatrčou a premýšľa, načo je vlastne na svete smrť. Deti si smutného otca nevšimli. Jedli, spievali, tancovali, div chatrč nezvalili. Ich roztopašnosť Melala rozhorčila. On ide zomrieť, a ony? Zaslúžia si vôbec, aby za nich obetoval život?!“

Trasúc sa od zlosti odpásal remeň a začal ich tlčiť hlava-nehlava.

„Ja vašu mater! Ja vášho čierneho Delora!“

Deti sa s plačom rozprchlili ako vrabce.

Melalo klesol na kameň, sklonil strapatú hlavu a ťažko dýchal. Ostávali mu iba dva dni života. Unavený, hladný rozhodol sa, že sa pokúsi ešte raz smrtku prekabátiť. Zomrieť sa mu nechcelo, ľúto mu bolo svojich detí.

Vybral sa po známej ceste, od hrôzy mu tuhli nohy. Na krku už cítil smrtkinu kosu. Putoval dlho, nevedel, koľko mu ešte ostáva času. Ej, ako sa mu len chcelo žiť... Keď už strácal trpezlivosť, hlasito zastonal: „Deti moje, už vás nikdy nevidím...“

Vtom sa zablysklo z podzemia, objavila sa čierna diera. Melalo zaťal zuby a skočil dnu. Keď si od úľaku pretrel oči, uvidel, že jedna svieca tam dohára. Určite je to jeho! Melalo schmatol z police novú sviecu a šikovne ju zapálil.

A tak Melalo žije ďalej. Smrť mu dušu nevzala. Melalo pasie kravy u bohatého sedliaka a dvanásť pomocníkov mu ich zavracia...

Smrtka s kosou na pleci sa smeje, že Cigán predsa len zmúdreľ. A pohľadal si aj súcu robotu...

**Príklady otázok:**

*Ako si Melalo zachránil život? Dosiahla smrтка svoj cieľ? Je rozuzlenie príbehu prekvapivé? Čo si myslíte o tomto príbehu?*

**Tip pre pedagóga:** Otázky nemusí tvoriť iba učiteľ. Je vhodné ak sú do tvorby otázok zapájaní rôznym spôsobom aj samotní žiaci. Motivujeme ich, aby vytvárali otázky na nižšie, aj na vyššie kognitívne procesy.

## **Živá knižnica**

Živá knižnica funguje presne tak, ako klasická knižnica. Čitateľ príde a vyberie si knihu, keď ju prečíta, vráti ju naspäť. Rozdiel je v tom, že v „Živej knižnici“ sú knihami ľudia a s čitateľmi vstupujú do kontaktu cez osobný dialóg (Hajtmánková – Maziniová, 2008).

Myšlienka „Živých knižníc“ vznikla v dánskej mimovládnej organizácii „Stop násiliu“, ako súčasť aktivít, ktoré organizácia ponúkala na svoju prezentáciu počas Roskilde Festivalu 2000, najväčšieho hudobného festivalu v Dánsku. Živé knižnice sa ujali a stávajú sa súčasťou mnohých festivalov, stretnutí mládeže a neformálneho vzdelávania mladých. Je to metóda odbúravania predsudkov a stereotypov, pretože „knihami“ sa stávajú často ľudia, ktorí sú samotní obeťami diskriminácie alebo sociálneho vylúčenia. Cieľom takejto „Knižnice“ je teda poukázať na existenciu (a neoprávnenosť) mnohých predsudkov a stereotypov v spoločnosti na určitú skupinu alebo životnú situáciu, ktorú zažívajú. Živé knižnice sú nástrojom, ktorý privádza ľudí k sebe bližšie a rešpektuje ľudskú dôstojnosť a individualitu. Toto pravidlo platí tak pre čitateľov, ako aj pre „Knihy“ (Hajtmánková - Maziniová, 2008).

Projekt Živých knižníc môžeme využiť na posilňovanie rómskej identity tak, že do Knižnice pozveme úspešných Rómov, ktorí môžu čitateľom porozprávať o svojej životnej ceste. Môžu sa tak pre deti stať vzorom, s ktorým sa dokážu stotožniť a ktorý ich môže motivovať k lepším výkonom v učení, k lepšej dochádzke do školy, k vytýčeniu si a dosahovaniu životných cieľov.

### **2.3 Hry na nonkognitívny rozvoj osobnosti**

Kým vzdelávanie môžeme veľmi zjednodušene definovať ako proces cieľavedomého rozvoja kognitívnych funkcií žiaka, ktoré sa uskutočňuje najmä na vyučovaní, nonkognitívny vývin osobnosti sa deje najmä v čase mimo vyučovania. Rozvoj nonkognitívnych (mimopoznávacích) funkcií sa uskutočňuje prostredníctvom činností realizovaných vo voľnom čase. Zameriava sa na rozvoj emócií, motivácie, socializácie, hodnotovej orientácie a tvorivosti. Najmä u detí zo sociálne znevýhodneného prostredia, teda aj u detí z MRK, by sa nonkognitívny rozvoj osobnosti mal stať podstatou celodenného výchovného systému (Zelina – Alberty, 2011).

Na Slovensku jedným z najznámejších modelov definujúcim rozvoj nonkognitívnych funkcií je systém KEMSAK, rozpracovaný M. Zelinom (1996). Akronym KEMSAK je tvorený zo začiatočných písmen šiestich významných oblastí, ktoré treba rozvíjať vo výchovno-vzdelávacom procese a ktoré komplexne odrážajú psychosociálnu zložku osobnosti dieťaťa.

Sú to nasledujúce oblasti:

### **Kognitivizácia**

Viesť žiakov k samostatnosti, ochote riešiť problémy, vedieť si poradiť v rôznych životných situáciách. Učiť ich poznávať, myslieť, organizovať a programovať svoje myšlienkové postupy, hľadať a nachádzať odpovede na rôzne otázky. Vedieť vyhľadávať, selektovať a pracovať s informáciami, orientovať sa v nich a vedieť ich v praxi použiť.

### **Emocionalizácia**

Zamerať sa na emocionálny rozvoj žiakov, ktorého cieľom je naučiť osobnosť cítiť, prežívať city. Citová výchova sa uskutočňuje aj prostredníctvom humanizácie vzťahu učiteľ - žiak. Učiteľ by mal mať dostatočne vyvinutú schopnosť empatie a kongruencie, to znamená, mal by sa dokázať vcítiť do myslenia, prežívania žiaka. Mal by prijať a akceptovať každého žiaka ako individualitu a najvyššiu hodnotu. Dôležité je to najmä pre žiakov, ktorí sú na nižšej sociálnej úrovni, so slabými učebnými výsledkami, ktorí si málo dôverujú. Pre nich je dôležité vedieť, že im pedagóg verí a akceptuje ich takých, akí sú. Vyslovenie dôvery k žiakom, spojenej s primeranou náročnosťou pôsobí na ich city a na motiváciu k učeniu. Tu patrí aj citlivé hodnotenie žiakov, hodnotenie sa navzájom a primerané sebahodnotenie.

### **Motivácia a aktivizácia**

Nejedná sa len o motiváciu žiaka k učeniu, ale k celkovému sebarozvoju a sebazdokonaľovaniu prostredníctvom rozvíjania záujmov, potrieb a aktivít dieťaťa. Motivovať žiaka môžeme:

- **Činnosťou** - dôležité je dobre poznať každé dieťa a individualizovať úlohy pre žiakov tak, aby boli mierne nad ich schopnosti, pretože príliš ťažká alebo naopak príliš ľahká úloha skôr demotivuje. Pri zadávaní úloh by mal pedagóg reagovať na potreby a záujmy žiakov, aby videli zmysel činnosti. Ak je to možné, je dôležité dať žiakom možnosť vybrať si z ponúkaných aktivít. Počas celého času v CVS aktivizujte a motivujte čo najviac žiakov čo najdlhší čas, aby sa nenudili, ale naopak, aby mohli objaviť a rozvíjať svoje nadanie a talent.

- **Hodnotením** – dôležité je, aby pedagóg používal viac pochvál a odmien než trestov a kritiky, približne 2/3 k 1/3, pretože oceňované konanie máme tendenciu opakovať. Odmena a trest majú nasledovať čo najskôr po výkone, majú byť spravodlivé, konkrétne. Pri výchove mimo vyučovania je potrebné vytvárať také pedagogické situácie, ktoré pedagógovi umožnia pochváliť, alebo odmeniť každého žiaka, nielen tých najlepších. Práve tu je priestor, aby aj žiak zo sociálne málo podnetného prostredia, so slabšími mentálnymi schopnosťami, mohol zažiť pocit úspechu a pozitívneho ocenenia.

### **Socializácia**

Naučiť dieťa žiť v spoločnosti iných ľudí, vytvárať pozitívne medziľudské vzťahy, komunikovať, diskutovať, argumentovať, vyjadrovať emócie, zvládať kritiku, asertívne sa správať. Vytvárať atmosféru spolupráce pri rešpektovaní individuality každého žiaka. Pri práci so skupinou využívať skupinovú dynamiku, tvoriť efektívne kooperatívne skupiny. Pedagóg by sám, svojím prístupom a správaním mal byť pre žiakov vzorom prosociálneho správania.

### **Autoregulácia a axiologizácia**

Výchova k disciplíne a výchova k progresívnym hodnotám sú oblasti, ktoré sa môžu veľmi dobre zdokonaľovať vo výchove mimo vyučovania. Ide o rozvíjanie hodnotovej orientácie žiakov, naučiť ich orientovať sa v hodnotách, vedieť ich posudzovať, správne voliť a žiť podľa nich. Jednou z najdôležitejších oblastí autoregulácie v rámci CVS je sledovanie a vypracovanie režimu dňa detí z MRK.

### **Kreativizácia**

Ide o výchovu k tvorivému štýlu života, k tvorivému prístupu k ľuďom, situáciám. Tvorivosť sa rozvíja prostredníctvom fantázie, predstavivosti. K tvorivosti zase vedie podnecovanie zvedavosti a odvahy vyjadriť aj netradičné riešenia, myšlienky a nápady. Nebáť sa pýtať, klásť otázky a hľadať odpovede. Pedagóg by mal nechať žiakov tvoriť problémy a hľadať a posudzovať cesty ich riešenia.

Pedagóg vo výchove mimo vyučovania by mal voliť činnosť podľa toho, ktorú funkciu chce u žiakov primárne rozvíjať. Presne oddeliť sa to nedá, lebo každá činnosť rozvíja niekoľko funkcií súčasne.

Je prirodzené, že aktivity podľa jednotlivých oblastí nonkognitívneho rozvoja sa prelínajú, dôležité z hľadiska použitých metód a metodík je, aby sa každá činnosť maximálne využila pre kultiváciu všetkých oblastí, aby čo najviac zasiahla emócie, motiváciu a tvorivosť detí. (Zelina - Alberty, 2011).

### 2.3.1 Hry na rozvoj komunikačných zručností

Pri rozvíjaní komunikačnej kompetencie u žiakov v rámci celodenného výchovného systému sa zameriavame najmä:

- základné spôsobilosti medziľudských vzťahov (pozdrav, prosba, poďakovanie, ospravedlnenie, ako klásť otázky, ako začať, udržiavať a ukončiť rozhovor),
- verbálnu aj neverbálnu komunikáciu,
- zručnosti spojené s počúvaním,
- zručnosti spojené s hovorením.

Jednou z najvýznamnejších a najčastejšie „skloňovaných“ komunikačných zručností je **aktívne počúvanie**. Na rozdiel od pasívneho počúvania („jedným uchom dnu, druhým von“), človek vtedy počúva nielen ušami, ale aj očami vníma neverbálny prejav, a srdcom. Aktívne počúvanie vyžaduje od človeka niekoľko schopností:

- schopnosť koncentrácie počas dlhšieho časového úseku,
- schopnosť pochopiť názor a stanovisko partnera,
- schopnosť „čítať medzi riadkami“ – dávať do súvislosti, čo partner v rozhovore povedal s tým, čo o probléme už vieme.

