

Obrázky a videa jsou z důvod GDP odstraněny

**Soutěžní versus kooperativní hry ve výuce
češtiny jako druhého jazyka pro děti**

Radim Ošmera

Co nás čeká

- Představím vám publikaci *Liščí pěšinou za češtinou*
- Pokud to jen trochu půjde, bude to interaktivní
 - Budu se vás ptát na to, co si myslíte
 - Zahrajeme si spolu jednu variantu hry, kterou jsem adoptoval pro vás
- Představím vám jednotlivé hry
- Ukážu vám videa z testování her
- Pobavíme se o tom, co je dobrého na kooperační variantě her a proč je fajn nepodporovat soutěžení

Liščí pěšinou....

Co vám asociuje ten název? Jaké máte asociace?



Liščí pěšinou....

Co vám asociuje ten název? Jaké máte asociace?



<https://zapojmevsechny.cz/255-lisci-pesinou-za-cestinou>

Liščí pěšinou za češtinou

„Když si mě ochočíš, budeme si rozumět...”

Milé učitelky, milí učitelé,

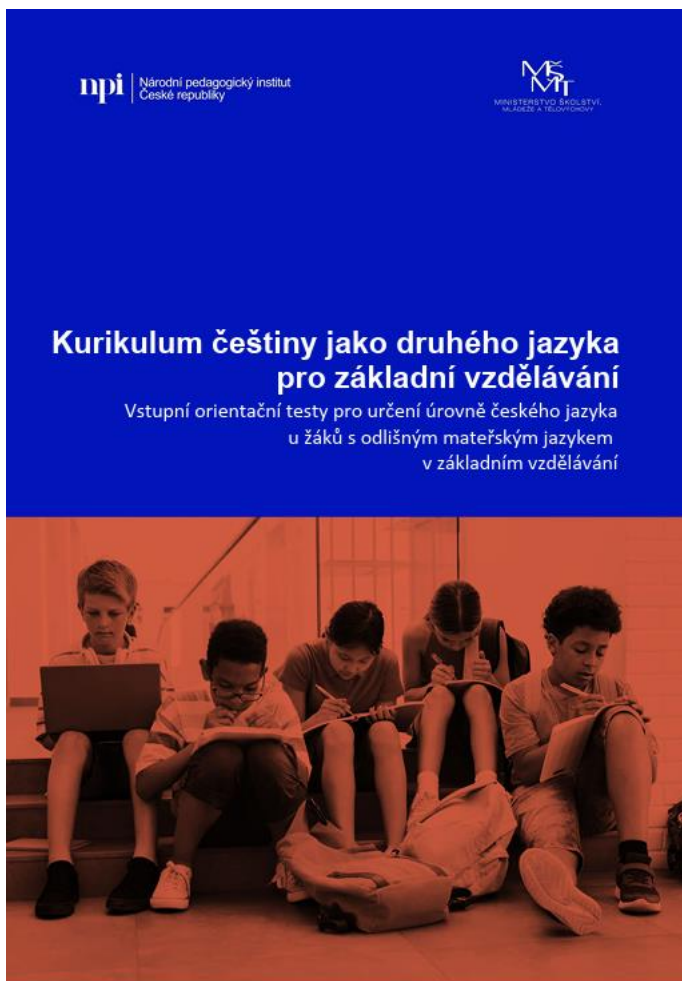
představujeme vám sérii her a aktivit, které můžete využít v hodinách češtiny jako druhého jazyka. Materiály, které zde najdete, navazují na Kurikulum češtiny jako druhého jazyka. Slovní zásoba pokrývá úroveň A1 ve všech tématech Kurikula, nicméně některé varianty her či aktivit můžete využít i na úrovni A2 či B1. U každého tématu je k dispozici sada 9 her založených na obrázcích.

Přejeme vám mnoho hezkých chvil s materiály, které jsme pro vás společně s týmem NPI připravili.

Poděkování za cenné rady a konzultace patří Petře Lacinové, Jesice Oulehlové a Halce Smolové Závorové. Velký dík náleží také recenzentkám Daně Havlíkové a Báře Nosálové. Petře Ošmerové děkuji za podporu a konzultace během psaní a vymýšlení celé publikace. Lektorkám a lektorům Centra pro cizince JMK (Terce Netíkové, Evě Zavadilové, Honzovi Ondrušovi, Petře Lipenské a Katce Malé) díky za jejich ochotu být součástí testování nezvyklých variant her a za jejich konstruktivní připomínky.

Radim Ošmera





1. Seznamování
2. Třída a škola
3. Rodina
4. Volný čas – co rádi děláme
5. Čas
6. Jídlo
7. Lidské tělo a oblečení
8. Místo, kde žiju
9. Příroda

Skloňování – předložky, 4. pád
Časování – minulý, přítomný i budoucí čas
Koheze – spojky

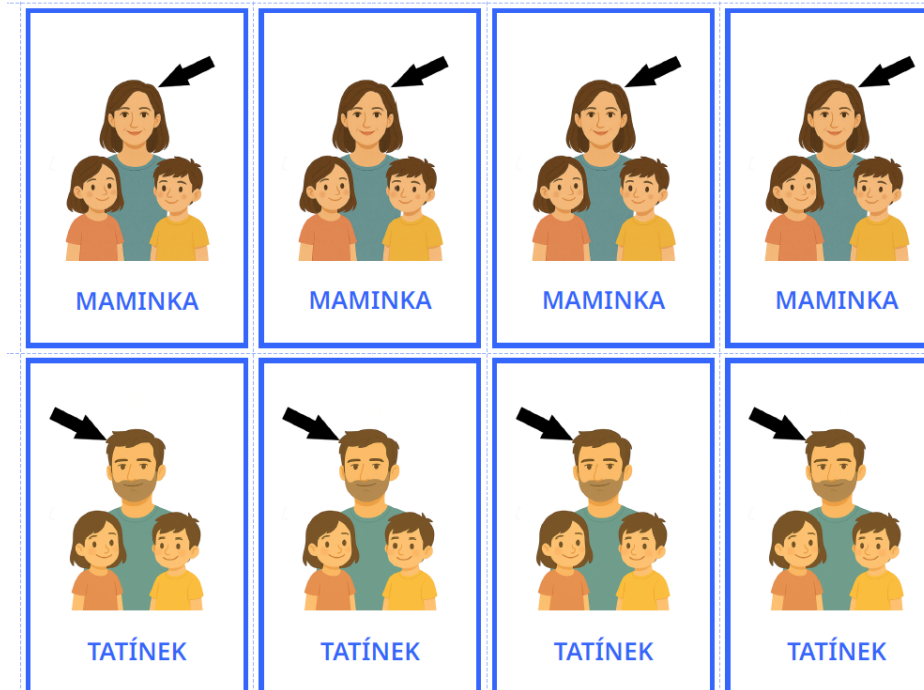
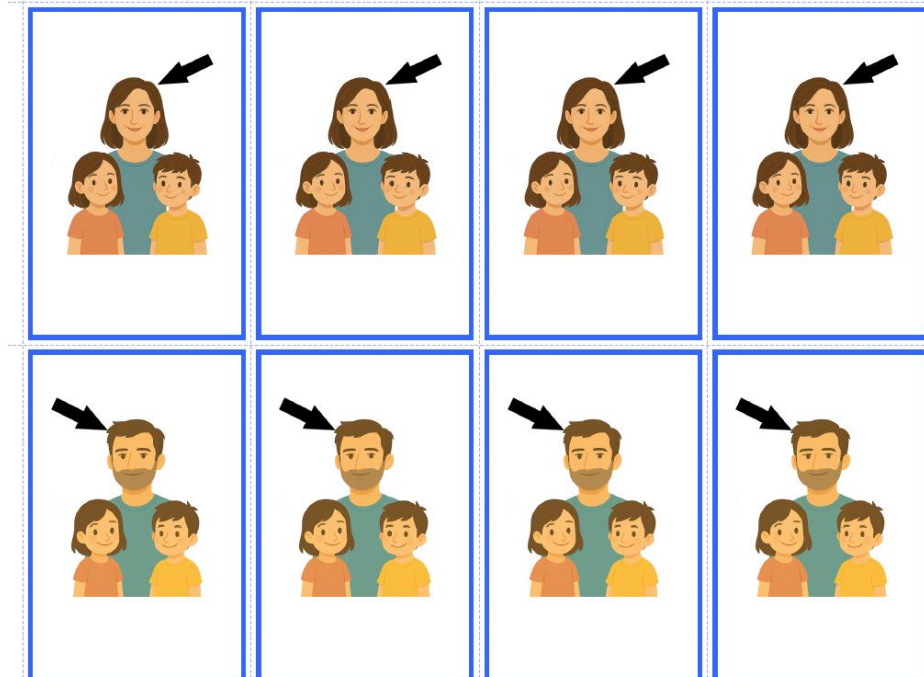
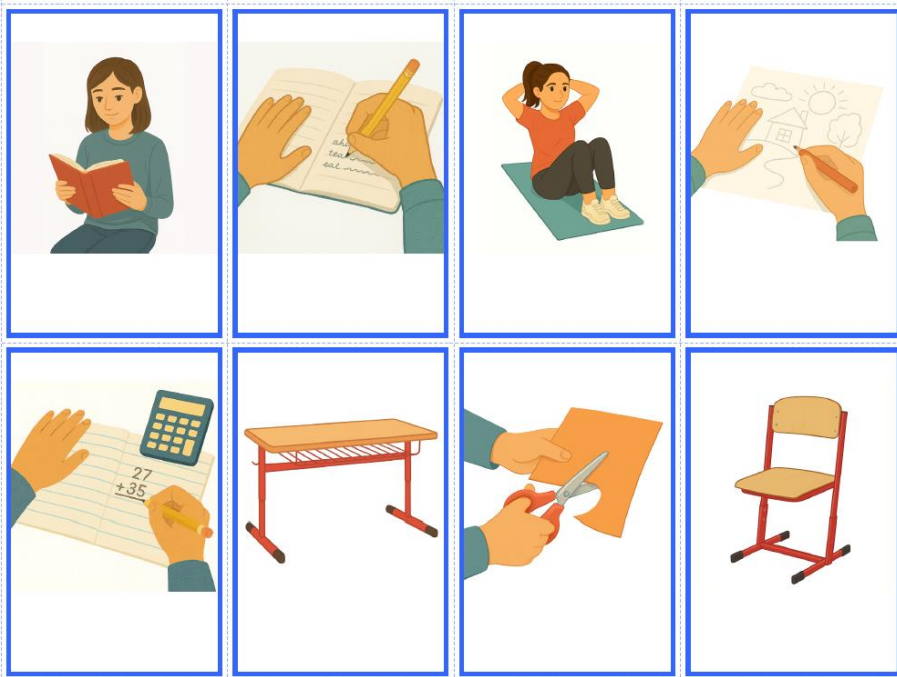
Kooperace



