

Využití výtvarných prvků a kreativních přístupů ve výuce ruského jazyka na střední škole

Adéla Uhříková

Abstrakt:

Tato práce se zabývá využitím kreativity a výtvarných prvků při výuce ruštiny jako cizího jazyka. Součástí tohoto textu je také nastínění historického vývoje používání kreativních metod ve vzdělávání. Článek také krátce popisuje hlavní výhody a nevýhody jejich využití v praxi. Současně článek navrhuje několik konkrétních kreativních a výtvarných aktivit, které jsou popsány z hlediska jejich přínosu v pedagogické praxi.

Klíčová slova: kreativní aktivity, výuka jazyka, výtvarné prvky

V současné době se mnoho pedagogů a výzkumníků zaměřuje na inovativní metody výuky jazyků, jejichž součástí je i využití výtvarných a kreativních přístupů.

V českém prostředí se tématu kreativních aktivit ve výuce věnují například G. Lojová a K. Vlčková, které ve své publikaci *Styly a strategie učení ve výuce cizích jazyků* zdůrazňují význam různých učebních stylů a strategií, včetně vizuálních a kreativních metod. Další významní autoři jako jsou I. Lokšová a J. Lokša se ve svých pracích zaměřují na motivaci, tvořivost a relaxaci ve školním prostředí. Zapojení kreativních aktivit do vzdělávacího procesu a jejich vliv na motivaci zkoumal také G. Petty ve své publikaci *Moderní vyučování*. Historií využití umění ve výuce se zabývají například S. Lane a J. Uždil.

Historie využívání kreativních aktivit ve výuce sahá hluboko do minulosti a odráží vývoj vzdělávacích přístupů napříč staletími. Již ve starověku se umění stalo nástrojem pro ilustraci a vysvětlování konceptů. Například v antickém Řecku a Římě se dramatizace a jiné umělecké projevy využívaly k výuce rétoriky a filozofie. Během renesance se umění dostalo do centra vzdělávání, kdy se studenti učili prostřednictvím malby, sochařství a literatury.

Kreativní přístupy ve vzdělávání začaly zesilovat díky pedagogickým reformám 19. a 20. století. Již tehdy se začal klást větší důraz na individualitu žáků a rozvoj jejich schopností prostřednictvím aktivního zapojení do procesu učení.

S. Lane uvádí, že v 19. století pedagogové jako Johann Heinrich Pestalozzi a Friedrich Fröbel zdůrazňovali propojení teorie a praxe, čímž výrazně přispěli k rozvoji kreativních výukových metod. Pestalozzi prosazoval holistické vzdělávání, kde se děti učí prostřednictvím praktických činností a umění, což podporuje jejich kreativitu a emocionální rozvoj (Lane, 2022). J. Uždil vysvětluje, že Fröbel kladl důraz na tvořivou činnost a hru jako klíčové metody učení (Uždil, 1978, s. 19).

G. Kaufnerová ve své publikaci uvádí, že ve 20. století reformní pedagog John Dewey prosazoval myšlenku „učení činností“ neboli „learning by doing“. Podle jeho názoru je klíčové získávat zkušenosti aktivním zapojením do praktických činností místo pasivního naslouchání a mechanického pamatování (Kaufnerová, 2017, s. 18).

V 60. letech 20. století se do výuky jazyků začaly zavádět humanistické přístupy, které vedle tradičních metod kladly důraz na kreativitu, dramatizaci a prožitek. Mezi tyto metody podle J. Břicháckové patřila například sugestopedie nebo Total Physical Response (TPR), využívající prvky hry, pohybu, ritualizace, výtvarných aktivit či vizualizace (Břichácková, 2016, s. 25).

V současnosti se kreativní metody ve vzdělávání stále více rozvíjejí, přičemž kladou důraz na aktivní účast studentů, propojení teorie s praxí a využívání multimodálních přístupů, které kombinují různé učební styly a metody. Kreativita je dnes považována za dovednost, kterou je možné rozvíjet, což otevírá nové možnosti jejího využití v jazykovém vzdělávání. Výtvarné a kreativní přístupy, jako dramatizace, práce s uměleckými texty a využití výtvarných prvků k tvorbě vlastního produktu, se stávají stále populárnějšími, neboť pozitivně ovlivňují motivaci a zapojení studentů. Důležité je si uvědomit, že každý psychicky zdravý člověk je tvořivý, každý jen jiné míře. Jak uvádí I. Lokšová a J. Lokša, „Vlohy tvořivých schopností má každý člověk, je potřeba je pouze objevit, trénovat a rozvíjet“ (Lokša a Lokšová, 2003, s. 115).