Slovo „aktívne“ znamená, že partnerovi poskytujeme na jeho slová odozvu a dávame ju aj najavo. Svoj záujem vyjadrujeme verbálne i neverbálne (Križová, 2006, s. 15). Pozorne počúvať druhých je základná komunikačná zručnosť, ktorá **prebieha v troch úrovniach:**

#### 1. Vnútoraná, psychická aktivita

- plné vnímanie druhého (čo a ako hovorí, čo vyjadruje rečou tela),
- snaha o úplné porozumenie (čo nám chce povedať, čo prežíva, aký postoj zaujíma).

#### 2. Neverbálne prejavy

- aktívne nastavenie tela,
- primeraný očný kontakt,

- výraz tváre signalizujúci záujem,
- prikyvovanie,
- neprítomnosť rušivých pohybov.

### **3. Verbálne prejavy**

- krátke prejavy povzbudenia („mhm“, „aha“),
- pýtanie sa („Ako to myslíš?“),
- prejavovanie rešpektu k názorom a pocitom druhého („Aha“),
- overovanie porozumenia parafrázovaním („Ak som dobre rozumel, máš na mysli...?“),
- reflektovanie pocitov a vonkajších prejavov („Zdá sa mi, že ťa to hnevá.“, „Hovoriš o vážnych veciach a pritom sa smeješ.“).

#### **Aktívne počúvanie má svoje pravidlá:**

- úcta k partnerovi,
- rovnocenný vzťah,
- udržiavať primeraný očný kontakt,
- aj neverbálne dať najavo, že počúvam,
- parafrázujem,
- sledujem aj neverbálne prejavy hovoriaceho,
- nedomýšľam si,
- empatizujem,
- hodnotím a kritizujem až vtedy, keď mám istotu, že som správne porozumel,
- počúvam pozorne,
- vhodnými otázkami udržiavam niť rozhovoru,
- dávam pozor na iróniu a sarkazmus.

#### **Čo naopak bráni aktívnemu počúvaniu:**

- zameranie sa iba na jednu informáciu,
- rozptyľovanie sa,
- prerušovanie rozprávania, „skákanie do reči“,
- nevšímavosť, nezáujem,
- nadradenosť poslucháča,
- vyjadrovanie len svojich problémov (Križová, 2006, s. 17).

### **Aktívne počúvanie má trojaký význam:**

- Pre počúvajúceho – pomáha mu získavať informácie o partnerovi a budovať si k nemu vzťah.
- Pre hovoriaceho – ujasňuje si problematiku, aby sa v nej vedel lepšie orientovať.
- Pre obidvoch – vytvára sa atmosféra dôvery (Križová, 2006, s. 15).

V edukačnom procese, súčasťou ktorého je pedagogické komunikovanie, sa od pedagóga vyžaduje zvládnutie všetkých prostriedkov verbálnej i neverbálnej komunikácie s cieľom efektívneho výchovného ovplyvňovania svojich žiakov. Vhodnou gestikuláciou, vizuálnym odovzdávaním informácie zo svojich gest si môže učiteľ šetriť namáhané hlasivky. Jednoduchým gestom rúk môže dať príkaz na začatie, ukončenie práce, na zavolanie k tabuli na upozornenie žiaka a pod. Vhodná gestikulácia rukami podporuje predstavy žiakov, pomáha porozumieť obsah informácie a rozšíriť kapacitu pozornosti žiakov. Pozorné sledovanie a dekodovanie neverbálnych prejavov žiakov je pre pedagóga neoceniteľnou spätnou väzbou. Môže byť odrazom prežívania rôznych situácií v ich živote, ktoré sa nemusia bezprostredne týkať školského prostredia.

Pre pedagóga je komunikácia nevyhnutnou súčasťou jeho pedagogických kompetencií. Prostredníctvom komunikácie sa utvára vzťah medzi pedagógom a žiakom, ako aj medzi žiakmi navzájom.

### **Príslovky**

**Počet osôb:** nerozhoduje

**Doba trvania:** bez obmedzenia, v závislosti od počtu detí a času, ktorý máme k dispozícii

**Pomôcky:** nie sú potrebné

**Postup:** Jeden dobrovoľník pôjde za dvere, ostatní členovia v skupine sa dohodnú na jednej príslovke (napr. *spomalene*). Dobrovoľník príde dnu, niekoho si vyberie a opýta sa ho na istú činnosť (napr.: „Ako sa ráno obliekaš?“ alebo „Ako ideš do školy, prípadne zo školy?“). Úlohou opýtaného je pantomimicky predviesť činnosť, no takým spôsobom, ako sa predtým dohodli na príslovke (t. z. *spomalene* ukázať ranné obliekanie). Ak si hádajúci hráč po predvedení nie je príslovkou istý, požiada ďalšieho hráča, aby predviedol inú činnosť. Ten, kto háda, má 3 pokusy na uhádnutie dohovorenej príslovky, môže však zadať neobmedzené množstvo činností.

**Reflexia:** nie je potrebná

**Poznámky:** Hra sa výborne osvedčila hlavne u menších detí (5., 6. ročník), ktoré nemajú problém s pantomimickým vyjadrením, ale je možné ju využiť aj u starších žiakov (Labáth – Smik - Matula, 1991).

### Kreslenie obrazcov na chrbty

**Počet osôb:** nerozhoduje

**Doba trvania:** 15 minút

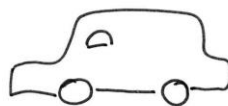
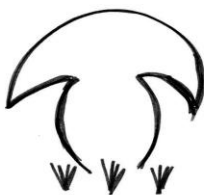
**Pomôcky:** nakreslené obrázky, tabuľa alebo flipchartové papiere, fixy

**Postup:** Žiaci sa rozdelia do dvoch skupín a sadnú si na stoličky do radu za sebou. Poslednému z každej skupiny učiteľ ukáže nakreslený obrázok a ten ho prekreslí na chrbát hráčovi pred sebou a tak to pokračuje až po prvého účastníka v rade. Ten musí obrázok nakresliť na tabuľu alebo na flipchart. Nakreslený obrázok sa porovná s originálom. Okrem použitia hry na ukážku skresľovania informácií, môžeme ju použiť aj ako osvedčenú zábavnú aktivitu.

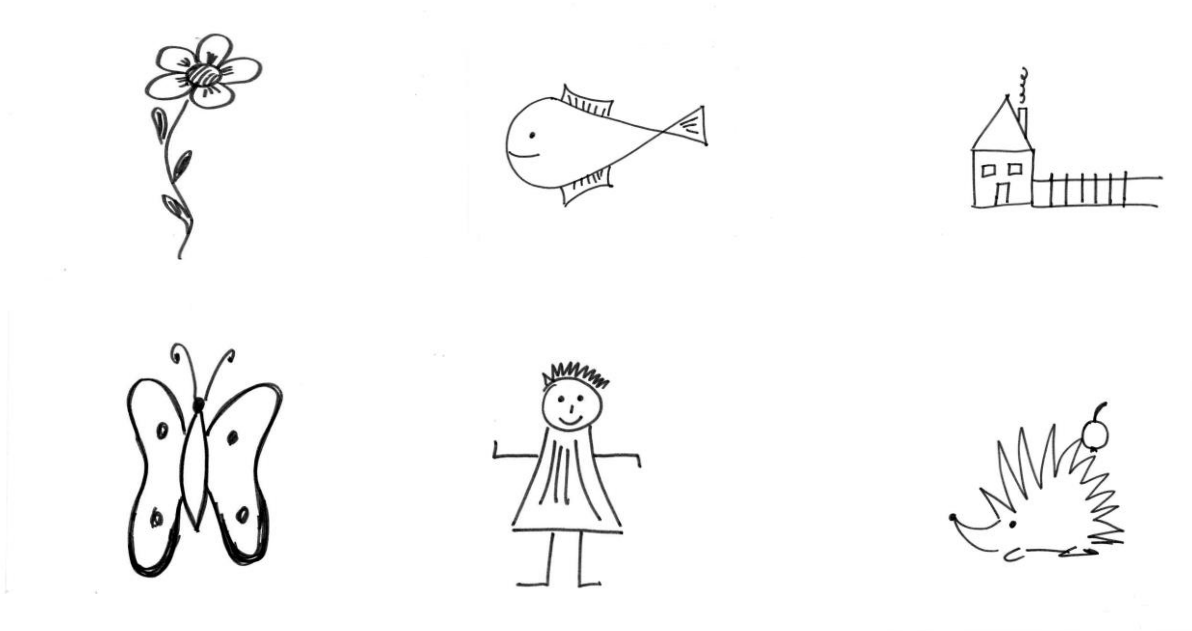
**Poznámka:** Nakoľko ide o kontaktnú aktivitu, jej použitie najmä u starších žiakov resp. dospelých účastníkov je potrebné dôkladne zvážiť.

**Reflexia:**

- *Kedy a ako sa dostali do komunikačného reťazca chyby?*
- *Čo môže spôsobiť skreslená informácia?*
- *Overujeme si dostatočne informácie?*







Obrázok 4 Návrhy obrázkov (Zdroj: archív autorky)

### Obráz

**Počet osôb:** nerozhoduje

**Doba trvania:** 15 minút

**Pomôcky:** papier, pero, alebo nakreslený obrázok

**Postup:** Päť až šesť detí pošleme von z miestnosti. Jedno z detí dostane za úlohu nakresliť na papier A4 rybník, strom a postavu. Medzi to napíše vetu: „Čerstvé ryby nelietajú“. Obrázok ukáže prvému hráčovi, ktorý sa vrátil zvonku do miestnosti. Jeho úlohou je popísať obrázok, ktorý sa medzitým zakryje, nasledujúcemu spoluhráčovi, ktorý vojde do miestnosti. Ten ho potom musí opäť popísať ďalšiemu hráčovi. Posledný hráč má za úlohu nakresliť obrázok tak, ako mu bol popísaný. Potom porovnáme obidva obrázky, originál i konečnú verziu (Belz - Siegrist, 2001).

**Reflexia:** Podobne ako pri aktivite Kreslenie obrazcov na chrbty.

### Snehová vločka

**Počet osôb:** nerozhoduje

**Doba trvania:** 10 - 15 minút

**Pomôcky:** papier formátu A4 pre každého účastníka

**Postup:** Každý účastník dostane hárok papiera formátu A4. Žiaci pracujú individuálne so zatvorenými očami. Počas celej aktivity nemôžu komunikovať, akékoľvek otázky na upresnenie postupu práce sú zakázané. Vedúci aktivity zadáva pokyny: „*Vezmite papier do*

ruky a preložte ho na polovicu. Odrhnete pravý roh papiera. Znova zložte papier na polovicu a odtrhnete pravý roh papiera. Znova zložte papier na polovicu a odtrhnete pravý roh papiera. “ Vedúci hry trhá papier spolu s ostatnými hráčmi. Ak sa už papier nedá trhať, pretože je príliš hrubý, ukončíte aktivitu. Vyzvite účastníkov, aby otvorili oči a rozprestrelí každý svoj papier. Porovnajte výsledky práce jednotlivých členov skupiny.

**Reflexia:**

*Ktoré riešenie je správne? Prečo sú výtvary odlišné? Výsledné produkty by boli viac podobné, keby sa žiaci mohli pýtať a spresňovať si informácie? Je možné zmeniť inštrukcie tak, aby sme dostali rovnaké výtvary?*

Vedíme deti k tomu, aby pochopili, že každý výtvar je správny, pretože inštrukcia nebola dostatočná a chýbajúce informácie si každý doplnil podľa seba. Aj tu je príležitosť, aby si deti uvedomili, že každý z nich je iný a môže robiť veci inak.