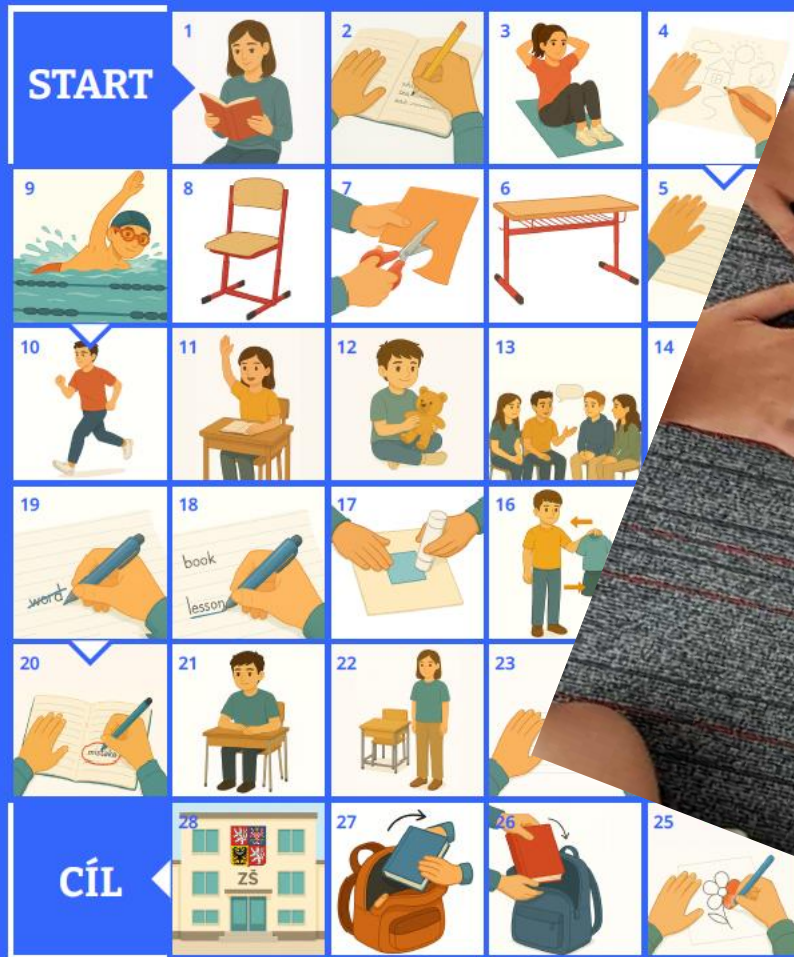


Jaké jsou v Lišce hry?

1. Kvarteto s textem
2. Kvarteto bez textu
3. Člověče, nezlob se; respektive Obrázkový had
4. Člověče proti sobě
5. Pexeso
6. Bingo
7. Dobble
8. Já mám, kdo má
9. Trimino



Člověče,
nezlob se!



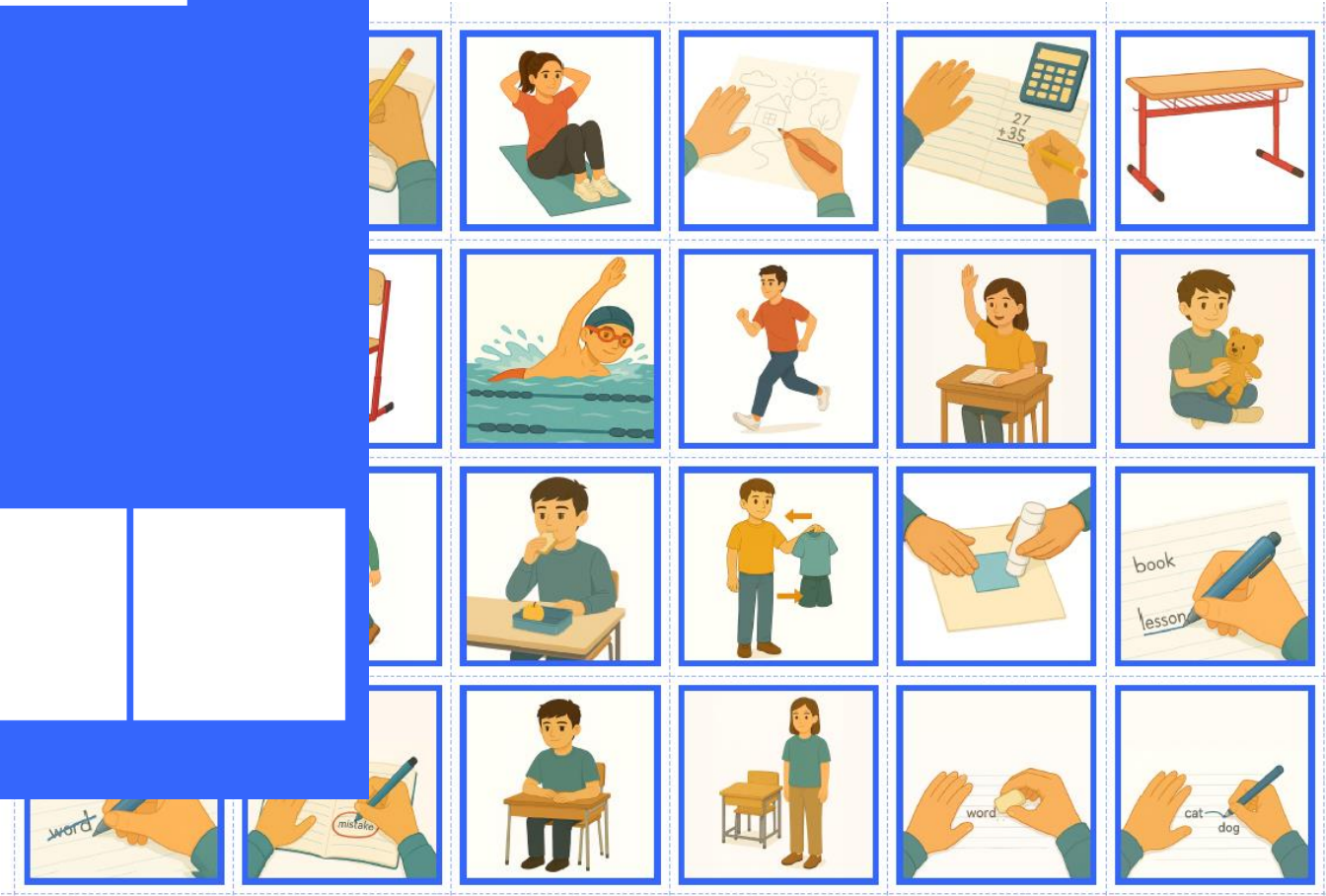
Člověče,
nezlob se!