Využití kreativních a výtvarných aktivit ve výuce jazyků je oceňováno pro jejich pozitivní vliv na motivaci žáků a rozvoj jejich kognitivních a emocionálních schopností. Podle G. Pettyho tvořivost umožňuje studentům rozvíjet kreativní myšlení, schopnost řešení problémů a celkově přispívá k jejich osobní seberealizaci, což má zásadní význam jak ve výuce, tak i v každodenním životě. Jak již bylo zmíněno, kreativní aktivity mají silný vliv na motivaci. Jedním z důvodů je příležitost žáků tvořit a být uznáni za své výtvary (Petty, 2013, s. 316). I. Lokšová dále uvádí, že zábavné a interaktivní úkoly zvyšují zájem o předmět, čímž podporují aktivní zapojení do výuky (Lokšová, 1999, s. 189). Kromě toho podporují divergentní myšlení, což je klíčové pro hledání různých řešení problémů. Takovým způsobem se výuka stává

atraktivnější, což zvyšuje angažovanost žáků. Kreativní úkoly rovněž přispívají k lepším vztahům ve třídě, podporují týmovou spolupráci a přátelskou atmosféru.

Dalším přínosem je rozvoj kompetencí, které jsou klíčové nejen pro školní úspěch, ale i pro budoucí život. Kreativní myšlení pomáhá žákům flexibilně řešit problémy, adaptovat se na nové situace a nacházet inovativní řešení. Tvůrčí aktivity tak nejen zlepšují školní výkon, ale i připravují studenty na profesní výzvy.

I přesto, že kreativní úlohy mají mnoho přínosů, existují i některé výzvy. Nejzásadnějším problémem je časová náročnost těchto aktivit. Příprava a realizace kreativních úkolů může zabrat více času než tradiční metody výuky, což často bývá hlavním důvodem, proč učitelé tvořivé vyučovací metody nevyužívají. Dále se objevuje problém různorodosti schopností a zájmů žáků. Někteří žáci mohou mít přirozený talent pro kreativní a výtvarné činnosti, zatímco jiní se mohou setkat s obtížemi při plnění úkolů, které vyžadují specifické dovednosti. Tento rozdíl může vést k frustraci, což negativně ovlivňuje motivaci. Proto by měl vyučující tyto úkoly diferencovat a přizpůsobit je individuálním potřebám žáků, aby byly dostupné a motivující pro všechny.

Dalším problémem může být nedostatek materiálního a technického vybavení. Kreativní aktivity mohou vyžadovat specifické nástroje, které nejsou vždy dostupné. Některé činnosti lze realizovat s běžnými učebními pomůckami, jako jsou křídly nebo mazací fixy, ale jiné vyžadují materiál, jako jsou pastelky či výtvarné pomůcky, které studenti středních škol do výuky nenosí. V případě multimediálních projektů je nutné mít přístup k počítačům nebo mobilním telefonům, což není vždy možné. Pokud škola nemá potřebné vybavení, je nutné počítat s tím, že mají studenti k dispozici vlastní zařízení. Aktivity je proto třeba vždy vybírat podle možností školy a přizpůsobovat dostupným zdrojům.

Další výzvou může být změna výukového přístupu, který může některé žáky demotivovat. Tradiční metody výuky, často založené na pasivním přijímání informací, jsou pro některé žáky známé a pohodlné. Obavy z nových metod mohou vést k frustraci a nižšímu zapojení do výuky. Tuto výzvu lze překonat postupným zaváděním kreativních aktivit a pravidelnou podporou studentů. Účinnost netradičních úkolů závisí na konkrétní třídě a stylu výuky, na který jsou žáci zvyklí.

Přestože kreativní metody mohou čelit výzvám, jejich přínosy výrazně převyšují nad nedostatky. Celkově lze konstatovat, že kreativní a výtvarné aktivity mají ve výuce jazyka mnoho přínosů, ale je nutné pečlivě zvážit jejich implementaci a přizpůsobit je potřebám žáků.

