

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Ústav pedagogiky a sociálních studií

## **Bakalářská práce**

Petra Ondrušová

**Aktivizační metody ve výuce anglického jazyka**

**u žáků učňovského školství**

**Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně a použila jen uvedených pramenů a literatury.

V Olomouci 15. 4. 2015

.....

vlastnoruční podpis

### **Poděkování**

Na tomto místě bych ráda poděkovala PaedDr. Aleně Jůvové, Ph.D. za odborné vedení, cenné rady, ochotu a čas, který mi během vypracování bakalářské práce věnovala. Také bych chtěla poděkovat příteli za podporu při mém studiu.

## OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>6</b>
<b>TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>8</b>
<b>1 VYUČOVACÍ METODA</b> .....	<b>8</b>
1.1 KRITÉRIA VOLBY VYUČOVACÍCH METOD.....	9
1.2 VYUŽÍVANÉ VYUČOVACÍ METODY .....	10
<b>2 AKTIVIZAČNÍ METODA</b> .....	<b>10</b>
2.1 ČLENĚNÍ AKTIVIZAČNÍCH METOD .....	11
2.1.1 PROBLÉMOVÉ VYUČOVÁNÍ .....	11
2.1.2 METODY DISKUSNÍ.....	13
2.1.3 METODY SITUAČNÍ.....	15
2.1.4 METODY INSCENAČNÍ .....	16
2.1.5 DIDAKTICKÁ HRA .....	17
<b>3 UČŇOVSKÉ ŠKOLSTVÍ</b> .....	<b>23</b>
3.1 CHARAKTERISTIKA ŽÁKA UČŇOVSKÉHO ŠKOLSTVÍ .....	23
3.2 SPECIFIKA VÝUKY ANGLICKÉHO JAZYKA U ŽÁKŮ UČŇOVSKÉHO ŠKOLSTVÍ.....	<b>24</b>
<b>PRAKTICKÁ ČÁST</b> .....	<b>26</b>
<b>4 PORTFOLIO JAZYKOVÝCH HER UPRAVENÝCH PRO POTŘEBY VÝUKY ANGLICKÉHO JAZYKA</b> .....	<b>27</b>
4.1 KONVERZAČNÍ HRA S PRVKY SOUTĚŽE – ŘEKNI TO JINAK .....	28
4.2 KONVERZAČNÍ HRA – PROČ MÁŠ ZAJÍCE V TAŠCE? .....	30
4.3 SLOVNÍ HRA S PRVKY SOUTĚŽE – PROTIKLADY .....	32
4.4 SLOVNÍ HRA S PRVKY SOUTĚŽE – CHAOS.....	35
4.5 GRAMATICKÁ HRA S PRVKY SOUTĚŽE.....	37
4.6 GRAMATICKÁ HRA S PRVKY SOUTĚŽE – ČASOVÁNÍ .....	39
4.7 KONVERZAČNÍ HRA – VÝMLUVY .....	41

4.8	HRA PRO NÁCVIK PSANÍ – NÁKUPNÍ LÍSTEK.....	43
4.9	SLOVNÍ HRA – KDO JSEM?.....	45
4.10	SLOVNÍ HRA S PRVKY SOUTĚŽE – MÍČEK .....	46
4.11	SLOVNÍ HRA – VÍŠ TO? .....	47
4.12	KONVERZAČNÍ HRA – HLAVOLAMY .....	49
4.13	KONVERZAČNÍ HRA – ŘETĚZ .....	51
<b>5</b>	<b>VÝZNAM VYUŽITÍ HER VE VÝUCE .....</b>	<b>52</b>
	<b>ZÁVĚR.....</b>	<b>53</b>
	<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A ZDROJŮ.....</b>	<b>54</b>

## ÚVOD

Ve své bakalářské práci se zaměřím na využití aktivizačních metod ve výuce předmětu anglický jazyk u žáků učňovského školství. Na úvod bych chtěla zmínit, že budu používat pojem učňovské školství. Jsem si vědoma, že současná školní legislativa tento pojem nezná, nicméně takový výraz je běžně používaný pro svou srozumitelnost a můžeme se s ním setkat i v odborných publikacích.

Výuka cizího jazyka nepatří obzvláště u žáků učňovského školství vždy mezi oblíbené předměty. Tato pozice předmětu staví učitele většinou do role „neoblíbeného“ učitele, což může vést k nepozornosti a nesoustředění žáků při hodině. K napsání bakalářské práce na toto téma mě vedly mé učitelské zkušenosti. U žáků je potřeba pěstovat zájem o jazyk. A jedním ze způsobů, jak k tomu dojít, je žáky motivovat a přivést k práci například vhodnými aktivizačními metodami.

Existují možnosti, které nám mohou napomoci zefektivnit práci. Důležité je zvolit vhodnou vyučovací metodu a nelze opomenout též důležitost osobnosti učitele a jeho snahu předat svůj zájem o jazyk. V neposlední řadě je třeba respektovat odlišné potřeby a cíle žáků a snažit se vžít do jejich rolí.

Jednou z metod, která může přivést žáky k zájmu o jazyk, je hra. S hrou se v raném dětství seznámil každý z nás, nejprve se uskutečnila pomocí kontaktu s hračkou a později to byla hra s vrstevníky. Hraní je přirozenou součástí každého z nás a je vlastní jak dětem, tak i dospělým. Určitě každý z nás zná rčení: „Kdo si hraje, nezlobí.“ Prostřednictvím hry nenásilnou formou získáváme nové zkušenosti, zážitky a vědomosti.