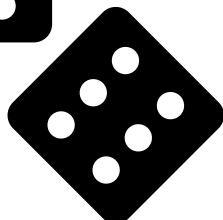
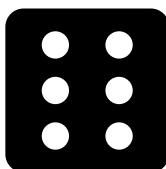
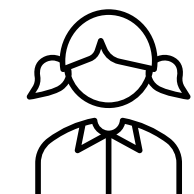
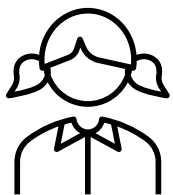


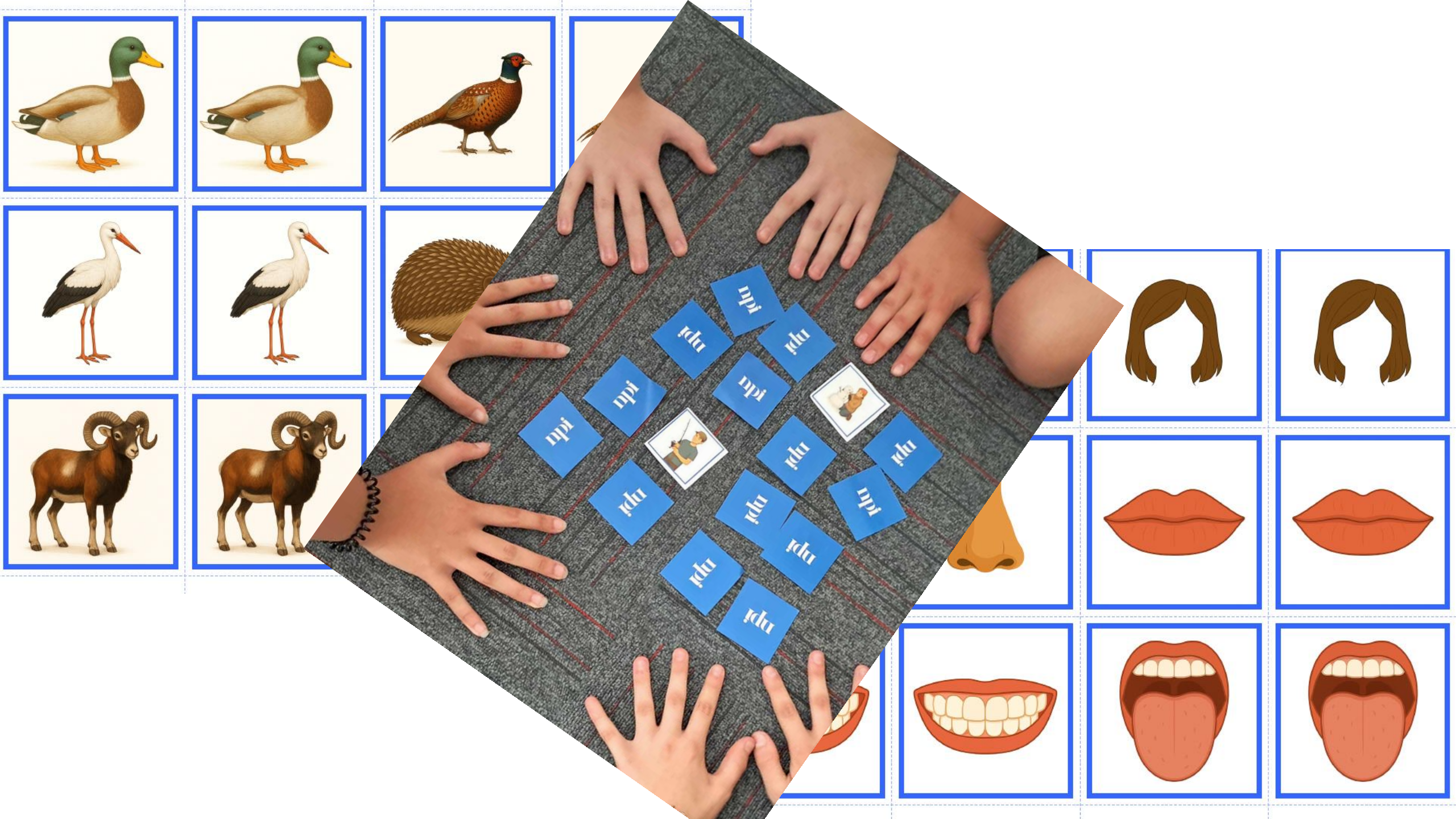
START

cíl

cíl

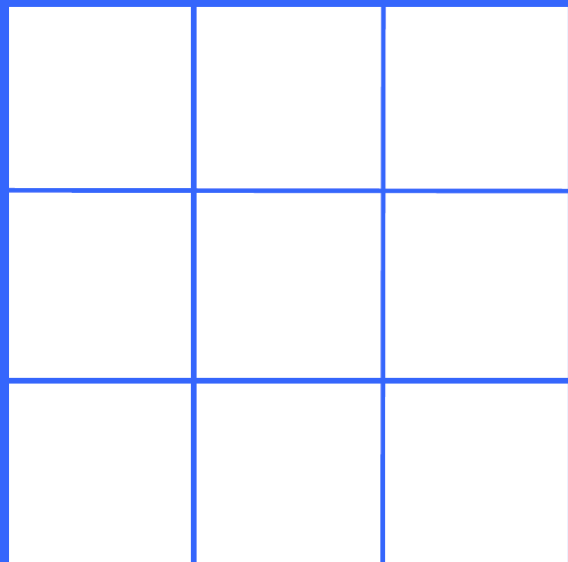






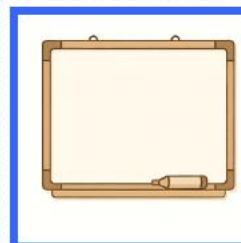
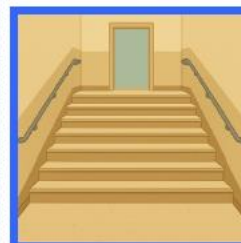
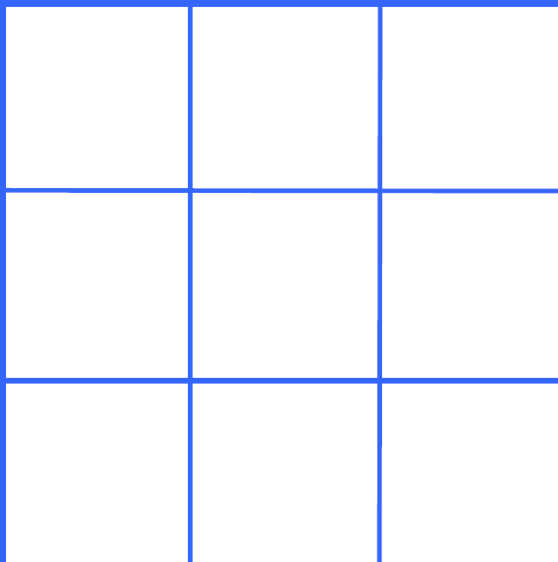
Bingo