**Obmena:** Môžeme vyzvať žiakov (dobrovoľníkov), aby sa stali vedúcim hry a pokúsili sa dať informácie čo najpresnejšie, aby vznikli čo najpodobnejšie výtvary. Hovoriaci si trénuje zrozumiteľnosť pri verbálnej komunikácii, počúvajúcí trénuje načúvanie slovám, získavanie doplňujúcich informácií.

### **Lovci ľudí**

**Počet osôb:** nerozhoduje

**Doba trvania:** cca 45 minút (záleží od počtu hráčov)

**Pomôcky:** pracovný list s napísanými charakteristikami (minimálne toľko, koľko je členov skupiny), perá

**Postup:** Každý žiak dostane pracovný list (príloha B) s napísanými charakteristikami. Všetci majú za úlohu nájsť na každú charakteristiku niekoho, na koho sa výrok hodí a zapísať si jeho meno k danému výroku. Podmienkou je, že každé meno môže byť na pracovnom liste uvedené len raz, žiaci tak musia osloviť každého zo skupiny. Kto má prvý vyplnenú celú tabuľku, vykrikuje „bingo“ a zastaví tak ostatných hráčov. Všetci sa posadia do kruhu a tromi otázkami na víťaza zistia, či má vyplnenú celú tabuľku správne. Následne kto chce, prečíta, ktoré charakteristiky sa mu podarilo nájsť, prípadne, ktoré sa mu nepodarili.

**Reflexia:**

- Čo koho prekvapilo?
- Čo bolo ťažké nájsť?
- Dozvedel sa niekto niečo nové o niekom?

- *Mal niekto problém osloviť niektorého zo spolužiakov?*

**Poznámka:**

Jednotlivými výroky odlišujeme hru pre mladších žiakov a starších žiakov. Táto hra je medzi deťmi obľúbená. Osvedčila sa najmä v triedach, ktoré sú rozdrobené na menšie skupinky, ktoré veľmi medzi sebou nekomunikujú. Pre pedagóga je aj určitým diagnostickým nástrojom, pretože počas nej vidí, ako žiaci navzájom komunikujú, kto koho osloví, kto zostáva nepovšimnutý (modifikované podľa Gavendová, 2011).

### **2.3.2 Hry na rozvoj asertívneho správania a riešenie konfliktov**

Jednou zo zručností optimálnej komunikácie je asertívne správanie. Asertivita je hlavne zodpovednosť každého za vlastné jednanie. Pocit seba prijatia, rešpektu k sebe i k druhým, ktoré sa v komunikácii prejavujú otvoreným seba vyjadrovaním tak pozitívnych, ako aj negatívnych pocitov. Ide v prvom rade o zdravé a primerané seba presadenie, kedy človek nejedná na úkor druhých, ale ani nedovolí, aby druhí jednali na jeho úkor. Asertívne jednajúci človek nie je ani pasívny, nezaujíma obranný postoj, nejedná tiež agresívne, útočne, ale nie je ani manipulátorom, ktorý druhých zmanipuluje vždy vo svoj prospech. Asertívne správanie je zlatá stredná cesta, ktorej cieľom je dosiahnuť vzájomnú otvorenú komunikáciu a hľadanie prijateľných riešení. Učí človeka presadzovať svoje oprávnené práva a požiadavky, dokázať povedať „nie“, keď odmietnuť chce a nemať pri tom pocit viny. Zároveň učí i schopnosti prijať a primerane vyjadriť kritiku bez toho, aby sme toho druhého museli urážať, alebo sa sami urážali a cítili sa ohrození, keď nás kritizujú. Je významnou súčasťou zdravých medziľudských vzťahov, ktoré sú dôležité pre naše duševné zdravie a životnú pohodu.

Základom asertívneho správania je, aby sa človek rozhodoval sám za seba a za svoje rozhodnutia niesol aj zodpovednosť. Preto je potrebné, aby poznal a rešpektoval zásady, pre ktoré sa zaužíval názov **asertívne ľudské práva**. Ich podstatou je uvedomiť si skutočnosť, že nikto s nami nemôže úspešne manipulovať, pokiaľ mu to sami nedovolíme (Capponi - Novák, 1992).

Ktoré sú to práva?

1. Máš právo sám posudzovať svoje správanie, myšlienky a emócie a byť za ne a ich dôsledky sám zodpovedný.
2. Máš právo neponúkať žiadne výhovorky, vysvetlenia či ospravedlnenia svojho správania.
3. Máš právo sám posúdiť, či a nakoľko si zodpovedný za riešenie problémov iných ľudí.
4. Máš právo zmeniť svoj názor.
5. Máš právo robiť chyby a byť za ne zodpovedný.
6. Máš právo povedať: „Ja neviem.“
7. Máš právo byť nezávislý na dobrej vôli iných ľudí.
8. Máš právo robiť nelogické rozhodnutia.
9. Máš právo povedať: „Ja ti nerozumiem.“
10. Máš právo povedať: „Je mi to jedno.“
11. Máš právo sám sa rozhodnúť, či a kedy sa zachováš asertívne.

Asertivitu nemôžeme považovať za „samospasiteľnú“, ani ju príliš preceňovať. Nie je ani reálne a ani nevyhnutné, aby sa človek vždy a za každých okolností správal asertívne. Mal by však asertívne spôsobilosti zahrnúť do inventára svojich sociálnych spôsobilostí (Vališová, 1992).

#### **Základné asertívne spôsobilosti:**

- schopnosť vyjadrovať vlastné pozitívne aj negatívne emócie,
- schopnosť požiadať druhého o láskavosť,
- schopnosť začať, udržiavať a ukončiť rozhovor,
- schopnosť presadiť svoju oprávnenú požiadavku,
- schopnosť odmietnuť, vedieť povedať „nie“,
- schopnosť prijať kompromis,
- schopnosť vyrovnáť sa s oprávnenou alebo neoprávnenou kritikou.

Asertivita má viacero **pozitívnych aspektov**, patria medzi ne (Vališová, 1992, s. 30):

- ✓ preferuje nemanipulatívne správanie,
- ✓ pomáha rozvíjať a zachovať si zdravé sebavedomie,
- ✓ prehlbuje jasnosť, otvorenosť a priamosť v medziľudských vzťahoch,
- ✓ vytvára vhodnú atmosféru pre spoluprácu,
- ✓ umožňuje predchádzať a efektívne riešiť konflikty,
- ✓ rozvíja samostatnosť v rozhodovaní,

- ✓ zvyšuje zodpovednosť za vlastné správanie,
- ✓ zvyšuje sebaúctu a rešpekt voči vlastnej osobe,
- ✓ zvyšuje tvorivosť a zdravé riskovanie,
- ✓ umožňuje človeku byť samým sebou.

### **Asertivita a konštruktívne riešenie konfliktov**

Konflikty v medziľudských vzťahoch sú prirodzené, ba dokonca v niektorých prípadoch nevyhnutné. Prameňa z toho, že ľudia majú rôzne názory, zvyky, hodnoty a záujmy. Často dochádza k otvorenému boju medzi zúčastnenými stranami, z ktorých každá chce vyjsť z „boja“ ako víťaz. Ak sa dve strany dostanú do konfliktu, proces jeho riešenia, prípadne neriešenia sa môže uberať a skončiť niekoľkými základnými spôsobmi:

- **Únik** – snaha oddialiť alebo vyhnúť sa konfrontácii (nemá úlohu, ide poza školu);
- **Útok, konfrontácia** - riešenie konfliktu z pozície sily;
- **Asertívny spôsob** - riešenie konfliktu využitím získaných komunikačných zručností.

Pri konštruktívnom a asertívnom riešení konfliktov sa predpokladá určité **vnútorné nastavenie obidvoch strán:**

- Nebojovať proti druhej strane, ale spoločne riešiť problém;
- Hľadať vyvážené riešenie, spravodlivé pre obidve strany;
- Mať otvorenú myseľ – byť schopný pozrieť sa na problém aj z iného uhla pohľadu, než svojho pôvodného.

V záujme riešenia konfliktu usporiadame rozhovor do vopred štruktúrovaných krokov:

- **Objasnenie - zadefinovanie problému** – zhrnutie oblastí zhody a sporných bodov;
- **Navrhovanie možností riešenia;**
- **Výber – vyjednanie riešenia** – formulácia dohody a plánu riešenia.

Pri konštruktívnom riešení konfliktu komunikácia medzi zúčastnenými stranami musí byť jasná a zrozumiteľná, podporujúca spoluprácu, preukazujúca rešpekt a takt k osobe partnera.

### **Pravidlá komunikácie pri konštruktívnom riešení konfliktov:**

- nehovoria všetci naraz, ale po jednom,

- nikto nesmie nikoho prerušovať,
- každý musí počúvať toho, kto práve hovorí,
- naučiť sa hovoriť, ale nekričať,
- vysvetľovať, ale neudriať.

Čo je predpoklad úspešného riešenia konfliktov?

- zručnosť rozpoznávať pocity (svoje i iných),
- zručnosť komunikovať (bez agresivity a kriku),
- zručnosť riešiť problémy (pohľad z oboch strán),
- zručnosť ovládať zlosť (nereagovať v afekte),
- zručnosť primeraného asertívneho správania (v zmysle ja som OK – ty si OK).

Niekedy stačí málo, ukázať trochu ochoty k spolupráci a konflikt sa môže vyriešiť pokojnou cestou, k spokojnosti oboch strán. Najskôr sa však musíme naučiť poznať seba samého, aby sme mohli pochopiť iných. Ak si uvedomujeme vlastné hodnoty, vieme si vážiť aj iných, vieme uznať, že aj iní môžu mať pravdu a že môže existovať viacero správnych pohľadov na vec (Kolektív, Projekt Orava v praxi).

### Somárik

**Počet osôb:** nerozhoduje

**Doba trvania:** 20 – 30 min

**Pomôcky:** nie sú potrebné

**Postup:** Z účastníkov rozdelených do 2 skupín vyberie vedúci hry jedného dobrovoľníka. Dobrovoľníkovi povie, tak aby to nikto zo skupín nepočul, že sa teraz na chvíľku premení na jedného roztomilého, avšak veľmi tvrdohlavého somárika. Jeho úlohou bude reagovať len na slovíčko „prosím“ a to posunutím sa o jeden krok bližšie ku skupine, ktorá ho použila. Skupinám dá vedúci hry inštrukciu, že budú mať striedavo čas približne 20 sekúnd, v rámci ktorých bude ich úlohou presvedčiť roztomilého somárika, aby prešiel čo najbližšie k nim, ku vyznačenej značke. Je na nich, aký spôsob presvedčania zvolia, nemôžu sa však somárika dotýkať. Skupiny striedavo presvedčajú somárika, až kým neprídu na to, že kľúčom je slovíčko „prosím“. Po splnenej úlohe sa diskutuje o tom, prečo je dôležité používanie slova „prosím“, ako často ho používajú oni alebo ich spolužiaci, ktoré sú ďalšie „čarovné slovíčka“, v čom môžu byť pre nás užitočné.

**Poznámky:** Pri presviedčaní v tejto hre deti najprv používajú vyhrážanie – („... pohni sa, lebo ti nedám odpísať úlohu ...“), podplácanie („... dám ti seno, cukrík ...“), manipuláciu („... minule som ti ja pomohol ...“) a iné praktiky. Priebežne to komentujeme spôsobom, že toto zjavne na somáríka neplatí, treba skúsiť niečo iné. Dieťa, ktoré je dobrovoľníkom vopred upozorníme na tieto „agresívne metódy“ a ubezpečíme ho, že to deti budú hovoriť v rámci hry. V záverečnej diskusii sa spýtame na pocity somáríka počas hry, poďakujeme za odvahu odolávať. Túto hru chcú deti hrať opakovane, no nemá to zmysel, nakoľko poznajú už jej pointu (Kolektív, 2004).