Důležitou roli ve výuce hraje učitel – jeho charakter, vlastnosti a celková osobnost. Svou osobností má možnost ovlivňovat žáky, přiblížit jim vyučovaný předmět a formovat jejich postoje. Je důležité, aby učitel bral svou pozici velmi zodpovědně, aby se stále vzdělával a byl vstřícný novým metodám. Ovšem neméně důležitou roli v současném školním vzdělávání nese též žák. Dřívější absolutní rozhodování učitele se přesouvá na spolurozhodování žáků. Žáci se

aktivně podílejí na výuce. Od monologu učitele se přechází ke vzájemnému dialogu učitel – žák, učitel – třída, žák – žák.

V teoretické části bakalářské práce popíši základní terminologii v oblasti vyučovacích a aktivizačních metod, charakterizuji jednotlivé typy aktivizačních metod a detailněji se zaměřím zejména na aktivizační metody formou her, dle toho jak jsou rozděleny podle odborné literatury. Dále se soustředím na charakteristiku učňovského školství, a jakého žáka si pod pojmem žák učňovského školství představit. Jako poslední specifikuji výuku anglického jazyka u těchto žáků.

V praktické části mé bakalářské práce vytvořím portfolio jazykových didaktických her zaměřených na procvičení gramatických jevů, slovního a písemného projevu. Konkrétně jsem vybrala typy her, které jsem v hodinách již vyzkoušela a mám s nimi dobré zkušenosti.

Cílem mé práce je zpracování portfolio jazykových didaktických her tak, aby portfolio mohlo posloužit jako pomůcka nebo námět pro další učitele, lektory nebo jen pro ty, kteří hledají jak zpestřit výuku či kurz a udělat hodinu zajímavější a přínosnější. S tímto cílem též souvisí zatraktivnění výuky cizího jazyka. Přivést žáky za přispění her k většímu zájmu o jazyk, motivovat je k vlastní aktivitě a vnést do výuky zábavu za pomoci jazykových her.

Téma aktivizačních metod je velice zajímavé a jedním z důvodů proč jsem si ho vybrala, je ten, že tyto metody ráda zahrnuji do výuky, popř. sama vymýšlím různé formy těchto aktivit.

# Teoretická část

## 1 Vyučovací metoda

Pojem metoda je odvozený z řeckého slova „meta hodos“, což doslova znamená cesta směřující k cíli (Maňák, 1997). Označujeme tak určité prostředky, postupy a návody, pomocí kterých dosáhneme či můžeme dosáhnout cíle, a to v kterékoliv činnosti.

Existuje mnoho definic od různých autorů vysvětlujících pojem vyučovací (výuková) metoda. Dle Maňáka a Švece: „*Výuková metoda vyznačuje cestu, po níž se ve škole ubírá žák, ostatní činitelé mu tuto cestu usnadňují*“ (Maňák, Švec, 2003, s. 22).

Vyučovací metodu můžeme též označit jako specifickou činnost učitele, která rozvíjí vzdělanost žáků a vede je k dosahování stanovených výchovně-vzdělávacích cílů. V úspěšnosti výuky hraje důležitou roli vzájemná spolupráce jak na straně učitele, tak i na straně žáka. Pojem vyučovací metoda tedy zahrnuje též učební aktivity žáků (Maňák, 1997). Můžeme říci, že výukovou metodu lze definovat „*jako uspořádaný systém vyučovacích činností učitele a učebních aktivit žáka, který směřuje k dosažení výchovně-vzdělávacích cílů*“ (Maňák, Švec, 2003, s. 23).

„*Při výuce je důležitá spolupráce mezi učitelem a žáky, snahou učitele je pomocí výukové metody vést žáka k určitému osamostatnění a vytvoření jeho osobitého učebního stylu, což mu dále pomáhá při studiu*“ (Zormanová, 2012, s. 13). Žák by měl vědět, co bude obsahem hodiny, tedy co se v hodině dozví, k čemu je probraná látka dobrá, dále např. náročnost tématu, úkoly ke splnění v dané hodině apod. Tyto zásady by měly být uvedeny v úvodu vyučovací hodiny.



## 1.1 Kritéria volby vyučovacích metod

Při rozhodování o volbě metod, které má daný vyučovací předmět k dispozici, je nezbytné respektovat určitá kritéria. Na prvním místě je to znalost základních zákonitostí výchovně-vzdělávacího procesu (Maňák a kol., 1997). Dalšími neméně důležitými faktory, které musíme při výběru výukové metody zohledňovat, jsou dle Maňáka a Švece:

- věk, mentální a fyzické schopnosti a osobnostní charakteristiky žáků,
- specifika třídy, tedy zda se jedná o třídy pouze chlapecké, dívčí nebo smíšené nebo žáky různých etnik,
- vnější podmínky výchovně-vzdělávací práce, to znamená geografická poloha a prostředí třídy nebo školy, technické vybavení školy, hlučnost okolí, apod.,
- osobnost učitele – jeho profesní odbornost a pedagogické schopnosti,
- cíle a úkoly výuky, které se vztahují k práci, interakci a jazyku,
- obsah a metody daného oboru zprostředkovaného vyučovacím předmětem (Maňák, Švec, 2007).

Každý učitel by měl být schopen sebereflexe, která mu pomůže k rozhodnutí jak postupovat, jaké metody použít. Vališová a Kasíková konstatují, že „*ve výuce neexistuje „jediná správná“ nebo univerzální metoda*“ (Vališová, Kasíková, 2007, s. 194).

