

# Tvořivé metody ve slohovém vyučování

Helena Kneselová

Tvořivost ve slohovém vyučování má dvě stránky. První z nich je tvořivost žáka, tedy schopnost samostatně, originálně zpracovat téma, vyjádřit vlastní myšlenky a postoje, s využitím fantazie zkomponovat smysluplný příběh a podobně. Tato stránka by měla být cílem slohové výchovy. Druhou je tvořivost učitele, kterou považuji za podmínku rozvoje tvořivosti žáka. Proto se chci zaměřit na některé metody, jichž může učitel ve slohu využít.

Aby se tvořivost žáka rozvíjela, je třeba vytvořit prostředí, v němž bude žák pracovat s chutí a beze strachu z možného nezdaru. Jedním z prostředků, jež navozují vhodnou atmosféru, jsou didaktické hry. Zajišťují vysokou aktivitu dětí, zaujetí vedoucí k lepší efektivitě, přitom forma hry přináší větší pocit volnosti, odstraňuje stres a uvolňuje kreativní schopnosti. Důležitá je i možnost kooperativního postupu žáků, což je užitečné zejména pro žáky méně pohotové a schopné.

Didaktická hra může být využita při různých příležitostech – nejen při samostatném tvoření textů, ale zejména při počátečním nácviku vyjadřování. Výhodné je zařazení her stimulujících pozornost a her na uvolnění. V tomto příspěvku uvedu některé příklady slohových her a jejich využití pro rozvoj tvořivosti žáků. Z praktických důvodů je řadím podle jednotlivých částí vyučovací hodiny, i když toto zařazení nemusí být jednoznačné.

## **I. Začátek hodiny – hry pro uvolnění, stimulaci pozornosti, motivaci další práce**

Tyto hry jsou vhodné zejména pro zapojení žáků, kteří mají potíže s vyjadřováním, trpí trémou, stydí se vystoupit před ostatní. Při hře plní dílčí úkoly zároveň s ostatními, nejsou tak „na očích“. Motivační hry mají podnítit zájem žáků o probírané učivo.

### *1. Byl jsem v zoo*

Žáci se rozdělí do skupin po 4–6 hráčích, každá skupina hraje sama. Jeden žák řekne: „Byl jsem v zoo a viděl jsem tam lva.“ Druhý: „Byl jsem v zoo a viděl jsem tam lva a opici.“ Každý další zopakuje všechna zvířata a jedno přidá. Kdo se splete, vypadne. Vítězové skupin se mohou utkat spolu.

Využití: procvičení paměti; soustředění, pozornost.

### *2. Seznámení*

Žáci si na papír napíší o sobě pět vět tak, aby to 3× byla pravda a 2× lež (pravděpodobná). Rozejdou se po třídě, vzájemně si lístky ukazují a hádají,

co je pravda a co je lež. Pak se vrátí na místo a navzájem se představují (co se dověděli o druhých).

Využití: procvičení paměti; seznámení na začátku roku v 6. třídě; motivace před charakteristikou, životopisem, ale i úvahou.

### 3. *Hrajeme si se slovesy*

Děti se volně pohybují v prostoru, předvádějí pohyb, po zaznění signálu (zvonek) se zastaví (štronzo), učitel jmenuje žáka, jehož činnost ostatní hádají. Hra může být ztížena tím, že se určí písmeno, jímž pohyb (sloveso) začíná, nebo se rozdají lístečky, na nichž je napsané sloveso, které mají žáci předvést (*pláče, píše, jde, jí*).

Činnosti mohou být voleny tak, že tvoří dvojice blízkých dějů (žáci se snaží mlčky najít druhého): *stojí – sedí, jí – pije, mluví – poslouchá, píše – čte* . . .

Využití: uvolnění; motivace při práci se slovesy (uhodnuté činnosti se zapíše na tabuli, žáci ve skupinách se pak k nim pokoušejí hledat synonyma, vyjádřit různou rychlost pohybu: *jít – kráčet, šourat se, pospíchat, pádit, hrnout se, vykračovat si, loudat se* . . . , popsat děj, vysvětlit, co mají dvojice dějů společného apod.).

