UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

Pedagogická fakulta

Katedra primární pedagogiky

Diplomová práce

Marie Ryzová

Aktivizační výukové metody na 1. stupni ZŠ

Olomouc 2023 Vedoucí práce: PhDr. Dominika Provázková Stolinská, Ph. D.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem závěrečnou písemnou práci zpracovala samostatně a použila jen uvedených pramenů, literatury a elektronických zdrojů.

V Olomouci dne 17.4.2023 Marie Ryzová …….

Poděkování

Děkuji vedoucí práce PhDr. Dominice Provázkové Stolinské, Ph. D. za odborné vedení závěrečné písemné práce, poskytování rad a materiálních podkladů k práci. Děkuji také učitelům a ředitelce základní školy, u nichž jsem prováděla aplikační část diplomové práce.

Obsah

Úvod ... 1

I. TEORETICKÁ ČÁST ... 2

1. Výukové metody a jejich klasifikace ... 3

1.1 Metody a formy výuky ... 3

1.2 Klasifikace výukových metod ... 3

1.3 Klasické výukové metody ... 5

1.4 Aktivizační výukové metody ... 6

1.5 Komplexní výukové metody ... 7

1.6 Kritérium výběru výukové metody ... 8

2. Aktivizační výukové metody ... 8

2.1 Klasifikace aktivizačních výukových metod ... 9

2.2 Diskusní metody ... 12

2.3 Heuristické metody, řešení problémů ... 14

2.4 Situační metody ... 16

2.5 Didaktické hry ... 16

Využití digitálních technologií ... 17

Únikové hry ... 19

2.6 Kooperativní učení ... 19

2.7 Inscenační metody ... 20

2.8 Content and Language Integrated Learning - CLIL ... 21

Vymezení pojmu ... 21

Vývoj CLIL metody ... 22

Základní rysy metodiky ... 23

Metodologie CLIL ... 23

Cíle a zásady CLIL ... 24

CLIL a jiné programy a přístupy ... 25

Výhody a zásady 25
3. Kompetence učitele 26
II. APLIKAČNÍ ČÁST 29
4. Aplikační část 30
4.1 Design aplikační části diplomové práce 30
Cíle aplikační části 30
Kritéria k dosažení stanovených cílů 30
Metody zpracování aplikační části 31
Ověření aplikační části 31
4.2 Realizace aplikační části diplomové práce v pedagogické praxi 31
Průvodce metodickým materiálem 31
1. Třída 32
2. Třída 40
Revize 46
3. Třída 46
4. Třída 53
5. Třída 59
Revize 65
4.3 Vyhodnocení aplikační části diplomové práce 66
Závěr 67
Seznam použité literatury 69
Seznam příloh 72
III. PŘÍLOHY .....
ANOTACE .....

Úvod

Současná společnost a pracovní život vyžadují dovednosti, díky kterým je člověk schopen vyjednávat, spolupracovat a učit se sám. Tyto dovednosti se rozvíjejí v průběhu života každého z nás, počínaje dětstvím. Technologické novinky a automatizace, která zajistí vznik nových pracovních pozic, ale také zánik stávajících, jen stále více zdůrazňují nastávající změnu, na kterou musí být připraveny budoucí generace. Je důležité, aby se tato připravenost budovala i ve škole. Dopřejme žákům zažít pocit úspěchu, dejme jim čas potřebný k samostatnému řešení a nechme je vzlétnout. Máme totiž jedinečnou možnost jim dát křídla, a korigovat jejich rozlet tím, jaké metody výuky zvolíme.

Toto téma diplomové práce jsem si zvolila především kvůli vlastní iniciativě poznat aktivizační výukové metody, více je prozkoumat a také si je vyzkoušet v praxi. Proto se v této práci zaměříme na způsob efektivního využití aktivizačních výukových metod ve výuce. Učitel, který dobře promýšlí a zná výukové metody má velký potenciál k tomu, aby u žáků vzbudil jejich vlastní osobní touhu po poznání.

Teoretickou část tvoří tři stěžejní kapitoly. Nejprve si analyzujeme výukovou metodu jako stěžejní pojem této práce a uvedeme si několik klasifikací výukových metod. Následně se zaměříme na aktivizační výukové metody a těm se budeme věnovat podrobněji. Větší pozornost je pak věnovaná metodě Content and Language Integrated Learning, známá zejména pod zkratkou CLIL (tuhle zkratku využíváme pak v celé diplomové práci), jakožto aktivizační metodě. Poslední kapitola je pak věnována kompetencím učitele.

Aplikační část se pak skládá z realizovaného a ověřeného metodického materiálu, který obsahuje metodu CLIL a ostatní aktivizační výukové metody. Jedním z cílů bylo vytvoření takového metodického materiálu s využitím aktivizačních metod, který bude funkční a variabilní. Dále pak skrze metodický materiál došlo k ověření toho, zda je metoda CLIL využitelná i ve třídách, kde se ještě anglicky neučí (1. a 2. třída). Aplikační část tedy obsahuje ověřený metodický materiál, který byl realizovaný na prvním stupni základní školy. Metodický materiál byl v některých třídách realizován i dvakrát, aby se potvrdila jeho funkčnost. Pomocí realizace tohoto metodického materiálu lze konstatovat, že je metoda CLIL funkční i ve třídách bez výuky druhého jazyka.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1. Výukové metody a jejich klasifikace

V této kapitole je vymezena klasifikace výukových metod. Nalezneme zde shrnutí nejpoužívanějších definic a klasifikací. Jednotlivé oblasti si krátce představíme.

1.1 Metody a formy výuky

Metody výuky si vymezíme blíže v celé první kapitole. Je však dobré si vymezit také pojem forma výuky, neboli organizační forma výuky. Systémem vyučovacích činností a učebních aktivit jsou metody výuky, jež mají vést k dosažení výchovně vzdělávacího cíle. Formy výuky oproti tomu představují způsoby, jakými je učivo předáváno žákům (Žák, 2012, s. 5). Rozdělení metod výuky si budeme blíže klasifikovat níže. Formy výuky můžeme rozdělit dle 3 hledisek podle J. Maňáka a V. Švece (2008) a to dle vztahu k osobnosti žáka – individuální, hromadná a skupinová výuka, dále pak dle charakteru výukového prostředí – ve třídách, dílnách, v terénu, a v neposlední řadě dle délky jejího trvání – seminář, přednáška, vyučovací hodina, cvičení apod.

Další formou dle V. Žáka (2012, s. 22) je také samostatná práce žáků a individualizovaná výuka. Její základní charakteristiku můžeme klasifikovat následovně. Samostatná práce žáků je učební aktivita, při níž žáci získávají poznatky vlastním úsilím, relativně nezávisle na cizí pomoci a vnějším vedení. Jejím určujícím znakem je postupné přebírání odpovědnosti za výsledky učebního procesu žákem samým. Samostatnou práci lze využívat při práci s textem, u zobecnění dřívějších žákových zkušeností, při používání vědomostí v praxi aj., ale také při ověření dovedností a znalostí v písemných pracích. Žáci mohou pracovat samostatně i v situaci, kdy jsou rozděleni do skupin. Co se týká individualizované (ne nutně „individuální“) výuky, tak ta vychází zejména z individuálních potřeb žáka, tím pádem se diferencují cíle i používané postupy. Individualizovaná výuka a její soustavy vznikaly v rámci reformní pedagogiky. V současnosti existují zejména v tzv. alternativních školách (např. waldorfské, montessoriovské, daltonské, freinetovské a jenské). Příkladem individualizované výuky může být to, že učitel nechá žákům dostatek času ke zpracování textu (individuálně v rámci určitého rozmezí), čímž chce poukázat na to, že žáci mají různou úroveň znalostí (Žák, 2012, s. 22).

1.2 Klasifikace výukových metod

Pojem metoda se popisuje jako zásadní způsob, proces nebo i cesta k určenému cíli. Odvozena je z řeckého „meta - cíl; hodos - cesta“, a doslovně ji tedy můžeme chápat jako „cestu k cíli“ (Skalková, 2007, s. 166). Výukovou metodu pak není tak snadné definovat. Neexistuje jednotná definice, a každý autor definuje pojem trochu jinými slovy. Můžeme je chápat jako

„*způsoby záměrného uspořádání činností učitele a žáků, které směřují ke stanoveným cílům*“ (Skalková, 2007, s. 181). J. Maňák a V. Švec definují výukovou metodu takto: „*Výuková metoda vyznačuje cestu, po níž se ve škole ubírá žák, ostatní činitelé mu tuto cestu usnadňují*.“ (Maňák, Švec, 2003, s. 22). R. Čapek pak výukové metody vysvětluje na metafoře. Přirovnává totiž učitele k pilotovi. Aby mohl pilot létat, musí si udělat řidičský průkaz na každý typ letounu zvlášť. Učitel to má jednodušší v tom, že pokud se správně naučí výukové metody, může je využívat v jakémkoliv předmětu, a dokonce i v jakékoliv třídě. (Čapek, 2015, s. 77). V obecné rovině je pak možné chápat metodu jako rozhodující prostředek k dosahování vytyčených cílů v jakékoliv uvědomělé činnosti (Vališová, Kasíková, 2007, s. 189). Výuková metoda je velmi významná, protože jakékoliv záměry ve výuce můžeme uskutečnit pouze jejím prostřednictvím. Díky ní také dochází ke komunikaci mezi žákem a učitelem. Je také potřeba si uvědomit rozdíl mezí vyučováním – to je činnost učitele a učením – tedy činností žáka, a neplést si je s pojmem výuky, kde dochází ke spojení a prolínání činnosti učitele i žáka (Maňák, 1997, s. 5). Dle J. Maňáka a V. Švece výuková metoda nepůsobí izolovaně. Je totiž součástí velkého komplexu různých činitelů, které průběh výuky ovlivňují a podmiňují (Maňák, Švec, 2003, s. 30).

V pedagogice existuje mnoho nejrůznějších klasifikací, nejčastěji je však uváděna klasifikace výukových metod J. Maňáka (2001), který je člení z hlediska níže uvedených aspektů. Jako první klasifikuje výukové metody z hlediska didaktického na metody slovní, názorně demonstrační a metody praktické. Jako druhý uvádí aspekt psychologický, kam spadají metody sdělovací, samostatné práce žáků, metody badatelské, výzkumné a problémové. Dále uvádí aspekt logický, ten zaštiťuje postupy srovnávací, induktivní, deduktivní a postup analyticko-syntetický. Aspekt procesuální pak představují metody motivační, expoziční, fixační diagnostické a aplikační. Následuje aspekt interaktivní neboli aktivizující metody, do kterých spadají diskusní metody, situační metody, inscenační metody, didaktické hry a specifické metody, těmi se v této práci budeme zabývat více (Zormanová, 2012, s. 37-41).

Známá je také poměrně nová klasifikace kombinovaného pohledu na výukové metody J. Maňáka a V. Švece (2003), kde dochází ke splynutí pojmů výuková metoda a organizační forma. V této klasifikaci se člení výukové metody do třech kategorií, a to do klasických výukových metod, aktivizačních výukových metod a komplexních výukových metod. (Zormanová, 2012, s. 41-47). V této práci je tato klasifikace výchozí.

„*Znát výukové metody je znak profesionality*“ (Čapek, 2015, s. 25). R. Čapek považuje znalost výukových metod jako naprosto základní profesní výbavu k práci učitele. Pro všestranný rozvoj žáků je nutné ovládat paletu pestrých výukových metod. Ty podporují nejen

výše uvedený rozvoj žáků, ale i dobré klima ve třídě, podporují individualitu, diferenciaci a zábavu žáků, a to díky střídání výukových metod a jejich znalosti. Člověk dělá nejlépe takové věci, které ho baví, a to platí i pro žáka v učení (Čapek, 2015, st. 25). Pokud vhodně zvolíme výukové metody, odstartujeme tak preventivní činnost proti nekázni a ve třídě by měli všichni s chutí pracovat. Samotné metody samozřejmě nestačí. Učitel velmi zásadně ovlivňuje klima ve třídě (Čapek, 2015, s. 26). Dle R. Čapka může učitel ovlivnit velmi zásadně třídní klima pozitivním směrem, přičemž se opírá zejména o tyto složky didaktické práce:

- ✓ Metody, aktivity, formy práce – tedy to, jak učí.
- ✓ Hodnocení – to, jak hodnotí, klasifikace, ústní hodnocení atd.
- ✓ Odměny a tresty – jak a co odměňuje a co trestá, jak odměny a tresty vysvětluje apod.
- ✓ Komunikace – jak učitel komunikuje, oslovuje žáky, jaká jsou pravidla komunikace atd.
- ✓ Spoluúčast žáků – tedy to, na čem se podílejí, o čem při výuce rozhodují atd.
- ✓ Pravidla – jaká pravidla učitel ve třídě vymáhá a jakým způsobem.

Dobrého učitele nedělá jeho znalost oboru, ale především jeho pedagogické, respektive didaktické dovednosti (Čapek, 2015, s. 27).

1.3 Klasické výukové metody

Klasické výukové metody sahají dávno do historie, nicméně se rozvíjejí i nadále, a v hojné míře se také používají i nyní. Tuto skupinu můžeme znát také pod názvem tradiční. Mnohým může toto spojení správně asociovat výuku frontálního typu čili výuku, kdy je učitel v hlavní roli a žáci jsou často pasivními posluchači.

J. Maňák a V. Švec (2003) do této skupiny řadí metody slovní, tam spadá vysvětlování, popis, přednáška, práce s textem apod. Metody názorně demonstrační představují předvádění a pozorování a práci s obrazem. Metody dovednostně-praktické pak obsahují např. frontální laborování a experimentování, napodobování, práce v dílně, ve cvičné kuchyni, na školním pozemku apod. Z těchto metod má převahu metoda slovní. V pedagogické praxi se však kombinuje nejčastěji s popisem a s metodami názorně demonstračními.

Dle P. Peciny a L. Zormanové (2009) je volba klasických metod vhodná zejména v těchto situacích. Ke zprostředkování těžce pochopitelné látky, složité látky, která vyžaduje širší znalosti i z dalších oblastí a odborných předmětů. Ke zprostředkování abstraktního učiva a také ke zprostředkování pouček a pravidel, hlavně při jazykové výuce.

Již od 19. století se objevuje na klasické výukové metody četné množství kritiky. Všechny kritické názory shrnuje již J. Skalková (1971), která tvrdí, že výuka založená pouze na těchto metodách není dostačující, chybí tam totiž příprava na budoucí řešení problémů v životě. Na to reaguje tzv. konstruktivistická teorie, která je jakousi snahou o překonání transmisivního vyučování (Zormanová, 2012, s. 11). S vývojem techniky se staly velmi atraktivními metody názorně demonstrační. Používání elektronických prezentací, o které se učitel opírá je v dnešní době skoro až samozřejmostí. Může však docházet k přílišnému přehlcení informací, nebo k prezentacím obsahově nulovým. Například u přednáškových prezentací se odborná literatura zmiňuje o tzv. Foxově efektu. Místo kvalifikovaného profesora se studentům představil falešný profesor Fox, který byl pouze nadaným hercem. Uskutečnil fiktivní přednášku, která byla kvalitní po stránce rétorické, ale obsahovala nulovou odbornost. Studenti však hodnotili přednášku jako přínosnou a podvod neodhalili (Rohlíková, Vejvodová, 2012). V oblasti klasických výukových metod se také autoři zabývají otázkou kvalitního zpracování učebnic. Tímto tématem se zabývala např. I. Červenková (2010) ve výzkumu, který pojednával o užívání učebnic na 2. stupni základních škol. Moderní výzkumnou metodou se stává eye-tracking, ta by mohla pomoci zjistit, jak jsou vizuální prvky (obraz, text apod.) žákem zpracovávány. Systém zaznamenává oční pohyby, následně vyhodnotí, které objekty jsou uživatelem preferovány, zda se k nim opakovaně vrací, jak dlouho na nich utkvívá apod. V oblasti pedagogiky otvírá obrovské možnosti ve studiu čtenářské gramotnosti, v oblasti nadaných žáků, nebo u žáků se specifickými poruchami učení a další (Červenková, 2013, s. 62).

1.4 Aktivizační výukové metody

Aktivizační, nebo také aktivizující výukové metody, můžeme považovat za synonyma. Používáme je k řešení situací, které jsou problémové, nebo k řešení problémových úloh, ze strany žáků (Pecina, Zormanová, 2009). To vede k aktivaci, stimulaci a podpoře tvořivého myšlení u žáků (Lokšová, 2002, s. 59). Organizace aktivizačních vyučovacích metod ve výuce umožňuje žákům aktivně se zapojit do jejího procesu, a následného učení. Aktivně zapojení žáci se během takové výuky pravděpodobně naučí více, než kdyby pouze poslouchali přednášejícího (UAO, [online]). Dle konstruktu Pyramida učení, který je známý také pod názvem Kužel učebního procesu, nebo Kužel učení od Edgarda Dalea, jsou žáci schopni se naučit nejvíce z toho, co sami udělali. Tento konstrukt se dá jednoduše graficky znázornit a zároveň zdánlivě jasně představuje proces lidského učení. Tento model ale vyvrací např. CH.

Fadel a CH. Lamke, nebo J. Lalley a R. Miller, kteří tvrdí, že lidský proces učení je tak komplexní a individuální, že jej nelze takhle zjednodušit (Zábojník, 2019, [online]).

1.5 Komplexní výukové metody

J. Maňák a V. Švec je definují jako „*složité metodické útvary, které předpokládají různou, ale vždy ucelenou kombinaci a propojení několika základních prvků didaktického systému, jako jsou metody, organizační formy výuky, didaktické prostředky nebo životní situace, jejichž sjednocujícím prvkem je vždy výuková metoda*.“ (Maňák, Švec, 2003, s. 131).

Pro představu sem patří dle J. Maňáka a V. Švece frontální výuka, skupinová a kooperativní výuka, partnerská výuka, individuální a individualizovaná výuka, samostatná práce žáků, kritické myšlení aj.

Dle L. Zormanové (2012) do komplexních výukových metod, které jsou využívány v současné škole, patří tzv. Otevřené vyučování. Dle této ideje by se měla škola otevírat aktivitě a samostatnosti žáka, otevírat se i navenek (veřejnost, rodina, komunita apod.). Lze ji chápat v užším slova smyslu i jako otevřenost výuky. Při tomto vyučování se uplatňují různé organizační formy a metody. Jako příklad si můžeme uvést společné činnosti v kruhu, plánování na týden, různé projekty, volnou práci a další. Dále sem patří i týmové vyučování. Podstatou je bližší práce učitelů, kteří společně spolupracují, plánují, realizují a také vyhodnocují danou výuku. Pří takovém vyučování je nutný velký prostor, kvůli velkému počtu žáků i učitelů, nebo jsou potřeba naopak malé učebny, nebo laboratoře. V zahraničí se týmovému vyučování věnuje např. Francis J. Buckley, S. J. v jeho knize Team Teaching – What, Why and How? Další metodou, která patří do komplexních metod dle L. Zormanové je výuka dramatem. Ta vytváří komplexní výchovně-vzdělávací situace při nichž se využívají postupy i principy dramatu a divadla. Dramatická výchova je v dnešní době hojně začleňována do výuky. Spadá sem i učení v životních situacích, což je snaha o propojení školy s běžným životem. Na základně vlastních zkušeností získává žák dovednosti a vědomosti. Jako poslední uvádí L. Zormanová metody kritického myšlení. Skrze kritické myšlení vede u žáka cesta k pochopení učiva. Díky němu hledá souvislosti, vytváří si vlastní názor a celkově dochází k hlubšímu osvojení učiva. Patří sem metoda I.N.S.E.R.T. kde se uplatňuje tzv. třífázový model učení (Zormanová 2, 2012, [online]).

Výuka podporovaná počítačem se do této kategorie také řadí. Vzhledem k rozvoji ICT technologií je třeba reagovat i ve školství. Na novodobého člověka je totiž kladen požadavek na digitální a informační gramotnost, je to podmínka k úspěšnému vzdělávání. Počítač se

najednou stává hlavním činitelem ve věci výukových programů, a ne jen doplňkem pro výuku. Žák tedy aktivně přebírá zodpovědnost a učitel se stává rádcem, pomocníkem a supervizorem (Maňák, Švec, 2003).

1.6 Kritérium výběru výukové metody

Při výběru vhodné výukové metody musíme respektovat jistá pravidla a skutečnosti. Nejprve je nutné důkladné osvojení si náležitostí výchovně-vzdělávacího procesu. Pak následuje seznámení se s úkoly, které jsou závislé na stanovených cílech, a s následnou výukou a její orientací. Za velmi důležitý aspekt, ne-li nejdůležitější, považujeme respekt a snahu o pochopení dítěte, jeho věkových, fyzických i psychických vlastností. Je potřeba se snažit přistupovat k dítěti jako k jedinečné osobnosti. Uvědomme si podstatu vnějších podmínek výuky, které by pedagogové neměli opomíjet (Langhamerová, 2007, s. 26). Didakticky účinná výuková metoda odpovídá kritériím, která popsal L. Mojžíšek (Kalhous, Obst, 2002, s. 308) a to jsou tato:

- ✓ Je informativně nosná, tj. předává plnohodnotné informace a dovednosti obsahově nezkreslené.
- ✓ Je formativně účinná, tj. rozvíjí poznávací procesy.
- ✓ Je racionálně a emotivně působivá, tj. strhne, aktivuje žáka k prožitku učení a poznávání. Respektuje systém vědy a poznání.
- ✓ Je výchovná, tj. rozvíjí morální, sociální, pracovní a estetický profil žáka.
- ✓ Je přirozená ve svém průběhu i důsledcích.
- ✓ Je použitelná v praxi, ve skutečném životě, přibližuje školu životu.
- ✓ Je adekvátní žákům.
- ✓ Je adekvátní učiteli.
- ✓ Je didakticky ekonomická a je hygienická.

2. Aktivizační výukové metody

Cílem této kapitoly je shrnout poznatky různých autorů o aktivizačních výukových metodách a jejich členění. Obsahuje obecnou charakteristiku jednotlivých metod a také konkrétní aktivizační výukové metody na začátek hodiny. K některým metodám jsou uvedeny konkrétní příklady.

2.1 Klasifikace aktivizačních výukových metod

V podstatě o žádné didaktické metodě nelze říct, že je, nebo není aktivizující. V teoretickém slovníku a v pedagogické sféře se můžeme také setkat s pojmem aktivizační. V této práci používáme pojem aktivizační výukové metody. Metoda, která aktivitu žáků udržuje, nebo dokonce podněcuje, závisí totiž na mnoha okolnostech (Horák, 1991, s. 11). „*V podstatě každá didaktická metoda, je-li správně a ve vhodném okamžiku užita, může svým způsobem přispívat k aktivizaci učebních činností žáků i jejich výsledků.“*. Přes to jsou však některé výukové metody vybaveny lepším potenciálem k aktivizaci, než jiné (Horák, 1991, s. 11). J. Maňák a V. Švec označili, vymezili a klasifikovali tyto metody jako metody aktivizující. Můžeme se v této oblasti také setkat se slovem inovace, nebo také s přídavným jménem alternativní. Inovace označuje nové koncepce v pedagogice, nebo také zavádění nových prvků do tradiční výuky. V literatuře se objevují ve stejném významu metody inovativní i alternativní, což můžeme považovat jako výrazy se stejným obsahem (Maňák a kol., 1997, Maňák, Švec, 2003). J. Maňák a V. Švec do aktivizačních výukových metod řadí:

- ✓ metody diskusní (dialog),
- ✓ metody řešení problému, heuristické metody, zde se řadí i projektová výuka,
- ✓ metody situační,
- ✓ didaktické hry,
- ✓ kooperativní učení,
- ✓ inscenační metody,
- ✓ a přidávají také metodu skupinovou aj. z metod komplexních.

Můžeme s jistotou říci, že jsou tyto metody náročnější na pedagogovu přípravu a k tomu je také potřeba rozsáhlejší materiální zajištění (Zormanová, 2012, s. 181). Zajisté však pomáhají k překonávání stereotypů ve výuce. J. Maňák a V. Švec uvádí definici autorů H. Jankovcové, J. Průchy a J. Koudely kteří aktivizační výukové metody vymezují jako postupy, které výchovně-vzdělávací proces vedou tak, aby se stanovených cílů dosahovalo hlavně na základě vlastní práce žáků a jejich vlastního učení, přičemž je kladen důraz především na řešení problémů a způsob myšlení (Maňák, Švec, 2003, s. 105).