### 2.3.3 Hry na podporu kooperácie

Deti v dnešnom svete sú viac zamerané na dosiahnutie výsledku ako na empatický citlivý prístup k sebe navzájom. Cieľom aktivít na rozvoj kooperácie je budovať súdržnosť a spoluprácu kolektívu detí. Naučiť deti žiť v spoločnosti, vyjadriť svoj názor, naučiť sa podporovať iných, dostávať podporu, cítiť sa sebaisto lebo viem, že v prípade potreby je tu niekto, od koho môžem čakať pomoc. Pomocou týchto aktivít ľahko zistíme, kto je prirodzený líder skupiny, kto vie požiadať o pomoc a kto je ju ochotný poskytnúť.

Aktivity sú zamerané na:

- uvedomenie si prítomnosti ostatných členov tímu, ich význam pre úspech aktivity,
- vzájomné zblíženie a prekonanie ostychu z telesnej blízkosti alebo kontaktu,
- diskusie a hľadanie spoločného riešenia, prijímanie kompromisov,
- vyrovnanie sa s nezvyčajnou situáciou alebo náhlou zmenou situácie.

#### Dažďový prales

**Počet osôb:** 8 - 20

**Doba trvania:** 5 minút

**Pomôcky:** voľné priestranstvo, chodba, trieda

**Postup:** Žiaci sa postavia do kruhu a učiteľ povie: „Zavrite si oči a predstavte si, že sa nachádzate v Brazílii, v jednom z posledných dažďových pralesov. Poďme si spolu vytvoriť aspoň zvukový obraz takého pralesa.“

Učiteľ začne vydávať zvuk č. 1 a žiak po jeho pravici sa pridá a postupne sa pridávajú ostatní žiaci po pravici, až kým príslušný zvuk nevydávajú všetci žiaci v kruhu. Keď sa pridá so zvukom posledný žiak (po ľavici učiteľa), učiteľ zmení zvuk za zvuk č. 2 a postupne ho menia všetci žiaci v kruhu, potom za zvuk č. 3 – 5. Keď už posledný zvuk č. 5 vydávajú všetci žiaci v kruhu, učiteľ začne meniť zvuky v opačnom poradí 5 -1. Hru končí, so zvukom č. 1, ako posledný žiak po ľavici učiteľa.

Pohyby a zvuky:

1. šúchanie dlaní o seba,
2. lúskanie prstami jednou rukou,
3. lúskanie oboma rukami postupne (striedavo),
4. udieranie dlaňami o stehná,
5. dupanie nohami,
6. všetky pohyby a zvuky v opačnom poradí.

**Reflexia:** Nie je potrebná (Miháliková b, 2007).

### **Dom, strom, pes**

**Počet osôb:** párny počet

**Doba trvania:** 5 - 10 minút

**Pomôcky:** papier, ceruzka

**Postup:** Hrajú vždy dvaja žiaci, ktorí sedia oproti sebe. Obidvaja chytia do ruky ceruzku a majú nakresliť obrázok podľa inštrukcie bez toho, aby sa rozprávali. Inštrukcia znie: „Nakreslite dom, strom a psa, na záver si svoj obrázok sami oznámujte.“ Aktivita rozvíja spoluprácu vo dvojici, dá sa podľa nej určiť, kto je vodcovský typ a kto sa nechá radšej viesť.

**Reflexia:**

- *Ako ste sa pri aktivite cítili?*
- *Akú stratégiu ste zvolili? Kto bol vodca a kto bol vedený? Boli ste spokojní so svojou rolou v skupine?*
- *Ste spokojní so svojou prácou?*

### **Sextant**

**Počet osôb:** nerozhoduje

**Doba trvania:** 45 minút



**Pomôcky:** individuálny pracovný list a pero pre každého hráča

**Postup:** Skupinu rozdeľte na rovnaké podskupiny. Každý z hráčov dostane pracovný list so zoznamom vecí a pero. Úlohou každého hráča je vytvoriť individuálne poradie dôležitosti vecí, ktoré si so sebou môžu vziať pri úniku z potápajúcej sa lode (majú na to približne 10 minút). Dávajte pozor, aby účastníci pri tejto úlohe v žiadnom prípade navzájom nekomunikovali. Keď majú všetci účastníci individuálne zvolené poradie dôležitosti vecí, zadajte im novú úlohu – dohodnúť sa v skupine a vytvoriť skupinové poradie dôležitosti vecí na zozname. Na splnenie úlohy im poskytnite čas znova 10 minút. Po uplynutí času skupiny svoje poradia prezentujú a zdôvodňujú.

**Reflexia:** Vyzvite žiakov, aby opísali svoje dojmy zo vzájomnej spolupráce v skupine. Vysvetlite účastníkom, že hoci je to nepodstatné, existuje pravý zoznam, schválený americkým námorníctvom (Miháliková a, 2007).

#### SEXTANT

1. Sextant
2. 5-litrová kanistra benzínu
3. Zrkadielko na holenie
4. Tranzistorové rádio
5. 15-litrová bandaska s vodou
6. Tekutina na odpudenie žralokov
7. Sieť proti komárom
8. 7 m<sup>2</sup> čiernej plastickej fólie
9. 1 krabica keksov
10. Fľaša rumu (80 %)
11. Mapa Tichého oceánu
12. 15 m nylónového lana
13. Ohňovzdorný plášť
14. 2 tyčinky čokolády
15. Sada rybárskeho náčinia

**Zoznam schválený americkým námorníctvom s odôvodnením:**

1. **Zrkadielko na holenie** - prvých 48 hodín po zachytení signálu SOS je frekvencia záchranných letov lietadiel alebo plavby lodí vysoká. Najdôležitejšie je mať prostriedky k vysielaniu signálov. Zrkadielko slúži na signalizáciu cez deň.
2. **5-litrová kanistra benzínu** – signalizácia v noci sa dá zabezpečiť benzínom, ktorý je ľahší ako voda, pláva na hladine a krátkodobo horí.
3. **15-litrová bandaska s vodou** – je dôležité mať dostatok tekutín, keďže človek vydrží dlhšie bez jedla ako bez vody.
4. **Krabica keksov** – energetický zdroj.
5. **7 m<sup>2</sup> čiernej plastickej fólie** – fólia slúži na viaceré účely – chráni pred slnkom alebo zlým počasím, vo fólii sa dá zachytiť dažďová voda, ale hlavne sa dá využiť na výrobu pitnej vody zo slanej morskej vody. Za slnečného počasia sa voda z mora vyparuje a na fólii sa vyzráža viac-menej pitná voda.
6. **2 tyčinky čokolády** – energetický zdroj.
7. **Sada rybárskeho náčinia** – pri nedostatku potravy sa dajú jesť aj surové ryby.
8. **15 m nylónového lana** – na lovenie rýb, upevnenie fólie a pod.
9. **Ohňovzdorný plášť** – ochrana pred mrazom.
10. **Tekutina na odpudenie žralokov.**
11. **Flaša rumu (80 %)** – dezinfekcia pri poranení.
12. **Tranzistorové rádio** – bezcenné, uprostred oceánu sa len zriedka dajú zachytiť nejaké vysielania.
13. **Mapa Tichého oceánu** – bez väčšieho významu.
14. **Sieť proti komárom** – komáre sú uprostred oceánu zriedkavé.
15. **Sextant** – pre laika je absolútne nepoužiteľný.

### Telepatické kroky

**Počet osôb:** 8 - 30

**Doba trvania:** 10 minút

**Pomôcky:** voľné priestranstvo

**Postup:** Žiaci stoja v kruhu s väčšími rozstupmi od seba a ich úlohou je, aby celá skupina urobila dva kroky dopredu dovnútra kruhu, avšak za dodržania nasledujúcich podmienok: žiaci spolu nemôžu nijako komunikovať, krok dopredu môže urobiť vždy len jeden ľubovoľný žiak kdekoľvek v kruhu. Pokiaľ sa niekto počas kroku tohto žiaka pohne (v

súvislosti s vykročením), začína sa úplne od začiatku. S druhým krokom do vnútorného kruhu sa môže začať až vtedy, keď už všetci vykonali krok prvý.

**Poznámka:** Počet kôl je možné meniť v závislosti na veľkosti a schopnostiach skupiny (Kolařík, 2011).

**Reflexia:**

- *Akú taktiku ste zvolili na splnenie úlohy?*
- *Bolo by splnenie úlohy jednoduchšie, keby ste mohli navzájom verbálne komunikovať?*

### Živá socha

**Počet osôb:** 10 - 20

**Doba trvania:** 30 minút

**Pomôcky:** kartičky s popisom správania, lepiaca páska

**Postup:** Vytvoríme štvorčlenné skupiny (ak nie je počet účastníkov deliteľný štyrmi, môžu mať v skupine dvaja účastníci rovnaké označenie). Pripravím si 4 kartičky formátu A5 s popisom správania sa k účastníkovi:

1. *Ignoruj ma.*
2. *Správaj sa ku mne ako k dieťaťu.*
3. *Súhlas so všetkým, čo poviem.*
4. *Kritizuj všetko, čo poviem.*

Kartičky s nápismi nalepíme žiakom na chrbát tak, aby nevideli, čo majú na svojej kartičke napísané, nápisy ostatných spoluhráčov sú im viditeľné. Úlohou skupiny je dohodnúť sa a vytvoriť živú sochu. Jednotliví členovia skupiny sa musia ku ostatným členom správať tak, ako majú napísané na kartičke na chrbte, napr. „*Kritizuj ma*“ – členovia skupiny kritizujú všetky nápady, ktoré daný člen skupiny predloží, „*Ignoruj ma*“ – členovia skupiny ignorujú prítomnosť daného člena, vôbec s ním nekomunikujú, atď. Hra končí v momente, keď všetky skupiny splnili úlohu.

**Reflexia:**

- *Ako ste sa cítili pri komunikácii s ostatnými členmi skupiny? Ako ste si ich správanie vysvetľovali?*
- *Akým spôsobom sa vám nakoniec podarilo úlohu splniť?*
- *Je takéto správanie vhodné pre spoluprácu v skupine?*
- *Ktoré vlastnosti človeka sú potrebné pre úspešnú spoluprácu?*

## 2.4 Činnostné hry - pohybové a športové aktivity

Športové a pohybové aktivity môžeme použiť ako energizéry, ktoré zaradujeme vtedy, keď chceme pozdvihnúť náladu v skupine, alebo „zobudiť“ deti po dlhotrvajúcej jednotvárnej aktivite. Energizéry sú krátké aktivity, realizácia ktorých trvá len niekoľko minút a ich príprava je pomerne jednoduchá. Okrem týchto aktivít prinášame aj dlhšie trvajúce pohybové aktivity, realizácia ktorých vyžaduje niekoľko hodín a sú náročnejšie na prípravu. Pri všetkých aktivitách je potrebné zvažovať vekovú skupinu detí, s ktorou budeme pracovať a tiež vhodne vybrať priestor na realizáciu aktivity tak, aby sme predišli prípadným nehodám, resp. zraneniam detí.

### Čísla na čele

**Počet osôb:** 10 - 30

**Doba trvania:** 10 minút

**Pomôcky:** dostatočne veľké voľné priestranstvo, lepky s číslami

**Postup:** Deťom nalepíme na čelo lepku s napísaným trojciferným číslom, ktoré im do ucha pošepkáme. Kým hru neodštartujeme, deti si svoje číslo zakrývajú rukou. Úlohou hráčov je zistiť čísla ostatných a uchrániť si v tajnosti svoje. Číslo nesmie byť ničím prekryté, chrániť si ho môžu len sklonením hlavy, odvrátením sa, alebo iným pohybom. Hráč vypadáva z hry vtedy, keď niekto nahlas povie jeho číslo. Hráč, ktorý najdlhšie udrží svoje číslo v tajnosti vyhráva.