Právě části tvorby a implementace výtvarných či kreativních aktivit ve výuce ruštiny se budeme věnovat podrobněji. Tyto aktivity lze využít v různých fázích vyučovací hodiny, přičemž obzvláště dobře poslouží jako energizery či motivační úkoly mezi úlohami konvergentního charakteru. Podle Lokšové by tvořivé úlohy měly tvořit 15–30 % výuky, přičemž ve výchovných předmětech by jejich podíl měl být ještě vyšší (Lokšová, 1999, s. 128). Celkem jmenuji čtyři konkrétní aktivity:

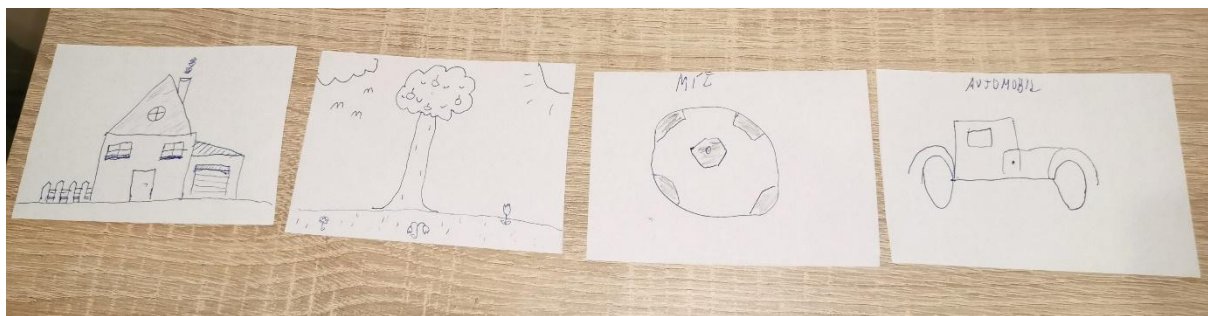
- **История в картинках**

Popis aktivity: Studenti nejprve ve dvojicích kreslí čtyři obrázky, které mohou zobrazovat cokoli (předměty, osoby, zvířata), aniž by věděli, co je čeká dále. Následně na základě těchto obrázků vytvářejí příběh, který pak společně ústně prezentují před třídou. Jednotlivé části úkolu jsou časově omezené, na kreslení mají studenti tři minuty a na přípravu příběhu taktéž tři minuty.

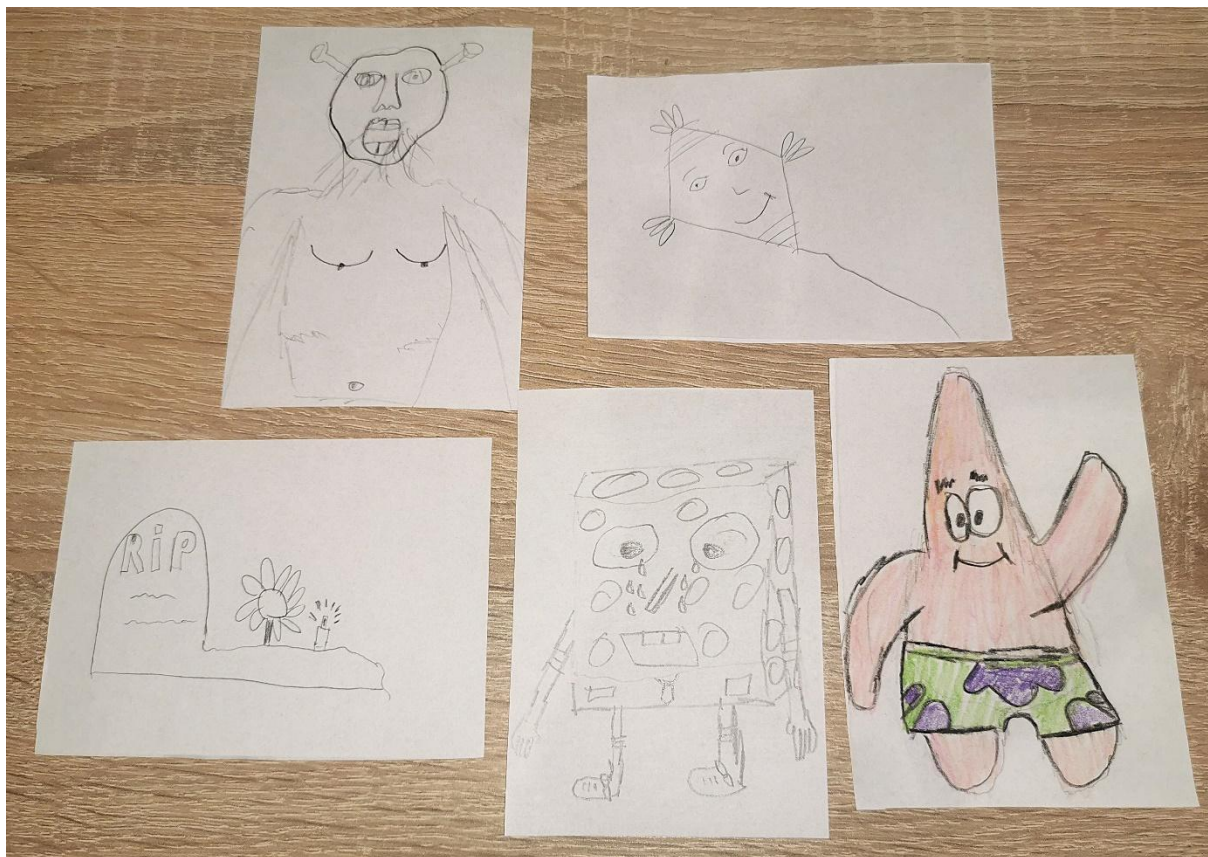
Lingvisticko-didaktický přínos: Aktivita přispívá k rozšiřování slovní zásoby, tréninku v oblasti větné stavby a zlepšování ústního projevu. Podporuje kreativitu a propojuje jazykové a výtvarné schopnosti. Díky zapojení dvojic a prezentaci posiluje spolupráci, sebedůvěru a motivaci.