Výběr vhodné vyučovací metody patří do základních kompetencí učitele. Znalost těchto kritérií pomáhá při správné volbě metody. Přestože se role učitele mění z dřívějšího direktivního stylu na vzájemnou spolupráci a komunikaci mezi učitelem a žákem, stále má hlavní slovo v tom, kdy a jakou metodu zvolí. Měl by mít na paměti, že je nutné ji přizpůsobit konkrétní třídě, ve které učí a měl by zohledňovat její specifika. Učitel by měl umět pružně reagovat na odlišné potřeby jednotlivých žáků, jedině tak může být metoda pro žáky přínosem.

## 1.2 Využívané vyučovací metody

V následující podkapitole stručně uvedu některé vyučovací metody, které jsou využívány na současných školách, a soustředím se na metody aktivizační.

**Metody monologické** – založeny na využívání souvislého ústního projevu učitele či žáka.

**Metody práce s textem** – založeny na práci s textovými pomůckami jako činnosti základní pro tento postup.

**Metody dialogické** – založeny především na činnostním principu rozhovoru.

**Metody názorně-demonstrační a metody praktických činností žáků** – založeny především na názorné ukázce, pozorovací činnosti žáků a na jejich vlastní praktické aktivitě.

**Metody roborové, situační, projektové a inscenační** – založeny především na analyticko-syntetické činnosti žáka a na principu „hraní rolí“ (Vališová, Kasíková, 2007).

**Metody aktivizační** – založeny na vlastní aktivitě a tvořivosti žáků. Této metodě se budu blíže věnovat v následující kapitole.

## 2 Aktivizační metoda

Vedle klasických metod výuky se objevují i metody tzv. aktivizující neboli aktivizační, které kladou důraz na samostatnou práci žáků a studentů a na jejich spolupráci s učitelem. To potom vede k jejich vyšší angažovanosti a účasti ve výuce. Primárním cílem těchto metod je změna pasivních studentů v partnery, kteří se přímou zkušeností naučí mnohem více než při jednostranném použití tradičních frontálních výukových metod (Kotrba, Lacina, 2007).

Tento trend začal v druhé polovině dvacátého století. Cílem je vlastní aktivita žáků, měli by vnést do vyučovací hodiny něco „svého“. Učitel by měl vedle své učitelské role vedoucího fungovat také jako partner a průvodce, ne pouze vůdce, který jediný má pravdu. Učitel by měl umět žáky vhodně motivovat ve vlastní aktivitě a tvořivosti.

*„Aktivizující neboli aktivizační metody výuky jsou definovány jako postupy, které vedou výuku tak, aby se výchovně-vzdělávacích cílů dosahovalo hlavně na základě vlastní učební práce žáků, přičemž důraz se klade na myšlení a řešení problémů“ (Maňák, Švec, 2005, s. 105).*

## **2.1 Členění aktivizačních metod**

Existuje různé členění aktivizačních metod. Kotrba, Lacina (2007) uvádějí z hlediska potřeb učitele tyto:

- *„podle náročnosti přípravy (času, materiálového vybavení, pomůcek nutných pro realizaci);*
- *podle časové náročnosti samotného průběhu ve výuce;*
- *podle zařazení do kategorií (hry, situační, diskusní, inscenační metody, problémové úlohy);*
- *podle účelu a cílů použití ve výuce (k diagnostice, opakování, motivaci, jako nové formy výkladu, odreagování“ (Kotrba, Lacina, 2007, s. 81).*

Z hlediska praktického využití vyjmenuji a popíši následující aktivizační metody, se kterými se můžeme běžně setkat při výuce:

- problémové vyučování
- diskusní metody
- situační metody
- inscenační metody
- hry (Kotrba, Lacina, 2007)

### **2.1.1 Problémové vyučování**

Tato metoda vyučování rozvíjí u žáků myšlení, kreativitu, schopnosti se vypořádat s problémy a hledat efektivní řešení.

Základním pojmem problémového vyučování jsou problémové situace. Lze je charakterizovat jako překážku, kterou si žák či jiná osoba uvědomuje. Aby tuto překážku zdolal, potřebuje k tomu vlastní aktivitu a tvořivost při hledání řešení (Lerner, 1986). Problémovou situaci můžeme žákům představit např. pomocí hry

nebo konkrétní situace. Tento typ vyučování je možné využít ve všech předmětech, avšak nejpoužívanější je v těch, které vyplývají z přírodních věd, tedy matematika, chemie, fyzika, biologie. Příkladem problémových úloh u anglického jazyka může být například doplnění neúplného textu, hledání úmyslné chyby v textu, výběr správného řešení z více nabízených možností, apod.

Tato metoda je učiteli hojně využívána. Nastolení problémové situace zpestřuje výklad, vtahuje žáky do probírané látky. Učitel pokládá otázky typu: proč..., čím se liší..., jak bys vysvětlil... a vede je k přemýšlení a samostatnému řešení problému (Kotrba, Lacina, 2007).

U tohoto typu vyučování se od studentů vyžaduje aktivita, produktivní myšlení a samostatnost. „*Žáci myslí ve škole zpravidla tehdy, když více či méně samostatně řeší určité úlohy, které mají problémový ráz*“ (Okoň, 1966, s. 162). Klade se důraz na vytváření hypotéz, objevování a bádání (Maňák, 1979). Nejideálnější typ problémové situace je ta, která vychází z běžného života, tedy se s ní můžeme reálně setkat.