### 4. *Vláčky*

Děti se rozdělí do trojic, ty se postaví za sebe a vzájemně se drží za ramena. První je mašinka, druzí dva jsou vagony. Mašinka má zavřené oči, stejně tak prostřední vagon, jen poslední vagon má oči otevřené. Na daný povel se vláčky rozjedou v prostoru, zadní vagon se snaží vláček řídit tak, aby nenarazil – důležitá je souhra všech tří (musí mlčet!). Po skončení hry je třeba si popovídat o pocitech – kdo se cítil dobře jako mašinka, jako 1. vagon, jako 2. vagon (řízení = zodpovědnost, slepá mašinka = riziko, nutná důvěra v řídicí vagon).

Využití: Přemýšlení o sobě samém, o mé roli v kolektivu, o důvěře a spolehlivosti, o zodpovědnosti (může předcházet volnému psaní, úvaze, diskusi).

### 5. *Místo po mé pravici*

Žáci sedí (stojí) v kruhu, jeden má po pravici volné místo. Řekne: „Místo po mé pravici je volné, sedne si tam XY, protože . . .“ Vyhodnocení: Kdo byl nejčastěji volen a proč, jaké vlastnosti jsou pro žáky důležité apod.

Využití: Před charakteristikou, úvahou apod.

### 6. *Pohár tety Kateřiny*

Soutěží dva hráči – zástupci družstev. Učitel říká nedokončená přísloví, žáci je mají co nejrychleji správně doplnit. Za každé správné doplnění dostávají bod, po 10 příslovích se body sečtou. Mohou také hrát dvojice v lavicích:

učitel čte přísloví, žáci píší doplnění na papír, pak se papíry vymění a zkontrolují.

Využití: rozšíření slovní zásoby; rozcvička před vypravováním, popisem, úvahou.

## **II. Výkladová část – problémové úkoly, získávání informací**

Do výkladové části hodiny se hry podle našich zkušeností zařazují nejméně. Vyplývá to jednak z toho, že hra se zdá být zdlouhavější než stručný výklad učitele, jednak z obav, aby si žáci při „hledání“ nezafixovali chyby. Domnívám se, že větší časová náročnost je kompenzována větší aktivitou a efektivností a cesta „pokusů a omylů“ může být v některých případech cennější než hotové, i když zcela správné soudy předložené učitelem.

### *1. Rozstříhaný text*

Jednoduchý text napíšeme po větách na lístečky, žáci mají za úkol je seřadit. Někdy je možné různé seřazení, které obměňuje smysl textu (pořadí dějů apod.).

### *2. Hledej shody a rozdíly (zpráva a oznámení)*

Žáci se rozdělí do skupin. Každá z nich dostane dvojici textů a v daném časovém limitu mají žáci napsat na papír v bodech, co mají texty společného a v čem se liší. Po uplynutí limitu se papíry odevzdají a společně se vytvoří zápis na tabuli (v bodech). Učitel zhodnotí práci skupin, přidělí body za správné řešení.

Využití: podobně lze posuzovat vypravování – popis děje apod.

### *3. Nejlepší tahák*

Úkolem žáků je vypracovat výpisky z předloženého textu tak, aby byly co nejúspornější, ale přitom obsahovaly vše důležité.

### *4. Výrobce pomůcek*

Žáci si hrají na firmu, která vyrábí školní pomůcky. Jejich úkolem je přehledně (např. v tabulkách) zpracovat určité učivo.

Využití: lze hrát jak při seznamování se s novým učivem, tak při opakování probraného.

## **III. Procvičování – hry ve skupinách, dvojicích i pro jednotlivce, při nichž žáci vytvářejí celé texty, nebo jejich části**

Procvičování může sledovat jak obecný cíl – rozvoj dovednosti vyjadřovat se, tak i specifický cíl – procvičit určitý slohový útvar (popis, úvahu apod.). Lze se zaměřit i na určitý prvek, např. procvičení přímé řeči, vypravování v 1. × 3. osobě apod.

### 1. Řekni, co víš (mluvní cvičení)

Učitel si připraví lístečky s názvy běžných věcí (např. žehlička, růže, tabule, příbor, žvýkačka). Žák si vytáhne lísteček a hned musí začít mluvit. Snaží se mluvit spisovně, ostatní sledují, zda věc dobře popsal, vysvětlil její funkci apod. Může se hodnotit i originalita, vtípnost. Hru lze ztížit tím, že věc nesmí pojmenovat, ostatní se snaží uhodnout, co to je (nevykřikují, napíší si to na papír).

### 2. Ukaž a vypravuj (mluvní cvičení)

Žák si připraví povídání o předmětu, koníčku . . . , který ho zajímá a s nímž chce seznámit spolužáky. Seznamuje i s tím, proč si předmět vybral, kde našel informace atd. Pak se ho ostatní mohou ptát na to, co je zajímavé.