Silné stránky: Tato aktivita spojuje kreativní práci s jazykovým vyjadřováním a prezentací. Aktivita motivuje studenty prostřednictvím kreativity a momentu překvapení. Použití slovníků a konzultace s vyučujícím poskytuje potřebnou podporu při hledání nových slov. Studenti rozvíjejí schopnost spolupráce a každý může do svého příběhu vložit „kousek sebe“. Aktivita je zaměřena na rozvoj dovedností v mluveném projevu, slovní zásoby a spolupráce. Úloha v rámci mé praxe zaujala i ty, co se obvykle do výuky příliš nezapojují, jedna dvojice dokonce chtěla nakreslit o obrázek víc pod podmínkou, že jej zapojí do příběhu.

Výzvy a možnosti zlepšení: Kreslení a příprava příběhu mohou být časově náročné, což jsem vyřešila zavedením časového limitu. Kreslení může být pro některé studenty problematické, proto lze nabídnout možnost výběru připravených obrázků. Problémem může být také zaměstnání ostatních žáků v době prezentace konkrétní dvojice. Aktivitu můžeme rozšířit o zápis klíčových či nových slov posluchači.



Obrázek 1: История в картинках



Obrázek 2: История в картинках

- **Угадайте мой рисунок**

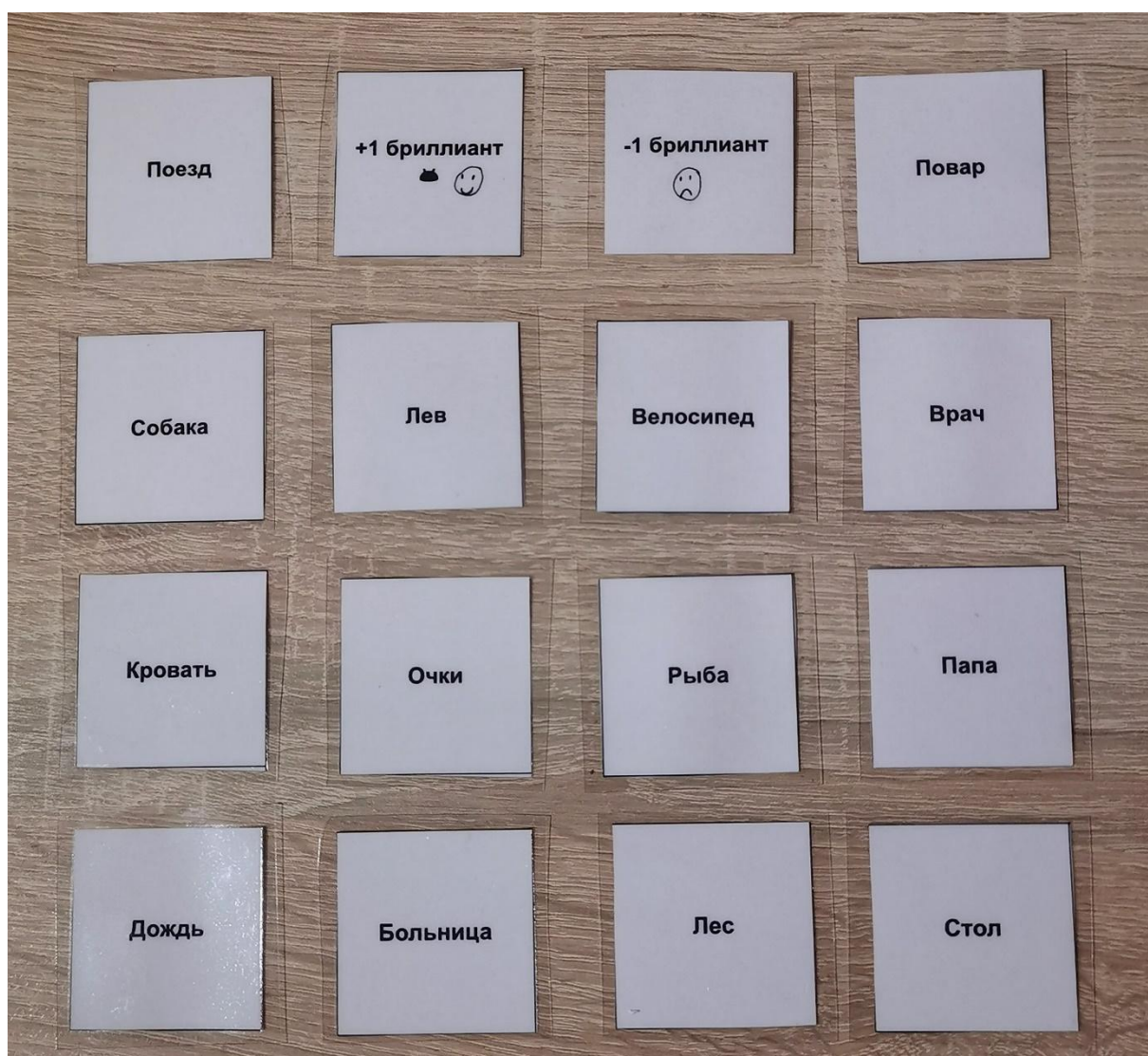
Popis aktivity: Aktivita může sloužit k opakování slovní zásoby formou týmové hry. Studenti rozdělení do dvou skupin střídavě kreslí zadané pojmy z náhodně vybraných kartiček na tabuli, zatímco jejich týmy hádají. Za správnou odpověď získají plastový brilant. Hra zahrnuje 13 slov, mix jednoduchých i náročnějších, a speciální bonusové kartičky s plusovým nebo mínusovým brilantem přidávají prvek náhody.