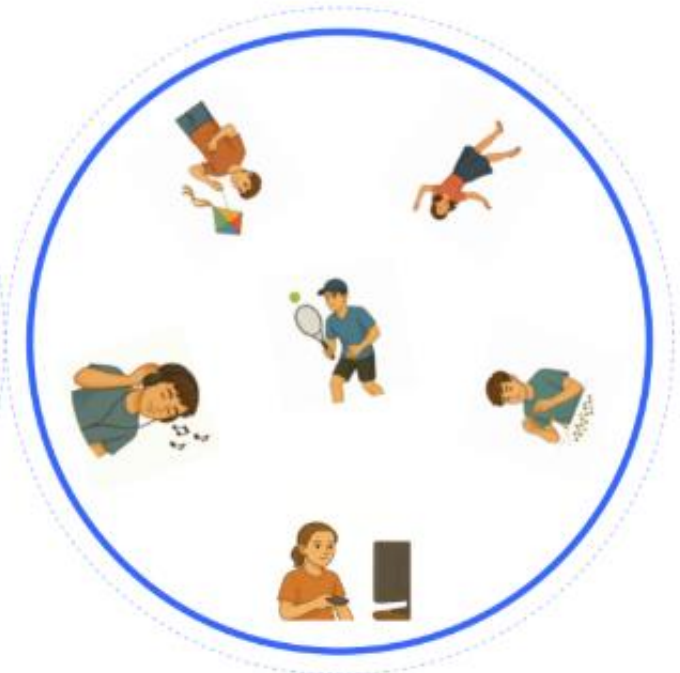
škola a třída

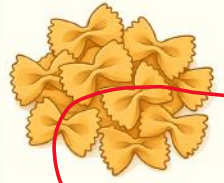


Bingo

škola a třída







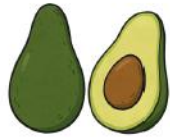
JÁ MÁM



KDO MÁ



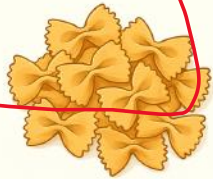
JÁ MÁM



KDO MÁ



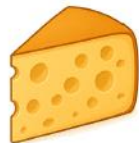
JÁ MÁM



KDO MÁ



JÁ MÁM



KDO MÁ



JÁ MÁM



KDO MÁ



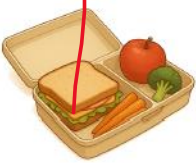
JÁ MÁM



KDO MÁ



JÁ MÁM



KDO MÁ



JÁ MÁM



KDO MÁ



JÁ



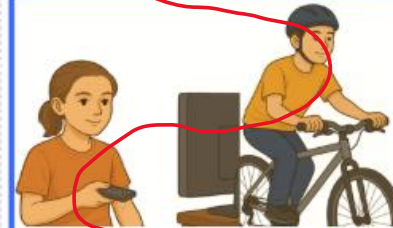
KDO



JÁ



KDO



JÁ

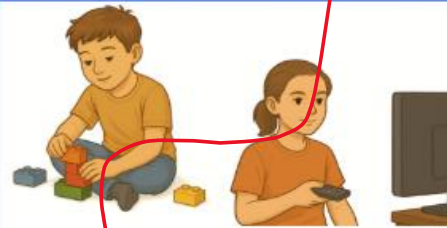
KDO



JÁ



KDO



JÁ

KDO



JÁ



KDO



JÁ



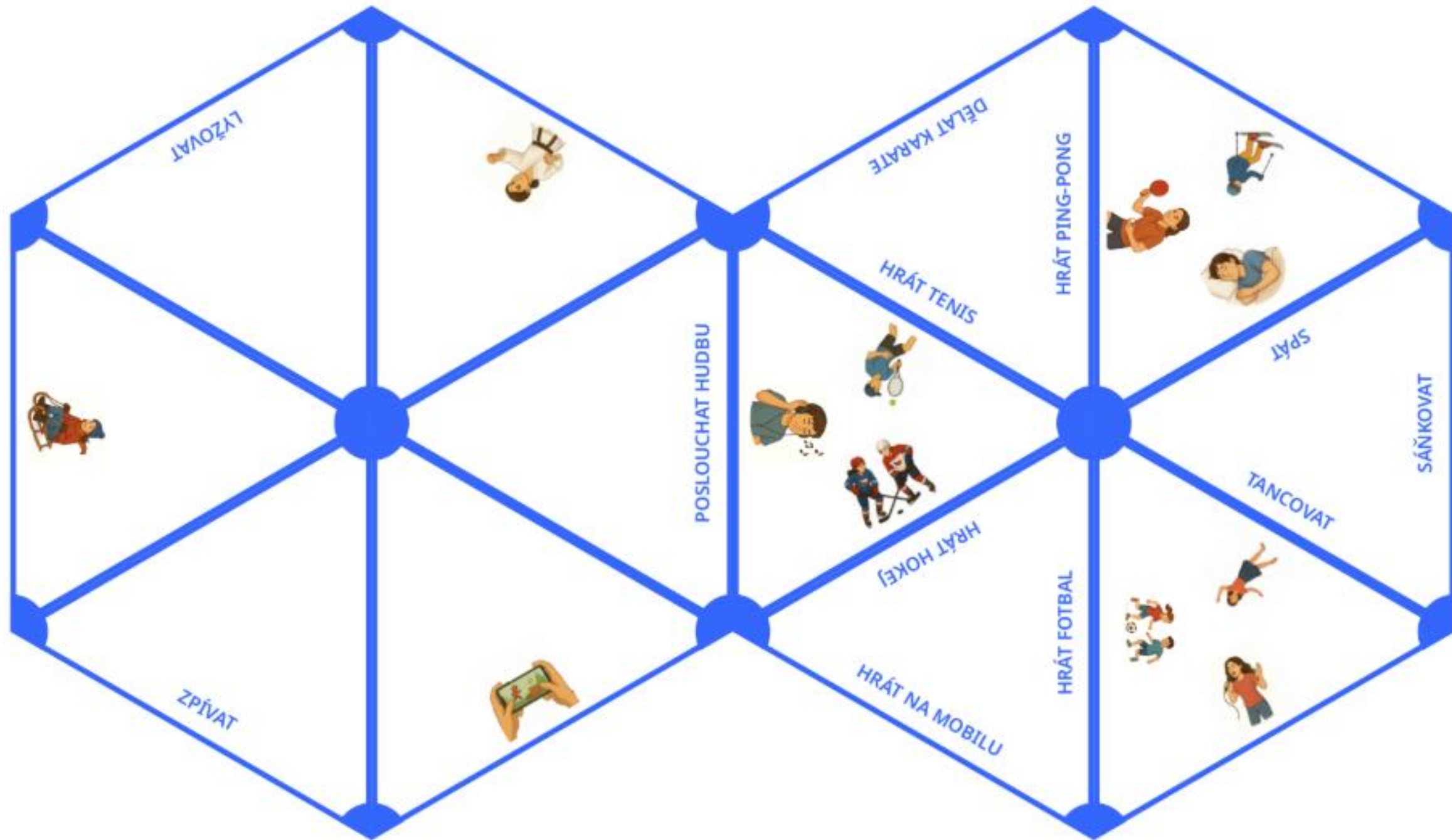
KDO

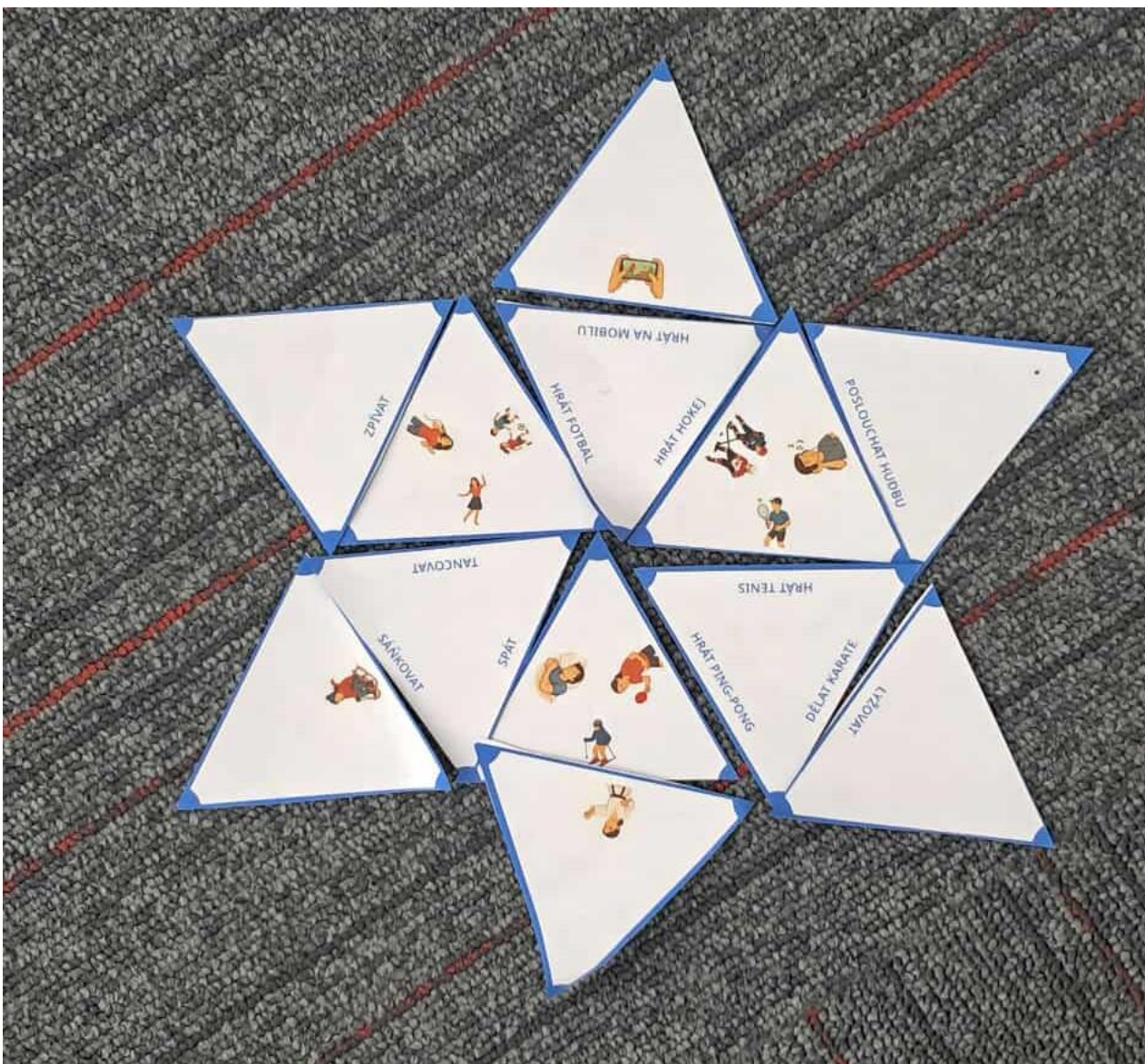


JÁ



KDO