Mají velký vliv na všestranný rozvoj osobnosti žáka, rozvíjejí jeho samostatnost, zodpovědnost a tvořivost. Žáci mohou z části ovlivňovat konkrétní cíle výuky. I díky využití prvků aktivizačních výukových metod se může škola více propojovat a přibližovat se běžnému životu, třeba i mimo školu. Pro žáka se pak škola a její prostředí může stát zajímavějším místem a motivujícím faktorem. Při výuce, která využívá aktivizační výukové metody, si žáci řídí

většinu aktivit sami. Dále jim je také poskytována individuální podpora, a v neposlední řadě vybízí žáky k jejich osobní i skupinové aktivitě a jejich přímému zapojení do činností. Aktivizační metody jsou zaměřeny přímo na žáka a jeho styl učení – mají tedy vyhovovat jeho individualitě. Metody tradiční naopak vyhovují hlavně učiteli, ne žákům. V průběhu vyučovací jednotky, která využívá aktivizační výukové metody, žáci nahlas mluví a diskutují o svých myšlenkách, řeší problémy a především aplikují získané vědomosti do praxe. Žák se i díky těmto metodám stává aktivním a uvědomělým účastníkem procesu vzdělávání. Cílem základního vzdělávání je, aby žák získal takové vlastnosti a kvality osobnosti, které mu umožní pokračování ve studiu a následné zdokonalování se v žákem zvolené profesi. Přispívají k odhalení talentů žáka a jeho předností (Langhamerová, 2007, s. 27).

Výzkumy poukázaly na to, že aktivizační metody jsou opravdu efektivnějším způsobem učení. Zvyšují zapojení žáků, jejich motivaci a pozornost, ale také rozvíjejí některé kognitivní aspekty lépe než tradiční výuka. Rozvíjejí schopnosti analýzy, syntézy a hodnocení. Aktivizační metody také zvyšují vstřícnost, empatii a další sociální dovednosti. Mohou také donutit učitele opustit pouze práci s učebnicemi a třeba i opustit svou třídu, tím aktivizovat i změnou prostředí. Nové věci se můžeme učit v laboratořích a dílnách. Můžeme využít i nová digitální prostředí, která nás provázejí učením. Učitel může být podpůrným mentorem namísto přednášejícím. Nová učební prostředí lze nalézt také na školních chodbách, v tělocvičnách a zejména venku. Můžeme to nazvat lovem na změnu. Díky tomu spojujeme učení a pohyb. Nová učební prostředí lze využívat v matematice, jazycích, přírodovědě, ale i v ostatních předmětech. Aktivizační metody vybízejí ke kreativitě a učitel má být kreativní. (Tuomarla, 2019, [online]). Učitel průběh výuky řídí a určuje směr. Zároveň se stává spíše rádcem, mentorem a ne řídícím činitelem. Učitel vytváří ve třídě příjemnou atmosféru a žáky podporuje v procesu učení. Nutná je jeho důkladná příprava na vyučování. Mezi stěžejní také patří schopnost správně odhadnout úroveň znalostí všech žáků a současně dokázat odhalit schopnosti žáků se na výuku připravit. Učitel také musí umět správně zvolit vhodnou vyučovací metodu (Langhamerová, 2007, s. 28).

Uveďme si pár obecných rad, které je dobré mít na paměti při organizaci aktivizačních výukových metod. Je třeba dbát na to, aby výukové metody, které chceme použít, byly v souladu se stanovenými cíli. Aktivizační metody by neměly být cílem samy o sobě, ale prostředkem, díky němuž lze dosáhnout stanovených cílů. Berme v úvahu také kontext, ve kterém chceme aktivizační výukové metody použít. Některé výukové metody jsou vhodnější pro malé skupiny žáků, jiné lze snadno aplikovat pro větší skupiny. Další výukové metody pak mohou vyžadovat prostor, který nám umožní jiné uspořádání sedadel (UAO, [online]).Všechny

tyto aspekty jsou nedílnou součástí správné přípravy, průběhu a výsledku aplikování aktivizačních metod.

Aktivizační výukové metody sebou nesou také řadu nevýhod. Při využití takové výuky je důležité, aby žáci důkladně pochopili aktivizační vyučovací metodu, její průběh, způsob práce a byli schopni dodržet stanovený čas. Učitel práci žáků průběžně hodnotí a následně využívá výsledky práce žáků. Nevýhodou aktivizačních metod je doba potřebná k jejich uskutečnění. Setkáváme se i s názorem, že učitelé nemohou ztrácet čas tím, že si budou s dětmi pouze „hrát“ . To jen vede ke zdůraznění faktu, že je nutné obzvláště pečlivě vybírat, do které hodiny, nebo její části, bude zařazen netradiční postup. Problémem může také být žákova předchozí zkušenost pouze s tradiční výukou, kdy si na nové možnosti a postupy musí teprve zvykat (Langhamerová, 2007, s. 29).

P. Vallin ve webináři skrze Učitelnici s názvem Aktivizační metody na začátek hodiny uvádí, že: „*Úvodní část hodiny je investice.*“. Zařazení aktivizačních metod na začátek hodin dle P. Vallin má následující cíle. Chceme jimi probudit u žáků zájem o dané téma, dále pak motivovat k aktivní účasti, aktivovat různé učební styly a inteligenci jednotlivců a také zjistit co žáci o daném tématu ví, nebo co si myslí že ví. Dokážeme zmapovat, co žáky v dané oblasti zajímá. Ve webináři uvádí dvanáct aktivizačních metod na začátek hodiny. Uvedeme si, o které aktivizační metody se jedná. První je práce s klíčovými slovy – k danému tématu/hodině vybereme dostatečné množství pojmů, ty uvedeme. Následně klademe otázky, jako jsou např. Které pojmy znáš? Které jsou naopak nové? Vyber jeden pojem, který znáš a vysvětli ho. Odhadni naše dnešní téma apod. U této metody vždy vybíráme téma, u kterého jsme si jisti, že jej žáci bezpečně znají. Obměnou mohou být „klíčové obrázky“ – kdy místo slov využíváme vizuální oporu. Druhou metodu představuje tzv. tabulka Z-O-N – zkratky jsou pro slova znám, odhadnu a nerozumím. Určený počet pojmů pak žáci rozdělují pod tyto kategorie. Jako třetí P. Vallin uvádí brainstorming v pohybu – zadáme téma s tím, že míříme na zapojení více žáků. Do čtyř rohů napíšeme čtyři podtémata hlavního tématu, které plánujeme probírat. Žáky pak vyzveme, aby se pohybovali po třídě a zapisovali své nápady k daným podtématům v rozích. Můžeme podladit hudbou, když hudba skončí, tak se všichni posadí a společně vše zreflektujeme. Obměnou může být i Jamboard – výše zmiňovaný brainstorming probíhá v digitálním prostředí. Jamboard se vyskytuje u všech google účtů, kde jej lze vytvořit. Čtvrté místo představují tvrzení a diskuze – na začátku hodiny promítneme určitý počet tvrzení o nějakém tématu. Žáci pak mají vybírat tvrzení, která nejsou pravdivá. Je vhodné tam zamíchat fakta velmi jednoduchá, tím stavíme na tom, co žáci zcela určitě znají. Pátým je pak

brainstorming otázek – promítneme obrázek, který vyvolává spoustu otázek. Tyto otázky, které si žáci kladou, pak zapisují. Otázky omezíme na jistý počet. Pak je postupně zodpovídáme. Na šestém místě uvádí startéry – pochází z formativního hodnocení. Žáci doplňují několikrát za sebou již určený začátek věty. Např. Druhá světová válka byla…Dalšími jsou hry se slovy – např. Scrabble, kdy na barevně rozlišené kartičky napíšeme písmena, do kterých schováme téma hodiny. Po úvodním volném skládání slov následuje luštění tématu hodiny skrze barevné rozlišení papírků. Skládačky z písmen, kdy na tabuli promítneme písmena. Žáci mají 5 minut na to, aby vytvořili co nejvíce např. anglických slov. Sedmou aktivizační metodou je metoda s názvem Hoď kostkou a povídej na téma – ke každému číslu z kostky přiřadíme otázku. Podle toho, jaká hodnota žákovi padne, odpovídá na otázku. Následují myšlenkové mapy – napiš 3 slova, která Tě k tématu napadají, poté svoje nápady sdílíme a následně tvoříme myšlenkovou mapu na tabuli. Spadá sem i alphabet box, v pořadí devátý, což je jedna z metod kritického myšlení. Uvádí i tabulku V-CH-D - neboli zkratka pro Co už vím? Co bych chtěl vědět? Co jsem se dozvěděl? – tato metoda patří i k metodě kritického myšlení. Předposlední je kreslení prekonceptů – zadáme motivující otázku, k ní žáci nakreslí odpověď. Po probrání daného tématu nakreslí opět stejnou věc, ale už s nabytými vědomostmi. Následně se porovnávají oba koncepty. Jako poslední uvádí jednu z modernějších představitelů a to Menimetr.com – což je online aplikace. Lze zde položit aktivizační otázku a žáci na ni následně skrze své mobilní telefony odpovídají. Odpovědi pak následně vytvoří souhrn odpovědí dle naší volby vizualizace (wordcloud, graf, škály, otevřená otázka apod.). Odpovědi jsou neadresné. S výsledkem se dá následně dál pracovat v hodině (Vallin, 2021, [webinář]).

I vzhledem k nové Strategii vzdělávací politiky do roku 2030+ je zřejmé, že aktivizační výukové metody jsou klíčové pro jednu z hlavním myšlenek této strategie a to k „*hledání cest k vnitřní motivaci žáků, osvojení si systematické práce s chybou a v neposlední řadě vytvoření podmínek umožňující individualizaci vzdělávání ve snaze o rozvoj potencionálu všech žáků*“ (Fryč a kol., 2020, s. 26).

2.2 Diskusní metody

J. Skalková diskusní metody vymezuje jako rozhovor mezi členy skupiny, kdy je každý zapojený, s cílem vyjasnit si danou problematiku (Skalková, 2007, s. 190). *„Více připravení učitelé používají efektivní nástroje, jako jsou konverzace, diskuse, zkoumání; čím více je zařazují do své výuky, tím víc se studenti stávají přemýšlivějšími a komunikativnějšími.“* (K. Powell, C. Kallin, 2009, s. 247).

Metoda diskuse navazuje a vychází z metody rozhovoru a jejich variant. Metoda rozhovoru je nezbytnou součástí pedagogické komunikace, jejíž základem je interakční vztah mezi učitelem a žákem realizující se nejčastěji v kladených otázkách a odpovědích. Dalším pojmem, se kterým se v rámci těchto metod můžeme setkat, je dialog. Dialog považujeme za obtížnější variantu rozhovoru. Rozhovor je tedy metodou, na kterou dialog navazuje. Mezi další dva pojmy, které se sobě podobají, patří diskuse a debata. Liší se tím, že při metodách diskusních se především objasňují stanoviska a také se vyvracejí názory toho druhého (Maňák a kol., 1997, s. 20).

Průběh diskuse musí být uzpůsoben tak, že na sebe žáci musí dobře vidět, tím zajistíme efektivnost. Nikdo z diskutujících by se neměl bát projevit své postoje a názory. Aby byly upevněny nové poznatky, je nutné na závěr diskuse zařadit shrnutí a zopakování výsledků. Tyto závěry je vhodné v několika bodech zapsat.

Ve škole probíhá diskuse v malých nebo středně velkých skupinách. Tato doporučená velikost skupiny umožní rychlou výměnu zkušeností, ostych některých dětí může vymizet a dochází k rozvoji spolupráce členů skupiny.

Diskuse může mít dle L. Zormanové (Zormanová 1, 2012, [online]) několik variant. Jednou z nich je diskuse spojená s vysvětlováním nebo přednáškou učitele. Tento druh diskuse je poměrně dobře organizovatelný. Diskuse může proběhnout před zahájením samotné přednášky a plní funkci motivační. Plní také funkci jakési evaluace, tedy zpětné vazby žáků na učitele. Může sloužit také pro ověření osvojení učiva, nebo pro shrnutí dané látky (Kotrba, Lacina, 2007). Další variantou je diskuse, které předchází studium hlavních témat, nebo myšlenek. Tato forma se využívá v početnějších skupinách žáků a slouží zejména pro procvičení učiva (Kotrba, Lacina, 2007). Patří sem i panelová diskuse. Ta je diskusí žáků a odborníků. Odborník na začátku diskuse vyjádří názor k danému tématu. Až po vystoupení a vyjádření všech odborníků následuje samotná diskuse všech ostatních (Maňák, 1997). Variantou diskuse, která má vlastní metodiku, je metoda Phillips 66. Nese název podle jejího autora a číslo 66 znázorňuje již zmiňovanou metodiku. Skupiny po 6 totiž diskutují po dobu 6 minut. Po každém 6 minutovém kole je zvolen mluvčí skupiny, který prezentuje výsledek, ke kterému v jejich skupině došli. Všechny výsledky se pak na konci shrnou a konečný výsledek pak prezentuje učitel (Kotrba, Lacina, 2007).

Formy mohou být také různé. Uveďme si např. pár forem od R. Pelánka. Může to být typický kruh, který zajišťuje ideální podmínky. Dále je využívána forma s názvem Řeka, kdy dochází k diskusi nejprve jednotlivě, pak ve dvojicích, následně ve čtveřicích a nakonec všichni

spolu. Dalším typem je Akvárium. V Akváriu jsou vytvořeny dva soustředěné kruhy z židlí podle počtu žáků. Vnitřní kruh tvoří aktivně diskutující, ve vnějším pak po jistou dobu pouze pozorují. Po uplynutí časového limitu pozorovatelé shrnou, čeho si po dobu diskuse všimli a následně se vymění aj. (Pelánek, 2008, s. 145-146).

Mohou nastávat jisté problémy. Nejčastěji se setkáváme s problémem živelnosti žáků a jejich následnou nepřipraveností. Za velmi vhodnou se stále považuje tzv. řetězová diskuse. Vedoucí, který začíná diskusi, uvede téma svými poznámkami. Ostatní na něj navazují. V tomto případě je nutné shrnout předcházející příspěvek, a navázat svým míněním o něm. Shrnutí a závěry je vhodné opět zaznamenat. Do této varianty můžeme zařadit tzv. burzu nápadů (brainstorming). Tato metoda se provádí za účelem zachycení co největšího množství spontánních nápadů, které se týkají daného tématu v určitém časovém úseku. Tyto nápady se poté analyzují (Maňák a kol., 1997, s. 22).

Dalšími autory, zabývající se těmito metodami jsou L. Mojžíšek, A. Vališová, K. Kasíková nebo již zmiňovaná J. Skalková, kteří se shodují, že mají diskusní metody největší vliv na rozvoj kognitivní oblasti žákovy osobnosti. Přínos mají také v oblasti komunikace a sociálních postojů a také v oblasti hodnotícího myšlení a tvořivosti. Objevují se názory, že dochází k rozvoji metakognitivnímu skrze úpravu vlastních názorů a zpětnou vazbu účastníků diskuse.

V Brně proběhl, a je k dispozici kurz „Filozofie pro děti“, který pořádá teologická fakulta Jihočeské univerzity, katedra volného času, a vede jej Petr Bauman. Prakticky se na kurzu rozvíjejí klíčové dovednosti diskutovat. Mezi takové dovednosti patří např. dodržování pravidel, srozumitelné vyjadřování, jasná formulace myšlenek a míra zapojení. Dovednost – míra zapojení, může být rozvíjena skrze aktivitu s názvem Síť reakcí, kdy si každý účastník diskuse napíše na papírek své jméno. Sedí v kruhu a první kdo přispěje do diskuse položí svůj papírek se jménem na stůl. Další, kdo se do diskuse zapojí, položí lísteček vedle něj atd. Vznikne již zmiňovaná síť reakcí, která napomáhá k uvědomění si svých promluv ve vztahu k ostatním ve společné diskusi. Pokud někdo přijde s novou myšlenou, položí svůj lísteček stranou a k jeho myšlence se lístečkem mohou připojit další, nebo nemusí.

2.3 Heuristické metody, řešení problémů

Heuristické metody, řešení problémů, a jejich úloha je v současné době velmi posilována. Škola má totiž za úkol rozvíjet aktivitu a tvořivost v žákovských osobnostech. Při této metodě učitel žákům pouze nesděluje poznatky, vede je cíleně k samostatnosti v jejich osvojování.

Učitel hraje důležitou roli v usměrňování práce žáků a stává se jejich poradcem (Zormanová 1, 2012, [online]).

V této souvislosti se můžeme ve starších publikacích dočíst o tzv. problémovém vyučování. Neboli také problémová metoda, kterou vytvořil J. Dewey, otec pragmatické pedagogiky. Problémové vyučování vytváří systematicky problémové situace, které svou podstatou žáky zaujmou. Vybízí je k aktivitě a k dosažení cíle a v konečném důsledku i usnadňují proces učení. V problémové úloze žáci narazí na otázku/problém, který stojí za to, aby si s ním změřili síly. Je tedy třeba, aby všechny potřebné síly zmobilizovali a našli schůdné řešení. K tomu potřebují umět komunikovat s druhými, radit se, ale i přít. Současně se tedy vyučování přibližuje k rozhodování o reálných životních situacích, na které je připravuje (Horák, 1991, s. 13). Metoda řešení problémů, neboli problémová výuka, je považována za nejpropracovanější heuristickou výukovou strategii. Metodu charakterizuje varianta učení se pokusem a omylem. Žák se učí z úspěchů, ale i ze svých chyb. Žáci jsou vedeni otázkami typu: prohlédni a srovnej, jak vznikl? Jakou má funkci? Změř a posuzuj. Rozlož, slož, srovnej, najdi podstatu, princip atd. (Kalhous, Obst, 2002, s. 32). V heuristické výuce se žáci naučí rozlišovat problémy, pochopí podstatu problému, vyhledají vhodná řešení a v konečné fázi se naučí problémy vyřešit (Zormanovová 1, 2012, [online]).

Vhodnou volbu problémových metod musíme spojit také s vhodnou volbou problémových úkolů, které tvoří základ všech aktivizačních výukových metod. Existují různé klasifikace rozdělení problémových úloh. Uvedeme si rozdělení podle množství řešení. L. Zormanová rozděluje problémové úlohy na uzavřené a otevřené. Uzavřené problémové úlohy mají pouze jedno správné řešení, tím jsou většinově myšleny fyzikální a matematické úlohy (Kožuchová, 1995, Chalupa, 2005). Otevřené problémové úlohy mají naopak správných řešení více (Kožuchová, 1995, Chalupa, 2005). Mezi zásady problémových úloh dle L. Zormanové patří především logická návaznost, přiměřenost věku, nutnost problémového obsahu, schopnost upoutat a řízenost učitelem (Zormanová 1, 2012, [online]).

Do heuristických metod patří také metoda projektová. Její průběh řešení totiž probíhá v těchto fázích:

1. Identifikace problému, tj. jeho postižení, nalezení a vymezení.
2. Analýza problémové situace, proniknutí do struktury problému, odlišení.
3. Vytváření hypotéz, domněnek, návrhy řešení.
4. Verifikace hypotéz, vlastní řešení problému.
5. Návrat k dřívějším fázím pro neúspěchu řešení.

V zahraničí je tato metoda známá pod zkratkou PBL, což v překladu znamená Problem Based Learning. Stanford University se těmito metodami také zabývají a mají za to, že rozvíjí i žákovo sebehodnocení. Profesor David Kwan pak zdůrazňuje relevantnost stanovených cílů i úkolů v rámci těchto metod. Měli by mít aktivní, integrovaný a konstruktivní postup. PBL jde ruku v ruce s tzv. Experimental learning, kde jde především dle Association of Experimental Education o záměrné účastnění se problémových situací, které jsou následně hodnoceny.

2.4 Situační metody

Do této skupiny patří takové metody, které svoji pozornost zaměřují na řešení problémů z běžného života. Příkladem může být např. případová metoda, řešení konfliktních situací aj. Jejich uplatnění bylo původně v právní a ekonomické oblasti, ale postupně se začaly prosazovat i ve školách středních i základních. V tomto případě se ovšem přizpůsobovaly možnostem a zájmům žáků. Podstatou této metody je zejména řešení případu, který je problémový a jeho řešení není jednoznačné. Pro školní výuku se volí takový případ, který je v souladu s cíli výuky. Žákům musí být poskytnut přístup k faktům a údajům, které jsou nezbytné pro řešení zadaného úkolu. Ve školách se osvojilo zařazení zejména přiměřené konfliktní situace, basketová metoda, řešení incidentu aj. Život nabízí pro využití situačních metod nespočet situací, je však žádoucí, aby byly zvolené situace pro výuku ve škole přiměřené mentální úrovni žáků. Díky vhodně zvoleným situacím pro situační metody výuky se žáci učí takovéto situace vnímat, a řešit je už na základní škole. Mezi takové situace mohou patřit např. úpravy okolí školy, boj s terorismem a korupcí (zejména v zahraničí), šikanou, péče o přírodu atd. Úspěšnost těchto metod závisí do jisté míry i na osobnost učitele, který dává příklad tím, jak řeší formální i neformální konfliktní situace ve škole (Maňák, 1997, s. 29-30).

Situačními metodami se zabývá v zahraničí Q. Wang, který počítá s tím, že učení je aktivní, konstruktivní proces, v němž si žák vytváří znalosti a významy dle svých zkušeností a stávajících znalostí. Q. Wang klade důraz na vytváření poměrně živé scény a takových situací, v nichž jsou žáci povzbuzováni ke konstrukci vlastních zkušeností, stejně jako ke konstrukci dialogů s ostatními. Dle David Publishing je tato metoda velmi oblíbená a vhodná i pro výuku angličtiny (DP, 2020, s. 2).

2.5 Didaktické hry

Jednou z nejdůležitějších činností v životě dítěte je hra. Měla by mít tedy zastoupení v životě dítěte, i ve škole. Hra se dělí na tři základní oblasti. Patří sem hry simulační, jako jsou hraní rolí, řešení případů atd. Dále pak scénické hry, které mají návaznost na divadelní hry. A

poslední oblast tvoří inscenační hry, kde dochází k interakci s hračkami nebo s hráči, např. společenské hry, hry s pravidly a učební hry, tedy i hry didaktické. Ve školním prostředí mluvíme o takzvané didaktické hře. Při didaktické hře dítě poznává něco nového, musí dodržovat určitá pravidla a rozvíjí vztahy se spolužáky. Didaktická hra je dobrovolná aktivita. Má především fixační funkci z hlediska učební látky (Zormanová 1, 2012, [online]).

Ve výuce lze využívat i hry, které rozvíjí poznávací funkce žáků, ale didaktická hra je především zaměřena na snazší osvojování a procvičování učiva. Hana Filová tvrdí, že: „*tvořivý učitel je schopen využívat her variabilně, obměňovat je podle situace a dokonce je vytvářet společně s dětmi*“ (Maňák, 1997, s. 33).

M. Fasnerová pak k didaktické hře uvádí že: „*při didaktické hře musí učitel respektovat věk dětí a individuální zvláštnosti. Hra by neměla být bezúčelová, tedy musí být adekvátní prostředí, ale také pomůckám. Musí být dobře zorganizovaná. Učitel by měl respektovat herní zapálení dětí a hru nepřerušovat, ale i taktně upozorňovat na některé prohřešky*“ (Fasnerová, 2018, s.107). Učitel dbá na věk žáků, dle toho upravuje jednoduchost, nebo složitost pravidel a samozřejmě časovou náročnost, která je potřeba k uskutečnění didaktické hry. Zdroje didaktických her jsou velmi bohaté. Významným zdrojem pro inspiraci může pro pedagogy být kniha M. Silbermana 101 Metod pro aktivní výcvik a vyučování (Silberman, 1997).

Didaktickými hrami a prací učitele se zabývá L. Sochorová ve svém článku na „Metodickém portálu inspirace a zkušenosti učitelů“. V tomto článku jsou sepsány požadavky na didaktickou hru. Didaktickou hru by měl učitel začínat takovým úvodem, aby motivoval žáky. Učitel pak dále stanoví a žáky seznámí s názvem, tématem a cíli hry, vyloží její pravidla, uvede časovou dotaci a podmínky pro výhru. Poté určí, zda se žáci rozdělí do skupin, po jakém počtu, nebo zda je hra určená pro jednotlivce. Učitel celou hru řídí, neměl by působit rušivě, ale měl by mít odhad, kdy a za jakých okolností do probíhající hry zasáhnout. Didaktická hra by měla být realizována s ohledem na probírané učivo. Cíl stanovujeme podle toho, zda dané učivo chceme ověřovat, nebo procvičovat apod. Výběr hry musí být promyšlený, hra musí být správně umístěná do části hodiny a v neposlední řadě musí být prostředkem k dosažení stanoveného cíle (Sochorová, 2011, [online]).