### 3. Co by se stalo, kdyby . . .

Položíme otázku a žáci se snaží situaci vystihnout, mohou se doplňovat, diskutují spolu, rozvíjejí nápad druhého. Otázky mohou být: kdyby lidé rozuměli zvířecí řeči – nepotřebovali spát – neuměli číst – chodili po rukou atd.

### 4. Hra na spisovatele

Zadáme skupinu slov a žánr (báseň, detektivka, reportáž), které mají žáci zpracovat v určitém čase. Můžeme zadat i téma (slova) a počet vět.

Kouzelný – venkov – mrknout – podezřívát – vykřiknout – stařena – vítr – hvězdy – kapsa – kariéra = vypravování (co nejkratší).

### 5. Aliterace

Zadáme písmeno, jímž musí začínat každé slovo textu, žáci se pokusí vymyslet příběh.

### 6. Reklama

Žáci sledují několik dnů televizní reklamu, zapisují si její slogany a pak se z nich pokusí sestavit souvislý text: Z našeho života, kdo šetří, má za tři, dobrá hospodyňka . . . Případně jim můžeme několik sloganů dát na lístečcích (= zrychlení).

Pozn.: Vhodné pro starší (vyspělejší) žáky, kteří jsou schopni pojmut text jako parodii, aby si nevzali vzor z vyjadřování v reklamě!

### 7. Adam a Eva

Skupinová práce (3–4): Vymyslet jiný závěr než vyhnání z ráje. Každá skupinka své řešení předvede (pantomimicky), ostatní se pokusí převyprávět (ústně – písemně). Nakonec můžeme srovnat s původním textem, který skupina napsala.

### 8. *Dokonči příběh*

Byl krásný letní den. Jakub s Honzou se rozhodli, že je načase podniknout průzkumnou výpravu k Dračí skále. Honza využil babiččiny nepřítomnosti v kuchyni ke sbalení vydatné svačiny a Kuba se rozběhl do kůlny pro batoh s těmi nejnezbytnějšími průzkumníckými potřebami, které si celý týden pečlivě připravovali: dlouhý provaz, nůž, baterku, zápalky, pár dalších drobností, a hlavně deník, aby si všechny objevy mohli hned zaznamenat. V rychlosti tam přidali jídlo a nepozorovaně vyklouzli ze vrat.

Za chvíli stáli pod Dračí skálou. Rychle se rozhlédli a zamířili k houštině, která zakrývala vchod do jeskyně ve skále. Konečně se tam podívají! Srdce se jim rozbušila. Hned u vchodu je ovanul chlad. Jeskyně se mírně svažovala a její konec se ztrácel ve tmě. „Vytáhni baterku, Honzo,“ zašeptal Jakub. Kužel světla ozářil vlhkou stěnu jeskyně. „Podívej, tamhle něco je!“ chytil Jakub Honzu za rameno. Honza zvedl hlavu . . .

### 9. *Co se mohlo stát?*

Podobným způsobem dáme žákům závěr příběhu a necháme je vymyslet děj. Stačí třeba jen jedna věta ze závěru: Po ulici jde muž a hlasitě se směje.  
– Ztratila se třídní kniha. – Nesmím chodit do školy.

### 10. *Roztrhaný příběh*

Našli jsme starou kroniku, listy v ní jsou spleené, místy okousané od myší, inkoust je vlhkem rozpítý. Dají se přečíst jen některé útržky (např. nadpis, několik slov, částí vět, 2–3 věty, které na sebe nenavazují apod.). Žáci mají domyslet příběh.

### 11. *Příběh na pokračování*

První větu řekne učitel, žáci po řadě každý jednu větu (musí na sebe navazovat, nesmí si skákat vzájemně do řeči, kdo neví dál, může říct „němá ryba“ a napíše si bod). Vyhodnocení: Je těžší vymýšlet příběh na pokračování ve skupině, nebo každý sám? Proč?

Náměty: Naši odešli na návštěvu. – Vydali jsme se na dalekou cestu. – Začal se mi líbit jeden kluk. – Dostal jsem nové zvířátko . . .

### 12. *Ztratil se text*

Měli jsme knihu povídek, ale text se ztratil (rozmazal) a zůstaly jen obrázky. Žáci mají za úkol napsat nový text. Dostanou sérii pěti obrázků, které slouží jako osnova. Lze pracovat ve skupinách.