Soutěžní, nesoutěžní – kooperativní

A co vy? Jak to máte postavené?

Pojďme se nyní podívat na hry, které jsou z principu nesoutěžní

- Já mám kdo má
- Trimino

Nyní si zahrajeme jednu hru společně, abyste viděli, jak jdou hry využít kooperativně, ale zároveň trochu méně prvoplánově.

Upraveno pro online a upraveno pro vás

START



1
→



05

1	12	23
2	13	24
3	14	25
4	15	26
5	16	27
6	17	28
7	18	29
8	19	30
9	20	31
10	21	
11	22	



2
→



Podíváme se nyní na dvě další videa

1. Pexeso v klasické variantě a v nesoutěžní variantě
2. Dobble v klasické variantě a nesoutěžní variantě

Pak si povíme, pokud je to nutné, jak hrát klasicky a nezdůrazňovat soutěž



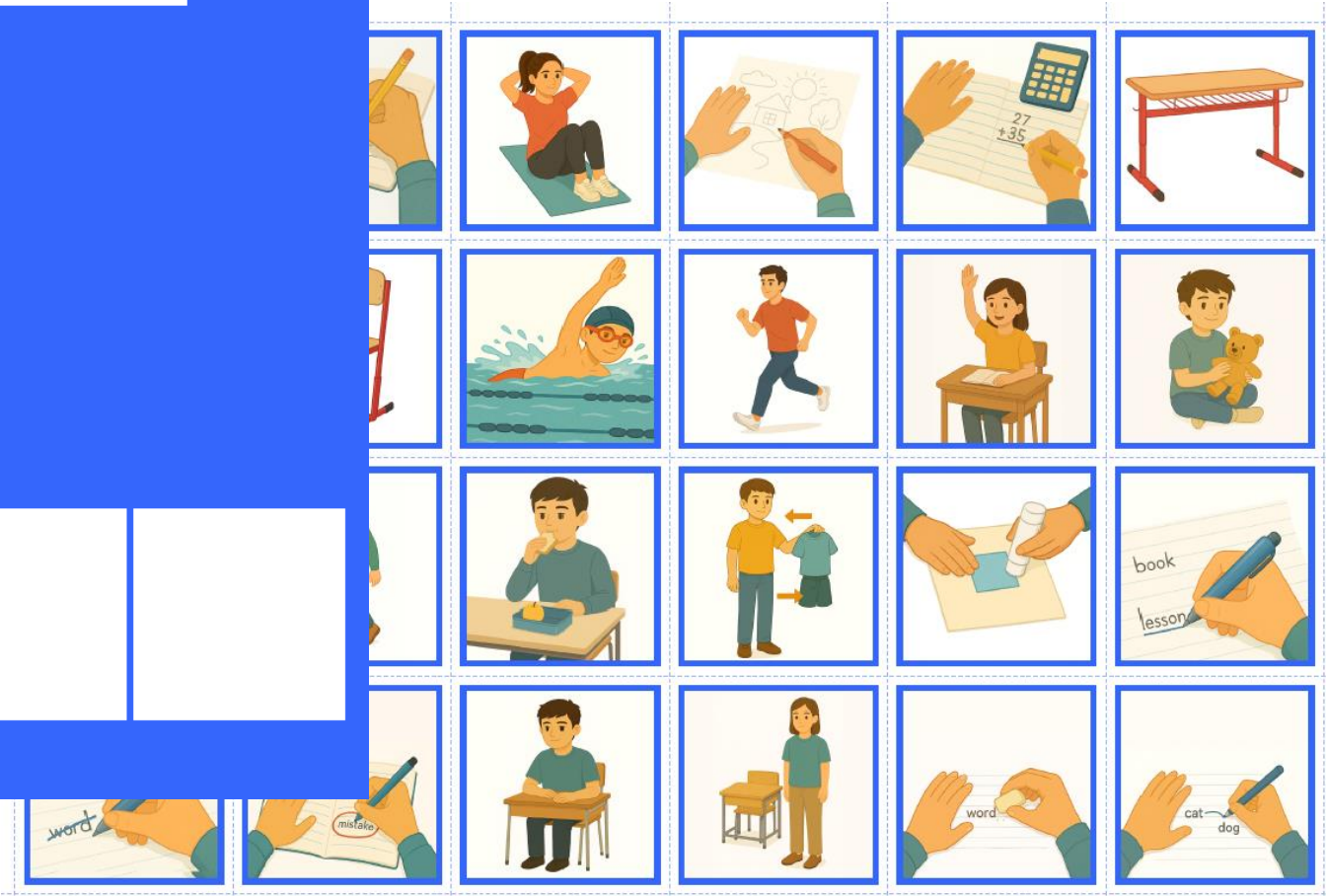
Jak hrajete hry vy?