### **Postup řešení problémových úloh**

Řešení problémových situací ve vyučování neprobíhá samovolně, ale lze je rozdělit do několika postupných fází:

- Vytvoření problémové situace – vyvolává potřebu řešit problém, problémovou situaci navozuje většinou učitel.
- Analýza problémové situace – spočívá v poznání známých a neznámých prvků a závislostí mezi nimi. Ve výuce probíhá analýza většinou studiem a čtením ze zadání.
- Formulace problému – problém se formuluje nejčastěji pomocí otázky, kterou je vhodné napsat.
- Řešení problému – studenti hledají vazby mezi svými zkušenostmi, znalostmi a vnějšími podmínkami. Hledá se řešení daného problému, odpověď na otázku. To může být provedeno metodou pokus-omyl, nebo na základě intuice, minulé zkušenosti, popř. rozumové ve vlastní aktivitě a tvořivosti

- Verifikace řešení – v této fázi se ověřuje správnost řešení. Návrh řešení se porovnává s modely, měřenými hodnotami, zadáním a omezujícími podmínkami.
- Zobecnění postupu řešení problému – zobecnění provádí učitel společně se studenty, řešení se zobecňuje, aby bylo použitelné i pro jiné případy. Po této fázi následuje procvičování a upevňování nových poznatků (Kotrba, Lacina 2007).

Nevýhodou problémového typu vyučování je jeho časová náročnost, neboť žádnou z těchto fází nelze přeskočit.

Problémové úlohy se vyznačují tím, že na jejich počátku nedostaneme všechny potřebné informace k vyřešení problému. Tudíž žáci se snaží další fakta získat svým vlastním přičiněním. Při jejich vyhledávání postupují jako badatelé a výzkumníci. Tedy aktivně vyhledávají potřebné informace z různých zdrojů, intenzivně přemýšlejí, popř. používají učební a jiné pomůcky, je-li to potřeba. Přes veškerou snahu je možné, že se problém nepodaří vyřešit. I s tím je nutno počítat a žáci by měli být na možný neúspěch připraveni. V opačném případě úspěchu zažívají žáci tzv. aha-zážitků. To znamená blažený pocit uspokojení z toho, že problému přišli na kloub.

### **2.1.2 Metody diskusí**

Každý z nás je součástí různých kolektivů, které se během života mění. Kolektiv školní, pracovní, rodinný, kamarádský apod. Aby skupina dobře fungovala, je nutná komunikace mezi členy navzájem. Během komunikace ve skupině dochází k diskusi, výměně názorů, obhajování svých názorů a zároveň podporuje vzájemný respekt mezi jejími členy a sjednocení kolektivu. Komunikace, popř. diskuse též učí naslouchání druhým a pochopení jejich myšlenkových pochodů.

*„Tato metoda se vymezuje jako taková forma komunikace učitele a žáků, při níž si účastníci navzájem vyměňují názory na dané téma, na základě svých znalostí pro svá tvrzení uvádějí argumenty, a tím společně nacházejí řešení daného problému“ (Maňák, Švec, 2003, s. 108).*

Diskuse se v moderní škole vyskytuje v mnoha variantách, které se v průběhu doby neustále modifikují. Maňák a Švec uvádějí následující typy diskusí:

- Diskuse během přednášky – zabývá se problémem zmíněným při přednášce.
- Diskuse na základě tezí – rozvíjí závěry, do kterých učitel zformuloval hlavní fakta problému.
- Diskuse na základě referátu – na něj navazuje další referát. Poté probíhá diskuse zúčastněných.
- Řetězová diskuse – diskusi zahajuje učitel, poté si slovo bere další diskutující a na něho navazuje další účastník.
- Diskuse u stolu – probíhá v neformální skupině s malým počtem účastníků.
- Symposium – je částečně formální skupina, ve které jsou přednášeny odlišné názory účastníků.
- Diskuse v malých skupinách – podněcují kreativitu, rozvíjejí spolupráci.
- Panelová diskuse – probíhá v neformální skupině, kde je čtyřmi až šesti účastníky vytvořeno předsednictvo (panel). Nejdříve hovoří odborníci z předsednictva, poté mezi sebou diskutují a nakonec si vyměňují názory účastníci celého shromáždění. Tento typ diskuse probíhá na různých kongresech a seminářích odborníků z různých oborů.
- Debata – diskuse formálního typu. Základem jsou dvě protichůdné strany (Maňák, Švec, 2003).

### **Hlavní zásady úspěšné diskuse**

Vedení úspěšného diskuse má svá určitá pravidla, kterými by se měly řídit všechny diskutující strany. Jen tak lze vést efektivní a hodnotnou diskusi, jejímž cílem je dosažení konkrétního výsledku či závěru.

- Oponent není naším nepřítelem, ale partnerem na cestě při hledání pravdy.
- Snažme se pochopit druhého.
- Výrok bez předložených důkazů není argumentem a oponent na něj nemusí brát zřetel.
- Neutíkejme od tématu kvůli otázkám, které nám nejsou příjemné.

- Není třeba mít poslední slovo, tím váhu svého argumentu nezvýšíme.
- Respektujeme osobnost oponenta a nesnižujeme jeho kvality. V opačném případě bychom se neměli účastnit diskuse.
- Diskuse se neobejde bez sebedisciplíny. Přílišné vášně by neměly převládnout nad konstruktivní diskusí. Emocemi zmítaný jedinec nedokáže vést smysluplný rozhovor.
- Rozlišujeme dialog a monolog. Každý má právo projevit svůj názor.