Využití digitálních technologií

Vzhledem k rychlému pronikání stále sofistikovanějších technologií do všech aspektů života společnosti se mění i to, jak se chápou a organizují vzdělávací systémy, které by měly být strukturovány tak, aby účinně připravovaly studenty na život v 21. století. Tento fakt byl již

výše zmiňován. Zároveň se s tím pojí také zařazování technologií a digitálních her do vyučování. Studie se vesměs shodují na tom, že mají digitální hry pozitivní vliv v oblasti osvojování učiva. Co se týká oblasti kognitivní, tam jsou výsledky nekonzistentní. Tímto tématem se zabýval například F. Ke (2008, a, b) který provedl dvě studie, z nichž vyplývá, že pokud jsou v průběhu hry žáci vedeni zkušeným pedagogem, dochází k interakci se hrou a k širšímu porozumění tématu, a také do něj umožňuje lepší vhled. Dokážeme totiž přesně určit, kde přesně si žák neví rady (Ke, 2008, a, b). Dle výzkumu Karla Picky, který byl realizován v roce 2016, už byl náznak k tomu, že se digitální hry stanou plnohodnotným výukovým nástrojem. V jeho studii skoro polovina respondentů hry využívala a aktivně je zařazovala do výuky ještě před online výukou v období pandemie (Picka, 2017, s. 171).

Tématem moderní společnosti, které prosakuje i do školství, je umělá inteligence. Nezisková organizace AI dětem pomáhá šířit užitečné znalosti a dovednosti v oboru umělé inteligence. Na jejich webových stránkách lze najít plno metodik, inspirací a třeba i pracovní sešit. Tato organizace vydala učebnici „Strojové učení pro děti“, která představuje projektově založený úvod do umělé inteligence. Nabízí také Educast AI dětem, kde nalezneme rozhovory s odborníky, které souvisí právě s umělou inteligencí. Pro pochopení fungování umělé inteligence vytvořili knihy a interaktivní příběhy s názvem Wiliam a Meriwether, které vznikají na popud Vzdělávacího programu Umělá inteligence do škol a je pro školy od března 2023 k dispozici zdarma. Nabízí také příručku „Musíme si promluvit“ pro rodiče, která je zdarma ke stažení v PDF (AI dětem, [online]).

Mezi oblíbené aplikace s hrami např. pro procvičování a opakování nejen učiva patří:

- ✓ Wordwall,
- ✓ Quizlet Live,
- ✓ Kahoot,
- ✓ Blooket,
- ✓ Mentimetr.com,
- ✓ Whiteboard,
- ✓ a další.

Tomuto tématu se věnuje Jitka Rambousková, která ve svém článku s názvem „Co jsem vyzkoušela“, recenzuje a doporučuje vhodné aplikace pro výuku. Za zmínku také stojí stránky Petry Boháčové a Slávka Hory s názvem „Dejte mi pevný bod a pohnu i českým školstvím“. Ti se mimo plno inspirativních aktivit věnují i propagaci tvorby v oblasti geolokace. Například aplikace Skryté příběhy má za úkol takzvaně „vyhnat žáky z gauče ven“. Díky geolokaci a

aplikaci se hra, nebo úkol, spustí až na nějakém předem známém místě. To tedy znamená, že žáci musí ven. Velmi zajímavou aplikací je také Action Bound. Tuto aplikaci totiž obsahem plní učitel sám. Na podobný princip funguje také aplikace Science journal (Boučková, Hora, [online]).

Do tvorby takových her lze zapojit i žáky. V průběhu tvorby totiž dochází k hlubšímu osvojování probírané látky. Aplikace, která umožňuje tvorbu her, které mají charakter opakování, nese název Thinglink, nebo lze také využít aplikaci Bookcreater. Pokud je škola vybavena tablety pro žáky, lze si stáhnout mnohem víc užitečných aplikací. Když se budou žáci na tvorbě podílet, rozvíjí tím schopnost vybrat jen to podstatné, a ve velké míře rozvíjí tvořivé myšlení (Vallin, 2021, [webinář]).

Únikové hry

Moderními se stávají ve výuce také únikové hry. Únikové hry neboli Escape Games jsou hry, kdy je cílem jednotlivce, nebo skupiny, dostat se za zamčené místnosti, případně najít odpovědi na položené otázky. Na plnění mají časový limit. Každou hru doprovází příběh a odehrává se v tematických prostorách, nebo venku. Během časového limitu se musí hráči zorientovat a vyřešit množství nejrůznějších hádanek. Vyřešení jedné hádanky vede k nápovědě pro jinou hádanku. Pomocí získaných indicií buď najdou klíč od místnosti nebo odpověď (Česák, 2016). V České republice patří mezi nejznámější společnosti připravující únikové hry The Chamber (jedna z prvních firem u nás, která vytvářela únikové hry), Questerland, Midmaze, Endorfin World nebo Hunterr Games. V zahraničí pak tvůrce hry Parapark Attilla Gyurkovics. Známé jméno je také Gabriel Palacios, který vlastní firmu pro únikové hry Adventure Rooms. Podle Exitgames (2022) je v České republice přes 160 únikových her.

2.6 Kooperativní učení

Za prvním pokusem o kooperativní výuku, tedy vyučování jednoho studenta druhým studentem, a jejím formulováním, stojí římský rétor a učitel Quintilián už v 1. století našeho letopočtu (Tláskalová, 2021, s. 57). Žáci pracují v týmech po čtyřech nebo pěti. Každý z nich má přidělenou roli: vedoucí, zapisovatel, pozorovatele, povzbuzovatele, organizátor. Role a úkoly si předem určí a naučí se je. Poté tým pracuje společně. Tyto týmy v rámci kooperativního učení můžeme využít v každodenních situacích. Uveďme si příklad. Vedoucí se stará o vedení svého týmu při výletě, nebo se může starat také o banality, jako je např. mytí rukou. Během výuky týmy spolupracují na daném tématu. Role se každý den mění, takže každý má možnost

si vyzkoušet všechny role. Tato metoda se dá realizovat u každé věkové skupiny (Tuomarla, 2019, [online]).

Kooperativní učení je založeno na spolupráci žáků, kteří jak jsme již uvedli, fungují jako tým. V týmu žáci musí respektovat pravidla a také sebe navzájem. Naslouchat si, střídat se v mluvení bez toho, aniž by jeden přerušoval druhého. Tento proces považujeme za cestu ke společnému postupu. Vytvořené týmy zpravidla obsahují jak žáky silnější, tak i žáky slabší. Cílem je aktivní zapojení do plnění úkolů od všech členů týmu, a to, jak nejlépe umí. K tomu je třeba vytvořit bezpečnou atmosféru ve třídě, aby žáci neměli strach z chyby, díky které hledáme jiná řešení, což je pro nás klíčové (Tláskalová, 2021, s. 57). Kooperativní učení zlepšuje a podporuje klima ve třídě, vede ke spolupráci a ke snížení počtu sporů. Hodnocení práce skupin tohoto typu by rozhodně neměla být hodnocena na „nejlepší“ a „nejhorší“ výkon. Měl by být upřednostněn spíše proces, než výkon (Čapek, 2015, st. 291).

R. Čapek ve své publikaci Moderní didaktika uvádí metody kooperativního učení, mezi něž patří metoda s názvem Čísla ve skupině. Žáci si ve skupině rozdělí čísla. Učitel zadá otázku, nebo řešení problému. Žáci se vzájemně snaží vyřešit zadaný úkol, ujistí se, že každý ze skupiny zná odpověď. Učitel pak vylosuje číslo, které určí žáka, aby odpověděl za celý tým. Dále pak metoda Skládačka, kde jí nejdříve předchází individuální práce, potom se metodou sněhové koule přejde do skupinové práce. Každý tedy pracuje na své části úkolu. Ke splnění však potřebují všechny dílčí části, aby došli ke společnému a správnému řešení. Uvádí také metodu Jigsaw I a II, tam každý sleduje svůj díl. Poté se ti, kteří studovali stejný díl setkají v tzv. expertní skupině a diskutují o svém dílu. Následuje hodnocení. Druhá varianta pak začíná společnou prací skupiny. Potom každý žák skupiny dostává svůj individuální úkol, pak se zase potkají s expertní skupinou, prodiskutují jim společný úkol a následně se vrací do své skupiny, kde učí ostatní o svém tématu. Jako poslední uvádí metodu s názvem Tříkrokové interview. To je nejvhodnější pro tříčlenné skupiny. Každý člen se může vyjádřit k tématu. První dává otázky druhému, druhý třetímu a třetí prvnímu. To zajistí prezentaci rovnocenným způsobem (Čapek, 2015, st. 292).

2.7 Inscenační metody

Inscenační metody jsou v různých publikacích, kontextech a koncepcích označovány pokaždé jinými termíny (hraní rolí, scénické hry, interakční hry aj.). Souvisejí s dramatizací, ale také s řešením problémů a jinými vzdělávacími mechanismy. Je to kombinace hraní rolí a řešení problémů. Mohou poskytovat neomezený prostor pro rozvoj osobnosti. Zintenzivní

prožívání osudů, vztahů a interakčních pochodů, které se zobrazují. Hlavním přínosem je samotný proces a postoje, které vyvolává daná dramatická kreace, která se původně může zdát jako stěžejní (Čapek. 2015, st. 188). Inscenační metody můžeme dělit dle cíle na umělecké, psychosociální, terapeutické a výchovně vzdělávací (Maňák a kol., 1997, s. 35).

Uvedeme si pár druhů inscenačních metod. Mezi tyto druhy patří strukturovaná inscenace, kdy je její oporou stanovený scénář. Role nejsou v dialozích. Jsou připraveny pokud možno pro všechny účastníky a některé z nich jsou hlavní. V nestrukturované inscenaci se soustředí na řešení konkrétních situací ze života. Není předem určen scénář. Žáci mají k dispozici pouze popis dané situace, ale role popsány nejsou. Tato forma je založena na improvizaci. Doporučený počet žáků je 2-3, a délka by měla být spíše kratší, nejlépe 5-10 minut. Součástí této inscenace je i role pozorovatele. Ten dostane od učitele otázky a úkoly, na které má dle svého uvážení na základě pozorování odpovědět. V průběhu si dělají poznámky (komentář ke ztvárnění rolí, jak by se role chopili sami aj.). Dalším druhem je mnohočetné hraní úloh. Zde jsou všichni zapojeni do inscenace se svou vlastní rolí. Stěžejním je výběr inscenace. Podle tohoto výběru se pak odvíjí počet rolí. Poté následuje výběr vedoucího – režiséra, ten vypracuje shrnutí zahrané inscenace (Čapek, 2015, s. 190).

Již Jan Amos Komenský oceňoval scénické výkony žáků, považoval to dokonce za jeden z prostředků uvědomělého a aktivního osvojování učiva. O tom koneckonců vypovídá i jeho dílo Schola ludus. Dříve, i dnes metody inscenační vyžadují perfektně promyšlenou, metodickou i organizační strukturu a dokonce i jisté speciální dovednosti učitele. Tyto metody je vhodné navazovat na dovednosti žáků, které získali v diskusích a v řešení problémových situacích, a na nich potom vystavět inscenační metody (Maňák a kol., 1997, s. 36).

2.8 Content and Language Integrated Learning - CLIL

Vymezení pojmu

CLIL dle Do Coyla je obecně definován jako duální přístup k jazyku a předmětu, resp. obsahové učení integrovaným způsobem (IPCB, 2018, s. 13). Výzkumy ukazují, že je druhý jazyk přínosem úplně pro každého. Tento přínos chtějí školy po celém světě, a proto se snaží hledat způsoby, jak jazyk předat svým žákům. Jedním z trendů ve výuce jazyka ve je metoda CLIL. CLIL je zkratka pro obsahově a jazykově integrované vyučování, neboli v překladu Content and Language Integrated Learning. Ve výsledku to znamená, že se studuje jiný předmět (například přírodověda, vlastivěda, matematika, aj.) a zároveň se učí i jazykům, například angličtině, čili se oba předměty se integrují. Definice je široká, protože integrace může probíhat

mnoha různými způsoby. Profesor Do Coyle, který společně s výzkumníkem v oblasti vzdělávání a autorem Dr. Davidem Marshem vymyslel termín CLIL, vysvětluje že: "*neexistuje pouze jeden model. Může se jednat o téma. Mohou to být principy. Můžete věnovat této metodě hodně času, nebo krátký čas. Ale základním principem CLIL je, že dochází k integraci mezi používáním jazyka k učení, a učením se používat jazyk prostřednictvím rozvoje obsahu.*". Ačkoli termín CLIL patří spíše do modernějších metod ve vzdělávání, je potřeba si uvědomit, že je tato technika stará jako učení samo. Kdykoli se kdokoliv chtěl učit něčemu novému (vaření, umění, technologie), a zároveň se musel také učit a procvičovat jazyk, používal CLIL, i když si to pravděpodobně neuvědomoval (Zemach, 2021, [online]). CLIL učí žáky být cílevědomými, inovativními a vystavuje je smysluplným vzdělávacím zkušenostem (IPCB, 2018, s. 16).

Vývoj CLIL metody

Tento přístup se formalizoval v 60. letech 20. století v programech jazykové imerze („vnoření se“, „ponoření se“) v Kanadě a v programech Languages Across the Curriculum (LAC) a Foreign Languages Across the Curriculum (FLAC) ve Velké Británii a USA. David Marsh a Do Coyle přišli s termínem CLIL v polovině 90. let 20. století, v době, kdy si vlády, školy i jednotlivci začali uvědomovat důležitost znalosti více než jednoho jazyka. Toto hnutí bylo silné zejména v Evropě, a v reakci na globalizaci se rozrůstá po celém světě (Zemach, 2021). V České republice se stal CLIL nedílnou součástí rozvoje jazykového vzdělávání díky dokumentu Podpora jazykového vzdělávání a lingvistické rozmanitosti: Akční plán 2004-2006. Podle B. Benešové a P. Vallin (2015) se rozvoj CLIL metody v České Republice moc neliší od rozvoje metody v jiných evropských zemích.

V České republice vznikla řada projektů, které měly zásadní význam na rozvoj metody CLIL u nás. Uvedeme si pár z nich. NÚV vydal online materiál Cizí jazyky napříč předměty 1. stupně ZŠ, který probíhal při akčním plánu pro období 2005-2008. Tento materiál obsahuje aktivity využitelné pro CLIL. Dále pak Modernizace výuky a ŠVP pomocí metody CLIL. Tato modernizace byla realizována Krajským centrem vzdělávání a jazykovou školou v Plzni. Dalším klíčovým projektem byl projekt Škola bez hranic (2014/2015), díky němuž vznikla vůbec první CLIL učebnice Labyrinth. Tento projekt je však určen spíše pro 2. stupeň aj. B. Benešová a P. Vallin (2015) uvádí souhrn těchto projektů a zdůrazňují, že významně pomohly k tomu, aby se učitelům přiblížila metodologie CLILu. Zdůrazňují také to, že je třeba výstupy

z projektů stále prohlubovat a podobné činnosti opakovat, protože setkávání je cestou k získávání nejen nových informací, ale i kontaktů na jiné učitele, kteří používají metodu CLIL.

Základní rysy metodiky

Úspěšnost této metody závisí na úzké spolupráci učitelů obsahu a učitelů jazyka. Učitel obsahu vyučuje jeho odborný předmět – například hudební výchovu, výtvarnou výchovu, přírodovědu aj. Používání CLIL metody však neznamená jen přechod na výuku jiného předmětu v angličtině. Učitelé obsahu obvykle nejsou odborníky na osvojování jazyka nebo jeho výuku. Proto k výuce svých předmětů potřebují určitou odbornou přípravu. Budou také závislí na podpoře učitele jazyka. Učitel jazyka pak primárně zodpovídá za výuku angličtiny (nebo jiného jazyka), ale také podporuje učitele obsahu tím, že zavádí relevantní slovní zásobu a funkční jazyk související s odborným předmětem učitele obsahu. Jako příklad si uvedeme hodinu přírodovědy, kdy je tématem planeta Země. Učitel obsahu vysvětluje koloběh vody pomocí obrázků, demonstrací, angličtiny a v případě potřeby i rodného jazyka. Souběžně učitel angličtiny probírá například učivo posloupnosti procesů (first, next, then, after that), učivo pro příčiny a následky (because of, due to, results in) a slovní zásobu (water, cycle of water, vapor, evaporate, evaporation). Na institucionální úrovni musí existovat cesta, jak zajistit, aby učitel obsahu a učitel jazyka mohli spolupracovat. Například nastavit stanovené místo a čas setkávání a koordinaci výuky. K tomu je potřebné vstřícné vedení školy, které je ochotné poskytnout učitelům komplexní školení CLIL, materiály, které budou vhodné, odpovídající finance a čas. V neposlední řadě je program závislý na žácích a rodičích, kteří budou srozuměni a budou souhlasit s metodami a cíli programu (Zemach, 2021, [online]).

Metodologie CLIL

Hojně citovaným rozdělením CLILu dle B. Benešové a P. Vallin (2015) je rozdělení na soft CLIL a hard CLIL. Za tímto rozdělením stojí plno spekulací a jiných variant. Jedná se p rozdělení z hlediska cílů. Soft CLIL upřednostňuje cíl obsahový. Hard CLIL pak cíl jazykový. Toto rozdělení představuje pojetí autorek již uváděné B. Benešové a P. Vallin a k nim se přiklání také T. Šmídová a kol. (2012).

Soft a hard CLIL pak podle S. Hanušové, N. Vojtkové (2011) zase znázorňuje rozdělení modelu podle aktivit. Soft CLIL je realizován aktivitami, které jsou podobné jazykovým sprchám. Hard CLIL pak znázorňuje různé projekty, moduly či výuku více předmětů v cizím jazyce.

Samotná metoda, jak už jsme si uvedli výše, může mít plno podob. Nejběžnějšími jsou dle G. Baladové (2009) tyto podoby. Obsah v cizím jazyce je vytvořen tak, aby tematicky rozvíjel slovní zásobu nejazykového předmětu. Učivo a formulace úkolů nejazykového předmětu jsou v češtině, ale pokyny v hodině jsou střídavě česky a v cizím jazyce. Tato varianta je vhodná pro 1. stupeň, a proto byla víceméně využita v aplikační části této diplomové práce u 1.-3. třídy. Dalším typem je, že učivo a formulace úkolů nejazykového předmětu jsou v češtině, ale informace hledají žáci v cizojazyčném materiálu. Odpovědi jsou pak v českém jazyce. Pokyny jsou vedeny v cizím jazyce, jen v případě gramatických jevů, obratů, jazykových stylů a textových úprav učitel používá k vysvětlení český jazyk. Tato varianta je vhodná pro 2. období 1. stupně ZŠ a pro 2. stupeň ZŠ, případně i SŠ. Tato varianta byla pak víceméně využita v aplikační části u 4.-5. třídy. Další variantou je, že učivo a formulace úkolů nejazykového předmětu jsou v cizím jazyce. Žáci své odpovědi mohou formulovat v češtině i v cizím jazyce. Materiály mohou také vyhledávat v obou variantách. Gramatické jevy pak učitel vysvětluje střídavě oběma jazyky. Co se týká slovních obratů, jazykových stylů a textových úprav, ty pak učitel vysvětluje v cizím jazyce jen v případě, že žáci ovládají odborné pojmy jak v češtině, tak i v cizím jazyce. I tyto prvky byly využity v aplikační části diplomové práce, i když je tato varianta doporučována spíše 2. stupni ZŠ a žákům SŠ. Tou nejvyšší možnou formou metody CLIL je výuka nejazykového předmětu v cizím jazyce. Je zde však podmínkou to, že žáci bezpečně ovládají odborné pojmy nejen v cizím jazyce, ale i ve svém rodném jazyce (Baladová, 2009, [online]).

Cíle a zásady CLIL

V obecné rovině se všechny programy CLIL zaměřují na prohloubení znalostí studentů v daném předmětu a zároveň na zlepšení jejich znalostí a dovedností v cílovém jazyce. Kromě toho by studenti měli zlepšit svou vlastní schopnost učit se, pochopit a ocenit novou kulturu. Je potřeba si také uvědomit, že přidáváním nového jazyka nenahrazujeme jazyk jim známý (Zemach, 2021).

Existují inovativní zásady, které je třeba dodržovat, aby bylo možné používat přístup CLIL. Obecně jsou tyto zásady založeny na 4C. Což znázorňuje čtyři počáteční písmena oblastí CONTENT, COMMUNICATION, COGNITION a CULTURE, které definoval Do Coyle (2005). CONTENT představuje téma a obsah učiva. Ten je podáván v cizím jazyce takovým způsobem, který podporuje přirozené aktivní učení. Učení se cizímu jazyku není zaměřeno na gramatiku nebo strukturu, je však zaměřeno na používání jazyka v reálném kontextu, tedy tak,

aby byli žáci vedeni k samostatnému řešení úkolů. V oblasti COMMUNATION, v překladu komunikace, je kladen zvláštní důraz na efektivní jazykové vzdělávání pro komunikaci a následné okamžité použití. Prostředkem k plnění úkolů, k řešení problémů, k vypracovávání projektů, jakož i k vyjadřování myšlenek, je jazyk. V oblasti COGNITION, neboli poznávání, jde o paralelní myšlení v jazyce mateřském a v jazyce cizím. Používání angličtiny k myšlení přispívá k porozumění pojmům. Poslední oblastí je CULTURE, což překládáme jako oblast kultury. Tato oblast znázorňuje to, že učit se cizímu jazyku vede k učení se o kultuře, kterou jazyk používá, a také nás vede k tomu, abychom následně porovnávali s tou naší. Když používáme angličtinu pro komunikaci a myšlení, stává se to klíčovou kompetencí pro fungování ve vícejazyčném prostředí globalizovaného prostoru (CLIL4children, 2018, s. 14-15).

CLIL a jiné programy a přístupy

Přemýšlejme o bilingvním vzdělávání jako o široké oblasti, protože ta může zahrnovat různé programy a přístupy. Hlavní přístupy mohou sdílet některé rysy s CLIL, ale jinak se liší. Některé z nejčastějších přístupů, které mohou být v něčem podobné a naopak odlišné s CLIL metodou jsou:

1. CBI - Content-Based Instruction (výuka založená na obsahu). Ta se týká výuky daného předmětu s využitím cílového jazyka. V některých publikacích se uvádí, že CLIL je typem CBI. Ve skutečném programu CLIL je však kladen větší důraz na obsah. V metodě CBI při odborném předmětu učitel totiž zároveň nevyučuje v angličtině.
2. ESP - angličtina pro specifické účely, učí studenty slovní zásobu a funkce, které potřebují pro určité obory. Jako příklad se uvádějí kurzy angličtiny pro pracovníky v gastronomii nebo pro zaměstnance řídící letový provoz.
3. EMI - angličtina jako prostředek výuky. Označuje jazykové kurzy, v nichž veškerá výuka probíhá v daném jazyce. Zahrnuje vše od letních jazykových táborů až po mezinárodní školy, které vedou veškerou výuku v cílovém jazyce, přičemž studenti musí buď prokázat znalost cílového jazyka, aby byli přijati, nebo pokud je jejich úroveň nízká, musí vyhledat další výuku nebo doučování. V programech EMI není doporučováno používání mateřský jazyka, v programu CLIL je tomu naopak (Zemach, 2021).

Výhody a zásady

Žáci díky CLILu myslí a učí se v dalším cizím jazyce. Učí se používat angličtinu pro komunikaci o nových učebních tématech (IPCB, 2018, s. 16). Díky zdokonalování dvou jazyků

žáci získají sociální a kognitivní výhody. Může se zlepšit paměť a také chrání před stárnutím mozku a jeho účinky. Existují studie, které také prokázaly, že dvojjazyční lidé jsou celkově flexibilnější, lépe řeší problémy a lépe komunikují. Výhodou je také porozumění cílovému jazyku do hloubky, úspěšné dokončení předmětu, sociálních dovednosti a i kritické myšlení se zlepšuje. Proto je dobré zařadit alespoň některé prvky tohoto programu do výuky (Zemach, 2021).

3. Kompetence učitele

Aktivní učitel podněcuje aktivitu žáka. Tato kapitola obsahuje klasifikaci požadavků na učitele dle jeho klíčových kompetencí.

Učitel je vzorem pro mladého člověka a významně ovlivňuje a formuje jeho osobnost. Učitel, který je ve své práci aktivní, nasazený a uvědomuje si významnost svého povolání, má pak velký potenciál k tvorbě nejen příjemného klimatu ve třídě, ale i k již zmiňovanému všestrannému rozvoji osobnosti jemu svěřených žáků. Učitel na sobě musí neustále pracovat, vzdělávat se a aktivně sledovat vývoj procesu vzdělávání i jiných oblastí. Je jen v jeho rukou, jaký způsob výuky bude denně praktikovat na školách.

K tomu, aby učitel dosáhl plně efektivního vyučování musí splňovat dle D. Sitné následující požadavky. Musí znát širokou škálu vyučovacích metod a měl by pravidelně zařazovat jejich různé druhy. Také se musí naučit správně volit vyučovací metody vzhledem ke vzdělávacím cílům výuky a požadovaným kompetencím. Musí smysluplně využívat získané informace. Měl by znát silné a slabé stránky vyučovacích metod. V neposlední řadě by měl znát zásady vedení a užití jednotlivých vyučovacích metod.