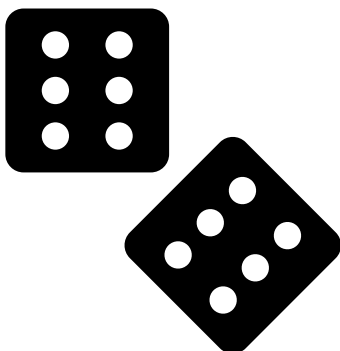
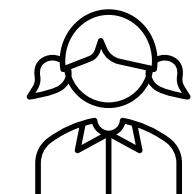
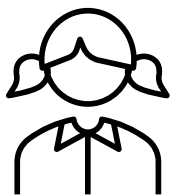
Máte techniky na oslabování soutěživého prvku?

START

cíl

cíl



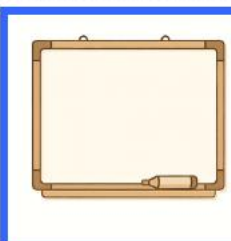
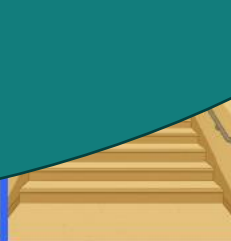
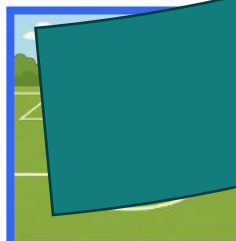
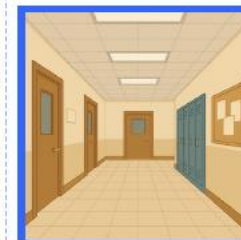
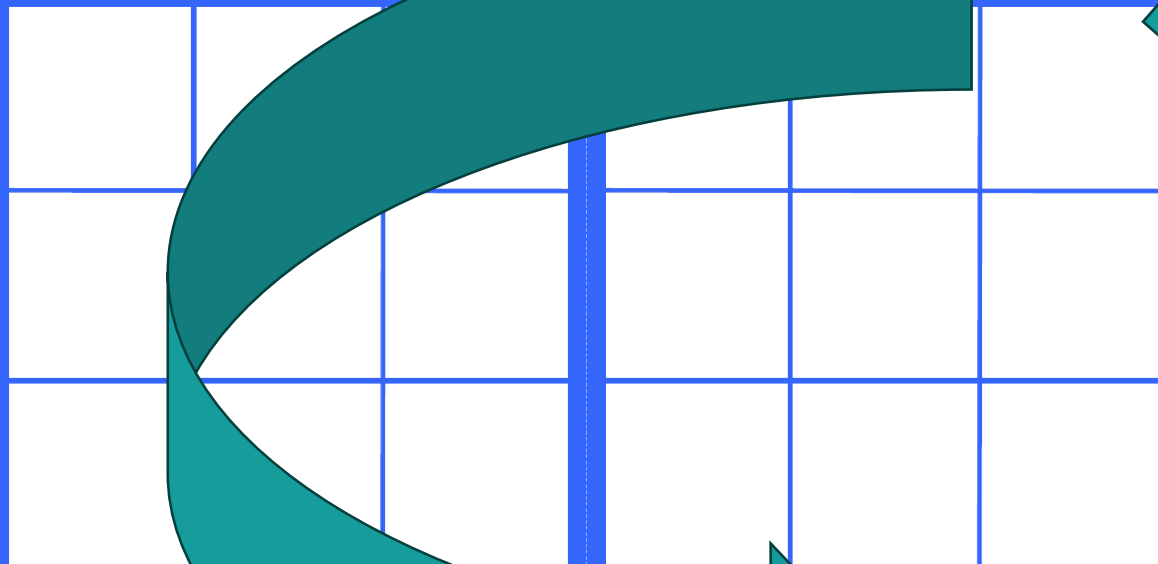


Bingo

škola a třída

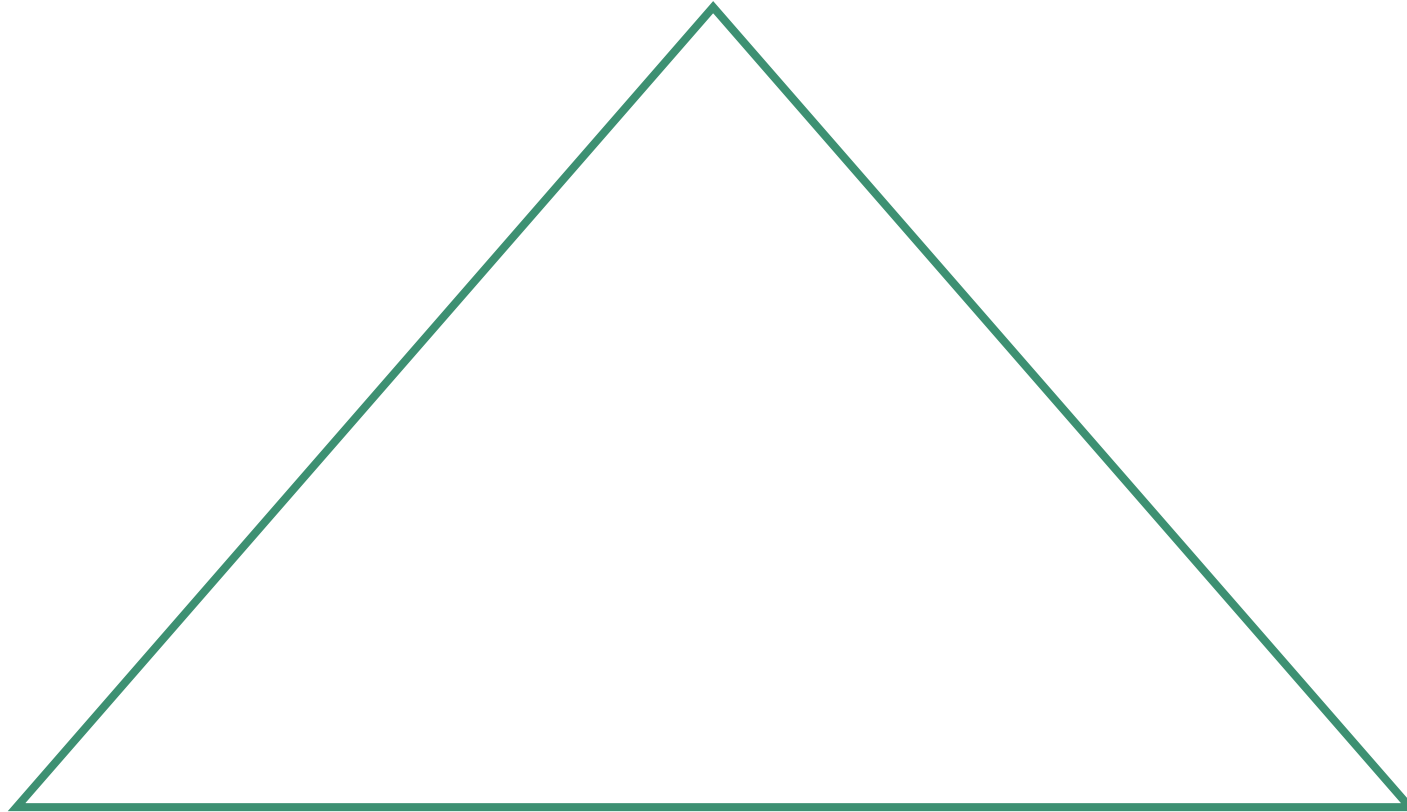
Bingo

škola a třída



Co to vlastně přináší – hrát kooperativní varianty her?