### 2.1.3 Metody situační

*„Situační metody umožňují žákům získávat dovednosti, analyzovat a řešit problémy, které představují životní situace“ (Skalková, 2007, s. 200).*

Podstata situačních metod je založena na řešení konkrétních reálních situací či problémů se kterými se můžeme potkat v každodenním životě. Daný problém má často více řešení, záleží na okolních vlivech a osobní charakteristice člověka. Každý člověk je jedinečný, tudíž i způsob řešení se různí. Tato metoda se snaží u žáků podporovat kreativní myšlení, rozvoj emocí, učí je diskutovat. Její výhoda spočívá v zaměřenosti na praxi, na konkrétní rozhodování a řešení problému.

Mezi hojně využívané typy se dle Maňáka a Švece řadí metoda rozboru situace, řešení konfliktní situace a metoda incidentu.

- Metoda rozboru situace – staví na důkladném studiu písemných podkladů. Poté pokračuje diskuse ve třídě, kterou koriguje a vede vyučující. Cílem je nalezení nejlepšího řešení. Tato metoda podporuje logiku a samostatné uvažování.
- Řešení konfliktní situace – žáci jsou seznámeni s konkrétním problémem přednesením krátké zprávy. Přesto, že žáci nemají všechny potřebné informace k vyřešení situace, svými vlastními úsudky a návrhy se ji snaží řešit. Stává se, že se nedojde k vhodnému řešení, i tak je tato metoda přínosná z důvodu, že nutí žáka rozhodovat se a zaujímat stanovisko v časové tísní.

- Metoda incidentu – spočívá v tom, že žáci jsou v několika málo minutách učitelem ústně informováni o určité události. Žáci opět nedostanou všechny potřebné údaje k vyřešení problému. Dostanou prostor 20 až 30 minut, kdy mají možnost pokládat učiteli takové doplňující otázky, aby byli schopni zformulovat jádro problému a navrhnout řešení. V konečné fázi učitel prozradí, jak událost ve skutečnosti dopadla. Předností této metody je, že žáci se učí nakládat s informacemi, rozebírat fakta a na základě logiky, odhadu a vlastních zkušeností dojít ke konkrétnímu závěru.

Tyto metody kladou důraz na tvůrčí myšlení, schopnost formulovat a vyjádřit názor, orientovat se v množství informací. Určitou nevýhodou je časová náročnost.

#### **2.1.4 Metody inscenační**

Při této metodě se uplatňuje hraní rolí, které má blízko k divadelnímu představení. Rozdíl je v tom, že hraní rolí se neúčastní profesionálové, ale amatéři, tedy žáci. Inscenační metoda vypadá ve skutečnosti tak, že je uměle vytvořena situace či událost nejčastěji z běžného života. Úkolem žáka je vžít se do určitého lidského charakteru a pomocí dramatického provedení hry též hledat řešení dané situace. Příkladem mohou být současná témata jako např. rasismus, nezaměstnanost apod. Díky této metodě se žáci učí novým vzorcům chování, trénují si vystupování před ostatními aktéry hry, dokážou se lépe vžít do pocitů osoby, kterou představují i do situace, kterou prožívají.

Inscenační metoda se hodí při výuce cizích jazyků, zejména v případě modelových situací z běžného života jako např. nakupování, cestování, seznamování se, příprava oslavy, problémy mladých lidí, apod. Žák si zapamatuje mnohem více, když si určenou roli sám zkusí „zažít“, než když ji zná pouze z výkladu nebo pozorování.

Průběh inscenační metody je rozdělen do několika fází, jak uvádějí Maňák a Švec.

- Příprava inscenace – stanovuje se cíl, obsah, časové rozvržení, rozdělení rolí a určení postupu.



- Realizace inscenace – Občas bývá těžké přesvědčit aktéry ke spolupráci a k sehrání role zodpovědným způsobem. Nazkoušení inscenace je doprovázeno improvizacemi.
- Hodnocení inscenace – Je vhodné ji učinit bezprostředně po skončení inscenace. Pozitivní hodnocení by mělo převládat. Případná kritika by měla proběhnout v citlivém a taktním duchu (Maňák, Švec, 2007).

*„Inscenační metody poskytují velký prostor k rozvoji osobnosti, ke kultivaci všech psychických procesů, zejména však zintenzivňují prožívání zobrazovaných osudů, vztahů a interakčních pochodů“* (Maňák, Švec, 2003, s. 124).

### **2.1.5 Didaktická hra**

*„Hru lze obecně definovat jako soubor seberealizačních aktivit jedinců nebo skupin, které jsou vázány danými, předem domluvenými pravidly a jejichž primárním cílem není ani materiální zájem ani užitek“* (Jankovcová in Kotrba, Lacina, 1988, s. 94).

Maňák charakterizuje hru jako jednu ze základních forem činností člověka (mimo práce a učení), pro kterou je charakteristické, že je to svobodně zvolená aktivita, která nesleduje žádný zvláštní účel, ale jejíž cíl a hodnota je v ní samotné (Maňák, 2003).

Každá hra má určitá pravidla. Největší význam má její použití u dětí různého věku. Může mít mnoho účelů – od pobavení, rozptýlení, odreagování se, přes výchovu (kdo si hraje, nezlobí) až po výukové účely. Účelem hry je činnost sama o sobě, to znamená, že cílem je zahrát si, pobavit se, zúčastnit se a získat pěkný zážitek ze hry (Kotrba, Lacina, 2007).