Učitel má být vybaven také souborem klíčových kompetencí. Dle J. Průchy (2009) jsou klíčové kompetence soubor schopností, dovedností a dispozic, kterými má být vybaven učitel, aby mohl efektivně vykonávat své povolání. Dělení kompetencí se liší dle pohledů různých autorů, jako je např. J. Vašutová (2007) a V. Švec (1999).

Kompetence můžeme obecně rozdělit na oborově předmětové, didaktické/psychodidaktické, pedagogické, manažerské, diagnostické, hodnotící, sociální, prosociální, komunikativní, intervenční, osobnostní a kompetence osobnostně kultivující.

V konceptu Učitel21 na Pedagogické fakultě Univerzity Palackého v Olomouci pak zformulovali patnáct základních dovedností a schopností, které považují za klíčové:

- ✓ Učitel by měl přemýšlet o cíli a smyslu vzdělávání.
- ✓ Učitel by měl mít přehled o svém oboru.
- ✓ Učitel by měl vést žáky k porozumění světu kolem sebe i sebe sama.
- ✓ Učitel by měl žáky naschnout a vyvolat v nich zájem.
- ✓ Učitel by měl být náročný na sebe i na žáky.
- ✓ Učitel by měl mít širší rozhled o světě kolem nás.
- ✓ Učitel by měl vytvářet otevřenou tvůrčí atmosféru.
- ✓ Učitel by měl umět komunikovat.
- ✓ Učitel by se měl dál osobnostně i profesně rozvíjet.
- ✓ Učitel by měl být vnímavý vůči potřebám žáka.
- ✓ Učitel by měl být lidský.
- ✓ Učitel by měl umět improvizovat.
- ✓ Učitel by měl být digitálně gramotný.
- ✓ Učitel by měl být kreativní
- ✓ Učitel by měl upevňovat a rozvíjet sociální vazby mezi žáky.

Tvůrci konceptu Učitel21 uvádějí, že: „*za desítky let naší kontinuální péče a vzdělávání učitelů jsme získali mnoho zkušeností. Realizovali jsme nespočet praxí, odučili nepočítaně přednášek a seminářů, vychovali tisíce absolventů. Přímo v pedagogickém terénu jsme realizovali stovky výzkumů, vzniklo u nás množství metodik, učebnic a odborných prací, z nichž čerpají generace pedagogů. Přestože nemají pedagogické fakulty na růžích ustláno, neustále se snažíme růst ke kvalitě, inovujeme své studijní plány i metody výuky. Naše příprava učitelů staví na tom nejlepším z trendů praxe, z výzkumů a teorie. Aktuální inovace a naše pojetí jsme shrnuli pod hlavičku koncepce Učitel21.*“. Na tvorbě projektu Učitel21 pracovalo plno pedagogů, ale i studentů napříč katedrami. Hlavním hybatelem ve vzniku takové koncepce byl Kamil Kopecký a snaha o zkvalitnění dosavadní přípravy učitelů. Koncept je velmi živý a otevřený všem inovativním nápadům a diskusi. Především představuje návrh pro motivaci ke změně. (Učitel21, [online])

Ke kompetencím pedagogického pracovníka se nově také zařazuje kompetence digitální. Vzhledem ke stálému vývoji technologií, které mají vliv nejen na společnost, ale i na školu, je potřeba, aby se neustále vyvíjel v této oblasti i učitel. Digitální kompetence a jejich vymezení nalezneme v Rámci digitálních kompetencí učitele ve strukturované a ucelené podobě na stránkách MŠMT. Tvorbou tohoto rámce byl pověřen Národní ústav pro vzdělávání v projektu

Podpora práce učitelů (PPUČ). Digitálními kompetencemi se zabývá projekt Podpora digitálních kompetencí pedagogických pracovníků, který je financován Evropskou Unií. „*Digitální technologie jsou všude kolem nás a zásadně ovlivňují naše životy. Jak komunikujeme, pracujeme, jak trávíme volný čas, organizujeme své aktivity a poznáváme své okolí. Digitální technologie postupně pronikají i do vzdělávání a v této souvislosti bylo potřeba vytvořit systematický popis digitálních dovedností učitelů a žáků. Výsledkem tohoto je rámec (standard) digitálních kompetencí pedagogů DigCompEdu*.“ (Dig. kompetence, [online]). Velkou podporu z hlediska technologií pro školy, ale i pro učitele zajišťuje Učíme digital (Učíme digital, [online]).

II. APLIKAČNÍ ČÁST

4. Aplikační část

Aplikační část obsahuje metodický materiál pro 1.-5. třídy prvního stupně ZŠ, který byl v realizován a v praxi ověřen. Obsahuje některé aktivizační výukové metody včetně metody CLIL. Součástí je také metodický průvodce a doporučení k další realizaci vytvořeného metodického materiálu. Uvádíme zde také cíle a kritéria k jejich dosažení.

4.1 Design aplikační části diplomové práce

Aplikační část se skládá z metodického materiálu pro 1. – 5. třídu ZŠ. Metodický materiál je koncipován pro každou třídu zvlášť. Je zpracován do běžné tabulky pro výukovou přípravu. Ke každému metodickému materiálu pro konkrétní třídu platí stejné metodické pokyny. Ke každé třídě je v této kapitole přiložena konkrétní metodika bez příloh, ty nalezneme na konci diplomové práci. Celý metodický materiál dostal název The Earth is our home – Naše Země je náš domov.

Cíle aplikační části

Jedním z cílů aplikační části této diplomové práce bylo vytvoření takového metodického materiálu pomocí aktivizačních výukových metod a metody CLIL, který bude funkční, variabilní a realizovatelný v každé třídě zvlášť s velmi podobnými pomůckami. V metodickém materiálu je totiž respektována myšlenka udržitelnosti pomůcek. Některé z nich lze použít znovu napříč třídami. Dalším cílem pak bylo zjistit, zda je metoda CLIL funkční i ve třídách, kde se ještě neučí anglicky, tedy ve třídě 1. a 2. Metoda CLIL může, ale nemusí být využita (zejména pro učitele, kteří z jakéhokoliv důvodu anglický jazyk zařadit do výuky nechtějí). Díky realizaci tohoto materiálu můžeme potvrdit jeho funkčnost a je tedy možné jej aktivně využívat i nadále.

Kritéria k dosažení stanovených cílů

K dosažení cílů bylo zapotřebí realizovat jednotlivé přípravy z metodického materiálu na ZŠ ve třídách. Dle této realizace byl pak u některých tříd metodický materiál poupraven tak, aby byl plně funkční a následně byl také znovu ověřen v praxi. Po celou dobu realizace metodického materiálu byly využívány pořád stejné pomůcky, aby byla dodržena udržitelnost. K naplnění cíle týkajícího se zjištění použitelnosti metody CLIL u tříd, kde se ještě neučí cizí jazyk, bylo zapotřebí zrealizovat závěrečnou evaluaci tak, aby padla i otázka týkající se metody CLIL (tedy využití angličtiny mimo konkrétní vyučovací jednotku), zda ji žáci uvítali, nebo ne.

Metody zpracování aplikační části

V aplikační části diplomové práce jsou využity tyto aktivizační metody, nebo jejich prvky, které jsou seřazeny od nejpoužívanějších:

- ✓ CLIL - lze využít po celou dobu realizace, nebo se nevyužije vůbec
- ✓ Didaktické hry
- ✓ Metoda heuristická
- ✓ Metoda diskusní
- ✓ Metoda inscenační
- ✓ Kooperativní učení
- ✓ Situační metoda byla využita při práci s reálným odpadem

Ověření aplikační části

Ověření probíhalo skrze samotnou realizaci vytvořeného materiálu na 1. stupni ZŠ v každé třídě zvlášť. Metodický materiál byl pak následně upraven dle zkušenosti z praxe k dalšímu použití. Upravené třídy byly realizovány ještě jednou pro ověření funkčnosti. Podruhé upravená a realizována byla 2. a 5. třída. Úpravy a jejich důvod je uveden k těmto třídám v podkapitole Revize. Metoda CLIL a její využitelnost ve třídách v 1. a 2. třídě, kde ještě anglický jazyk není samostatně zařazen do vyučování, byla ověřena následovně. V závěrečné části metodického materiálu byl prostor pro evaluaci, kde v rámci připravené aktivity (viz. metodický materiál) byla položena otázka týkající se právě této metody. Otázka zněla: „*Líbilo se vám zapojení anglického jazyka do všech našich činností*?“. V 1. třídě z počtu šestnácti žáků se postavilo k odpovědi ano čtrnáct žáků a zbytek stál na úrovni hodnotící škály znázorňující odpověď – nejsem si jistý. V 2. třídě při první realizaci se osmnáct žáků rozhodlo pro odpověď ano. Při druhé realizaci v jiné 2. třídě z šestnácti žáků bylo třináct pro ano, dva pro nejsem si jistý a jeden pro ne, což žák zdůvodnil tím, že prostě nemá rád anglický jazyk, ale jinak ho to bavilo. Na tuto otázku navazovaly pak další doplňující otázky na toto téma. Ty byly různé a odvíjely se od charakteru třídy.

4.2 Realizace aplikační části diplomové práce v pedagogické praxi

Průvodce metodickým materiálem

- ✓ Metodický materiál obsahuje projektové dny pro 1. - 5. třídu ZŠ a má environmentální téma.

- ✓ Každý projektový den je rozplánovaný na čtyři vyučovací jednotky. Je zde čas na velkou přestávku a také na přestávky v průběhu. V průběhu projektového dne se neřídíme běžným rozvrhem, ale pracujeme ve dvou spojených blocích. Mezi těmito bloky je prostor pro delší přestávku, ale také pro menší krátké v průběhu.
- ✓ Projektové dny jsou plné aktivizačních výukových metod – didaktické hry, heuristická metoda, metoda dialogu, inscenační metoda aj.
- ✓ Každý projektový den by měl být také veden aktivizační výukovou metodou - Content and Language Integrated Learning, což v podstatě znamená, že vedeme výuku anglicky, ale zároveň se dotýkáme environmentálního průřezového tématu.
- ✓ Žák se v projektovém dni naučí balíček anglické slovní zásoby + se dozví nové informace ohledně toho, jak může prospívat naší zemi, čím jí škodí, a co pro ni může dělat v každodenním životě on sám.
- ✓ Naučí se recyklovat a dané oblasti dokáže pojmenovat anglicky. Každá třída se naučí trošku jiný balíček anglických pojmů, ale základ je u všech tříd velmi podobný.
- ✓ Materiál je možné použít i bez metody CLIL.
- ✓ V metodickém materiálu se odkazujeme na přílohy, které naleznete na konci této diplomové práce.
- ✓ Didaktický (přílohový) materiál je vytvořen tak, aby se nemusel tisknout pro každou třídu zvlášť, ale byl použitelný i pro více tříd zároveň, tedy pro více projektových dnů. Tím ušetříme papír i tisk. Doporučujeme si pročíst přípravy ke všem třídám, a podle toho si rozvrhnout tisk.
- ✓ K tisku je možné použít z jedné strany popsané papíry, tisknout jednostranně, a následně materiál zalaminovat, aby se dal používat zas a znova, nebo podlepit kartonem z krabic na vyhození.
- ✓ Realizovat tyto projektové dny je vhodné někdy v období ke Dni země, ale materiál lze využívat celoročně.
- ✓ Webové stránky www.jaktridit.cz obsahují veškeré potřebné informace týkající se správného třízení u nás v ČR. Na stránkách Tonda obal pro učitele se zase dají zakoupit materiály pro učitele do výuky.

1. Třída

Téma hodiny: Naše země je náš domov. The Earth is our home.

Vypracovala: Ryzová Marie

Pro třídu: 1. třída

Místo realizace: třída, hřiště

Časová dotace: 4 vyučovací jednotky

Forma výuky: hromadná

Normativní hledisko: hodina základního typu, praktická cvičení v terénu

Sociální hledisko: projektová výuka

Zařazení do výuky dle RVP:

- **Vzdělávací oblast:** Člověk a jeho svět
- **Vzdělávací obor:** Prvouka
- **Tematický celek:** Rozmanitost přírody
- **Průřezové téma:** Environmentální výchova
- **Výchovné a vzdělávací cíle:**

  Kognitivní: Žák si dokáže zapamatovat a vybavit anglické pojmy: plast – plastic, sklo – glass a papír – paper a dokáže je třídit do příslušných míst + pojem země – the Earth.

  Afektivní: Žák je aktivní a zvládá spolupracovat při hrách a respektuje, když není zrovna vybrán pro plnění úkolu.

  Psychomotorické: Žák se pohybuje po hřišti tak, aby neohrozil další, zvládá se orientovat v prostoru.

Aktivizační výukové metody:

- Celý projektový den by měl být veden aktivizující metodou CLILU – Content and Language Integrated Learning. Tato metoda je společná pro všechny aktivity.
- Prolínají se zde také jiné aktivizační výukové metody: didaktická hra, metoda situační a metoda heuristická.

Nicméně lze metodický materiál využít bez cizího jazyka. Přílohy jdou využít pro oba případy (u některých stačí odstranit anglické pojmy a využívat je bez nich).

Pomůcky:

- Obrázek glóbusu – viz. *příloha č.1*, skutečný glóbus, barevné papíry, nůžky.
- Barevné misky – zelená, modrá, žlutá, jedna větší miska.
- Básnička - viz. *příloha č. 2*.
- Obrázky odpadků (plast, sklo a papír) – viz. *příloha č. 3*. Tuto přílohu vytiskněte 4x, 1. kopii nestříhejte na části, tato kopie bude tvořit řadu

vytříženého dopadu. Ostatní kopie pak vystříhejte na jednotlivé objekty.

- Popelnic s názvem tříženého v AJ – *viz. příloha č. 4*.
- Krabice do které umístíme upečené muffiny, na které naleznete recept v *příloze č. 5*. Krabici můžeme tematicky zabalit do zelenomodrého bal. papíru.
- Třídící tašky.
- Nastříhaný krepový papír – žlutá, modrá, zelená.
- Barevné papíry žlutá, modrá, zelená + červený barevný papír.
- Předem připravený skutečný odpad – plasty, skla (nic rozbitého!), papíry.
- Pracovní list – viz. *příloha č. 6*.
- Smajlíci: veselý a smutný – stačí nakreslit na papír.

Scénář výuky

Fáze	**Podrobný popis aktivity (činnosti)**	**Aktivizační výuk. metoda**	**Pomůcky, Poznámky**
Úvod	1. Motivace: *Z lavic vytvoříme dva čtverce. Žáky rozdělíme na poloviny a usadíme.* **GLÓBUS – GLOBE** Dle počtu žáků rozdělíme třídu do skupin. Každá skupina má za úkol poskládat obrázek. Ve třídě jsou různě rozmístěny kusy rozstříhaného obrázku (pokud máme více skupin, obrázek vytiskneme na různě barevné papíry. Modrý papír – skupina č. 1, zelený papír – skupina č. 2…). Rozstříhaných dílů by mělo být buď stejně jako žáků, nebo o několik dílků více. Žáci se rozejdou po třídě a hledají barvu svých skládaček. Kdo najde lísteček, donese ho na lavici. Až si žáci myslí, že mají všechny dílky, pokusí se obrázek poskládat. Tým který jako první poskládá, zvedá ruku. Následně se žáků zeptáme, zda ví, co je na obrázku – glóbus. Jeden skutečný glóbus bude umístěn někde ve třídě. Žáci se ho pokusí pohledem najít, kdo vidí radí ostatním. Když vidí všichni, přesuneme se do kruhu.	Metoda heuristická	Obrázek glóbusu – viz. *příloha č. 1,* skutečný glóbus, barevné papíry, nůžky

Hlavní část	2. Expozice: **NAŠE ZEMĚ** Položíme glóbus do středu kruhu. Nejprve si společně řekneme, co je to za předmět. Co znázorňuje. Znázorňuje naši Zemi = THE EARTH a o ní je celý dnešní den. • **Básnička s pohybem:** **Anglická verze** THE EARTH IS OUR HOME /: opíšeme ve vzduchu kruh oběma rukama:/ SO BLUE AND SO GREEN /: rozevřeme P dlaň a následně L:/ SO LET'S DO OUR PART /: obě ruce dáme na srdce:/ TO KEEP THE EARTH CLEAN /: opět opíšeme kruh dlaněmi:/ **Česká verze stejným ukazováním** DOMOVEM MÝM JE MÁ ZEMĚ MODŘE A ZELENĚ JE PLNÁ ZÁLEŽET BY MĚLO TOBĚ I MĚ ABY ČISTÁ BYLA A UKLIZENÁ Několikrát zopakujeme. • Za to, jak jim to hezky šlo má učitel pro děti připravenou tajemnou krabici, která je zabalená v zelenomodrém papíře. Je to překvapení a bude na děti čekat, až se vrátí z venkovního programu. *Přesun na venkovní hřiště, kde si stoupneme do kruhu* • V dnešním projektovém dni se naučíme třídit. Máme připraveny 3 tašky na třízení – PAPER – modrá, PLASTIC – žlutá, GLASS – zelená. Nejprve žáky učíme barvy, poté k barvě připojíme také název tříděného odpadu. Několikrát zopakujeme a ověřujeme	Metoda diskusní – dialog Metoda inscenační	Glóbus, pokud glóbus nemáme, postačí vytištěný obrázek. Básnička - viz. *příloha č. 2*. Krabice s muffiny - recept v *příloze č. 5*. Tašky na třízení

	si, zda si žáci pamatují názvy prostřednictvím individ. vyvolávání. Tašky rozmístíme do rohů hřiště. • **TRY TO CATCH ME** Následuje velmi jednoduchá honička. Označíme žáky žlutými, modrými a zelenými praporky z krepáku, ty si uvážou na pravou ruku. To žáky rozdělí do 3 skupin. Tašky na recyklaci umístíme do rohů hřiště – taška znázorňuje domeček pro každý tým. Když řekneme START vyběhnou všichni z jejich domečků, když řekneme HOME – všichni se vrátí do svého domečku - podpoříme červeným papírem. Učitel vždy určuje, kdo z týmů bude chytat ostatní z týmů. Takže na začátku každé nové hry řekneme jeden z týmů, podpoříme dané rozřazení také barevným papírem příslušného týmu, který zvedneme nad hlavu: PLASTIC - žlutý, PAPER - modrý, GLASS - sklo, to určí tým, který chytá ostatní. Ten, kdo bude chycen, dřepne si a bude čekat na to, až zavolá učitel HOME – červený papír. V ten moment se všichni (i ti chycení, i ti co chytali) vrací do svého domečku a začíná nová hra. Necháme vystřídat každý tým klidně i vícekrát. Celou hru ukončíme opět červeným papírem a přivoláme si všechny k sobě. *Přemístíme se do kruhu uprostřed hřiště.* • Opět si zopakujeme názvy třízeného – PLASTIC, PAPER, GLASS • **TRY TO FIND ME** Kartičky s odpadem umístíme doprostřed kruhu. V rozích hřiště jsou umístěny barevné třídící tašky - žlutá, modrá a zelená. U každé z nich je karta, kde je řada odpadků podle správného umístění. Žáci se dle rozřazení z první hry opět rozejdou k barvě své tašky. Pořádně si prohlédnou kartu v jejich domečku. Následně týmy štafetově běhají pro lístečky doprostřed kruhu, které jsou na jejich kartě a tedy	Didaktická hra Didaktická hra	Nastříhaný krepový papír – žlutá, modrá, zelená, barevné papíry ve výše uvedených barvách + červený, tašky na třízení. Karty s odpadem (plast, sklo a papír) – viz. *příloha č. 3* Karta s vytříženým odpadem *viz. příloha č. 3*

	patří do jejich týmu. Vyhrává tým, který jako první sesbírá všechny jejich kartičky, které mají na kartě v domečku. Poprosíme, aby jeden z každého týmu donesl opět doprostřed hřiště rozstříhané kartičky. Ještě jednou zopakujeme hru. Poté týmy dle hodinových ručiček vyměníme. Každý tým by se měl vystřídat u každé tašky na třízení. • Nahlas anglicky spočítáme členy v každém týmu. Je zde předpoklad, že žáci anglické počítaní do jisté míry znají. Pomáháme si prsty. Žáci by měli přirozeně počítat s námi. Tím si je připravíme na další činnost pro opakování neznámých slovíček v AJ. • Nahlas pojmenujeme anglicky každý roh a použijeme frázi: „Repeat after me“. Žáci opakují PLASTIC, PAPER, GLASS. Zopakujeme nejméně 3x. *Přemístíme se do kruhu.* • V kruhu nás čeká činnost na ověření znalostí třízení. • **MAKE IT RIGHT** Kartičky pomícháme. Po kruhu začneme losovat. První dítě si vylosuje kartičku a nahlas zařadí, kam daný odpadek patří (pokud nezvládne anglicky nevadí, učitel jen doplní). Potom dítě danou kartičku donese do příslušné barvy třídící tašky. Pokračujeme po kruhu až k poslednímu z žáků. • **REVISION** Opět se žáci rozdělí ke svým taškám. Potom u každé z tašek zůstane pouze jeden z týmu, takže je roztřídíme tak, že u každé tašky má zastoupení jeden z 3 týmů. Tašky jsou umístěny do čtyř rohů hřiště. Žákům, kteří stojí v 1. rohu dáme jednu kartičku odpadu, po odstartování běží k 2. rohu, kde na něj čeká kamarád z jeho týmu, předají si kartičku, a běží k 3. rohu, kde opět předají kartičku. Poslední z týmu běží ke 4. rohu, kde musí správně roztřídit kartu do třídící tašky. Poté se přesunou do 1.	Heuristická metoda Didaktická hra	*nerozstříhané,* třídící tašky. Tašky na třízení Kartičky s odpadem *viz. příloha č. 3.* Tašky na třízení, kartičky s odpadem *viz. příloha č. 3.*

	rohu a začínáme nanovo. Tím se nám krásně posunou všichni žáci k jinému výchozímu rohu. Až roztřídíme všechny kartičky, hra končí. V této hře je předpoklad, že 1 tým tvoří 4 žáci. Pokud bude v týmu více žáků, jejich pozice bude mezi rohy, předání karty a posun hráčů na hřišti funguje stejně. *Přesuneme se opět zpět doprostřed hřiště + utvoříme kruh* • Kartičky jsme zvládli správně roztřídit, ale co skutečný odpad? • **MAKE IT REAL** Každý tým si vezme tašku pro třízení svého odpadu a hledá po hřišti skutečné (předem připravené od vyučujícího) odpadky, které ale patří do jejich tašky. PLASTIC=PLAST – žlutá, hledají skutečný předem připravený plastový odpad atd. Tím po sobě hezky uklidíme hřiště. Tým, který má hotovo se vrátí zpět doprostřed hřiště i s taškou. Tašky si společně zkontrolujeme. Každý tým představí svůj odpad (co našli) a opět zopakujeme anglické názvy třízených kategorií.	Heuristická metoda	Předem připravený skutečný odpad – plasty, skla (nic rozbitého!), papíry.
Závěr	3. Fixace: *Přesun do školy, kde na nás čeká tajemná krabice.* • **VELKÁ PŘESTÁVKA** *Přesun do kruhu.* • Ověříme si, zda děti pochopily, jak recyklovat. Z recyklačních tašek učitel povytahuje různé předměty. Ty vždy zvedá nad hlavu a děti říkají kam to patří: PLASTIC, PAPER, GLASS • **WHERE IS IT?** Doprostřed kruhu umístíme karty s odpadem pro recyklaci. Žáci sedí na patách v kruhu, ruce mají na kolenou. Učitel poté řekne např. PLASTIC a žáci se snaží co nejrychleji dotknout správné karty. Vyhrává ten, který byl nejrychlejší a kartu si může vzít. Na konci hry si každý hráč spočítá počet získaných karet. Kdo má nejvíc, stává se vítězem.	Heuristická metoda Didaktická hra	Karty s odpadem *viz. příloha č. 3*

	• **PŘESTÁVKA** • **POEM** Opět začneme básničkou s pohybem. Opakujeme vícekrát • **FIND ME** Všichni si lehnou na koberec na břicho. Mezitím učitel rozmístí po třídě kartičky s odpadem. Potom si všichni stoupnou do řady na konec koberce. Nejprve vysvětlíme pravidla. Každý žák má najít 3 kartičky. Až najde 3 kartičky, sedne si na své místo. Potom v týmech u spojených stolů odpadky správně roztřídí. Tuto hru zopakujeme ještě 3x. Na konci hry rozdáme každému 3 kartičky (nebo dvě, podle počtu).Tyto kartičky pak žáci postupně nalepí ke kartám s popelnicemi, které učitel nalepí na tvrdý papír A2. • **WORKSHEET** Žákům rozdáme závěrečný pracovní list ve kterém mají opět pojmenovat třízené a naši zemi. Mají k tomu nápovědu v podobě lístečků, které si mají rozstříhat. Slova napíšou pod obrázky. Každý pracuje samostatně. • V krabici na děti čeká odměna z dnešního projektového dne. Učitel dětem upeče barevné muffiny. • Žáci si na muffin vyrobí srdíčko z červeného marcipánu, nebo zelený lísteček na znamení klíčícího semínka. • **FEEDBACK** Učitel má připravené dva smajlíky. Veselý – ANO, smutný – NE, ale může si stoupnout i doprostřed – NEJSEM SI JISTÝ. Žák si stoupne k té ruce, která drží takového smajlíka podle toho, jestli se mu dnešní projektový den líbil, nebo ne. Můžou okomentovat proč se jim projektový den líbil, nebo proč ne, nebo proč si není jistý. Dále klademe otázky týkající se jednotlivých aktivit a také otázky tohoto typu:	Metoda inscenační Didaktická hra Diskusní metoda (dialog)	Karty viz. *příloha č. 3* a obrázky popelnic *viz. příloha č. 4.* Worksheet Viz. příloha č. 6 Recept na muffiny *Viz. příloha č. 5* + zelený a červený fondán, nebo marcipán. Smajlíci: veselý a smutný

	Pamatuješ si ještě básničku, kterou jsme se učili? ***Líbilo se ti zapojení angličtiny do celé naší činnosti?*** Apod.		