Osvojování jazyka (učení obecně)



SOUTĚŽ / VNĚJŠÍ MOTIVACE

Kooperace, bezpečí, vztahy

Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání

Dokument klade větší důraz na **spolupráci** jako **klíčovou kompetenci** pro sociální interakci a týmovou práci, kterou je potřeba rozvíjet, zatímco soutěživost je vnímána jako doplňkový aspekt her a aktivit, který má být regulován hodnotami fair play.

Celkově je spolupráce v dokumentu vnímána jako širší a zásadnější dovednost, zatímco soutěživost je omezena na specifické situace, kde je důležité dodržovat pravidla a respektovat ostatní.

Výzkumy se shodují, že herní aktivity – ať už založené na spolupráci či soutěžení – **obecně podporují** komunikaci a prožitek žáků ve výuce cizího jazyka. Kooperativní hry vytvářejí prostředí, v němž děti více mluví spolu, pomáhají si a cítí se méně úzkostné, což zlepšuje jejich ochotu zapojit se do konverzace (Chao & Fan, 2020; Urrutia & Vega, 2010). Soutěžní hry zase mohou vyvolat vzrušení a zvýšenou motivaci k výkonu, což pomáhá např. při drilování slovní zásoby nebo gramatiky (Fotovatnia & Namjoo, 2013). Optimální je tedy obě strategie ve výuce vhodně kombinovat.

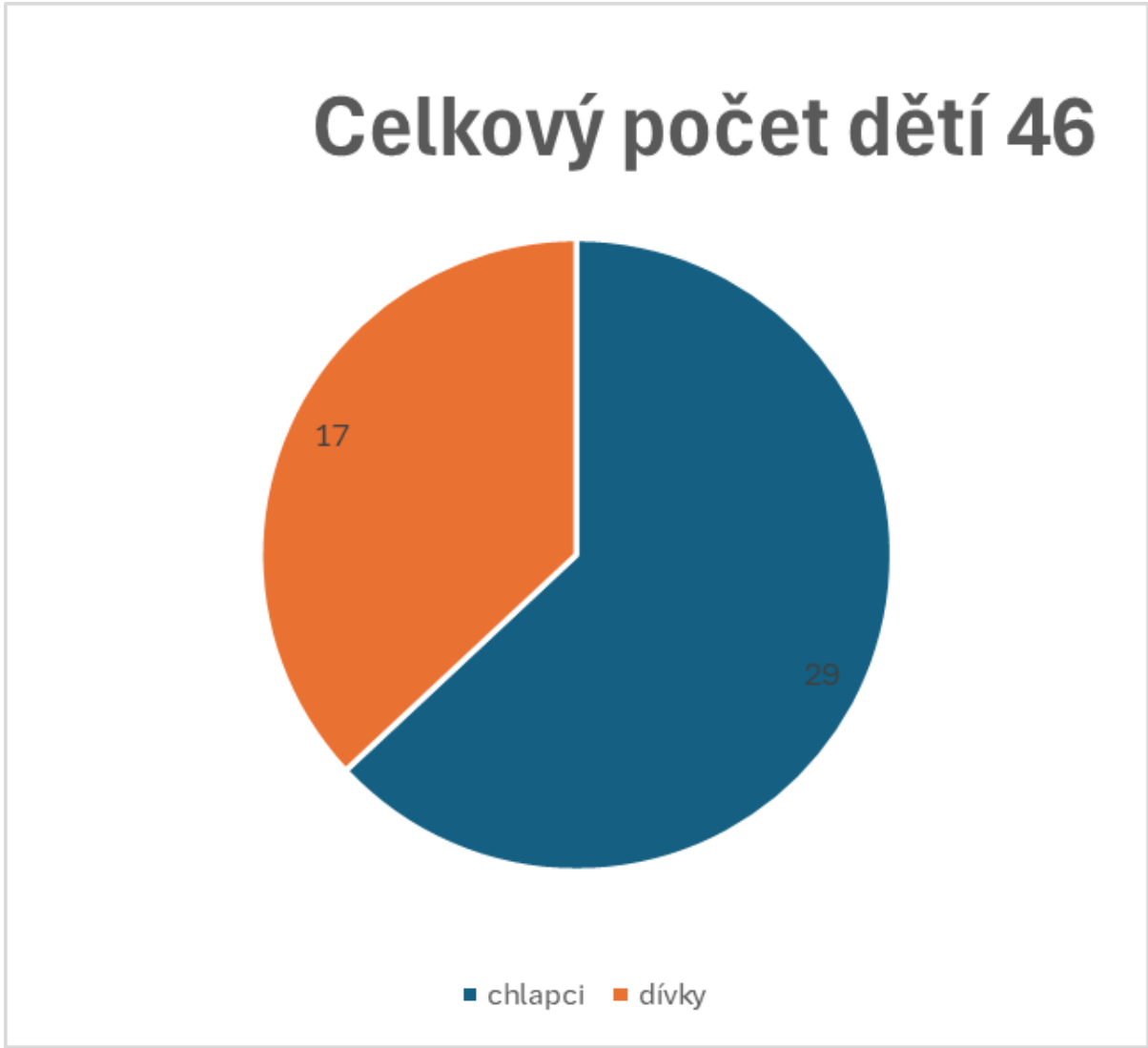
Využití kooperativních i soutěžních her se jeví **bez rozdílu** jako efektivní cesta ke zvýšení aktivity žáků, zlepšení jejich mluvení a interakcí i posílení pozitivních emocí a motivace k učení. Je nutné dbát na fair play.

- Chao, C., & Fan, S. (2020). *The effects of integrating board games into ice-breaking activities in a fifth-grade English class to reduce students' anxieties*. International Journal of Game-Based Learning, 10(1), 15–27.
- Fotovatnia, Z., & Namjoo, M. (2013). *The effects of cooperative versus competitive word games on EFL learners' vocabulary gain, motivation, and class atmosphere*. Mediterranean Journal of Social Sciences, 4(1), 577–585.
- Qiao, S., Luk, H. S., Wong, K. H., & Ng, S. (2024). *How competitive, cooperative, and collaborative gamification impacts student learning and engagement*. Computers & Education, 198, 104754.
- Urrutia, W., & Vega, E. (2010). *Encouraging teenagers to improve speaking skills through games in a Colombian public school*. Profile Issues in Teachers' Professional Development, 12(1), 11–31.

DESIGN MÉHO VÝZKUMU

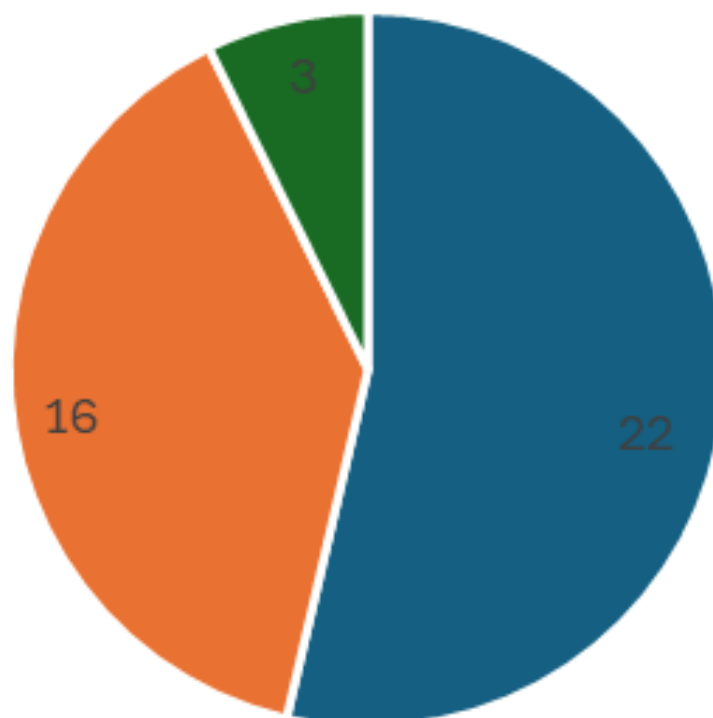
- 1) RQ *obecně* : **VLIV** designu hry (soutěžní vs kooperační model) na **komunikaci v L2**, na **soustředění** a na chování žáků.
- 2) 8 skupin dětí (46 dětí celkem), věk 5–18 let
- 3) Skupiny se znají stejně dlouho
- 4) V jedné hodině hrát soutěžní i kooperační variantu hry – NAHRÁVAT, pozorovat, kódovat, vyvozovat
- 5) Po hodině s dětmi vést řízený rozhovor o tom, jak situaci vnímají:
- Která varianta se vám líbí víc? / Proč? / Kdy jste se více naučili?
- 6) Ani v jednom případě nejsem lektorem kurzu