Hra má řadu aspektů: aspekt poznávací, procvičovací, emocionální, pohybový, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální, terapeutický aj.

Průběh a výsledek her je velmi závislý na zkušenostech pedagoga. Měl by být schopen umět hru dobře metodicky připravit, tedy určit jasná pravidla a cíl

hry, předem připravit potřebné pomůcky, zajistit vhodné místo, určit časový limit a určit nestranného rozhodčího, který bude hru řídit. Tuto pozici většinou zaujímá sám učitel, avšak je možné ji delegovat i zkušenému žákovi.

Je důležité, aby učitel před zařazením hry do výuky posoudil její vhodnost pro konkrétní výchovný a vzdělávací cíl a též přihlédl k věku a schopnostem studentů zahrát si připravenou hru (Kotrba, Lacina, 2007).

Pro označení hry jako vyučovací metody používáme výraz didaktická hra. Autoři Pedagogického slovníku ji definují takto: „*Didaktická hra je analogie spontánní činnosti dětí, která sleduje (pro žáky ne vždy zjevným způsobem) didaktické cíle. Její předností je stimulační náboj, neboť probouzí zájem, zvyšuje angažovanost žáků na prováděných činnostech*“ (Průcha, Walterová, Mareš, 1998, s. 48).

Vališová a Kasíková píše, že didaktickou hru můžeme definovat jako činnost, která podporuje seberealizaci žáků a je řízena určitými pravidly, která sledují výchovně-vzdělávací cíle. Pedagogicky nejúčinnější jsou soutěživé hry. Tyto hry zvyšují spád aktivity, přirozeně motivují účastníky hry k výkonu a vzniká přirozená dělba práce uvnitř skupin. Jedinec či skupina je schopna za účelem vítězství zmobilizovat své síly a vložit je do tvořivého nasazení a vymýšlení nápadů. Hry a soutěže jsou v daných podmínkách založeny na přirozené a nenucené komunikaci (Vališová, Kasíková, 2007).

Tento typ hry slouží jak k zpestření a zábavě, tak zároveň přispívá k rozvoji osobnosti žáka, jeho poznatků, kreativitě, rozvíjí komunikaci ve skupině, učí respektovat názory a činnosti druhých.

## **Dělení didaktických her**

Dle Vališové a Kasíkové můžeme třídit didaktické hry podle:

- „*doby trvání – krátkodobé a dlouhodobé,*
- *místa, kde se odehrávají – ve třídě, mimo ni,*
- *druhu převládajících činností – osvojování vědomostí, intelektových či pohybových dovedností,*
- *toho, co se hodnotí – kvalita, kvantita, čas výkonu,*

- *toho, kdo je hodnotí – žáci, učitel,*
- *toho, kdo je připravuje – žáci, učitel, jiné osoby, atd.“ (Vališová, Kasíková, 2007, s. 207).*

Jiné dělení dle Kotrby a Laciny je založeno na míře interakce mezi hráči, popř. mezi týmy.

- *Neinterakční hry – „... jsou založeny na zamezení vzájemného ovlivňování hráčů. Všechny herní týmy (nebo jednotlivci) řeší stejný problém, a to za stejných podmínek“ (Kotrba, Lacina, 2007, s. 97). Každý hráč hraje sám za sebe, výsledek se neodvíjí od vzájemné spolupráce mezi hráči. Příkladem mohou být různé křížovky, přesmyčky, vědomostní kvízy, hádanky, zpřeházená písmena či slova, apod. Pedagog zde neplní roli vedoucího, pouze na žáky dohlíží, jak si vedou při plnění úkolů, koordinuje jejich práci a hlídá dodržování pravidel a kázně v hodině. Po skončení hry vyhodnotí výsledky a zkontroluje s žáky správná řešení.*
- *Interakční hry – žáci na sebe vzájemně reagují, komunikují spolu, předávají si informace a reagují na ně. Přizpůsobují a operativně mění své názory, postoje a strategie vzhledem k herní situaci. Důležitou roli zaujímají vztahy ve skupině.*

## **Soutěž**

Soutěž je od hry nutné odlišit. Hlavním jejím cílem je určit pořadí účastníků podle jejich výkonu nebo výsledku činnosti. Účelem soutěže je tedy dosáhnout umístění (Vališová, Kasíková, 2007). Žáci mají rádi soutěže z důvodu možnosti porovnání svých schopností, sil a znalostí. Díky vidině možného úspěchu při soutěži dokážou mobilizovat síly a jsou motivováni k tvořivosti a nápadům. Soutěže také učí žáky vyrovnat se s prohrou nebo pocítit úspěch z vítězství.