2. Třída

Téma hodiny: Naše země je náš domov. The Earth is our home.

Vypracovala: Ryzová Marie

Pro třídu: 2. třída

Místo realizace: třída, hřiště

Časová dotace: 4 vyučovací jednotky

Forma výuky: hromadná

Normativní hledisko: hodina základního typu, praktická cvičení v terénu

Sociální hledisko: projektová výuka

Zařazení do výuky dle RVP:

- **Vzdělávací oblast:** Člověk a jeho svět
- **Vzdělávací obor:** Prvouka
- **Tematický celek:** Rozmanitost přírody
- **Průřezové téma:** Environmentální výchova
- **Výchovné a vzdělávací cíle:**

  Kognitivní: Žák si dokáže zapamatovat a vybavit anglické pojmy: země – THE EARTH, plast – PLASTIC, papír – PAPER, sklo – GLASS, organický odpad – ORGANIC a třídit odpad to příslušných míst.

  Afektivní: Žák je aktivní a zvládá spolupracovat při hrách. Respektuje, když není zrovna vybrán pro plnění úkolu.

  Psychomotorické: Žák se pohybuje po hřišti tak, aby neohrozil další, zvládá se orientovat v prostoru.

Aktivizační výukové metody:

- Celý projektový den by měl být veden aktivizující metodou CLILU – Content and Language Integrated Learning. Tato metoda je společná pro všechny aktivity.
- Prolínají se zde také jiné aktivizační výukové metody: didaktická hra, metoda situační a metoda heuristická.

Nicméně lze metodický materiál využít bez cizího jazyka. Přílohy jdou využít pro oba případy (u některých stačí odstranit anglické pojmy a využívat je bez nich).

Pomůcky:

- Prezentace – viz. *příloha č. 7.*
- Pracovní list Colour by number – *viz. příloha č. 8.* Tisk podle počtu dětí.
- Básnička - viz. *příloha č. 2.*
- Kužely na označení stanovišť.
- Křída na vyznačení startovní čáry.
- Stanoviště č. 1 – *viz. příloha č. 9 – RECYCLE MAN!* Tisk podle počtu dětí.
- Stanoviště č. 2 – *viz. příloha č. 10 – DOBBLE* - Tisk 6x, kvůli vytvoření dostatečného množství karet.
- Stanoviště č. 3 – *viz. příloha č. 3 – COUNTING* – Tisk 10x, kvůli vytvoření dostatečného množství karet, které rozstříháme na jednotlivé prvky. Množství pak rozdělíme na 2 poloviny (1/2 použijeme i u stanoviště č. 4).
- Stanoviště č. 4 – *viz. příloha č. 11 – MOVING* + karty z *přílohy č. 3*.
- Prezentace se správným řešením, využijeme pouze část týkající se Recycle – *viz. příloha č. 12.*
- Postup výroby kamínků – *viz. příloha č. 15*
- Smajlík – smutný a veselý.

Scénář výuky

Fáze	Podrobný popis aktivity (činnosti)	Aktivizační výuk. metoda	Pomůcky, Poznámky
Úvod	4. Motivace: **Hádanka:** Na projektoru promítneme kousek naší země (přiblížený). Máme připravenou prezentaci *viz. příloha č. 7*, která nás provede úvodem. Zde vysvětlíme také to, že se žáci budou učit i nová anglická slovíčka. • **LETS GO AND FIND SOMETHING…** Učitel vždy řekne větu Go and find something….a potom řekne jednu z barev z prezentace – blue, green, yellow, orange. Žáci mají za úkol se dotknout něčeho v té barvě.	Heuristická metoda Didaktická hra	Prezentace *viz. příloha č. 7*, omalovánka, pastelky, popř. barvy (modrá, zelená, oranžová, žlutá) na interaktivní tabuli.

	• **COLOR BY NUMBER – VYPOČÍTEJ A VYMALUJ** Nejprve si opět zopakujeme názvy barev – YELLOW, ORANGE, GREEN, BLUE (v prezentaci na to máme slide). Pokud nám umožní tabule, obrázek vymalujeme společně, pokud ne, každý žák vymalovává sám *viz. příloha č. 2*. Můžeme ocenit toho, kdo vymaluje jako první a správně + někoho, kdo to má nejkrásněji vymalované.	Heuristická metoda	
Hlavní část	5. Expozice: **NAŠE ZEMĚ** Tématem tedy je NAŠE ZEMĚ = THE EARTH a o ní je celý dnešní den. • **Básnička s pohybem:** **Anglická verze** THE EARTH IS OUR HOME /: opíšeme ve vzduchu kruh oběma rukama:/ SO BLUE AND SO GREEN /: rozevřeme P dlaň a následně L:/ SO LET'S DO OUR PART /: obě ruce dáme na srdce:/ TO KEEP THE EARTH CLEAN /: opět opíšeme kruh dlaněmi:/ **Česká verze stejným ukazováním** DOMOVEM MÝM JE MÁ ZEMĚ MODŘE A ZELENĚ JE PLNÁ ZÁLEŽET BY MĚLO TOBĚ I MĚ ABY ČISTÁ BYLA A UKLIZENÁ Několikrát zopakujeme. • V dnešním projektovém dni se naučíme třídit. Máme připraveny 4 tašky na třízení – PAPER – modrá, PLASTIC – žlutá, GLASS – zelená, ORGANIC – černá. Nejprve si s žáky zopakujeme barvy, poté	Metoda inscenační Metoda heuristická	Básnička - viz. *příloha č. 2* Tašky na třízení, karty ke třízení *Viz. příloha č. 3*

	k barvě připojíme také název tříděného odpadu. Několikrát zopakujeme a ověřujeme si, zda si žáci pamatují názvy prostřednictvím individ. vyvolávání. Můžeme použít karty z *přílohy č. 3*, které budou potřeba na stanoviště č. 3 – COUNTING. Kartu vždy ukážeme, a žáci mají za úkol říct, kam daný odpad patří. • **TRY TO FIND YOUR SEET** Vytvoříme z židlí kruh sedadlem ven. Každý žák má své místo. Máme u sebe tašky na třízení (plastic, paper, glass and organic). Společně si zopakujeme pro který odpad je daná taška. Poté ukazujeme karty s odpadem (*viz příloha č. 3*) a společně si říkáme kam patří. Následně každému rozdáme jednu kartičku, žák musí sám říct, kam daný odpad patří. Poté se žáci pohybují dokola když hraje hudba, když hudba přestane hrát, učitel řekne nahlas kategorii třízení, která si má sednout např. PLASTIC – sednou si jen ti, kteří mají kartu s odpadem, který patří do dané kategorie. Pokud si někdo sedne na židli při vyvolání jiné kategorie, vypadává. *Přemístíme se do větší třídy/nebo na hřiště.* • Opět si zopakujeme názvy tříděného – PLASTIC, PAPER, GLASS, ORGANIC • **LETS PLAY** **Hřiště/třídu rozdělíme na 4 stanoviště.** Na každé stanoviště mají 5 - 10min (Každá skupina žáků je jiná. Někteří potřebují na stanoviště více času, ale cca 6 minut stačí na každé stanoviště.). Čas na přesun 2 minuty (individuálně podle typu třídy). Až nastane čas na přesun, pustíme písničku, kterou hned na začátku představíme jako píseň značící přesun na jiné stanoviště. Přesun provedeme vždy jinak – někdy se budou muset přesunout tak, že budou skákat po	Didaktická hra Didaktická hra, kooperativní učení	Karty viz. *příloha č. 3 – COUNTING* Vhodná píseň Save the Planet song for kids – Miss Linky od 0.54s Reproduktor + píseň k přesunu (Tagga Till – Alex D'Rosso) stopky, Člověče recykluj – *viz. příloha č. 9* + figurky 4x, hrací kostka.

	jedné noze, pozadu, nebo si můžou vymyslet svůj taneček. 1. **Člověče recykluj** – máme vytvořené hrací pole *viz. příloha č. 9.* Na něm je odpad k roztřízení. Žák hodí kostkou, posune se figurkou na dané políčko, a má za úkol říct, kam daný odpad patří anglicky. Pokud řekne špatně, jde o jedno zpět. Pokud neví, stojí jedno kolo. 2. **Dobble** – Máme vytvořené kartičky s kategoriemi k třízení – PLASTIC, PAPER, GLASS, ORGANIC *viz. příloha č. 10*. Žáci hrají podle pravidel dobble. 3. **Counting** – K dispozici jsou dvě kostky. Žáci mají za úkol kostkami hodit. Čísla sečíst. Podle toho, jaké číslo jim vyjde, tolik kartiček s odpadky musí roztřídit do správné kategorie. Karty s odpadky *viz. příloha č. 3.* 4. **Moving** – Každá kategorie k třízení má určený pohyb *viz. příloha č. 11*. Žáci si losují z kartiček *viz. příloha č. 3.* Podle toho co si vytáhnout za kartičku s odpadem, musí udělat určený pohyb, tím ho vlastně roztřídit a získají kartičku. S kartičkou se vrátí na startovní čáru, tam si ji nechají a můžou jít pro další. Vyhrává ten žák ze skupiny, který získá za určený čas nejvíce kartiček. Počet získaných karet si pamatují do konce této hry. Na konci hry vyhlásíme celkového vítěze ze všech hráčů na tomto stanovišti. • **REVISION** V kruhu si všichni ještě jednou zopakujeme názvy tříženého. Zopakujeme si básničku a vydáme se zpět do školy/třídy. Po cestě má za úkol každé dítě najít 1 kamínek.		Dobble – *viz. příloha č. 10.* 2x kostky, kartičky s odpadem – *viz. příloha č. 3.* Karty s pohybem k jednotlivým kategoriím recyklovaného odpadu – *viz. příloha č. 11*

	Pokud nám neumožní počasí venkovní pobyt, kamínky zajistí učitel. *Přesun do školy/třídy*		
Závěr	6. Fixace: • **VELKÁ PŘESTÁVKA** – svačina, čas na pití *Přesun do kruhu.* • **POEM** Opět začneme básničkou s pohybem. Opakujeme vícekrát • **FIND ME** Žákům rozdáme kartičky s odpadem tak, aby nám vytvořily dvojice. Žáci mají za úkol hledat k sobě kamaráda tak, že říkají I am plastic, paper, glass, organic…..pokud najdou někoho, kdo řekne to stejné, vytvoří dvojici, a jdou si sednout na koberec. První 3 dvojice odměníme nějakou sladkostí. Tuhle hru můžeme zopakovat s obměnou a hrát ji vícekrát (4x minimálně). **Obměna:** Rozdáme karty žákům tak, aby tvořily stejné dvojice. Žáci se zkouší popárovat tentokrát tak, že hledají spoluhráče, který má úplně stejnou kartu, čili nestačí už jen stejná kategorie. • **DO YOU REMEMBER?** Na tabuli promítneme řadu obrázku s odpadky. Úkolem žáků je na papír kreslit barvu příslušící tomu, kam daný odpad patří. Na konci prezentace je správné řešení barev za sebou. Ten, kdo měl barvy správně, dostane sladkou odměnu. • **PŘESTÁVKA** • **TVORBA KAMÍNKU** Žáci mají za úkol vytvořit kamínek, který pak mají schovat na místo určené vyučujícím. Kamínek mohou udělat dle své fantazie, nebo se řídit inspirací v prezentaci. Až vytvoří kamínek, nechají ho uschnout do dalšího dne. Po vytvoření dostane každý žák od vyučujícího lísteček s místem, kam má	Inscenační metoda Didaktická hra Heuristická metoda Heuristická metoda	Karty *viz. příloha č. 3* *Viz. příloha č. 12* Prezentace se správným řešením Kamínky, tempery, sprej na fixaci. Postup

	kamínek schovat + si vylosuje jméno kamaráda, kterému prozradí, kam kamínek schová, a kde ho má hledat. Potom si mohou později říct, zda kamínek našli, nebo ne. • **FEEDBACK** Učitel má připravené dva smajlíky. Veselý – ANO, smutný – NE, ale může si stoupnout i doprostřed – NEJSEM SI JISTÝ. Žák si stoupne k té ruce, která drží takového smajlíka podle toho, jestli se mu dnešní projektový den líbil, nebo ne. Můžou okomentovat proč se jim projektový den líbil, nebo proč ne, nebo proč si není jistý. Dále klademe otázky týkající se jednotlivých aktivit a také otázky tohoto typu: *Pamatuješ si ještě básničku, kterou jsme se učili?* ***Líbilo se ti zapojení angličtiny do celé naší činnosti?*** Apod.	Metoda diskuzní (dialog)	výroby *viz. příloha č. 15* Smajlíci – stačí namalovat na papír (nejlépe použitý, ať neplýtváme)

Revize

Zde došlo k revizi u tvorby kamínků. Nejprve bylo jasně určené zadání toho, jak mají kamínek malovat. Měli malovat kamínek úplně stejně tak, jak byl vytvořený kamínek k ukázce. Po této zkušenosti byla tato aktivita upravena, a žáci dostali k inspiraci návrhy, ale mohli tvořit podle své vlastní fantazie. Následně se také upravil systém schovávání kamínku. Nejprve se měli zapisovat do tabulky, pokud kamínek někdo našel, zapsal se do tabulky ke jménu spolužáka, který schovával kamínek na uvedené místo. To bylo pro 2. třídu příliš náročné. Úprava spočívala v tom, že si žáci vylosovali spolužáka, který mu prozradil umístění kamínku, které si tento žák vylosoval od učitel. Umístění tedy píše učitel. Tím jsme zajistili nález každého kamínku.

3. Třída

Téma hodiny: Naše země je náš domov. The Earth is our home.

Vypracovala: Ryzová Marie

Pro třídu: 3. třída

Místo realizace: třída, hřiště

Časová dotace: 4 vyučovací jednotky

Forma výuky: hromadná

Normativní hledisko: hodina základního typu, praktická cvičení v terénu

Sociální hledisko: projektová výuka

<u>Zařazení do výuky dle RVP:</u>

- **Vzdělávací oblast:** Člověk a jeho svět
- **Vzdělávací obor:** Prvouka
- **Tematický celek:** Rozmanitost přírody
- **Průřezové téma:** Environmentální výchova
- **Výchovné a vzdělávací cíle:**

  Kognitivní: Žák si dokáže zapamatovat a vybavit anglické pojmy: země – THE EARTH, plast – PLASTIC, papír – PAPER, sklo – GLASS, organický odpad – ORGANIC a třídit odpad to příslušných míst. Dokáže pojmenovat jednu věc, která dělá zemi smutnou SAD EARTH a jednu věc, která dělá zemi šťastnou HAPPY EARTH (může přečíst anglicky z kartičky, nebo i říct česky).

  Afektivní: Žák je aktivní a zvládá spolupracovat při hrách. Respektuje, když není zrovna vybrán pro plnění úkolu.

  Psychomotorické: Žák se pohybuje po hřišti tak, aby neohrozil další, zvládá se orientovat v prostoru.

Aktivizační výukové metody:

- Celý projektový den by měl být veden aktivizující metodou CLILU – Content and Language Integrated Learning. Tato metoda je společná pro všechny aktivity.
- Prolínají se zde také jiné aktivizující výukové metody: didaktická hra, metoda situační a metoda heuristická.

Nicméně lze metodický materiál využít bez cizího jazyka. Přílohy jdou využít pro oba případy (u některých stačí odstranit anglické pojmy a využívat je bez nich).

Pomůcky:

- Mapa místa, kde se bude venkovní program odehrávat – vytištěný a rozstříhaný na díly. Pokud mají žáci k dispozici chytré telefony, můžeme se na místo vydat podle mapy.cz.
- Karty s tím, co dělá naši zemi šťastnou/smutnou – viz. *příloha č.13,* vytiskneme 3x
- Karty Happy/Sad Earth - *viz. příloha č. 14*
- Básnička – *viz. příloha č. 2*
- Obrázky odpadků (plast, sklo a papír) – viz. *příloha č. 3*
- Třídící tašky
- Nastříhaný krepový papír – žlutá, modrá, zelená
- Barevné papíry žlutá, modrá, zelená + červený barevný papír
- Předem připravený skutečný odpad – plasty, skla (nic rozbitého!), papíry
- Pokyny k výrobě kamínků – *viz. příloha č. 15*
- Karty s tím Happy/Sad Earth bez textu - *viz. příloha č. 24*

Scénář výuky

Fáze	**Podrobný popis aktivity (činnosti)**	**Aktivizační výuk. metoda**	**Pomůcky, Poznámky**
Úvod	1. Motivace • Žáky rozdělíme do skupin (podle počtu žáků). **FIND A MAP AND FOLLOW** Každá skupina má za úkol poskládat mapu, která je dovede k místu, kam se mají vydat. Můžeme využít dva způsoby: o Zadáme dětem souřadnice, ty pak oni zadají do navigace v mobilním telefonu a podle toho se přesuneme na dané místo. o Mapu vytiskneme a rozstříháme na kousky, ty pak žáci mají za úkol správně seskládat a následně je slepit. Podle této papírové mapy se vydají na dané místo. Teprve v momentě, až každá skupina ví kam se mají vydat, se společně přesuneme. *Přesun na venkovní hřiště.*	Didaktická hra Heuristická metoda	Rozstříhaná mapa venkovního místa konání, nebo 1 mobilní telefon do skupiny.

Hlavní část	2. Expozice *Postavíme se do kruhu a společně se naučíme básničku s pohybem.* • **Básnička s pohybem** **Anglická verze** THE EARTH IS OUR HOME /: opíšeme ve vzduchu kruh oběma rukama:/ SO BLUE AND SO GREEN /: rozevřeme P dlaň a následně L:/ SO LET'S DO OUR PART /: obě ruce dáme na srdce:/ TO KEEP THE EARTH CLEAN /: opět opíšeme kruh dlaněmi:/ **Česká verze se stejným ukazováním** DOMOVEM MÝM JE MÁ ZEMĚ MODŘE A ZELENĚ JE PLNÁ ZÁLEŽET BY MĚLO TOBĚ I MĚ ABY ČISTÁ BYLA A UKLIZENÁ	Metoda inscenační	Básnička *viz. příloha č. 2*
	• **RECYCLE** Před děti postavíme tašky na třízení - modrá, žlutá, zelená. Nenásilně je naučíme jejich názvy - PLASTIC, PAPER, GLASS, ORGANIC. Vysypeme před děti hromadu s reálnými odpadky v těchto kategoriích kromě ORGANIC. Žáci se je pokusí společnými silami roztřídit.	Metoda diskusní dialog, kooperativní učení	Tašky, reálný odpad
	• **TRY TO CATCH ME** Následuje velmi jednoduchá honička. Označíme žáky žlutými, modrými a zelenými praporky z krepáku, ty si uvážou na pravou ruku. To žáky rozdělí do 3 skupin. Tašky na recyklaci umístíme do rohů hřiště – taška znázorňuje domeček pro každý tým. Když řekneme START vyběhnou všichni z jejich domečků, když řekneme HOME – všichni se vrátí do svého domečku - podpoříme červeným papírem. Učitel vždy určuje, kdo z týmů bude chytat	Didaktická hra	Tašky na recyklaci, zelený, žlutý a modrý krepák, barevné papíry

	ostatní z týmu. Takže na začátku každé nové hry řekneme jeden z týmů, podpoříme dané rozřazení také barevným papírem příslušného týmu, který zvedneme nad hlavu: PLASTIC - žlutý, PAPER - modrý, GLASS - sklo, ti chytají ostatní. Ten, kdo bude chycen, dřepne si a bude čekat na to, až zavolá učitel HOME – červený papír. V ten moment se všichni (i ti chycení, i ti co chytali) vrací do svého domečku a začíná nová hra. Necháme vystřídat každý tým, klidně i vícekrát. Celou hru ukončíme opět červeným papírem a přivoláme si všechny k sobě. • **BE QUICK** Žáci se rozdělí do dvojic. Soutěží na čas o to, která dvojice sesbírá za 5 minut nejvíce odpadků, které máme připravené na kartách. Pří běhání po hracím hřišti se nesmí rozpojit. Po uplynutí času každá dvojice roztřiďuje jejich odpad do tašek a zároveň u toho počítá kolik odpadů posbírali. Vyhrává dvojice, která získala nejvíc karet. *Opět utvoříme kruh a vysvětlíme pravidla další hry.* • **WHAT IS RIGHT?** Vedeme diskusi v kruhu ohledně toho, co naší zemi pomáhá a co jí zase naopak škodí. • **HAPPY EARTH X SAD EARTH** Na hřišti jsou různě poházené kartičky s obrázky znázorňující znečištěnou planetu, tedy co jí škodí a pak naopak to, co jí prospívá. Na povel (Ready, steady, go) se žáci rozeběhnou. Jakmile žák najde jakoukoliv kartičku, rychle se vrací zpět do kruhu a čeká na ostatní. Uprostřed máme připraveny karty *viz. Příloha č. 14.* Když se všichni vrátí s kartičkou vysvětlíme pojmy HAPPY EARTH tak, že vyzýváme žáky k opakování cizího slova a následně SAD EARTH stejným způsobem. Žáci mají poté za úkol říct, kam jejich kartička patří. Vždy doprovázíme jeho rozhodnutí	Didaktická hra Diskusní metoda Didaktická hra Metoda diskusní, dialog	Karty s odpadky *Viz. příloha č. 3*, tašky Karty – co naší zemi škodí/prospívá *viz. příloha č. 13* Karty *viz příloha č. 14*

	anglickým názvem daného pojmu a potvrzením/vyvrácením správnosti. *Žáci se rozdělí opět do skupin. Každý tým dostane barvu.* *Postaví se do zástupů za určenou čáru na hřišti.* • **MAKE IT CLEAR** Žáci stojí v zástupech. Na druhé straně hřiště máme opět karty HAPPY EARTH a SAD EARTH. U každé z těchto karet je položený taky barevný papír, ten určuje barvu týmu. Uprostřed trasy na běhání leží všechny kartičky. Úkolem každého týmu je, rozdělit kartičky tak, aby byly správně. Tým běhá štafetově. První z týmu tedy běží doprostřed hřiště, vezme jednu kartičku, s tou běží ke kartám HAPPY/SAD EARTH. Kartičku položí na barevný papír v barvě svého týmu k příslušné kategorii. Běží zpět a předá štafetu dalšímu. Tým, který zvládl roztřídit nejvíce kartiček do určitého časového limitu (5 minut) správně, vyhrává. Hrajeme na 3 kola. Na konci každého kola zkontrolujeme správnost a sčítáme počet karet. Na konci všech kol se sečtou výsledky, které určí vítězný tým. Výherní tým poté posbírá veškeré kartičky a vrátíme se opět do kruhu. *Utvoříme kruh.* • Každý žák si potom vybere jednu kartičku. Po kruhu vyzýváme k vyslovení pojmu nahlas a k přiřazení ke správné kategorii. Př. Save water – šetřit vodou – Happy Earth. Žáci v této aktivitě vůbec nemusí pojmy u karet *viz. příloha č. 13* říkat anglicky, mohou pojem vyjádřit česky, učitel vždy český výraz doplní anglickým. Anglicky pak mohou sami vyslovit zařazení *viz. příloha č. 14.*	Metoda heuristická, didaktická hra Heuristická metoda	Barevné papíry, karty *viz. příloha č. 13* a *příloha č. 14* *příloha č. 13* *příloha č. 14*
Závěr	3. Fixace: **HAPPY X SAD?** Žáci stojí v řadě uprostřed hřiště. Na jednu stranu řady umístíme kartu s HAPPY EARTH a na druhou stranu SAD EARTH. Vždy	Didaktická hra	

	nahlas vyslovíme jednu kartičku z osvojovaných pojmů a zvedneme ji nad hlavu (car exhaust aj.). Žáci mají skočit na tu stranu, kam daný pojem patří. Tím si můžeme ověřit, kolik pojmů je jasných a které by potřebovaly ještě procvičit. *Přesun na místo, kde si každé dítě může najít jeden kamínek pro následující činnost ve třídě. V momentě, kdy má každé dítě kamínek, vydáme se zpět do třídy.* **REVISION** Na tabuli promítneme karty se správným roztřízením obrázků k Happy/Sad Earth bez jejich názvů. Ukazujeme na obrázky a zkoušíme, zda si žáci zapamatovali alespoň některá nová slovíčka. **BE THE CHANGE** Kamínky nasbírané venku pořádně očistíme. Potom žákům promítneme prezentaci s postupem a s inspirací. Fantazii se meze nekladou, kamínky mohou vypadat také úplně jinak než na návrhu. Kamínky potom postříkáme finálním průhledným lakem a necháme zaschnout. Po zaschnutí mohou děti schovat kamínek kdekoliv po vesnici/městě. Nejprve si však vylosují kamaráda, jehož kamínek budou hledat. Do losování je zařazen i učitel, který schovává 1. kamínek. Připravíme tabulku s názvy sloupců sloupců: jméno, místo, kdo našel. Kamínek č. 1 schová vyučující, uvede tam správně své jméno, místo např. Zastávka Lidečko restaurace. Ten, kdo si vylosoval např. kamínek od učitele, se zapíše do sloupce – kdo našel až v tom případě, že kamínek našel. 4. Evaluace Každý žák napíše na papír číslo, kterým by ohodnotil dnešní projektový den. 1 – nejhorší – 5 – nejlepší. Číslo neukazuje kamarádům a pak na povel vyučujícího zvedne papír s číslem nad hlavu. Poté můžeme ještě vyzvat k diskuzi. Kdo bude chtít, může nahlas říct co se mu líbilo/co se mu nelíbilo.	Heuristická metoda Metoda diskusní (dialog)	Karty *viz. příloha č. 13* a *příloha č. 14* Nasbírané kamínky Karty *viz. příloha č. 24* Pokyny k tvorbě kamínků *viz. příloha č. 15*, kamínky, tempery, finální lak na kameny Papír (nejlépe použitý, ať šetříme naše lesy), psací potřeby

4. Třída

Téma hodiny: Naše země je náš domov. The Earth is our home.