Obměna: Žáci napíšou vypravování, sami si ho ilustrují (na zvláštní papír – vytvoří obrázkovou osnovu). Obrázky se vyberou, pomíchají a rozdají, vytvořený příběh se pak porovná s originálem.

### 13. Knoflíky

Rozdáme žákům různé knoflíky tak, aby je ostatní neviděli. Každý se pokusí svůj knoflík co nejpřesněji popsat. Pak všichni tajně vrátí knoflíky do krabice. Popisy se postupně čtou a ostatní se snaží popisovaný knoflík najít mezi ostatními.

Obměna: Každý si vybere knoflík, který se mu nejvíc líbí, pokusí se napsat, kde asi knoflík byl předtím, než ho dali do krabice (popsat oděv, k němuž mohl patřit).

Ztížení: Podobně lze postupovat s kamínky, které mají zajímavý tvar, barvu, něco připomínají.

### 14. Co je to?

Žáci mají za úkol popsat nějaký předmět, aniž ho pojmenují. Ostatní hádají, co to je.

### 15. Jaké mohou být?

Každá skupina dostane kartičku se slovem (nos, oči, vlasy . . . , pero, tužka, kalendář . . . ) a v určitém časovém limitu má napsat co nejvíc charakteristik (příd. jmen, přirovnání).

Obměna: Každá skupina dostane obrázek běžného předmětu: auto, pračka, aktovka, rukavice. Je možné připustit kooperativní práci (skupina si úkol rozdělí: jeden píše barvy, druhý tvary, třetí přirovnání.).

### 16. Akrostich

Žáci se pokusí charakterizovat sami sebe (resp. spolužáka), přičemž první písmena veršů dají jméno charakterizovaného:

Líný nejsem, lodě stavím  
 Učím se však, jen když musím  
 Bavím rád své spolužáky  
 O tom víte asi taky  
 Šikovný jsem na taháky

### 17. Kdo je kdo

Učitel připraví otázky, rozdá je několika žákům a ti na ně písemně odpoví. Papír podepíše a odevzdají. Učitel pak čte odpovědi na otázky a ostatní hádají, kdo to psal.

Příklady otázek:

Co bys dělal s výhrou 100 000 Kč? – Které tři věci by sis vzal na opuštěný ostrov? – Které jídlo by sis objednal v luxusní restauraci? – Která vlastnost ti u lidí vadí? – Jako máš špatnou vlastnost? – Kdybys musel žít v cizí zemi, kterou by sis vybral? – Jaké máš největší přání? – Co se nedá koupit za peníze?

### 18. *Píše se rok XY*

Žáci mají za úkol si představit, co budou dělat například v roce 2030, čím budou, jakou budou mít rodinu atd., a napsat svůj životopis. Hotové práce (mimořádně bez podpisu, označené šifrou) se vyvěsí ve třídě, aby si je mohli všichni přečíst. Žáci sami pak zvolí nejuvitnější.

### 19. *Balónová hra (D. Selby)*

Každý žák si na kartičky napíše své životní hodnoty (Na čem vám nejvíc záleží? – rodina, zdraví, štěstí, peníze, tenis, dobré známky, užitečné známosti atd.). Představte si, že letíte balonem. Ten začne náhle klesat a vy musíte vyhodit přebytečnou zátěž – některou z vašich karet. Která to bude? Postupně se vyhazují všechny. Která bude poslední?

*Závěr:* Co je pro mne v životě nejdůležitější?

### 20. *Hluché uši*

Cílem je uvědomit si, že je důležité se vzájemně poslouchat, reagovat na repliky druhého, ne pouze pokračovat ve svých úvahách bez ohledu na to, co říkají ostatní. Žáci mají za úkol připravit si ve dvojicích „rozhovor“, v němž si každý vede svou. Předvedou jej ostatním. Vyhodnocení: Umíte naslouchat? Kdy je to těžké? Jak se pozná, že druhý neposlouchá? Co se proti tomu dá dělat?

Námětů pro rozvíjení tvořivosti žáků je možné uvést bezpočet. Chci však na závěr zdůraznit, že úspěšnost každé takové metody závisí na učiteli, na jeho přístupu k žákům, na schopnosti odhadnout možnosti žáků a na snaze vyjít jim vstříc. Hra má oproti jiným metodám tu výhodu, že jejím prostřednictvím se žák může vcítit do situací, na něž dosud není zvyklý, a může se učit v těchto situacích jednat a vyjadřovat se.