## Metodická příprava hry

Metodická příprava hry je velmi důležitá, jen tak je možno dosáhnout úspěchu a účelu, který se od ní očekává. Maňák, Švec (2003) sestavili následující metodiku:

- vytyčení cílů hry – zahrnuty by měly být cíle kognitivní, sociální a emocionální,
- diagnóza připravenosti studentů – před započítím hry by si měl být učitel jist, zda mají žáci potřebné znalosti a schopnosti k dané hře,
- ujasnění pravidel hry – před začátkem hry musí být žáci seznámeni s pravidly a je důležité, aby učitel věděl, že žáci pravidla skutečně pochopili,
- vymezení úlohy vedoucího hry – při hře by mělo být jasné, kdo má na starosti vedení a hodnocení výsledků hry. Tuto roli zastává většinou učitel, nebo je možné ji delegovat i zkušenému žákovi,
- stanovení způsobu hodnocení – je důležité předem stanovit, jakým způsobem bude hra hodnocena, například diskuzí nebo známkou. Je vhodné nesoustředit se pouze na hodnocení získaných dovedností, ale též hbitosti či tvořivosti,
- zajištění vhodného místa – např. dostatek místa nebo uspořádání místnosti,
- příprava pomůcek, materiálů, rekvizit – mít předem připraveny materiály pro hru,
- určení časového limitu hry – doba hry musí být předem daná, je-li hra ukončena předčasně, snižuje se efektivita i motivace žáků,
- promyšlení případných variant her – učitel může hru upravovat a tvořit různé modifikace s přihlédnutím ke znalostem a dovednostem žáků (Maňák, Švec, 2003).

Z vlastní zkušenosti mohu doporučit, že je vhodné, aby si učitel hry, které si předem metodicky připravil, a při výuce se osvědčily, založil do tzv. metodických listů. Tyto listy mohou sloužit jako námět do výuky ostatním učitelům. Popř. pro mě samotnou jsou přínosem v tom, že je následně mohu využít v různých třídách, ročnících, popř. i v dalších letech.

## **Nejasnost pravidel hry**

Častým rizikem při hraní her je nedostatečné vysvětlení ze strany učitele nebo nepochopení ze strany žáků. Pravidla musí být jasně stanovena a pochopena před začátkem hry. Není-li tomu tak, stává se, že se hra nevyvede, žáky odradí a demotivuje. Dále je důležité předem určit jednoho rozhodčího, jehož slovo bude platit.

## **Význam zařazení didaktické hry do výuky**

V předchozích podkapitolách jsem vymezila pojmy hry, didaktické hry a soutěže. Všechny tyto aktivity ozvlášťují výuku a vtahují žáky do problematiky. Je obecně známo, že většina lidí si pamatuje 10 % z toho, co čtou, 20 % z toho, co slyší, 30 % z toho, co vidí, 50 % z toho, co slyší a vidí, 70 % z toho, co řeknou, a 90 % z toho, co dělají (Škvorová, Škvor, 2003). Tedy zařazení her a soutěží do výuky též napomáhá lepšímu zapamatování probírané látky. Základem úspěchu je správně zvolená a metodicky zvládnutá hra nebo soutěž, avšak ani to, není zárukou, že se aktivita vyvede a splní očekávání jak na straně pedagoga, tak na straně žáka. V následujících odstavcích uvedu výhody zařazení her, ale též problémy, které mohou nastat.

Výhody použití hry nebo soutěže ve výuce:

- motivace k lepším výkonům
- respektování pravidel a názorů druhých
- podporuje samostatnost, tvořivost, spolupráci
- rozvoj vztahů a dělení rolí ve skupině
- smysl pro férové jednání a dodržování morálních zásad
- posilují soutěživost a zdravé sebevědomí žáků
- učí radovat se z výhry a vyrovnat se s prohrou
- rozvíjí myšlení, hledání logických souvislostí
- uší disciplíně a respekt vůči autoritě vedoucího hry

- podporuje vyjadřovací schopnosti
- vytváření propojení znalostí z minulých hodin se současnými, popř. vede následujícím.

V neposlední řadě též umožňují učitelé lépe poznat své žáky, jejich charakter a schopnosti a mnohdy také lépe pochopit jejich jednání, postoje a projevy při běžných hodinách bez aktivizačních metod. Jak vidíme, výhod je celá řada a jistě bychom našli další. Nicméně si myslím, že potřeba též zmínit možné negativní stránky, které se mohou vyskytnout. Tato negativa nelze i přes precizní přípravu hry či soutěže vždy odhadnout a je nutné s možným neúspěchem počítat. Hra se poté může změnit v z motivační na rušivou, žáci ztrácejí zájem o vyučovaný předmět, klesá jejich pozornost a může docházet k rozporům mezi vyučujícím a žákem nebo mezi žáky navzájem.

Hra má negativní dopad pokud:

- dochází k nedodržování pravidel hry nebo soutěže
- je hra příliš komplikovaná, co se týče pravidel nebo složitá vzhledem k jazykovým schopnostem žáků
- učitel nezvládá roli vedoucího a dochází k nekázní ve skupině
- zařazujeme hry a soutěže příliš často a tudíž pro ně ztrácí přitažlivost
- učitel nedosáhne cíle nebo hru ukončí předčasně
- na konci hry převažuje negativní hodnocení nad pozitivním.

Zařazení didaktické hry nebo soutěže do výuky se může jevit jako příliš náročné na požadavky, vzhledem k přípravě před započítím samotného hraní. Jistě by bylo skvělé, kdybychom vždy přesně dodržely všechny správné zásady a dokázali žáky na sto procent zaujmout, motivovat a probudit v nich bezmezný nadšení pro hru. Toto je ideální stav, který je nereálný. Mějme na paměti, že žádný člověk není neomylný, chybičky se mnohou vloudit a i přes to můžeme odvést dobrou práci. Žáci nám jistě odpustí drobné nedostatky a hra může i tak splnit svůj účel a být přínosná pro obě strany.