Vypracovala: Ryzová Marie

Pro třídu: 4. třída

Místo realizace: třída, hřiště

Časová dotace: 4 vyučovací jednotky

Forma výuky: hromadná

Normativní hledisko: hodina základního typu, praktická cvičení v terénu

Sociální hledisko: projektová výuka

Zařazení do výuky dle RVP:

- **Vzdělávací oblast:** Člověk a jeho svět
- **Vzdělávací obor:** Přírodopis
- **Tematický celek:** Rozmanitost přírody
- **Průřezové téma:** Environmentální výchova
- **Výchovné a vzdělávací cíle:**

  Kognitivní:

  Žák si dokáže zapamatovat a vybavit anglické pojmy: země – THE EARTH, plast – PLASTIC, papír – PAPER, sklo – GLASS, organický odpad – ORGANIC a třídit odpad to příslušných míst. Dokáže pojmenovat jednu věc, která dělá zemi smutnou SAD EARTH a jednu věc, která dělá zemi šťastnou HAPPY EARTH (může přečíst anglicky z kartičky, nebo i říct česky), seznámí se s pojmy RECYCLE, REUSE, REDUCE a dokáže je vysvětlil česky.

  Afektivní: Žák je aktivní a zvládá spolupracovat při hrách. Respektuje, když není zrovna vybrán pro plnění úkolu.

  Psychomotorické: Žák se pohybuje po hřišti tak, aby neohrozil další, zvládá se orientovat v prostoru.

Aktivizační výukové metody:

- Celý projektový den by měl být veden aktivizující metodou CLILU – Content and Language Integrated Learning. Tato metoda je společná pro všechny aktivity.

- Prolínají se zde také jiné aktivizující výukové metody: didaktická hra, metoda situační a metoda heuristická, metoda diskuzní aj.

Nicméně lze metodický materiál využít bez cizího jazyka. Přílohy jdou využít pro oba případy (u některých stačí odstranit anglické pojmy a využívat je bez nich).

Pomůcky:

- Prezentace – *viz. příloha č. 16 GOOD X BAD*
- Prezentace – *viz. příloha č. 12 RECYCLE – REUSE - REDUCE*
- Karty s tím, co dělá naši zemi šťastnou/smutnou – viz. *příloha č. 13* – vytiskneme 3x
- Karty Happy/Sad Earth - *viz. příloha č. 14*
- Básnička – *viz. příloha č. 2*
- Dobble easy – *viz. příloha č. 10* – tisk 6x
- Člověče Recykluj – *viz. příloha č. 9*
- Dobble – *viz. příloha č. 17* – tisk 6x
- Karty s odpadem – *viz. příloha č. 3,* Moving card – *viz. příloha č. 11*
- Kategorie RECYCLE, REUSE, REDUCE – *viz. příloha č. 18*
- Křídy/nebo lana pro vyznačení startovní čáry
- Kužely k označení stanovišť
- Karty pro vysvětlení úkolu na jednotlivých stanovištích
- Odměny – sladkost, razítko, aj.
- Dataprojektor + tabule k promítnutí
- Přenosný reproduktor + stažená píseň k přesunu ze stanovišť

Scénář výuky

Fáze	Podrobný popis aktivity (činnosti)	Aktivizační výuk. metoda	Pomůcky, poznámky

Úvod	1. Motivace • **BAD x GOOD** Promítneme prezentaci s obrázky. Na obrázcích jsou fotografie např. znečištěného oceánu a žáci mají ukazovat palec nahoru, nebo palec dolů, podle toho, jak to naší zemi prospívá. • **FIND YOUR SEET** Židle žáci postaví do kruhu sedadly do středu. Jedna židle chybí. Žáci se pohybují do rytmu písně po kruhu. Učitel může zadávat to, jak se mají pohybovat (ruce nad hlavou, skákat po jedné noze, žabky, káčátka….), jakmile hudba přestane hrát, musí najít volnou židli, a sednout si na ni. Ten, na kterého židle nevyjde, vypadává, a jde k vyučujícímu. Vypadnutí hráči mohou dostat možnost stopovat hudbu. • **SAVE THE PLANET SONG** Společně se zkusíme naučit pohyby, které autorka písně předvádí. Píseň pustíme 3x. Save the Planet song for kids – Miss Linky od 0.54 • **RECYCLE** Na tabuli promítneme řadu obrázku s odpadky. Úkolem žáků je na papír kreslit barvu příslušící tomu, kam daný odpad patří. Na konci prezentace je správné řešení barev za sebou. Ten, kdo měl barvy správně, dostane sladkou odměnu. 2. Expozice • **RECYCLE, REDUCE, REUSE** Prostřednictvím prezentace žákům představíme nově osvojované pojmy recycle, reuse a reduce. Žáky vybízíme, aby k danému tématu sami přispěli nápadem. Na tabuli můžeme vytvořit myšlenkové mapy k jednotlivým pojmům. *Přesun na hřiště/větší třída.*	Heuristická metoda Didaktická hra Metoda inscenační Metoda heuristická Metoda diskuzní (dialog)	Prezentace *viz. příloha č. 16* Píseň Save the Planet song for kids – Miss Linky od 0.54 Píseň Save the Planet song for kids – Miss Linky od 0.54, reproduktor, dataprojektor Prezentace *viz. příloha č. 12*
Hlavní část	*Postavíme se do kruhu.* • **Básnička s pohybem** **Anglická verze**	Metoda inscenační	Básnička *viz. příloha č. 2*

	THE EARTH IS OUR HOME /: opíšeme ve vzduchu kruh oběma rukama:/ SO BLUE AND SO GREEN /: rozevřeme P dlaň a následně L:/ SO LET'S DO OUR PART /: obě ruce dáme na srdce:/ TO KEEP THE EARTH CLEAN /: opět opíšeme kruh dlaněmi:/ **Česká verze se stejným ukazováním** DOMOVEM MÝM JE MÁ ZEMĚ MODŘE A ZELENĚ JE PLNÁ ZÁLEŽET BY MĚLO TOBĚ I MĚ ABY ČISTÁ BYLA A UKLIZENÁ • **RECYCLE** Zopakujeme si kam který odpad patří. YELLOW – PLASTIC, GREEN – GLASS, BLUE – PAPER a BLACK – ORGANIC. Vyučující pak ukazuje karty s odpadem *viz. příloha č. 3*, a žáci společně nahlas říkají, kam daný odpad patří. • **DOBBLE** Rozdělíme žáky na dva týmy. Každý z týmu dostane kartičku Dobble. Uprostřed hracího pole je pro každý tým jedna karta Dobble. Žák doběhne ke kartě na hřišti, musí najít společný znak, ten mu určí pro který odpad musí utíkat na konec hřiště, tam najde příslušnou kartičku, a s ní běží předat štafetu kamarádovi z týmu. Vyhrává tým, který za určitý časový limit (5 minut) získá nejvíce kartiček. • **LETS PLAY** Na každé stanoviště mají 5 - 10min (6 minut je tak akorát). Čas na přesun 2 minuty. Až nastane čas na přesun, pustíme písničku, kterou hned na začátku představíme jako píseň značící přesun. Přesun provedeme vždy jinak – někdy se	Didaktická hra Didaktická hra	Karty *viz. příloha č. 3* Karty DOBBLE – EASY *viz. příloha č. 10* Reproduktor + píseň k přesunu (Tato je vhodná: Tagga Till –

	budou muset přesunout tak, že budou hopsat po jedné noze, pozadu… Žáky rozdělíme do 4 týmů. Na hřišti máme 4 stanoviště. Na každém stanovišti mají týmy plnit různé úkoly. Ke každému stanovišti máme nachystanou kartu s vysvětlením, co mají na stanovišti dělat, ale stejně si před začátkem hry každé stanoviště krátce představíme. 1. **Člověče recykluj** – máme vytvořené hrací pole. Na něm je odpad k roztřízení. Žák hodí kostkou, posune se figurkou na dané políčko, a má za úkol říct, kam daný odpad patří anglicky. 2. **Dobble** – Máme vytvořené kartičky s kategoriemi k třízení – PLASTIC, PAPER, GLASS, ORGANIC, REUSE, REDUCE, RECYCLE. Žáci hrají podle pravidel Dobble *viz. příloha č. 10.* 3. **HAPPY X SAD EARTH** – Na tomto stanovišti máme nachystané karty HAPPY X SAD EARTH. Žáci mají za úkol ke každé kategorii přiřadit kartičky tak, aby vystihovali, zda planetě škodí, nebo prospívají. Na konci časového limitu si kartičky spočítají a pamatují si, kolik jich měli. 4. **Moving** – Každá kategorie k třízení má určený pohyb. Žáci zároveň ze startovní čáry vybíhají ke kartám. Žáci otáčí kartičky, které jsou lícem dolů. Podle toho co si vytáhnout, musí udělat určený pohyb, díky kterému získají kartičku. S kartičkou se vrátí na startovní čáru, tam si ji nechají a můžou jít pro další. Vyhrává ten žák ze skupiny, který získá za určený čas nejvíce kartiček. Žáci si musí pamatovat, kolik kartiček získali. Na konci se totiž budou vybírat žáci s největším počtem bodů a budou soutěžit v jiné hře mezi sebou.	Didaktická hra	Alex D'Rosso, stopky, Člověče recykluj – *viz. příloha č. 9* + figurky 4x, hrací kostka. Dobble – *viz. příloha č. 17* Karty HappyxSad Earth + karty *viz. příloha č. 13, 14* Karty s pohybem, karty s odpadem – *viz. příloha č. 3 a 11*

Závěr	• **Hráči z posledního stanoviště, kteří vyhráli, budou mít rozstřel v podobě TÉTO HRY:** Žáci se postaví do řady. Karty HAPPY/SAD umístíme tak, že HAPPY bude před žáky, a SAD za nimi. Učitel říká pojmy z kategorií HAPPY X SAD EARTH. Pokud patří karta k Happy Earth skočí dopředu, pokud k Sad Earth skočí dozadu. Ten, kdo se splete, vypadává. Vyhraje tedy jenom jeden, který může získat sladkou odměnu. Potom může hrát celá třída. • **RUN!** Žáky rozdělíme na dva týmy. Hřiště rozdělíme taky na dvě části – provazem uprostřed + na každou stranu ve vzdálenosti cca 3 m dáme také provaz, místo za ním znamená bezpečí. Za provaz, znázorňující bezpečí, umístíme karty HAPPY/SAD EARTH. Jeden tým znázorňuje kategorii HAPPY EARTH a druhý tým znázorňuje kategorii SAD EARTH. Týmy se postaví proti sobě do řady. Otočí se k sobě zády. Učitel losuje z karet, které patří ke kategorii HAPPY x SAD EARTH. Zavolá název dané karty např. CAR EXHAUST – což znamená, že SAD EARTH se snaží pochytat co nejvíce hráčů z týmu HAPPY EARTH, kteří běží do bezpečí na své straně hřiště. Koho pochytají, stává se členem jejich týmu a hra začíná nanovo. • **RECYCLE, REDUCE, REUSE** Žáky rozdělíme do 3 týmů. Každý tým dostane jednu z kategorií. Každou kategorii předem opět představíme prostřednictvím diskuze. Nejdříve vysvětlíme anglický pojem a pak diskutujeme o tom, co do kategorií může patřit. Tým pak dostane za úkol k přidělené kategorii vyučujícím namalovat 3 pojmy a odůvodnit jejich výběr. *Přesun do školy.* 3. Fixace: • **WORKSHEET REDUCE, REUSE, RECYCLE**	Didaktická hra Metoda heuristická Metoda diskusní, Kooperativní učení	Karty *viz. příloha č. 13 a 14* Karty *viz. příloha č. 13* a *14* Karty recycle, reduce, reuse v*iz. příloha č. 18*

	Každý žák dostane pracovní list, který se pokusí sám vypracovat. Zadání vysvětlí vyučující, poté následuje samostatná práce. Společně si pracovní list zkontrolujeme. 4. Evaluace Třída se rozdělí následovně – u tabule budou stát ti, kterým se dnešní den líbil. Uprostřed budou stát ti, kterým něco chybělo a u dveří budou stát ti, kterým se projektový den nelíbil. Následně své rozhodnutí odůvodní (pokud budou chtít).	Metoda heuristická Metoda diskusní	Pracovní list viz. p*říloha č. 19*

5. Třída

Téma hodiny: Naše země je náš domov. The Earth is our home.

Vypracovala: Ryzová Marie

Pro třídu: 5. třída

Místo realizace: třída, hřiště

Časová dotace: 4 vyučovací jednotky

Forma výuky: hromadná

Normativní hledisko: hodina základního typu, praktická cvičení v terénu

Sociální hledisko: projektová výuka

Zařazení do výuky dle RVP:

- **Vzdělávací oblast:** Člověk a jeho svět
- **Vzdělávací obor:** Přírodověda
- **Tematický celek:** Rozmanitost přírody
- **Průřezové téma:** Environmentální výchova
- **Výchovné a vzdělávací cíle:**
- **Kognitivní:** Žák si dokáže zapamatovat a vybavit anglické pojmy: země – THE EARTH, plast – PLASTIC, papír – PAPER, sklo – GLASS, organický odpad – ORGANIC a třídit odpad to příslušných míst. Dokáže pojmenovat jednu věc, která dělá zemi smutnou SAD EARTH a jednu věc, která dělá zemi šťastnou HAPPY EARTH

(může přečíst anglicky z kartičky, nebo i říct česky), seznámí se s pojmy RECYCLE, REUSE, REDUCE a dokáže je vysvětlil česky + jeden pojem anglicky.

Afektivní: Žák zvládá spolupracovat při hrách a respektuje, když není zrovna vybrán pro plnění úkolu.

Psychomotorické: Žák se pohybuje po hřišti tak, aby neohrozil další, zvládá se orientovat v prostoru.

Aktivizační výukové metody:

- Celý projektový den by měl být veden aktivizující metodou CLILU – Content and Language Integrated Learning. Tato metoda je společná pro všechny aktivity.
- Prolínají se zde také jiné aktivizující výukové metody: didaktická hra, metoda situační a metoda heuristická, metoda diskuzní aj.

Nicméně lze metodický materiál využít bez cizího jazyka. Přílohy jdou využít pro oba případy (u některých stačí odstranit anglické pojmy a využívat je bez nich).

Pomůcky:

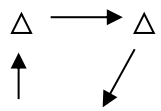
- Prezentace – *viz. příloha č.16 GOODxBAD*
- Prezentace - *viz příloha č. 12 REDUCE – REUSE – RECYCLE*
- Karty ke kategoriím REDUCE – REUSE – *viz. příloha č. 20*
- Básnička – *viz. příloha č. 2*
- Dobble harder - *viz. příloha č. 17*
- Člověče Recykluj – *viz. příloha č. 9*
- Prázdné karty RECYCLE, REDUCE, REUSE + vysvětlení – *viz. příloha č. 21*. Tisk pro každý tým
- Karty i s obrázky k RECYCLE, REDUCE, REUSE – *viz. příloha č. 22*
- Karty s obrázky i s textem RECYCLE, REDUCE, REUSE – *viz. příloha č. 18*
- Karty s odpadem – *viz. příloha č. 3*
- Moving + cards – *viz. příloha č. 11*
- Karty toho, co dělá naši zemi šťastnou/smutnou – *viz. příloha č. 13*
- HAPPY x SAD EARTH - *viz. příloha č. 14*
- Postup k výrobě tašky – Reuse T – shirt – *viz. příloha č. 23*

Scénář výuky

Fáze	Podrobný popis aktivity (činnosti)	Aktivizační výuk. metoda	Pomůcky, Poznámky
Úvod	1. Motivace • **BAD x GOOD** Promítneme prezentaci s obrázky. Na obrázcích jsou fotografie např. znečištěného oceánu a žáci mají říct zda je naše země šťastná – HAPPY EARTH, a nebo jí to dělá smutnou – SAD EARTH. • **RECYCLE, REDUCE, REUSE** Na tabuli promítneme řadu obrázku s odpadky. Úkolem žáků je na papír kreslit barvu příslušící tomu, kam daný odpad patří. Na konci prezentace je správné řešení barev za sebou. Ten, kdo měl barvy správně, dostane sladkou odměnu. Následuje vysvětlení pojmů REUSE a REDUCE. Jako podklad poslouží slidy z prezentace *viz. příloha č. 17* • **FIND YOUR SEET** Židle žáci postaví do kruhu sedadly do středu. Jedna židle chybí. Žáci se pohybují do rytmu písně po kruhu. Učitel může zadávat to, jak se mají pohybovat (ruce nad hlavou, skákat po jedné noze, žabky, káčátka….). Po stopnutí hudby má vyučující na výběr ze 3 pojmů: **RECYCLE** – musí najít židli, na kterou si sednou. Na koho židle nevyjde, vypadává. **REDUCE** - Žáci musí najít kartu, která patří k danému pojmu a sednout si na židli. Ten kdo židli nemá, vypadává. Pokud se ale najde někdo, kdo zvolil špatnou kartu, vypadává také. Pokud ten, kdo židli neměl, ale měl správnou kartu, může nahradit toho, kdo vypadl z důvodu špatné karty.	Metoda heuristická Didaktická hra Didaktická hra	Prezentace *viz. příloha č. 16* Prezentace *viz. příloha č. 12* Píseň Save the Planet song for kids – Miss Linky od 0.54, karty pro REUSE, REDUCE *viz. příloha č. 20*

	REUSE - Žáci musí najít kartu, která patří k danému pojmu, a sednout si na židli. Ten kdo židli nemá, vypadává. Pokud se ale najde někdo, kdo zvolil špatnou kartu, vypadává také. Pokud ten, kdo židli neměl, ale měl správnou kartu, může nahradit toho, kdo vypadl z důvodu špatné karty. *Úklid židlí z kruhu k lavicím.* • **PŘESTÁVKA** 2. Expozice *Přesun na hřiště/větší třída.*		
Hlavní část	*Postavíme se do kruhu* • **Básnička s pohybem** **Anglická verze** THE EARTH IS OUR HOME /: opíšeme ve vzduchu kruh oběma rukama:/ SO BLUE AND SO GREEN /: rozevřeme P dlaň a následně L:/ SO LET'S DO OUR PART /: obě ruce dáme na srdce:/ TO KEEP THE EARTH CLEAN /: opět opíšeme kruh dlaněmi:/ **Česká verze se stejným ukazováním** DOMOVEM MÝM JE MÁ ZEMĚ MODŘE A ZELENĚ JE PLNÁ ZÁLEŽET BY MĚLO TOBĚ I MĚ ABY ČISTÁ BYLA A UKLIZENÁ • **RECYCLE** Zopakujeme si kam který odpad patří. YELLOW – PLASTIC, GREEN – GLASS, BLUE – PAPER and new one BLACK – ORGANIC. Vyučující pak ukazuje karty s odpadem *viz. příloha č. 3*, a žáci společně nahlas říkají, kam daný odpad patří. • **DOBBLE**	Metoda inscenační	Básnička *viz. příloha č. 2* Karty *viz. příloha č. 3*

	Rozdělíme žáky na dva týmy. Každý z týmu dostane kartičku Dobble. Uprostřed hracího pole je pro každý tým jedna karta Dobble. Žák doběhne ke kartě na hřišti, musí najít společný znak, ten mu určí pro který odpad a kartu k reuse, nebo reduce musí utíkat na konec hřiště. Tam najde příslušnou kartičku, a s ní běží předat štafetu kamarádovi z týmu. Vyhrává tým, který za určitý časový limit získá nejvíce kartiček. • **LETS PLAY** Žáky rozdělíme do 4 týmů. Na hřišti máme 4 stanoviště. Na každém stanovišti mají týmy plnit různé úkoly. Ke každému stanovišti máme nachystanou kartu s vysvětlením, co mají na stanovišti dělat. Samostatně si tedy každý tým musí přečíst zadání, a následně ho splnit. Na každé stanoviště mají 5 - 10min (6 minut je tak akorát). Čas na přesun 2 minuty. Až nastane čas na přesun, pustíme písničku, kterou hned na začátku představíme jako píseň značící přesun na jiné stanoviště. Přesun provedeme vždy jinak – někdy se budou muset přesunout tak, že budou hopsat po jedné noze, pozadu…Hned na začátku si určíme směr, kterým se budeme posunovat. Jakmile píseň přestane hrát, musí být všichni žáci na dalším stanovišti a „zmrznout“ - „freeze“. Můžeme z toho udělat klidně soutěž – tým který je nejvíce „zamrznutý“ získá nějakou speciální cenu (sladkost, razítko…). Začátek na každém stanovišti odstartuje konec písně, jakmile přestane hrát, žáci začínají plnit stanoviště. 1. **Člověče recykluj** – máme vytvořené hrací pole. Na něm je odpad k roztřízení. Žák hodí kostkou, posune se figurkou na dané políčko, a má za úkol říct, kam daný odpad patří anglicky. Pokud řekne špatnou kategorii, posunuje se o políčko dozadu. *Viz. příloha č. 6*	Didaktická hra Didaktická hra, kooperativní učení	Karty DOBBLE *viz. příloha č. 17* Karty viz. *příloha č. 3* a *20* Reproduktor + píseň k přesunu (Tagga Till – Alex D‘Rosso) stopky. Člověče recykluj – *viz. příloha č. 9* +

	2. **Dobble** – Máme vytvořené kartičky s kategoriemi k třízení z předchozí didaktické hry – PLASTIC, PAPER, GLASS, ORGANIC, RECYCLE, REUSE, REDUCE. Žáci hrají podle pravidel Dobble. *Viz. příloha č. 5* 3. **RECYCLE, REUSE, REDUCE** Na začátku si každý tým podepíše karty, na kterých jsou napsány pouze pojmy RECYCLE, REUSE, REDUCE (*příloha č. 18*). Skupina stojí za startovní čárou, po odstartování času na stanoviště, vyběhne jeden z týmu k místu, kde budou umístěny karty s kategorií + s obrázkem. Tam si vybere jeden obrázek a následně běží k předem určenému místu, kde je obrázek i text společně. Text se snaží si zapamatovat, a utíká zpět předat štafetu. Za startovní čárou mají žáci prázdné papíry pouze s danou kategorií a anglické věty bez obrázku, které se snažili si zapamatovat. Ke správné kategorii hráč vybere větu, kterou se snažil si zapamatovat. Na konci celé této hry se bude hodnotit množství přiřazených vět. Tým, který získal nejvíce pojmů a má je správně přiřazeny, vyhrává sladkou odměnu. Pokud hrajeme na hřišti, kde se dá kreslit křídou, můžeme naznačit pohyb mezi kartami např. :  START 4. **Moving** – Každá kategorie k třízení má určený pohyb. Žáci otáčí kartičky otočené lícem dolů. Podle toho co si vytáhnout, musí udělat určený pohyb, díky kterému získají kartičku. S kartičkou se vrátí na		figurky 4x, hrací kostka. Dobble – *viz. příloha č. 17* Lano/křída na zaznačení startovní čáry a hracího pole. Karty *viz. příloha č. 21*. karty s obrázky *viz. příloha č. 22*, Karty s obrázky + pojem *viz. příloha č. 18* Karty s pohybem,

	startovní čáru, tam si ji nechají a můžou jít pro další. Vyhrává ten žák ze skupiny, který získá za určený čas nejvíce kartiček. Žáci si musí pamatovat, kolik kartiček získali. Na konci se totiž budou vybírat žáci s největším počtem bodů a budou soutěžit v jiné hře mezi sebou o vítězství.		karty s odpadem – *viz. příloha č. 11* a *3*
Závěr	• **Hráči z posledního stanoviště, kteří vyhráli, budou mít rozstřel v podobě TÉTO HRY:** Žáci se postaví do zástupu. Učitel říká pojmy z kategorií HAPPY X SAD EARTH. Pokud patří karta k Happy Earth skočí dopředu, pokud k Sad Earth skočí dozadu. Ten, kdo se splete, vypadává. Vyhraje tedy jenom jeden, který získává sladkou odměnu. Potom může hrát celá třída. *Přesun do školy.* • **PŘESTÁVKA** 3. Fixace: • **REUSE BAGS** Každý žák si měl přinést na tento projektový den tričko, které by jinak vyhodil, nebo už jej nenosí, ale barvu má rád. Společně si podle návodu vyrobí tašku na nákup. Tím vlastně použijeme věc, kterou bychom jinak vyhodili, a zužitkujeme ji na něco jiného. 4. Evaluace Žáci mají za úkol anonymně napsat na jeden papírek to, co se jim líbilo a na druhý papírek napsat to, co se jim nelíbilo. Tyto papírky pak vhodí do určeného místa. Díky jejich zhodnocení můžeme upravit program pro další třídu.	Didaktická hra Metoda heuristická	Flashcards *viz. příloha č. 13* a *14* Postup *viz. příloha č. 23* Papíry, psací potřeby

Revize

Při poslední aktivitě, kde došlo ke zhodnocení ze strany žáků byla upravena aktivita ve stanovišti č. 3. Žáci hodnotili tuto aktivitu jako těžkou. Důvodem byl původně naplánovaný přepisu anglických vět. U jedné části tohoto stanoviště si totiž měli zapamatovat větu k obrázku v dané kategorii, a tu pak následně na startu přepsat pod správnou kategorii. Tato aktivita byla upravena následovně. Žáci nemuseli přepisovat, ale pouze vybírali z připravených a

rozstříhaných vět na lístečky. Tato aktivita se dá ztížit dle charakteru třídy (například pro žáky nadané) tak, že věty nebudou pouze přiřazovat, ale mohou je z výběru u startu přepsat pod správnou kategorii, nebo dojde k obnovení původní varianty. Někteří žáci si zvládli větu zapamatovat celou, ale většině tento charakter činnosti činil problém.