Lingvisticko-didaktický přínos: Hra rozvíjí receptivní i produktivní dovednosti, podporuje týmovou spolupráci a vyžaduje rychlé reakce v cizím jazyce. Transformace slovíček do obrázků

a samotný zážitek ze hry podporují lepší zapamatování, protože informace spojené s emocemi se do paměti ukládají efektivněji. Kombinace různé obtížnosti slov umožňuje zapojení studentů různých úrovní a poskytuje učiteli přehled o jejich jazykových znalostech.

Silné stránky: Hra motivuje studenty svou zábavností a soutěživostí. Kombinace kreslení, pohybu a hádání udržuje dynamiku a zapojení všech. Plastové brilianty jsou hmatatelnou odměnou a podporují prvek gamifikace. Časovač zajišťuje strukturu a rychlost aktivity, což zvyšuje její energičnost a efektivitu.

Výzvy a možnosti zlepšení: Někdy bylo těžké určit, kdo odpověděl první, což lze v budoucnu řešit technologiemi, jako jsou tlačítka, po jejichž zmáčknutí může skupina teprve říct svou odpověď. Reflexe po hře by mohla pomoci upevnit slovní zásobu.



Obrázek 3: Угадайте мой рисунок

- **Мой (анти)герой**

Popis aktivity: Studenti vytvoří svého (anti)hrdinu kresbou na mazací tabulku a popíší jeho jméno, silné a slabé stránky a misi. Inspiraci mohou čerpat z vlastních představ nebo oblíbených filmových postav. Poté hrdiny prezentují ostatním.

Lingvisticko-didaktický přínos: Aktivita podporuje osvojování slov a frází spojených s popisem osobnosti člověka. Rozvíjí taktéž strukturované vyjadřování a mluvený projev pomocí využití předem připravených vět a jejich aplikace v praxi. Aktivita podporuje kreativitu, osobní zapojení a rozvoj jazykových i kognitivních dovedností.