**Obmena:** Čísla môžeme prilepiť aj na chrbát.

### Bomba a štít

**Počet osôb:** 10 - 30

**Doba trvania:** 5 minút

**Pomôcky:** dostatočne veľké voľné priestranstvo

**Postup:** Žiaci stoja v kruhu. Každý žiak si v mysli zvolí dvoch spolužiakov. Jeden predstavuje bombu a druhý štít. Po zahájení hry sa žiaci voľne pohybujú po priestranstve tak, aby si každý žiak vytvoril pozíciu tak, že je pred bombou chránený štítom (žiak – štít – bomba), tzn. stál so svojimi spoluhráčmi v priamke. Hra sa končí v momente, keď sú všetci žiaci so svojim postavením spokojní – sú chránení pred bombou štítom.

**Reflexia:** Niektorých žiakov môžeme skontrolovať, či stoja správnym spôsobom. Nekontrolujeme všetkých žiakov, lebo môžeme prísť k zisteniu, že niektorých si nikto nevybral a mohli by sa cítiť zle (Kolařík, 2011).

## Hady

**Počet osôb:** 10 - 20

**Doba trvania:** 5 minút

**Pomôcky:** dostatočne veľké voľné priestranstvo, šatka pre každú skupinu

**Postup:** Žiaci sa rozdelia do družstiev po 5 – 10 žiakov. Každá skupina vytvorí zástup tak, že nasledujúci drží vždy žiaka stojaceho pred ním v páse. Posledný dostane šatku, ktorú si upevní vzadu na chrbte za pás nohavíc tak, aby išla ľahko vytiahnuť. Prvý zo skupiny tvorí hlavu hada, posledný so šatkou za pásom chvost. Skupiny sa postaví tak, aby k sebe stáli čelom v určitej vzdialenosti (hlavou hada). Ak je skupín viac ako dve, vytvoria voči sebe troj, štvor, päťcípú hviezdu. Úlohou skupín je ukradnúť inému hadovi chvost. Chvost môže kraďnúť iba hlava hada. Ukradnutý chvost posieľa hlava dozadu, kde si ho žiak pripevní vedľa svojho. Had, ktorý ostane bez chvosta hrá ďalej a snaží sa získať cudzí chvost. Hra končí podľa uváženia (únavy žiakov), alebo pokračuje, až kým jedna skupina získa všetky chvosty.

## Migranti – zemetrasenie – hypotéka

**Počet osôb:** deliteľný tromi + jeden účastník

**Doba trvania:** nelimitovaná

**Pomôcky:** voľné priestranstvo

**Postup:** Hráči vytvoria trojice, dvaja z nich pomocou zdvihnutých rúk vytvoria domček, v ktorom je tretí hráč (obyvateľ). Hráč, ktorý nemá svoju trojicu vedie hru, jeho cieľom je získať svoju „trojicu“. Ak zakričí:

- **Migranti** – menia sa **obyvatelia domčekov**, každý si musí nájsť nový domček. Domčeky ostávajú stabilné.
- **Zemetrasenie** – menia sa **domčeky**, obyvatelia ostávajú stáť. Domčeky sa musia pustiť a vytvoriť domček s iným hráčom.
- **Hypotéka** – hráči musia vytvoriť úplne **novú trojicu**.

Hráč, ktorý vedie hru sa snaží vytvárať domček, alebo sa stať jeho obyvateľom – hľadá si ďalších dvoch spoluhráčov. Hráč, ktorý nemá trojicu (ostal sám), stáva sa novým vedúcim hry.

## Rodina Veselých

**Počet osôb:** do 20 - 25

**Doba trvania:** cca 30 minút aj s reflexiou

**Pomôcky:** napísaný príbeh rodiny Veselých, jednotlivé roly napísané na lístočkoch

**Postup:** Všetci hráči sú členovia rodiny Veselých. Na začiatku hry všetkým deťom rozdelíme roly – otec, mama, babka, dedko, syn, dcéra, mačka Veselá, pes Veselý... (podľa počtu hráčov). Jednotlivé roly môžeme mať vopred pripravené na lístočkoch, ktoré si deti ťahajú. Hráči nevedia, kto je kto. Vedúci hry začne rozprávať príbeh zo života rodiny Veselých, ktorý si buď vymyslí priamo na mieste alebo ho má vopred pripravený. V príbehu by každý člen rodiny mal byť spomínaný čo najčastejšie. Každý hráč sa musí sústrediť a dávať dobrý pozor a vždy, keď je povedané jeho meno, postaví sa a ukloní. Keď rozprávač povie „rodina Veselých“, vstanú a uklonia sa všetci, ak hovorí o „rodičoch Veselých“, vstanú len otec a mama.

**Poznámky:** Na začiatku hry môžu byť deti zmätené a keď padne meno ich postavy, tak ostanú sedieť, preto ich treba vyzývať. No po pár vetách sa hra rozbehne a čím častejšie padne meno ich postavy, tým je hra dynamickejšia a zábavnejšia (Portmanová - Schneiderová, In kol. 2004).

### Reflexia:

- *Kto vie, ktorí z vás boli otec alebo mama?*
- *Kto koľkokrát vstal?*
- *Môžeme sa pýtať tiež na príbuzenské vzťahy v rodine (bratranec, sesternica, strýc, teta ...), záleží na pedagógovi, aký cieľ touto hrou sleduje.*

## Rodina Veselých

**Otec Veselý** prišiel jedného pekného popoludnia domov. Už v chodbe ho radostne vítala **mačka Líza Veselá** a z kuchyne na neho volala jeho manželka **mama Veselá**. Oznamovala mu, že dnes je rodičovské združenie ich dvoch **detí Betky Veselej a Františka Veselého** a že na to rodičovské združenie musí ísť on, **otec Veselý**. **Mama Veselá** nemôže, pretože musí ísť na stanicu vyzdvihnúť **starých rodičov Veselých**, ktorí prídu ku nim na Vianoce. Navyše ešte **mama Veselá** musí ísť kúpiť kosti pre **Dunča Veselého**, ktorého privezú so sebou **starí rodičia Veselí**. **Otec Veselý** si sťažka sadol na stoličku a pri tejto predstave sa mu zakrútila hlava. V tom do kuchyne príbehli **Betka s Františkom Veselým** a povedali, že príde **babka Veselá**. **Otec Veselý** si začal natierať chleba s maslom a začal sa pýtať svojich detí – **Betky a Františka**, čo bolo nové v škole. Ale skôr kým mu stihli odpovedať, zamňaukala **mačka**

**Líza**, ktorej stúpila na packu **mama Veselá**. **Mama Veselá** pohladkala **mačku Lízu** a spýtala sa svojich detí, či sa im niečo nepáči na tom, že prídu **babka a dedko Veselí**. **Betka** povedala, že ju bude rušiť **dedkove** chrápanie a **František** povedal, že sa teší na **babku**, lebo **babka Veselá** donesie aj **Dunča Veselého**. **Otec Veselý** povedal, že on sa teší najmä na to, ako pôjde do lesa po vianočný stromček a **všetci ostatní členovia rodiny Veselých** ostanú doma.

**Prítomní:** babka Veselá, dedko Veselý, mama Veselá, otec Veselý, dcéra Betka Veselá, syn František Veselý, mačka Líza Veselá, pes Dunčo Veselý.

### Šatkovica

**Počet osôb:** nerozhoduje

**Doba trvania:** 5 minút

**Pomôcky:** 2 šatky

**Postup:** Hráči stoja v kruhu. Oproti sebe majú dvaja hráči na krku šatky. Na povel vedúceho hry si ich začnú zaväzovať a rozväzovať. Vopred sa určí, ktorá šatka sa bude zaväzovať na jednoduchý uzol (bude rýchlejšia) a ktorá na dvojitý (bude postupovať pomalšie). Úlohou hráča je zaviazať si šatku okolo krku (podľa toho, akú má) na jeden alebo na dva uzly, rozviazať ju a dať na krk susedovi po pravej ruke. Keďže sa jedna šatka pohybuje rýchlejšie, doháňa tú pomalšiu. V jednom momente sa obe šatky stretnú na krku jedného hráča, ktorý vypadáva z hry. „Dvojuzlová“ šatka začína tam, kde skončila, „jednouzlovú“ podáme hráčovi oproti v kruhu a hra pokračuje, kým sa nezmenší počet hráčov na troch. Vypadajúcemu hráčovi môže skupina zakričať bojový pokrik (Miháliková a, 2007).

### Závin

**Počet osôb:** 10 - 20

**Doba trvania:** 5 minút

**Pomôcky:** voľné priestranstvo

**Postup:** Žiaci sa postavia do radu a chytia sa za ruky. Jeden koniec radu sa určí ako začiatok. Ten ostane pevne stáť na zemi, zatiaľ čo zvyšok radu, stále spojený, začne obiehať okolo začiatku a zavinie sa okolo neho ako závin. Úlohou začiatku radu, teraz zavinutého uprostred, je dostať sa opäť von (rozplieť závin). Rad sa pritom nesmie rozpojiť. Hráči nemôžu ísť ani pospiatky. Hra končí, keď dokážu hráči znova vytvoriť súvislý rozvinutý rad.

## **Preteky stonožiek**

**Počet osôb:** 10 - 20

**Doba trvania:** 5 minút

**Pomôcky:** dostatočne veľké voľné priestranstvo

**Postup:** Dve skupiny žiakov stoja v dvoch zástupoch. V každom zástupe sa všetci naraz predklonia, každý podá ľavú ruku dozadu medzi nohami, pravou chytí za ruku žiaka pred sebou. Vzniknú dve reťaze. Skupiny majú prejsť k méte vzdialenej 20 krokov tak, aby sa spojenie nepretrhlo. Víťazí rýchlejšia stonožka.

**Obmena:** stonožka ide dozadu.



### 3 SPÄTNÁ VÄZBA A OCEŇOVANIE

Reflexia by mala byť súčasťou každej aktivity, ktorú so žiakmi realizujeme. Jej zmyslom je reflektovanie informácií, pocitov, skúseností a procesov, ktorými sa počas aktivity žiaci dopracovali k poznaniu a zážitkom. Až reflexia ukončuje proces učenia a vedie k rozvoju kľúčových kompetencií žiakov. Aj tá najlepšia aktivita stráca polovicu svojej účinnosti, ak ju poriadne nerozanalyzujeme a nedáme všetkým priestor vyjadriť sa. Bez reflexie je aktivita iba zábavnou hrou, ktorá neprináša hlbšie poznanie, ani naplnenie stanovených cieľov.

Súčasťou reflexie je aj hodnotenie práce žiakov učiteľom aj samotnými žiakmi – sebahodnotenie, hodnotenie práce iného žiaka, alebo hodnotenie práce celej skupiny. Učiteľ, potvrdzovaním kladných vlastností žiaka a pozitívnym oceňovaním jeho sebahodnotiacich výrokov, môže žiaka motivovať a orientovať na zvládanie požiadaviek naň kladených. Nešetrné vedenie zo strany učiteľa pri sebahodnotení môže naopak dlhodobo negatívne pôsobiť na žiakovu psychiku.

#### 3.1 Spätná väzba

Spätná väzba, reflexia, hodnotenie, diskusia, feedback, review, debriefing, sú výrazy, ktoré používame pre fázu ukončenia aktivity. Pre účely tohto učebného zdroja budeme používať pojmy reflexia a spätná väzba.

„Reflexia je proces vyvodzovania zmyslu zo skúsenosti/zážitku, ktorý žiakom umožňuje zamyslieť sa zámerne, cielene a kriticky nad prežitou skúsenosťou, a tak spojiť teoretické vedomosti s praktickou aplikáciou.“ (Cárová a kol., 2012, s. 10).