4.3 Vyhodnocení aplikační části diplomové práce

Metodický materiál je funkční a plně využitelný nejen při realizaci v anglickém jazyce skrz CLIL metodu. Metoda CLIL byla realizována i ve třídách, kde se ještě nevyučuje cizí jazyk a fungovala i přes neznalost cizího jazyka. Metodický materiál byl v případě 2. a 5. třídy realizován dvakrát z důvodu mírné úpravy některých aktivit vzhledem k evaluaci žáků i tvůrce materiálu. Využití aktivizačních výukových metod ve výuce je bez pochyby přínosem pro aktivní účast a vědomé učení žáků. Tento fakt se opakovaně potvrzoval při aktivitách určených pro opakování, kde žáci prokazovali osvojené vědomosti. V hodnocení od žáků se také objevovaly tvrzení, že se jim výuka líbila zejména z toho důvodu že si hráli, byli venku, ale i se něco naučili. Metodický materiál je plně funkční pro každou třídu díky jeho realizaci na základní škole. Snažili jsme se také vytvořit metodický materiál a pomůcky k němu tak, aby byl udržitelný a bylo možné jej používat zas a znova, klidně i napříč předměty. Celou aplikační část provází environmentální myšlenka a na ni navazuje i snaha o udržitelnost vytvořených pomůcek.

Závěr

Cílem diplomové práce v teoretické části bylo vymezit ty nejdůležitější pojmy týkající se výukových metod, představit si a klasifikovat metody aktivizační a metodu CLIL. Aktivizační výukové metody výrazně přispívají k rozvoji klíčových kompetencí a také k rozvoji jedinečné osobnosti každého žáka. Tyto metody jsou bezpochyby přínosem pro celý výchovně vzdělávací proces. Učitel se musí neustále vzdělávat a posunovat ve své práci. S tím totiž úzce souvisí i tomu odpovídající paralelní posun žáků. Z tohoto důvodu by měl učitel vlastnit pestrou paletu bezpečně osvojených vyučovacích metod, do kterých patří i metody tradiční, i metody aktivizační. V aplikační části jsme si stanovili cíl vytvořit metodický materiál, který bude funkční, variabilní a udržitelný. Dále jsme si stanovili cíl zjistit, zda je metoda CLIL využitelná i ve třídách, kde se ještě cizí jazyk nevyučuje. Metodu CLIL bylo možné plnohodnotně využít i v těchto třídách. Byla pro žáky nová, zajímavá a podněcovala jejich aktivizaci. V rámci teoretické části i části aplikační jsme dospěli k názoru, že pokud učitel disponuje znalostí většího množství metod, dokáže díky nim pružně a rychle reagovat na problémy vzniklé v průběhu výuky. Aktivním a tvůrčím se stává díky nim i on sám a následně i žáci.

Co žák, to originál. Díky této jedinečné rozmanitosti žáků musíme zajistit, aby většina dětí plně využila své možnosti a schopnosti. S tím úzce souvisí práce učitele a jeho zásoba výukových metod. Osvojování si metod není otázkou jednoho vyzkoušení ze strany učitele, či ze strany žáků. Častokrát musí předcházet zařazení nové metody jistá příprava (prostředí, pomůcek, chování atd.). Může se také stát, že některá z metod v dané třídě nefunguje tak jak by měla, ale v jiné třídě zase „šlape jak hodinky“. K tomuto závěru nás dovedla samotná realizace materiálu. V některých třídách bylo totiž nutné realizovat přípravu znovu. Nezahazujme hned metodu, která nám na poprvé nesplní naše očekávání, neznamená to totiž, že vybraná metoda je špatná, nebo nevhodně zvolená. Častým procvičováním nově zařazovaných metod začnou totiž žáci spolupracovat a daná metoda pak nabyde svého účinku.

Díky aktivizačním metodám se učitel stává experimentátorem, neměl by mít obavu z něčeho neprověřeného a nevyzkoušeného. Ve své práci jsem chtěla poukázat na množství aktivizačních metod, které je možné různým způsobem kombinovat, využít jejich prvky a připravit tímto pro žáky takový charakter a průběh výuky, který pro ně bude zajímavý a podnětný. Metodický materiál v aplikační části byl vytvořen na tomto základě. Výuka ozvláštněná tvůrčí činností žáky aktivizuje a baví je. S tímto samozřejmě souvisí žákův zvýšený zájem o výuku. Ačkoliv se zdá, že vyučovat těmito metodami je velmi náročné, je to dojem jen z části pravdivý. Pokud

se žáci a učitelé naučí pomocí těchto metod pracovat a využívat jejich kvalit, mohou je bez obav běžně zařazovat do výuky a to i opakovaně. Pomůcky vytvořené k metodickému materiálu jsou udržitelné, použitelné i samostatně a některé z nich se dají využít napříč předměty. Je však nutné vhodně vybrat téma i výchovně vzdělávací cíl. To vše je třeba podřídit věku žáků, jejich dosavadním zkušenostem a znalostem. Na základě svých zkušeností bych chtěla všem pedagogům aktivizační metody výuky a zejména metodu CLIL doporučit.

Seznam použité literatury

AI DĚTEM. *AI dětem* [online]. [cit. 2023-04-16]. Dostupné z: https://aidetem.cz/

BALADOVÁ, Gabriela. Výuka metodou CLIL. *Metodický portál: Články* [online]. 12. 02. 2009, [cit. 2023-03-31]. Dostupný z WWW: <https://clanky.rvp.cz/clanek/2965/VYUKA-METODOU-CLIL.html>. ISSN 1802-4785.

BENEŠOVÁ, Barbora a Petra VALLIN. CLIL - inovativní přístup nejen k výuce cizích jazyků. V Praze: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, 2015. ISBN 978-80-7290-821- 9.

BOHÁČKOVÁ, Petra a Slávek HORA. Dejte mi pevný bod a pohnu i českým školstvím. *Dejte mi pevný bod a pohnu i českým školstvím* [online]. Planá nad Lužnicí [cit. 2023-03-22]. Dostupné z: https://dejtemipevnybod.cz/

ČAPEK, Robert. *Moderní didaktika: lexikon výukových a hodnoticích metod*. Praha: Grada, 2015. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-3450-7.

ČERVENKOVÁ, Iva. *Metody výuky a organizace vyučování* [online]. Ostrava, 2013 [cit. 2023-03-22]. ISBN 978-80-7464-238-8. Dostupné z: https://kdep.vse.cz/wp-content/uploads/page/186/%C4%8Cervenkov%C3%A1-vyukove-metody-a-organizace-vyucovani.pdf

ČESÁK, O. (2016): Marketingový plán ve vybraném podniku. Diplomová práce. Katedra managementu FIM UHK, Hradec Králové.

DAVID PUBLISHING (PB), *The Application of Situational Teaching Approach in Senior Middle School English Class.* [online]. 2020, 13.12.2020, 7 [cit. 2023-03-11]. Dostupné z: http://davidpublisher.com/Public/uploads/Contribute/600e31f1222c8.pdf#:~:text=To%20sum%20up%2C%20situational%20teaching%20method%20is%20an,their%20oral%20English%20abilities%20through%20interaction%20and%20communication.

FASNEROVÁ, Martina. *Prvopočáteční čtení a psaní*. Praha: Grada, 2018. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-271-0289-1.

FILOVÁ, H. *Didaktická hra*. in Maňák Alternativní metody a postupy. 1.vydání. Brno: MU Brno 1997. s.33. ISBN 80-210-1549-7

FRYČ, Jindřich, Zuzana MATUŠKOVÁ, Pavla KATZOVÁ, et al. *Strategie vzdělávací politiky České republiky do roku 2030+*. Praha: Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy, 2020. ISBN 978-80-87601-46-4.

HANUŠOVÁ, Světlana a Naděžda VOJTKOVÁ. CLIL v české školní praxi. 1. vyd. Brno: Studio Arx, 2011. 103 s. ISBN 978-80-86665-09-2.

INSTITUTO POLITÉCNICO DE CASTELO BRANCO (IPCB) – P5. *Teacher's Guide on CLIL Methodology in Primary Schools – Volume 1* [online]. 2018, 2018, 64 [cit. 2022-10-29]. Dostupné z: http://www.clil4children.eu/wp-content/uploads/2018/06/Guide_Addressed_to_Teachers_Vol01.pdf

JOSEF MAŇÁK,, PhDr.. *Aktivizující výukové metody*. Metodický portál: Články [online]. 23. 11. 2011, [cit. 2023-02-17]. Dostupný z WWW: <https://clanky.rvp.cz/clanek/14483/AKTIVIZUJICI-VYUKOVE-METODY.html>. ISSN 1802-4785.

KALHOUS, Z., OBST, *O. Školní didaktika*. 1. vydání. Praha: Portál 2002. s.309. ISBN 80-7178-253-X

KALKOVÁ, J. *Obecná didaktika*. Praha: Grada Publishing, 2007. ISBN 978- 80-247-1821-7

KE, F. (2008)a. *Computer games application within alternative classroom goal structures: cognitive, metacognitive, and affective evaluation*. Educational Technology Research And Development, 56(5), 539-556.

KE, F. (2008)b. A case study of computer gaming for math: *Engaged learning from gameplay? Computers & Education*, 51(4), 1609–1620.

LANGHAMEROVÁ, Jana. *Aktivizující metody výuky na prvním stupni základní školy.* Brno, 2007. Diplomová práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Mgr. Jana Kratochvílová, Ph.D.

LOKŠOVÁ, Irena. *Tvořivé vyučování*. Praha: Grada, 2003. Výchova a vzdělávání. ISBN 80-247-0374-2.

MAŇÁK, J. a kol. *Alternativní metody a postupy*. 1.vydání. Brno: MU Brno 1997. s.5. ISBN 80-210-1549-7.

MAŇÁK, Josef a Vlastimil ŠVEC. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003. ISBN 80-7315-039-5.

PECINA, Pavel a Lucie ZORMANOVÁ. *Metody a formy aktivní práce žáků v teorii a praxi*. Brno: Masarykova univerzita, 2009. ISBN 9788021048348.

PELÁNEK, R. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Praha: Portál, 2008. ISBN 978-80-7367-535-6

PETTY, G. Moderní vyučování. 3. vyd. Praha : Portál, 2004. ISBN 80-7178-978-X.

PICKA, Karel. DIGITÁLNÍ HRY VE VÝUCE Z POHLEDU UČITELŮ. *Journal of Technology and Information Education* [online]. 2017, 8. 2. 2017, **2017**, 174 [cit. 2023-03-15]. ISSN 1803-537X. Dostupné z: https://jtie.upol.cz/pdfs/jti/2017/01/13.pdf

PRŮCHA, Jan, ed. *Pedagogická encyklopedie*. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-546-2.

Rozvoj digitálních kompetencí učitelů. *Digitální kompetence* [online]. Krajské centrum vzdělávání a jazyková škola, 2020 [cit. 2023-03-27]. Dostupné z: https://digitalnikompetence.cz/

SILBERMAN, M., *101 metod pro aktivní výcvik a vyučování* . 1. vydání. Praha: Portál 1997. ISBN 80-7178-124- X.

SITNÁ, Dagmar. *Metody aktivního vyučování: spolupráce žáků ve skupinách*. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-246-1.

SKALKOVÁ, Jarmila. *Obecná didaktika: vyučovací proces, učivo a jeho výběr, metody, organizační formy vyučování*. Praha: Grada, 2007. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-1821-7.

SOCHOROVÁ, Libuše. Didaktická hra a její význam ve vyučování. In: SOCHOROVÁ, Libuše. Metodický portál: *inspirace a zkušenosti učitelů* [online]. 26.11.2011. [cit. 2023-14-03].

ŠVEC, V. *Pedagogická příprava budoucích učitelů*. Brno : Paido, 1999.

TLÁSKALOVÁ, Andrea. *123 tipů pro výuku, která baví děti i učitele*. Praha: Grada, 2021. ISBN 978-80-271-3335-2.

TUOMARLA, Kaisa. Activating Methods in Classroom. *Lesson App* [online]. 8.7.2019 [cit. 2022-10-19]. Dostupné z: https://lessonapp.fi/activating-methods-in-classroom/

UČITEL21. *Ucitel21* [online]. Pedagogická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci, webmaster Petra Šobáňová, 2023–2021 [cit. 2023-03-27]. Dostupné z: https://www.ucitel21.cz/u%C4%8Ditelstv%C3%AD

UČÍME DIGITAL. *Učíme digital* [online]. [cit. 2023-04-16]. Dostupné z: https://ucime.digital/

UNIVERSITY OF ANTWERP (UAO), *Organising activating teaching methods*. University of Antwerp*:* Didactic Information [online]. [cit. 2022-10-19]. Dostupné z: https://www.uantwerpen.be/en/centres/centre-expertise-higher-education/didactic-information/teaching-tips/activating-students/organising-activation/#:~:text=1%20Start%20small%20If%20you%20have%20little%20or,assignment%20as%20well%20...%205%20Activate%20everyone%20

VALIŠOVÁ, A., KASÍKOVÁ, H. a kol. *Pedagogika pro učitele*. 1.vydání. Praha: Portál 2007. s. 189. ISBN 978-80-247-1734-0.

VALLIN, Petra (2021, 18. května). *HRY na procvičování a zopakování si učiva* [webinář]. Učitelnice. https://www.youtube.com/watch?v=1jInhsCfskU

VALLIN, Petra (2021, 5. února). *Aktivizační metody na začátek hodiny* [webinář]. Učitelnice. https://www.youtube.com/watch?v=2GHyErMZadg

VAŠUTOVÁ, J. *Být učitelem*. Praha : Univerzita Karlova v Praze - Pedagogická fakulta, 2007. ISBN 978-80-7290-325-2

ZÁBOJNÍK, Matěj. Pyramida učení Je to nesmysl. Odkud se tento psychologický mýtus vzal a kdo má zájem na jeho šíření?. *Psychologie.cz* [online]. 2019, 22. 2. 2019 [cit. 2023-03-09]. Dostupné z: https://psychologie.cz/pyramida-uceni/

ZEMACH, Dorothy. *What Is CLIL? The Global Trend in Bilingual Education Explained* [online]. 2021, 6.7.2021 [cit. 2022-10-28]. Dostupné z: https://bridge.edu/tefl/blog/what-is-clil/

ZORMANOVÁ 1, Lucie. *Výukové metody aktivizující*. Metodický portál: Články [online]. 01. 02. 2012, [cit. 2023-02-25]. Dostupný z WWW: <https://clanky.rvp.cz/clanek/15017/VYUKOVE-METODY-AKTIVIZUJICI.html>. ISSN 1802-4785.

ZORMANOVÁ 2, Lucie. Výukové metody komplexní - 2. část. *Metodický portál: Články* [online]. 02. 02. 2012, [cit. 2023-03-22]. Dostupný z WWW: <https://clanky.rvp.cz/clanek/12959/VYUKOVE-METODY-KOMPLEXNI-2-CAST.html>. ISSN 1802-4785.

ZORMANOVÁ, Lucie. *Výukové metody v pedagogice: tradiční a inovativní metody, transmisivní a konstruktivistické pojetí výuky, klasifikace výukových metod*. Praha: Grada, 2012. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-4100-0.

ŽÁK, Vojtěch. *Metody a formy výuky: hospitační arch*. Praha: Národní ústav pro vzdělávání, 2012. ISBN 978-80-87063-61-3.

Seznam příloh

Příloha č. 1 - Globe. In: *Pinterest* [online]. [cit. 2022-10-07]. Dostupné z: https://cz.pinterest.com/pin/441212094759085783/

Příloha č. 8 - The Earth worksheet. In: *Blogspot* [online]. [cit. 2022-10-07]. Dostupné z: https://2.bp.blogspot.com/-8JnL0A9765U/UXDFtaz2-UI/AAAAAAAADso/BNIrnsq76hg/s320/Screen+Shot+2013-04-18+at+9.18.32+PM.png

Příloha č. 23 - No sew handbag out of T-shirt. In: *Alldaychic.com* [online]. [cit. 2022-10-15]. Dostupné z: https://alldaychic.com/no-sew-handbag-out-of-t-shirt/

Ostatní přílohový grafický materiál je vlastní tvorba v online grafickém programu www.canva.cz

III. PŘÍLOHY

Příloha č. 1

Příloha č. 2

THE EARTH IS OUR HOME

SO BLUE AND SO GREEN

SO LET'S DO OUR PART

TO KEEP THE EART CLEAN

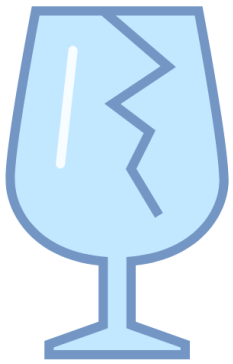
DOMOVEM MÝM JE MÁ ZEMĚ

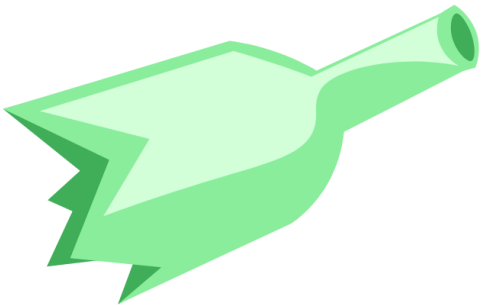
MODŘE A ZELENĚ JE PLNÁ

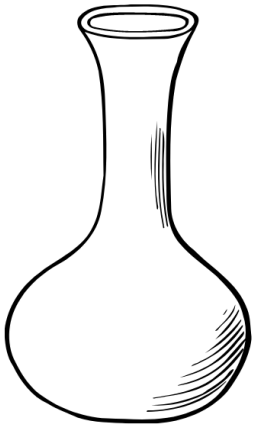
ZÁLEŽET BY MĚLO TOBĚ I MNĚ

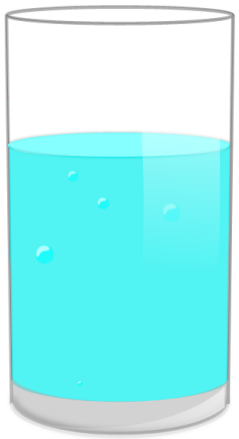
ABY ČISTÁ BYLA A UKLIZENÁ

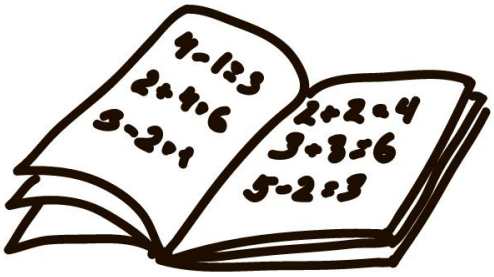
Příloha č. 3





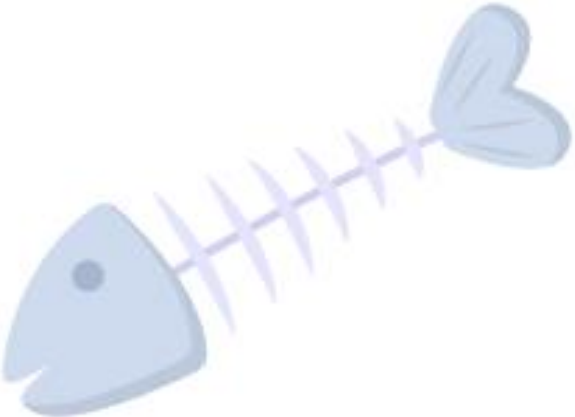






NEWS

nonopoly on bunker mentality
hildren safe haven



Příloha č. 4

GLASS

PLASTIC

ORGANIC

Příloha č. 5

MUFFINY KE DNI ZEMĚ

SUROVINY NA 12KS:

- 2 HRNKY POLOHRUBÉ MOUKY
- 3/4 HRNKU CUKRU KRUPICE
- 1 SKOŘICOVÝ CUKR
- 1 KYPŘÍCÍ PRÁŠEK
- 2-3 LŽÍCE KAKAA
- 1 HRNEK OLEJE
- 1 HRNEK MLÉKA
- 1 VEJCE
- HOŘKÁ ČOKOLÁDA

POSTUP:

1. V MISCE SMÍCHÁME SYPKÉ SUROVINY (MOUKU, CUKR, KAKAO, KYPŘÍCÍ PRÁŠEK)
2. PŘIDÁME OLEJ, VEJCE, MLÉKO A VŠE PROMÍCHÁME LŽÍCÍ.
3. NAKONEC PŘIDÁME ROZLÁMANOU ČOKOLÁDU A LEHCE PROMÍCHÁME.
4. TĚSTO NALÉVÁME DO FOREM NEBO KOŠÍČKŮ. JÁ OSOBNĚ DOPORUČUJI FORMU - VYMAŽU OLEJEM A VYSYPU MOUKOU.
5. PEČEME NA NIŽŠÍ STUPEŇ 15-20 MINUT, ZÁLEŽÍ NA TROUBĚ.

PRO DĚTI:

ZE ZELENÉHO FONDÁNU SI KAŽDÉ DÍTĚ VYTVARUJE KLÍČÍCÍ ROSTLINKU, KTEROU PŘIPEVNÍ K MUFFINKU.

Příloha č. 6

RECYKLACE

Co třídíme? napiš pod obrázky správnou odpověď.

Co je na obrázku?

RECYCLE

What can you recycle? Wrote under the picture.