Silné stránky: Aktivita poskytuje prostor pro vyjádření vlastních zájmů a postojů. Kreativní přístup i osobní zapojení zvyšují motivaci a zájem studentů. Tvorba hrdiny zapojuje studentovu fantazii a často odráží osobní hodnoty, což přispívá k hlubšímu prožití aktivity. V rámci pedagogické praxe zaujala všechny studenty, včetně těch obvykle méně aktivních.

Výzvy a možnosti zlepšení: Bylo náročné udržet pozornost třídy během prezentací. Zájem by mohlo zvýšit například hlasování o „nejlepšího hrdinu“. Kreslení hrdinů může být také časově náročné. Zdůraznění jednoduchosti kresby pomohlo studentům s menším výtvarným nadáním. Učitel by měl mít k dispozici mazací tabulky. Pokud je nemá, mohou studenti kreslit přímo na tabuli, což je také možné, ale přichází se tím o moment překvapení.



Obrázek 4: Мой (анти)герой

- **Рисуем и глаголим**

Popis aktivity: Aktivita se zaměřuje na procvičování slovní zásoby sloves, jejich vizualizaci, rozpoznání a časování. Každý student nakreslí dva obrázky, které znázorňují slovesa nebo s nimi spojené předměty, z druhé strany napíšou daná slovesa v ruštině. Všechny obrázky jsou následně umístěny na lavici nápisy dolů a studenti si je postupně vybírají. Hádané sloveso řeknou v ruském infinitivu a následně jej vyčasují ve všech osobách. Studenti si nesmějí vybrat obrázek, který sami kreslili.

Lingvisticko-didaktický přínos: Aktivita podporuje propojení lexikálních a gramatických znalostí. Studenti procvičují časování sloves a upevňují znalost slovní zásoby.

Silné stránky: Proces zahrnuje kreativní tvorbu i aplikaci gramatických pravidel v praxi. Aktivita podporuje interakci mezi studenty, kteří radí v případě, že jedinec nezná sloveso nebo tvary jeho časování. Vizualizace sloves pomáhá při zapamatování a nezvyklý způsob práce udržuje motivaci. Jednoduchá příprava a možnost zapojení různě pokročilých studentů činí tuto aktivitu univerzální a zábavnou. Studenti jsou do aktivity rovnoměrně zapojeni a mají určitou míru autonomie.

Výzvy a možnosti zlepšení: Někteří studenti mohou potřebovat více času na kreslení, což zpomaluje průběh. Pro hlubší využití obrázků by bylo možné zařadit další kolo aktivity. Studenti by předali své obrázky spolužákům po své pravici, kteří by museli nová slovesa správně použít ve větách. Tím by si studenti procvičili nejen slovní zásobu, ale i schopnost aplikovat slovesa v kontextu.



Obrázek 5: Рисуем и глаголим

Pro delší aktivity a projekty je možné využít například aplikaci *Объясняшки*, která umožňuje vytváření ručně kreslených videí. Tato aplikace představuje efektivní nástroj pro studenty preferující digitální formy tvorby místo tradičních papírových projektů. Umožňuje vizuálně zpracovat téma a zároveň doplnit video o nahrávku vlastního slovního komentáře. Tato metoda navíc poskytuje studentům příležitost rozvíjet nejen kreativitu, ale i digitální kompetence. Aplikaci lze využít například pro prezentaci projektů, čímž se podpoří rozmanitost výstupů.

Bibliografie:

BŘICHÁČKOVÁ, J. *Využití metody TPR (Total Physical Response) ve výuce angličtiny na základní škole*. České Budějovice, 2016. Diplomová práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích.

KAUFNEROVÁ, G. *Rozvoj manuálních dovedností pomocí výukových projektů*. Plzeň, 2017. Diplomová práce. Západočeská Univerzita v Plzni.

LANE, S. *Contribution of Pestalozzi to Education*. In: *Eduedify* [online]. 2022 [cit. 2025-01-16]. Dostupné z: <https://eduedify.com/contribution-of-pestalozzi-to-education/>

J. LOKŠA, LOKŠOVÁ, I. *Tvořivé vyučování*. Praha: Grada, 2003. ISBN 80-247-0374-2.

PETTY, G. *Moderní vyučování*. 6. vyd. Praha: Portál, 2013. ISBN 978-80-262-0367-4.

UŽDIL, Jaromír. *Výtvarný projev a výchova*. 2. dopl. vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1978.