V reflexii majú možnosť všetci žiaci vyjadriť svoj názor, argumentovať, zaujímať stanoviská. Je to dôležité, lebo rozvíjame hodnotiace myslenie žiakov. Práve táto oblasť myslenia je často v škole zanedbávaná kvôli nedostatku času. Pri voľnočasových aktivitách si „prepych času“ môžeme dovoliť, a preto by sme mali v reflexii dať priestor všetkým deťom, ktoré sa chcú vyjadriť.

### Zásady vedenia efektívnej spätnej väzby:

1. Začíname s neverbálnym hodnotením (obrázky, farby, smajlíky a pod.). Ak sa žiaci v skupine ešte dobre nepoznajú, môžu mať problémy otvorene komunikovať. Pre žiakov z MRK, ktorí navyše majú aj problém so slovenčinou, to môže byť prijateľnejší spôsob.
2. Striedame rôzne formy spätnej väzby.
3. Vytvoríme bezpečné prostredie bez urážok, ponižovania, výsmechu, kde žiaci nebudú mať strach vyjadriť svoj názor, pocit, prejavíť emóciu.
4. Povzbudzujeme žiakov, aby sa nebáli prejavíť.
5. Poskytujeme žiakom ocenenie a uznanie, žiak má mať pocit, že si jeho názory vážime.

### Aktivity spätnej väzby

Najjednoduchšími a najviac rozšírenými metódami spätnej väzby je rozhovor so žiakmi. Rozhovor je postavený na sérii otázok, ktoré vedú žiakov k analýze pocitov, zážitku, správania a vnímania. Cárová a kol. (2012) uvádzajú postupnosť krokov štruktúrovaného rozhovoru:

1. **Reakcia** – ako sa žiaci pri aktivite cítili, čo na nich najviac zapôsobilo, čo si všimli, počuli, videli.
  - *Čo ste cítili v priebehu aktivity? Prečo?*
  - *Ako sa teraz cítite?*
  - *Aké sú vaše dojmy?*
2. **Vysvetlenie** – prečo sa aktivita odohrala tak ako sa odohrala, prečo žiaci reagovali tak ako reagovali, aké boli ich dôvody.
  - *Čo bolo cieľom aktivity?*
  - *Myslíte si, že sa vám podarilo dosiahnuť váš cieľ?*
  - *Dokázali ste niečo? Kto to dokázal?*
  - *Ako sa vám spolupracovalo v skupine? Kto bol iniciatívny?*
  - *Ak by ste aktivitu robili opäť, čo by ste urobili inak?*
3. **Zasadenie do kontextu** – ako môžeme poznatky z realizovanej aktivity preniesť do témy, ktorou sa zaoberáme, o ktorej sa rozprávame.
  - *Čo nového ste sa z tejto aktivity naučili?*
  - *Čo znamená...?*

- *Čo je potrebné...?*
  - *Aké ponaučenie môžeme z aktivity vyvodiť?*
4. **Aplikácia** – ako môžeme využiť to, čo sme sa v aktivite naučili v praktickom živote, aké zmeny môžeme uskutočniť, aké rozhodnutia urobiť.
- *Nájdite nejakú paralelu s reálnym životom.*
  - *Aké sú dôsledky týchto javov v reálnom živote?*
  - *Čo zmeníte vo svojom živote na základe toho čo ste videli, počuli, prežili...?*
  - *Aké sú možnosti, riešenia, východiská...?*

### **Palec hore**

Táto spätnoväzbová technika umožní učiteľovi rýchlo zistiť, ako sa jednotliví žiaci cítili pri práci. Palec zdvihnutý hore znamená, že sa žiak cítil výborne a práca sa mu darila. Palec dole znamená, že sa cítil zle a práca sa mu nedarila. Palec vodorovne znamená uspokojivý pocit z práce.



**Obrázok 5 Palec hore** (Zdroj: <https://www.iconfinder.com/search/?q=iconset%3Afree-psd-blogging-icons-Bimbilini>)

### **Pizza**

Táto spätnoväzbová technika je vhodná pri hodnotení práce v skupine. Učiteľ pripraví rôznofarebné výseky z kruhu, ktoré symbolizujú kúsky pizze. Výseky rozdelíme podľa farieb do troch škatúl s nadpismi: „Pozitívne“, „Neutrálne“, „Negatívne“. Medzi pozitívne farby môžeme zaradiť: žltú, oranžovú, červenú, ružovú. Negatívne pocity môžu reprezentovať farby čierna, sivá, hnedá, biela, neutrálne farby sú zelená a modrá a ich rôzne odtiene. Každý žiak si vyberie farbu podľa toho, ako sa v skupine cítil a skupina vytvorí spoločnú pizzu. Podľa farebnej škály učiteľ rýchlo zistí, ako sa jednotlivým žiakom v skupine pracovalo (Miháliková a, 2007).

### **Obrázok**

Mladší žiaci môžu namaľovať obrázok (alebo si vybrať z pripravených obrázkov), ktorý symbolizuje, ako sa pri práci cítili. Obrázky môžu byť rôzneho zamerania – napr. počasie

(slniečko, polooblačno, oblačno, blesky), alebo rôzne druhy zvieratiek, kvietky a pod. Po nakreslení alebo výbere obrázku s deťmi diskutujeme, prečo nakreslili (vybrali si) práve tento obrázok, ako vyjadruje ich pocity a postavenie v skupine/triede.

### 3.2 Oceňovanie

Každý raz potrebuje zažiť úspech. Žiaci z MRK bývajú v kolektívoch žiakoch často odstrkovaní, sú na okraji kolektívu. Často dobre neovládajú jazyk majoritnej komunity, sú neúspešní v učení a majú nízke sebavedomie. Ak žiaci nemajú dostatok sebavedomia a sebaúcty, domnievajú sa, že na učenie nemajú schopnosti, učenie im nejde, nič nedokážu. Prejavuje sa u nich postoj nazývaný „naučená bezmocnosť“.

Výskumy ukázali, že sebaúcta nemá vzťah k rodine, ku vzdelaniu, k majetkovým pomerom, k zemepisnej polohe, k sociálnej vrstve, k povolaniu otca alebo matky (Fisher, 2004, str.141). Dieťa si buduje sebavedomie, sebaúctu prostredníctvom vzťahov s ľuďmi, ktorí majú významné postavenie v jeho živote, na základe:

- potvrdzovania jeho kladných vlastností rodičmi, učiteľmi a ďalšími významnými osobami v jeho živote,
- uznania od vrstovníkov, súrodencov a iných detí,
- dôvery v seba, založenej na vlastných schopnostiach a úspechoch.

Niektorí žiaci z MRK pochvalu ani ocenenie z domu nepoznajú, nie sú na takéto prejavy zvyknutí, niekedy ich ťažko prijímajú a neveria im. Tú istú pochvalu chcú počuť aj niekoľkokrát, aby sa utvrdili, že je to naozaj pravda. Učiteľ by mal preto využívať každú príležitosť na pochvalu a povzbudenie, oceňovať aj minimálne úspechy žiakov, zdôrazňovať ich kladné vlastnosti. Vhodné je modelovať také pedagogické situácie a vytvárať príležitosti, aby sa mohli žiaci z MRK prezentovať v oblastiach, ktoré sú im blízke a v ktorých vynikajú (šport, tanec, hudba, spev). Pochvaly a ocenenia motivujú žiakov aj k lepším učebným výkonom a správaniu, žiak má pocit že je potrebný a tým sa zväčšuje jeho motivácia a záujem o prácu. Prispieva to k budovaniu pozitívneho sebaobrazu a zvyšovaniu sebadôvery žiaka, k rozvoju jeho sociálnych kompetencií.

## Kruh

Skupina sa posadí na stoličky do kruhu. V kruhu je o jednu stoličku viac, ako je žiakov. Hru začína žiak, ktorý má po pravej ruke voľnú stoličku (miesto po pravej ruke je určené pre čestného hosťa). Hráč začína hru (u mladších žiakov môže začínať hru učiteľ) slovami: „*Po mojej pravej ruke je voľná stolička a pozývam si na ňu Miška*“. Žiak Miško sa príde posadiť na voľnú stoličku a pozývajúci pokračuje: „*Miško, ďakujem ti ...*“, alebo „*Miško oceňujem Ťa...*“. Žiaci si premyslia, za čo chcú svojmu kamarátovi poďakovať, oceniť ho, napr.

- *že si bol veselý a robil si všetkým celý deň dobrú náladu,*
- *že si svojim nápadom pomohol skupine vyhrať súťaž,*
- *že si ma povzbudzoval, keď sa mi nedarilo,*
- *že si pomohol Petre s domácou úlohou...*

Je dôležité naučiť deti, aby oceňujúci udržiaval s oceňovaným očný kontakt, použijú „ja jazyk“ a adresujú milé slová priamo jemu. V hre ďalej pokračuje žiak, ktorý má po pravej ruke voľnú stoličku.

### Tip pre pedagóga:

Je potrebné dbať, aby všetci žiaci boli ocenení, na začiatku môžeme dať inštrukciu, že každý žiak môže byť pozvaný iba raz. Ak je v skupine „outsider“, ktorého si nikto nepozval, pozve si ho a ocení ho učiteľ. Žiadne dieťa by nemalo ostať bez ocenenia.

## Bombardovanie chválou

Aktivitu je vhodné realizovať v menších skupinách (po päť až šesť žiakov). Jeden člen skupiny sa posadí na stoličku pred skupinu. Skupina sa sústreďí na tohto svojho člena a „bombarduje“ ho výpočtom jeho pozitívnych vlastností a predností, ktoré na ňom oceňujú. Jeden člen skupiny (alebo pedagóg) tieto vyjadrenia zapisuje na „záznam oceneného“, ktorý potom skupina odovzdá „bombardovanému“ žiakovi. Podmienkou je, hovoriť iba pozitívne vlastnosti a vyhnúť sa poznámkam, ktoré by mohli spolužiaka urážať, alebo znižovať jeho sebadôveru. „Bombardovanie“ pokračuje, pokiaľ sa v úlohe „bombardovaného“ žiaka nevystriedajú všetci členovia skupiny.

Ak realizujeme aktivitu s veľkou skupinou (celou triedou) môžeme každý deň oceniť 3 – 5 žiakov, tak aby sa v priebehu týždňa vystriedali všetci žiaci (Pike - Selby, 2009).

### **Aktivity spätnej väzby vhodné na koniec dňa (týždňa)**

Vždy, keď sa končí deň v klube, prípadne týždeň, je dobré zhodnotiť udalosti dňa, dať deťom možnosť poskytnúť si pozitívnu spätnú väzbu. Je to dobré nielen preto, že si navzájom poskytujú komplimenty a ocenenia, ale hlavne preto, že sa naučia aktívne vyhľadávať to pozitívne na správaní a osobnosti kamarátov i na udalostiach, ktoré sa počas dňa (týždňa) odohrali. Vieme veľmi dobre, že väčšina rodičov, ale aj učiteľov, má tendenciu kritizovať nedostatky a pozitíva často zostávajú nepovšimnuté a považujú sa za samozrejmé.

### **Kufor**

Na papier formátu A4 nakreslíme kufor s vizitkou, kam si každý napíše svoje meno. Na kufri je napísané: „Do tvojho kufra ti pribalujem ...“ Papier koluje a všetci účastníci postupne doň vpisujú svoje poďakovania, želania a komplimenty.



### **Láskavá pošta**

Deti si na začiatku týždňa (dňa) pripravujú obálky, na ktoré napíšu svoje meno, prípadne si ich vymaľujú. Obálky sa prilepia na veľký papier na stenu a zostanú tam celý týždeň (deň). Počas tohto obdobia môžu deti vkladať do obálok pre svojich spolužiakov lístočky s milými správami a odkazmi pre majiteľa obálky (prípustné sú iba milé a pozitívne odkazy). Na konci týždňa (dňa) si deti svoje obálky rozoberú a prečítajú odkazy.