PLASTIC

PAPER

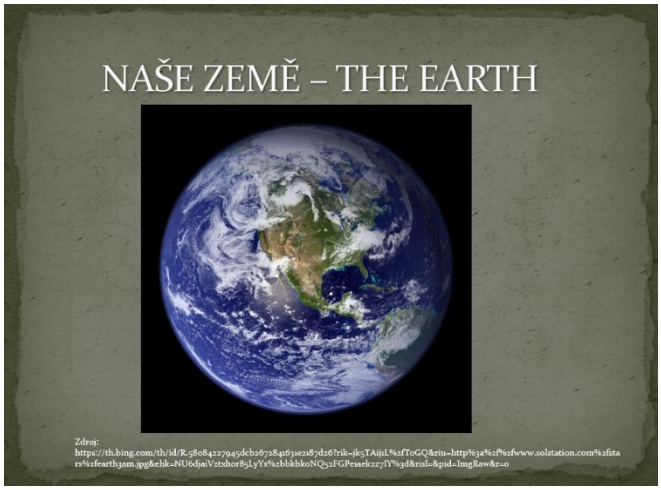
GLASS

THE EARTH

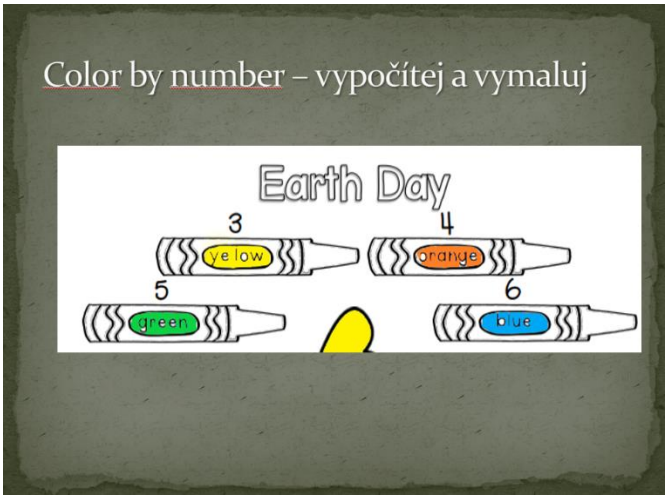
Příloha č. 7

Slide č. 1

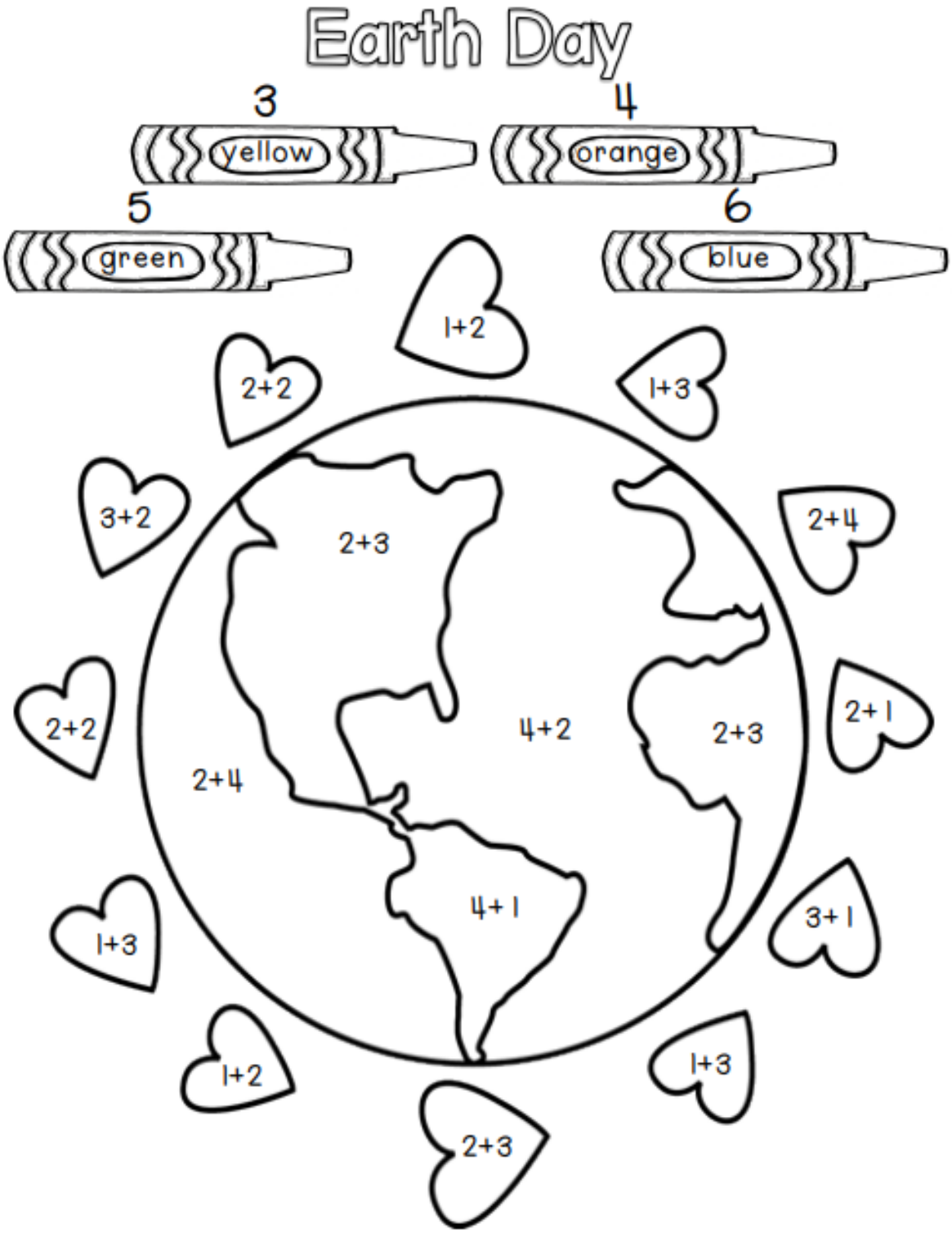
Slide č. 2



Slide č. 3

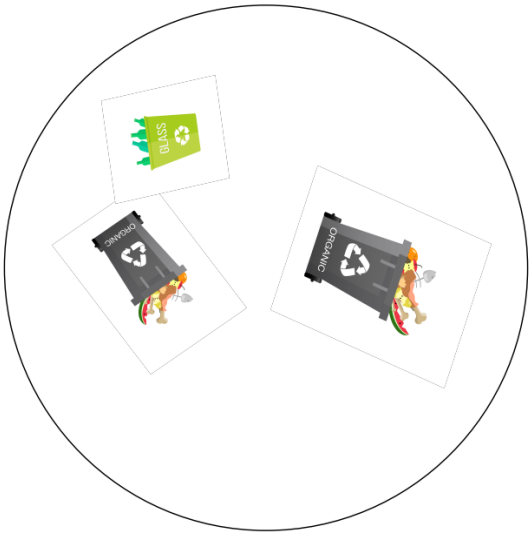


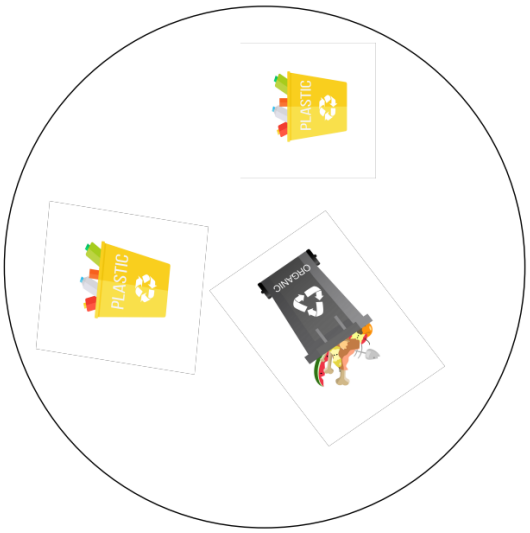
Příloha č. 8

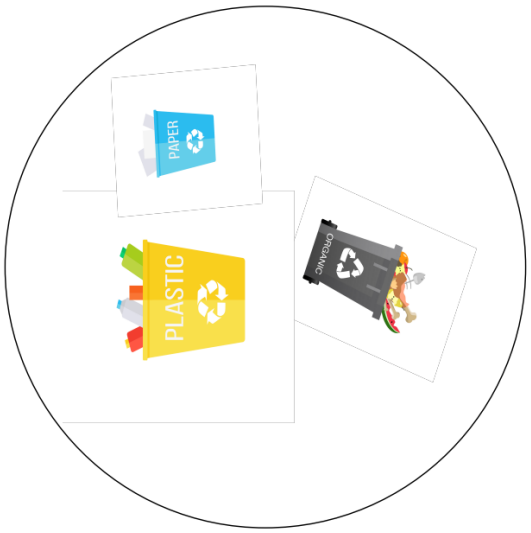

Earth Day
3
yellow
4
orange
5
green
6
blue
1+2
2+2
1+3
3+2
2+3
2+4
2+2
4+2
2+3
2+1
2+4
4+1
1+3
3+1
1+2
1+3
2+3

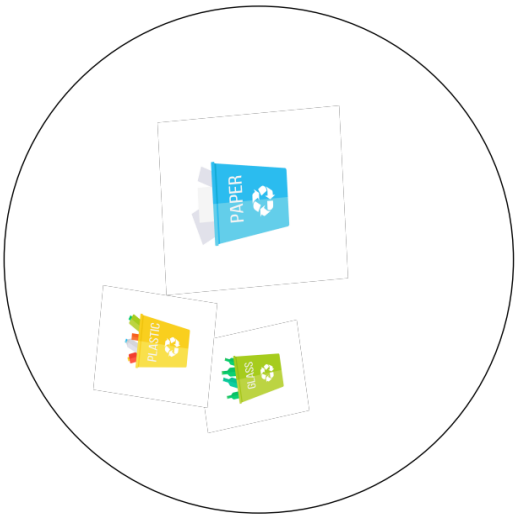
Příloha č. 9

Příloha č. 10 – DOBBLE easy









Příloha č. 11

10 SQUAT

5 JUMPING JACKS

10 KNEE UP

10 TOUCH YOUR TOES

Příloha č. 12

Slide č. 1

Slide č. 2

Slide č. 3

Slide č. 4

Slide č. 5

Slide č. 6

Slide č. 7

Slide č. 8

Slide č. 9

Slide č. 10

Slide č. 11

Slide č. 12

Slide č. 13 – správné řešení

Slide č. 14

Slide č. 15

Slide č. 16

Slide č. 17

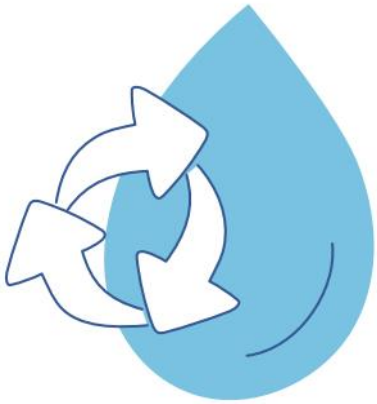
Slide č. 18

Slide č. 19

Slide č. 20

Slide č. 21

Příloha č. 13



SAVE WATER

PLANT TREES

RECYCLE

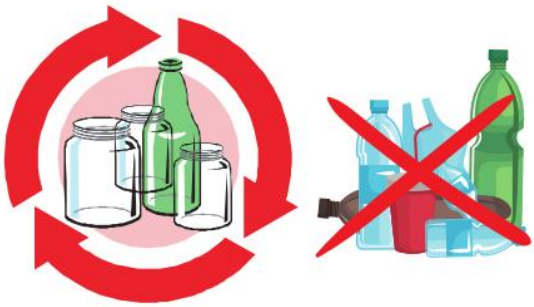
REUSE BAGS

OIL SPOIL

RUBBISH OUTSIDE THE BIN

TURN OF LIGHTS

RIDE A BICYCLE



USE GLASS BOTTLE

COMPOSTING

RECYCLE PLASTIC

RECYCLE GLASS

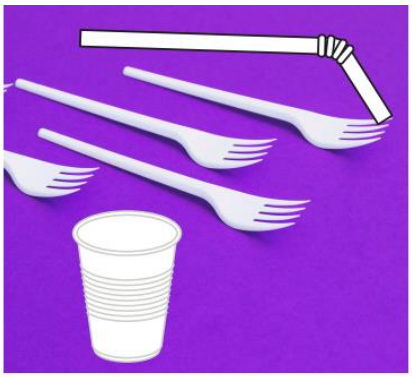
RECYCLE PAPER

PLASTIC BAGS

CAR EXHAUST

FACTORY SMOKE

WATER POLLUTION



USING PLASTIC UTENSILS

NOT RECYCLING

RUBBISH INSIDE WATER

Příloha č. 14

HAPPY EARTH

SAD EARTH

Příloha č. 15

VÝROBA KAMÍNKU

- Pořádně svůj kamínek očistěte od všech nečistot
- Namalujte ho dle své fantazie temperami a podepište si ho
- Kamínek dejte na předem určené místo k přelakování
- Učitel kamínky přelakuje čirým lakem na venkovní použití

Obrázek č. 1: https://i.pinimg.com/564x/fa/d2/71/fad271fd7617ad6987c5eed88bb2d020.jpg
Obrázek č. 2: https://i.pinimg.com/564x/99/25/ac/9925ac633a4ddc02d15379e99bc2eb1d.jpg

Příloha č. 16

Slide č. 1

Slide č. 2

Slide č. 3

Slide č. 4

Slide č. 5

Slide č. 6

Slide č. 7

Slide č. 8

Slide č. 9

Slide č. 10

Slide č. 11

Slide č. 12

Slide č. 13

Slide č. 14

Slide č. 15

Slide č. 16

Slide č. 17

Slide č. 18

Slide č. 19

Slide č. 20

Slide č. 21

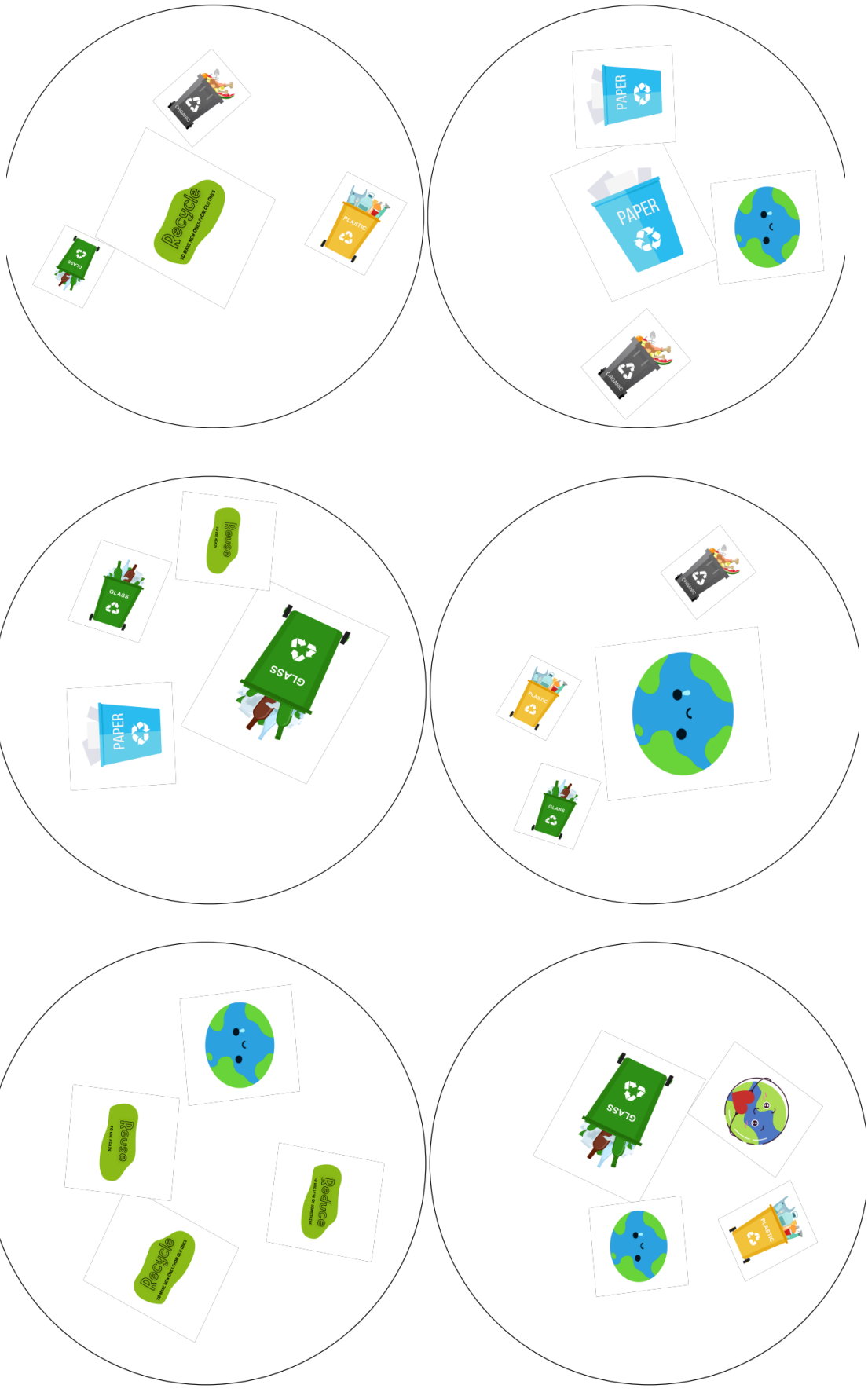
Slide č. 22

Slide č. 23

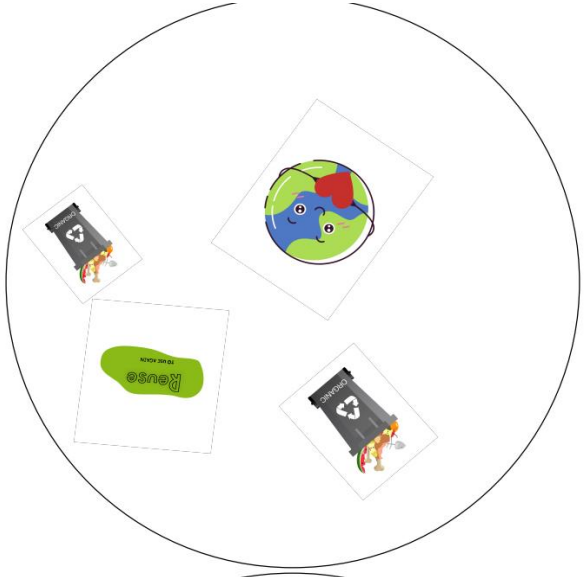
Slide č. 24

Slide č. 25

Příloha č. 17


Recycle
PLASTIC
PAPER
PAPER
GLASS
Reuse
GLASS
PAPER
PLASTIC
GLASS
Reuse
Recycle
Reduce
GLASS
PLASTIC

GLASS
PAPER
Reduce
TO USE LESS OF SOMETHING
ORGANIC


ORGANIC
Reuse
TO USE AGAIN

PAPER
PLASTIC
Reduce
TO USE LESS OF SOMETHING

ORGANIC
GLASS
Reduce
PLASTIC

PAPER
PLASTIC
Reuse
TO USE AGAIN
PLASTIC

Recycle
PAPER
PLASTIC
ORGANIC

Příloha č. 18

Use a reusable bag at the grocery store.

Use a reusable bottles.

Reuse

TO USE AGAIN

Use a reusable straw.

Throw away litter when you see it on the ground.

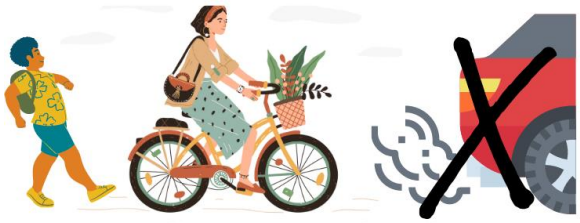
Recycle cardboard boxes.

Recycle

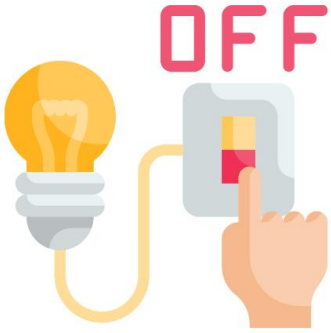
TO MAKE NEW ONES FROM OLD ONES

Recycle glass jars.

Recycle plastic and metals when you can.



Walk or use your bicycle instead of taking the car.



Turn off the lights when you leave a room.

Reduce

TO USE LESS OF SOMETHING

Turn off the water when you're brushing your teeth.

If you don't eat all your food, save it for later.

Use both the front and back sides of paper.

Příloha č. 19

Reduce – Reuse – Recycle

Color all that apply to tell if each item can be reduced, reused, or recycled. (To reuse also means to be composted)

Reduce
Reuse
Recycle

Reduce
Reuse
Recycle

Reduce
Reuse
Recycle

Reduce
Reuse
Recycle

Reduce
Reuse
Recycle

Reduce
Reuse
Recycle

Reduce
Reuse
Recycle

Reduce
Reuse
Recycle

Reduce
Reuse
Recycle

Reduce
Reuse
Recycle

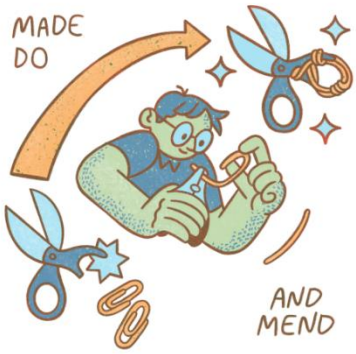
Reduce
Reuse
Recycle

Reduce
Reuse
Recycle

Příloha č. 20

CONSUME
LESS
CREATE
MORE!

REPAIR
RENEW
REUSE


MADE
DO
AND
MEND

FLIGHT LESS

RIDE A BIKE MORE

Old Me **New Me**

@ReduceWasteNow

Used **incandescent light bulbs**

Uses **LED lightbulbs**

Old Me **New Me**

@ReduceWasteNow

Took a 10 minute shower

Takes a 5 minute shower

OLD ME **NEW ME**

@ReduceWasteNow

Bought tea in packaged bags

Buys looseleaf tea and reuses the tin

OLD ME **NEW ME**

@ReduceWasteNow

Uses cling wrap

Uses a reusable wax food wrap

OLD ME **NEW ME**

@ReduceWasteNow

Used paper towels to clean up spills

Uses washclothes to clean up spills

Příloha č. 21

Recycle
TO MAKE NEW ONES FROM OLD ONES

Reduce
TO USE LESS OF SOMETHING

Příloha č. 22

Reuse

TO USE AGAIN

Recycle

TO MAKE NEW ONES FROM OLD ONES

Reduce

TO USE LESS OF SOMETHING

Save Trees!

Use both sides of paper

Příloha č. 23

Příloha č. 24

ANOTACE

Jméno a příjmení:	Marie Ryzová
Katedra:	Katedra primární a preprimární pedagogiky
Vedoucí práce:	PhDr. Dominika Provázková Stolinská, Ph.D.
Rok obhajoby:	2023

Název práce:	Aktivizační výukové metody na 1. stupni ZŠ
Název v angličtině:	Activation teaching methods for primary school
Anotace práce:	Téma diplomové práce „Aktivizační výukové metody na 1. stupni ZŠ“ sleduje využitelnost a efektivnost aktivizačních výukových metod a metody CLIL v praxi. Práce obsahuje teoretickou část, která vymezuje výukové metody. Největší pozornost je věnována metodám aktivizačním, ale také metodě CLIL. Aplikační část tvoří vytvořený metodický materiál, který byl realizován na 1. stupni ZŠ v každé třídě zvlášť. Samotnou realizací se potvrdila funkčnost, variabilnost a udržitelnost metodického materiálu. Zároveň se potvrdila využitelnost metody CLIL i ve třídách, kde se ještě neučí cizí jazyk. Nedílnou součástí aplikační části, konkrétně metodického materiálu, tvoří přílohy. Záměrem této diplomové práce bylo vymezit a klasifikovat aktivizační výukové metody a vytvořit takový metodický materiál, který bude funkční, udržitelný a variabilní.
Klíčová slova:	výukové metody, aktivizační výukové metody, metoda CLIL, obsahově a jazykově integrované učení, metodický materiál, environmentální téma, recyklace
Anotace v angličtině:	The thesis topic "Activation Teaching Methods in Primary School" investigates the usability and effectiveness of activation teaching methods and CLIL in practice. The thesis contains a theoretical part that defines teaching methods. The most attention is given to the activation methods, but also to the CLIL method. The application part

	consists of the created methodological material, that was implemented separately in each class of primary school. The effectiveness of the methodological material was confirmed by the implementation itself. At the same time, the applicability of the CLIL method was confirmed even in classrooms where a foreign language is not yet taught. The appendices form an integral part of the application part, specifically the methodological material. The aim of this thesis was to define and classify activation teaching methods and to create a methodological material that would be functional, sustainable and variable.
Klíčová slova v angličtině:	teaching methods, activating teaching methods, CLIL method, Content and Language Integrated Learning, methodological material, environmental topic, recycling
Přílohy vázané v práci:	24
Rozsah práce:	73 stran
Jazyk práce:	český