01-PŘEDŠKOLNÍ / Neslované	7
02-PŘEDŠKOLNÍ / Slované	5
03-MLADŠÍ ŠKOLNÍ / Neslované	5
04-MLADŠÍ ŠKOLNÍ / Slované	6
05-STARŠÍ ŠKOLNÍ / Neslované	8
06-STARŠÍ ŠKOLNÍ / Slované	6
07-TEENS / Neslované	3
08-TEENS / Slované	6



Ukrajina, Makedonie, Mongolsko, Zimbabwe, Somálsko, Sýrie, Angola, Egypt, Indie, Filipíny

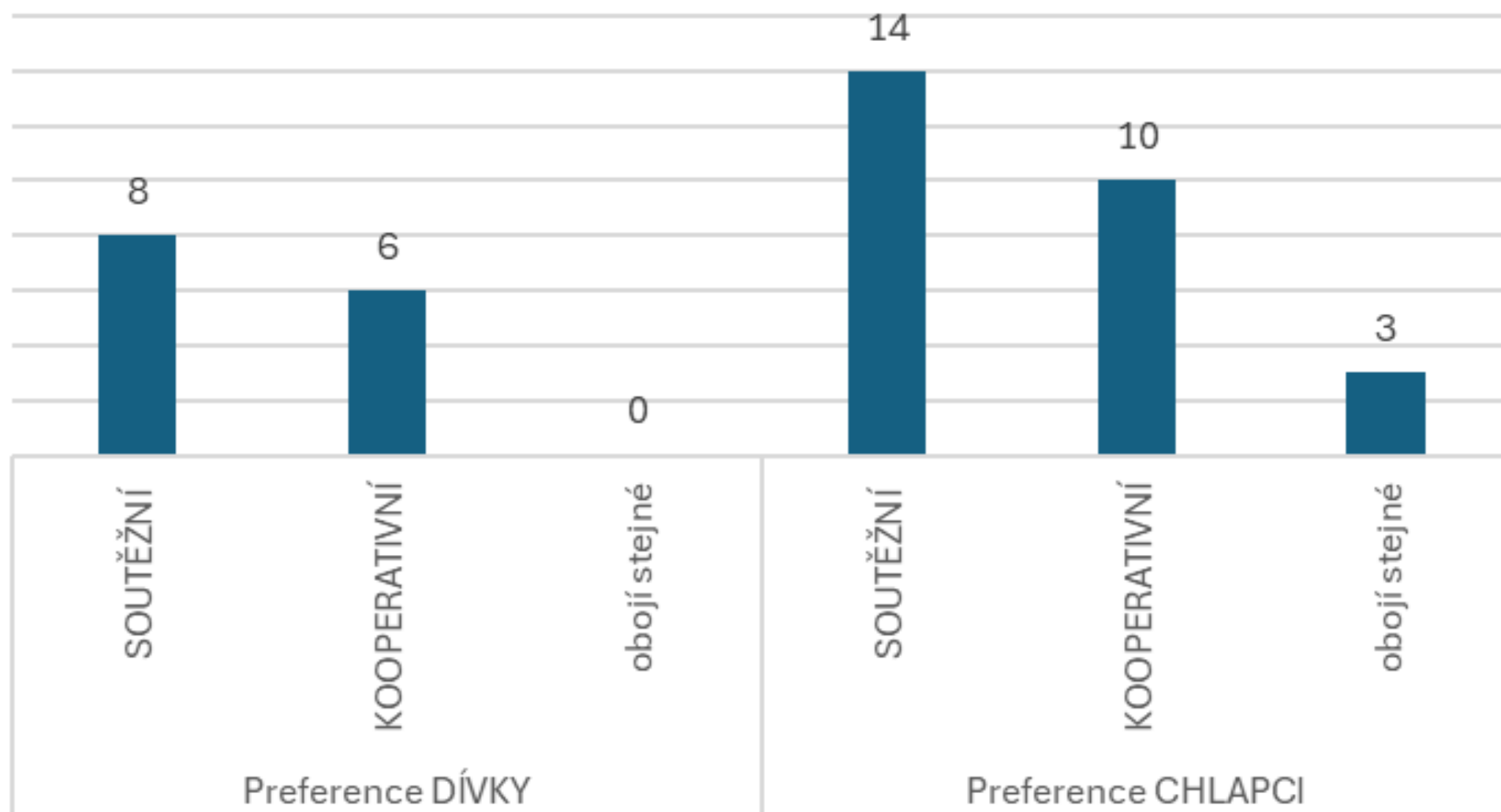
PREFERENCE DĚTÍ V ROZHOVORU



5 dětí se nebylo s to k otázce vyjádřit

■ SOUTĚŽNÍ ■ KOOPERATIVNÍ ■ OBOJÍ STEJNĚ

PREFERENCE PODLE GENDERU



Důvody pro preferování SOUTĚŽNÍ varianty formulované dětmi

- Hraní v týmu je více matoucí.
- Když nikdo neprohraje, není to zábava (řekl ten, kdo prohrál ☺, věk 11).
- **Odpovědi ostatních mě znejišťují (chlapec).**
- Je to méně matoucí.
- Mám rád soutěžení.
- Můžeš věřit sám sobě, můžeš se spolehnout na sebe. Je to efektivnější.
- Můžeš sám sebe lépe prověřit, jestli ses to naučil, nebo ne.

Důvody pro preferování KOOPERATIVNÍ varianty formulované dětmi

- Můžeš se poradit s ostatními, je to týmové a lepší.
- **Když jsi v týmu můžeš se poradit, když jsi sám, jsi nejistý (dívka).**
- Bylo lepší být spolu protože jsme vyhráli.
- Mluvili jsme všechna slova společně, to bylo super.

Celkově převládala (více či méně formulovaná) nálada, že:

Obojí je zábavné a zajímavé

Ideál?

„Chtěli bychom hrát nejprve kooperativní variantu a pak každý sám za sebe.“ Řekli studenti 15+

=>

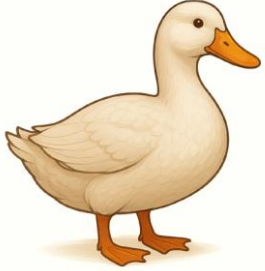
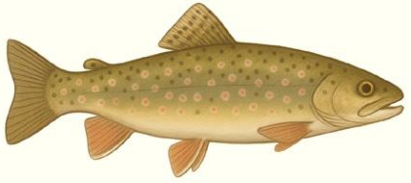
Vůbec neřešili problém rivalry a negativních emocí, ale otázku, jak se co nejvíce naučit.



Pozorování

První závěry jsou následující:

- V **kooperativní** variantě se děti více kotví pohledem ve hře samotné, mají zájem o dění ve hře – soustředí se
- V **kooperativní** variantě dochází k **více promluvám** v cílovém jazyce, ne ale nutně k promluvám správným
- Schopnost kooperace byla samozřejmě lepší ve starších skupinách > více promluv bylo spíše ve starších skupinách.
- Pokud by si žáci kooperativní variantu osvojili, toto první pozorování naznačuje, že promluv v L2 by bylo ve srovnání se soutěžní variantou násobně více.
- Kooperaci nezvládla každá skupina stejně. Důležité je zopakovat, že já jsem nebyl lektorem kurzu.
- Kooperaci je nutné se učit, soutěžit umí všichni.
- Nedošlo k žádným negativním emocím, které by se projevily navenek (očekával jsem opak)





Jsem(kde) a (co dělám)

Jsem....., protože.....

V nemůžu