**Poznámka:** Pedagóg by mal dohliadnuť, aby každé z detí malo v obálke aspoň jeden odkaz (môže mu odkaz sám napísať).



Obrázok 6 Láskavá pošta (Zdroj: archív autorky)

## NAMIESTO ZÁVERU

*„Človek ku svojmu plnému rozvoju potrebuje mať v rovnováhe dva princípy: lásku a poriadok. Lásku vopred danú, nezaslúženú, kedy je prijímaný taký, aký je, i so všetkými prípadnými nedostatkami. Poriadok, ktorý poskytuje hranice, kladie nároky a vedie tak k poznaniu vlastných možností a hraníc. Naplnením oboch týchto princípov možno dosiahnuť slobodu, ktorá nie je na úkor iných, ale je spätá so zodpovednosťou a vyznačuje sa vcítením a solidaritou.“ (Jaroslav Šturma, In: Gavendová, 2011)*

- Ceňte si každé dieťa také, aké je.
- Preukazujte mu dôveru, tým ho naučíte dôverovať sebe samému.
- Dôverujte jeho schopnostiam, tým podporujete budovanie jeho sebadôvery a rozvoj vlastnej akceptácie.
- Poskytnite deťom bezpečné prostredie pre vyjadrovanie emócií a názorov.
- Hovorte s nimi, namiesto, aby ste im prikazovali.
- Podporujte ich kreativitu a samostatnosť.
- Uznajte dobre vykonanú prácu, ale oceňte už snahu a vynaloženú námahu.
- Pracujte so skupinou tak, aby sa podporil a uľahčil rozvoj všetkých jej členov.
- Integrujte skupinu - triedu - tak, aby si bol každý istý svojim miestom v nej.
- Pomáhajte rozvíjať komunikačné zručnosti detí, ktoré im umožnia dosiahnuť úspech.
- Spoznajte a zamerajte sa na silné a pozitívne stránky dieťaťa, na nich stavajte a tie rozvíjajte.

V práci s deťmi z marginalizovaných rómskych komunít v rámci celodenného výchovného systému má pedagóg priestor dohnať to, čo sa nestihne počas edukačného procesu a čo, bohužiaľ, často nestihne a možno nevie ani rodina. Veríme a dúfame, že predkladaný učebný zdroj bude motiváciou, inšpiráciou a zároveň zásobárňou pre pedagógov, ktorí sa rozhodli robiť veci inak.

Autorky



## ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY A ZDROJOV

BAGALOVÁ, Ľ. a kol. *Vzťah učiteľ a žiak a motivácia k učeniu*. Bratislava: RAABE, 2013. ISBN 978-80-8140-061-2

BELZ, H. – SIEGRIST, M. *Kľúčové kompetence a jejich rozvíjení: východiská, metody, cvičení a hry*. 1. vyd. Praha: Portál, 2001. ISBN 80-7178-479-6

BRATSKÁ, M. *Vieme riešiť záťažové situácie?* Bratislava: 1992. ISBN 80-08-01592-6

CAPPONI, V. – NOVÁK, T. *Jak se prosadit. Asertivně do života*. Praha: Nakladatelství Svoboda, 1992. ISBN 80-205-02

CÁROVÁ, T. a kol. *Globálne vzdelávanie na základných školách: metodická príručka pre učiteľov 2. stupňa ZŠ*. Bratislava, Človek v ohrození, 2012. ISBN 978-80-970900-2-9

DOLÍHAL, P. *Pedagogický model školy s celodenným výchovným systémom*. [online] Prešov: MPC, 2011. Dostupné na internete: <http://web.eduk.sk/stahovanie/CVS0309.pdf>.

FISHER, R. *Učíme děti myslet a učit se – praktický průvodce strategiemi vyučování*. 2. vyd. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-966-6

GAVENDOVIČ, N. *Korekční program pro děti s ADHD*. Opava: Slezská univerzita Opava, 2011. ISBN 978-80-7248-647-2

GAVORA, P. *Aki sú moji žiaci*. 2. vyd. Nitra: Enigma, 2010. ISBN 978-80-89132-91-1

HÁJEK, B. - PÁVKOVÁ, J. a kol. *Školní družina*. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-751-5

HAJTMÁNKOVÁ, M. – MAZINIOVÁ, J. *Živé knihy*. Bratislava: Iuventa, 2008. ISBN 978-80-8072-069-8

HANSEN ČECHOVÁ, B. *Nápady pro rozvoj a hodnocení klíčových kompetencí žáků*. 1. vyd. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-388-8

<https://www.iconfinder.com/search/?q=iconset%3Afree-psd-blogging-icons-Bimilini>

HVOZDOVIČ, Ľ. et al. *Celodenné výchovné pôsobenie – so zameraním na hry rozvíjajúce osobnosť dieťaťa a jeho kognitívne zázemie*. Prešov: ROCEPO pri MPC, 2003.

KASÍKOVÁ, H. *Kooperativní učení, kooperativní škola*. 2. vyd. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-712-1

- KRATOCHVÍLOVÁ, E. *Pedagogika voľného času*. Trnava: Trnavská univerzita v Trnave, 2010. ISBN 978-80-8082-330-6
- KOLAŘÍK, M. *Interakční psychologický výcvik*. 1. vyd. Praha: Grada Publishing, 2011. ISBN 978-80-247-2941-1
- KOLEKTÍV. *Projekt Orava v praxi*. Združenie Orava pre demokraciu vo vzdelávaní. ISBN 80-968664-0-0
- KOLEKTÍV. *Skupinové zážitky*. Bratislava: CVaPP pri PPP Hubeného, 2004. ISBN 80-969248-4-2
- KRIŽOVÁ, O. *Komunikácia*. Bratislava: Metodicko-pedagogické centrum, 2006. ISBN 80-8052-275-8
- KUBÍK, F. – MICHANČOVÁ, S. *Zborník z vedecko-odbornej konferencie*. Prešov: Prešovská univerzita v Prešove, 2007. ISBN 978-80-8068-643-7
- LABÁTH, V. – SMIK, J. – MATULA, Š. *Expoprogram (Intervenčný program pre skupinovú prácu s deťmi a mládežou)*. Bratislava: Univerzita Komenského, 2011. ISBN 978-80-223-2756-5
- LACKOVÁ, E. *Rómke rozprávky*. 1. vyd. Košice: Východoslovenské vydavateľstvo, 1992. ISBN 80-0049.
- MEDZIHORSKÝ, Š. *Asertivita*. 1. vyd. Praha: Elfa, 1991. ISBN 8090019714
- MIHÁLIKOVÁ, J. *Do Európy hrou I*. 3. vyd. Bratislava: Iuventa, 2007. ISBN 80-88893-79-8
- MIHÁLIKOVÁ, J. *Do Európy hrou II*. 3. vyd. Bratislava: Iuventa, 2007. ISBN 80-88893-92-5
- MIHÁLIKOVÁ, J. *Do Európy hrou III*. 2. vyd. Bratislava: Iuventa, 2007. ISBN 80-8072-031-2
- PÁLENÍK, Ľ. – SOLÁROVÁ, E. – ŠTEFANOVIČ, J. *Vybrané kapitoly zo psychológie*. Bratislava: Metodicko-pedagogické centrum, 1995. ISBN 80-85185-95-4
- PETILLON, H. *100 her pro školy, kroužky a volný čas*. Brno: Edika, 2013. ISBN 978-80-266-0095-4
- PETRASOVÁ, A. *Kriticky mysliaci učiteľ – tvorca kvality školy*. Prešov: Rokus, 2009. ISBN 978-80-89055-88-3

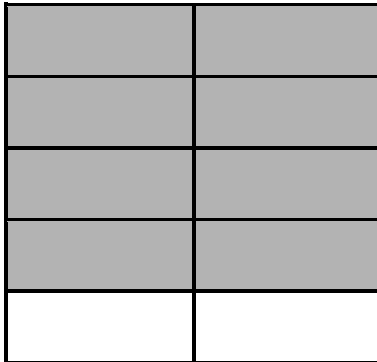
- PIKE, G. – SELBY, D. *Cvičení a hry pro globální výchovu 1.* 2. vyd. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-629-2
- PORTMANNOVÁ, R. *Hry pro tvořivé myšlení.* 1. vyd. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-876-7
- PORTMANNOVÁ, R., SCHNEIDEROVÁ, E. *Hry zaměřené na zvýšení koncentrace a uvolnění.* 3. vyd. Praha: Portál, 1995. ISBN 80-7178-043-X
- ŠIŠKOVÁ, T. a kol. *Výchova k tolerancii a proti rasizmu.* Zborník. Praha: Portál, 1998. ISBN 80-7178-285-8
- ŠVEC, J. – JEŘÁBKOVÁ, S. – KOLÁŘ, M. *Jak zlepšit vztahy v naší třídě.* Projekt Odyssea, 2007. ISBN 978-80-87145-27-2
- THOLTOVÁ J. – ŽUFOVÁ, M. – SUČÁKOVÁ, A. *Násilie v škole.* Nižná: OZ Informačné centrum mladých Orava, 2000. ISBN 80-967747-6-X
- TUREK, I. *Didaktika.* 2. vyd. Bratislava: Jura Edition, 2010. ISBN 978-80-8078-322-8
- VALACHOVÁ, D. – KADLEČÍKOVÁ, Z. – BUTAŠOVÁ, A. – ZELINA, M. *Vzdelávanie Rómov.* Bratislava: SPN, 2002. ISBN 80-08-03339-8
- VALIŠOVÁ, A. *Asertivita v rodině a ve škole.* Praha: H&H, 1992, ISBN 80-854670-2-X
- VINCEJOVÁ, E. *Ako vo voľnom čase? 1. časť.* Prešov: Metodicko-pedagogické centrum, 2008. ISBN 978-80-8045-521-7
- VECHETA, V. *Indoor aktivity.* Brno: Computer Press, 2009. ISBN 978-80-251-2561-8
- ZELINA, M. *Alternatívne školstvo.* Bratislava: IRIS 2000. ISBN 80-88778-98-0
- ZELINA, M. *Humanizácia školstva.* Bratislava: Psychodiagnostika, 1993. ISBN 80-88714-00-1.
- ZELINA, M. *Stratégie a metódy rozvoja osobnosti dieťaťa.* 2. vyd. Bratislava: Iris, 1996. ISBN 80-967013-4-7
- ZELINOVÁ, M. *Voľný čas efektívne a tvorivo.* Bratislava: Iura Edition, 2012. ISBN 978-80-8078-479-9
- ZELINA, M. – ALBERTY, L. *Metodika tvorby učebných zdrojov pre žiakov v celodennom výchovnom systéme na základných školách.* [online] Prešov: MPC, 2011. Dostupné na internete: [http://web.eduk.sk/stahovanie/Methodika\\_Zelina\\_Alberty.pdf](http://web.eduk.sk/stahovanie/Methodika_Zelina_Alberty.pdf)

$2/6$	$2/5$	$3/6$																														
<table border="1" style="width: 100%; height: 100%;"> <tbody> <tr> <td style="background-color: #cccccc;"></td> <td style="background-color: #cccccc;"></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 100%;"> <tbody> <tr> <td></td> <td style="background-color: #cccccc;"></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>							<table border="1" style="width: 100%; height: 100%;"> <tbody> <tr> <td colspan="2" style="background-color: #cccccc;"></td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="background-color: #cccccc;"></td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="background-color: #cccccc;"></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>																				
$2/8$	$1/3$	$1/4$																														
<table border="1" style="width: 100%; height: 100%;"> <tbody> <tr> <td colspan="2" style="background-color: #cccccc;"></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>															<table border="1" style="width: 100%; height: 100%;"> <tbody> <tr> <td style="background-color: #cccccc;"></td> <td style="background-color: #cccccc;"></td> </tr> <tr> <td style="background-color: #cccccc;"></td> <td style="background-color: #cccccc;"></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>											<table border="1" style="width: 100%; height: 100%;"> <tbody> <tr> <td style="background-color: #cccccc;"></td> <td style="background-color: #cccccc;"></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>						

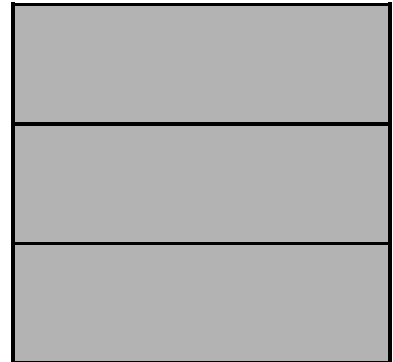
**4/8**



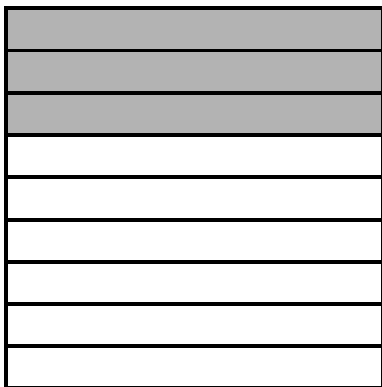
**3/3**



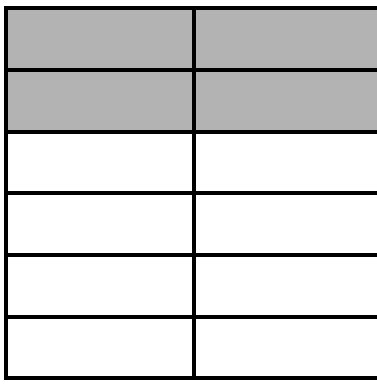
**6/9**



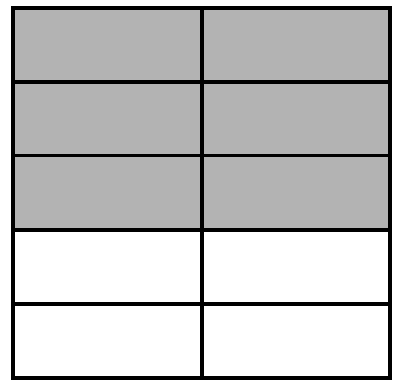
**4/12**



**6/10**



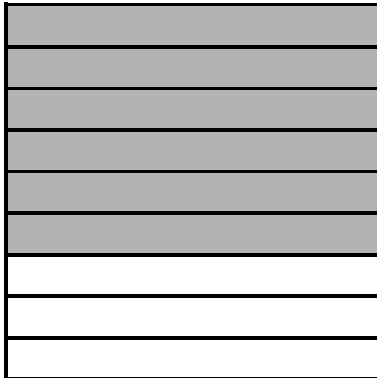
**2/2**



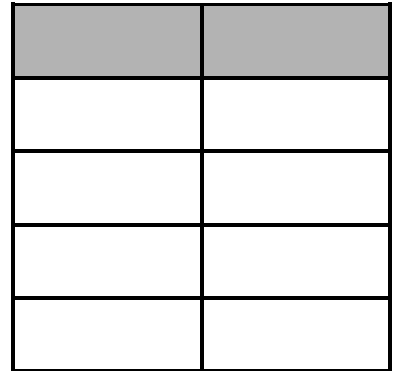
***5/7***



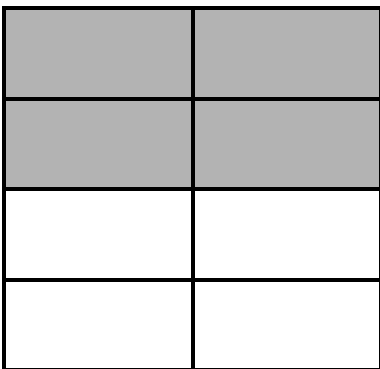
***2/10***



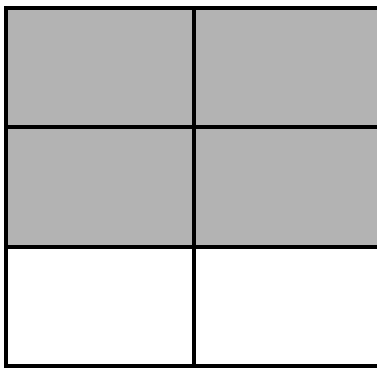
***5/6***



***2/12***


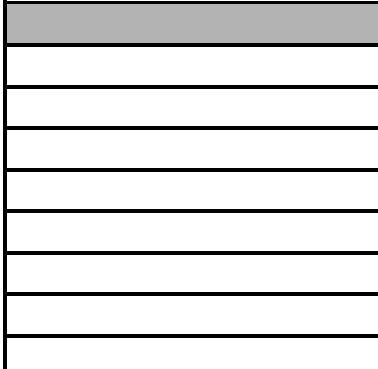
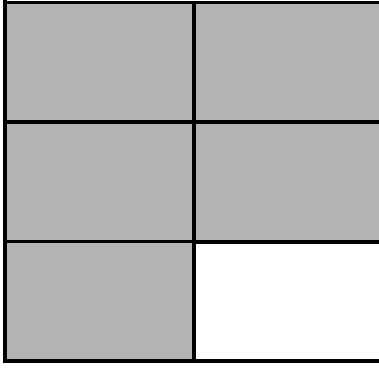
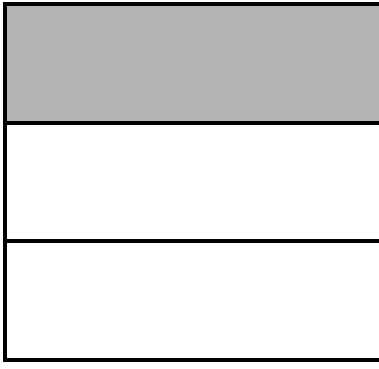

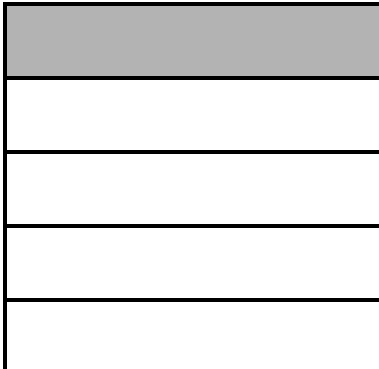



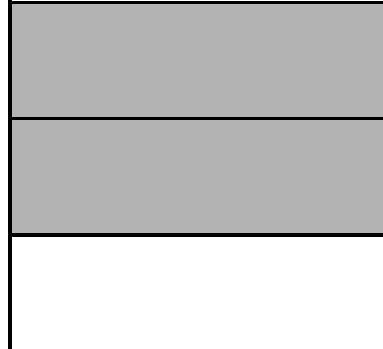

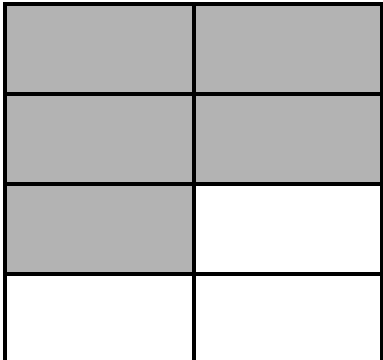
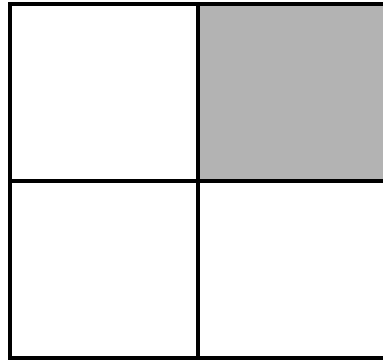
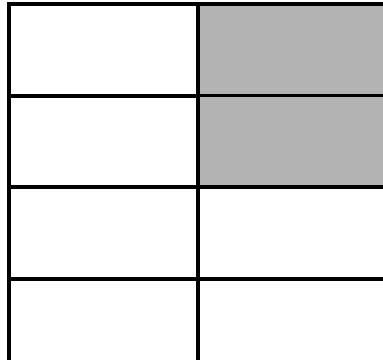
***1/5***



***4/6***



<b><math>2/7</math></b>	<b><math>4/5</math></b>	<b><math>1/9</math></b>
		
<b><math>1/1</math></b>	<b><math>1/2</math></b>	<b><math>4/10</math></b>
		

<b><math>\frac{2}{3}</math></b>	<b><math>\frac{3}{4}</math></b>	<b><math>\frac{5}{8}</math></b>
		
<b><math>\frac{1}{6}</math></b>	<b><math>\frac{3}{5}</math></b>	<b><math>\frac{5}{10}</math></b>
		



<b>6./8</b>	<b>3/9</b>	<b>1/7</b>																								
<table border="1"> <tr><td></td><td style="background-color: #cccccc;"></td></tr> <tr><td></td><td style="background-color: #cccccc;"></td></tr> <tr><td></td><td style="background-color: #cccccc;"></td></tr> <tr><td></td><td style="background-color: #cccccc;"></td></tr> <tr><td></td><td style="background-color: #cccccc;"></td></tr> </table>											<table border="1"> <tr><td style="background-color: #cccccc;"></td><td style="background-color: #cccccc;"></td></tr> <tr><td style="background-color: #cccccc;"></td><td style="background-color: #cccccc;"></td></tr> <tr><td style="background-color: #cccccc;"></td><td style="background-color: #cccccc;"></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> </table>									<table border="1"> <tr><td style="background-color: #cccccc;"></td><td style="background-color: #cccccc;"></td></tr> <tr><td style="background-color: #cccccc;"></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> </table>						
<b>2/4</b>	<b>8/10</b>	<b>END</b>																								
<table border="1"> <tr><td style="background-color: #cccccc;"></td><td style="background-color: #cccccc;"></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> </table>													<b>END</b>	<table border="1"> <tr><td style="background-color: #cccccc;"></td></tr> <tr><td style="background-color: #cccccc;"></td></tr> <tr><td style="background-color: #cccccc;"></td></tr> <tr><td style="background-color: #cccccc;"></td></tr> <tr><td style="background-color: #cccccc;"></td></tr> <tr><td></td></tr> <tr><td></td></tr> </table>												

## Pracovný list k hre Lovci ľudí

Táto osoba nikdy neodolá sladkostiam.  <b>Meno:</b>	Táto osoba zvykne pozerat' horory a nebojí sa pri nich, ani keď je sama.  <b>Meno:</b>
Táto osoba nie je rada stredobodom pozornosti.  <b>Meno:</b>	Táto osoba má rada slivkové knedle.  <b>Meno:</b>
Táto osoba má tajomstvo, ktoré ešte nikomu neprezradila.  <b>Meno:</b>	Táto osoba sa bojí pavúkov.  <b>Meno:</b>
Táto osoba by chcela mať viac rokov, ako má práve teraz.  <b>Meno:</b>	Táto osoba je práve zaľúbená.  <b>Meno:</b>
Táto osoba už niekedy niekoho oklamala.  <b>Meno:</b>	Táto osoba nemá rada samotu, radšej vyhľadá kamarátov.  <b>Meno:</b>
Táto osoba rada pripravuje prekvapenia svojim priateľom a rodine.  <b>Meno:</b>	Táto osoba by rada vyskúšala nejaký adrenalínový šport.  <b>Meno:</b>
Táto osoba sa často a rada smeje.  <b>Meno:</b>	Táto osoba veľmi rada leňoší.  <b>Meno:</b>
Táto osoba hrá na hudobný nástroj  <b>Meno:</b>	Táto osoba mala nedávno nejaký sviatok.  <b>Meno:</b>
Táto osoba by chcela perfektne ovládať angličtinu.  <b>Meno:</b>	Táto osoba zažila tento rok niečo výnimočné.  <b>Meno:</b>