### **3 Učňovské školství**

V praktické části své práce jsem navrhla soubor her, které jsou vhodné právě pro žáky učňovského školství. Pro ujasnění představy, co znamená tento pojem a kdo je žákem učňovského školství, uvádím v následující kapitole a podkapitole možnou definici pojmu a charakterizují tohoto žáka.

Jak jsem již nastínila v úvodu bakalářské práce, tento pojem, který používám, nemusí korespondovat s dnešní školskou legislativou. Nicméně tento výraz je v praxi i v odborných publikacích běžně používán pro svou srozumitelnost.

Dle školského zákona č. 561/2004 Sb., o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělání patří učňovské školství do stupně středního vzdělání s výučním listem, tzn., že po úspěšném ukončení vzdělávacího programu v délce dvou nebo tří let denní formy vzdělávání nebo vzdělávacího programu zkráceného studia dosáhnou středního vzdělání s výučním listem. Ve své práci jsem se zaměřila pouze na žáky učňovského školství, jejichž denní tříleté studium je ukončeno závěrečnou zkouškou a získáním výučního listu.

#### **3.1 Charakteristika žáka učňovského školství**

Tito žáci se často rekrutují z řad tzv. dělnických rodin. Dle výzkumů se ukazuje, že rodiče žáků učňovského školství sami prošli převážně středním vzděláním s výučním listem, menšina středním vzděláním s maturitou a je pouze zanedbatelná část rodin, kde je alespoň jeden z rodičů vysokoškolák. Stupeň vzdělání se tedy přenáší z generace na generaci (Katrňák, 2004).

Katrňák dále uvádí, že životní filozofie dělnických rodin bývá spíše „materiální“, oproti vysokoškolsky vzdělaným rodinám, kde je „statusový“. Tedy záleží jim na výši svého sociálního postavení ve společnosti, které je spjato s určitým stupněm vzdělání.

Vztah mezi školou a rodiči dělnických profesí je charakterizován jako volný, to znamená, že děti těchto rodičů nejsou systematicky vedeny k zodpovědnému přístupu k plnění školních povinností a ke snaze o dobré výsledky ve škole.

Rodiče nechávají zodpovědnost na škole. Neřeší se svými dětmi školní problémy, tedy žák se snaží poradit si sám dle svých schopností a možností. Nemá-li rodičovskou kontrolu a náhled, mnohdy tyto problémy řeší ne zcela adekvátním způsobem. Žáci nejsou rodinou motivováni, popř. chváleni za úspěch. Na vyučovací hodiny se příliš nepřipravují a dostávají horší známky. To vede k tomu, že „...škola je pak klasifikuje jako průměrné žáky, což zpětně posiluje jejich negativní postoj k ní; umocňuje to u nich pocit, že škola není pro ně. O to víc se jim pak ve škole nelíbí, o to víc je učení nebaví“ (Katrňák, 2004, s. 150). Jejich cílem je „nějak“ projít, získat výuční list a jít do práce. Nevidí důvod, proč mít jedničky namísto trojek.

Myslím si, že kdyby byli tito žáci více podporováni ve vzdělání ze strany své rodiny, byli by úspěšnější ve školních výsledcích a též by usilovali o vyšší cíle než „pouze“ o získání výučního listu.

### **3.2 Specifika výuky anglického jazyka u žáků učňovského školství**

Vzhledem k uvedeným socio-ekonomickým poměrům žáků z učňovských oborů, je třeba k výuce cizích jazyků, konkrétně angličtiny, přistupovat určitým způsobem, respektive vycházet z určitých předpokladů. Je například pravděpodobné, že bude třeba s žáky v prvním půl roku zopakovat to, co se naučili na základních školách (nebo rovnou začít výuku angličtiny od začátku).

Pedagog by měl mít na paměti, že má před sebou žáky s výrazným potenciálem. Je tomu tak ze dvou důvodů:

- Životní fázi, ve které se tito žáci nacházejí, je adolescence. Pro toto období je typické plně vyvinuté abstraktní myšlení, to například znamená, že názorná výuka s možností konkrétních příkladů už může žáka obtěžovat. Říčan zdůrazňuje, že „...potravou inteligence v adolescentním období jsou pojmy, nikoliv obrazy“ (Říčan, 1990, s. 195). V adolescenci již lidé navíc cítí zodpovědnost za výkon, a pokud mají zájem, dokážou se naplno věnovat jakékoliv činnosti, která jim přinese hodnotu.
- Žáci ve svých životech vstoupili do nového období, stávají se dospělými, což jim mimo jiné připomíná, že si sami vybrali přípravu na své budoucí



povolání – k výuce již nejsou nuceni tak, jako tomu bylo na základní škole. Jejich postoj k učení, jak potvrzuje Kvačková, „...je právě v tomto období možné velmi dobře formovat prostřednictvím vhodně zvolených motivačních nástrojů“ (Kvačková, 2001, s. 5).

V první řadě je nezbytné, aby byly předem stanoveny jasné, konkrétní a zřejmé výukové cíle, ke kterým motivy směřují. Tyto cíle musí být jasné, konkrétní a zřejmé. Motivace k učení v tomto období totiž spočívají v nejrůznějších potřebách, za nejvýznamnější z nich je přitom možné považovat touhu po odstraňování vlastních nedostatků. Říčan jako příklad uvádí, že v touze po vzdělání se v adolescentním věku mezi nejčastější aktivity řadí četba (Říčan, 1990).

Dalším důležitým aspektem směrem ke stanovení cílů, je v období adolescence snaha rozvíjet se v důsledku rozvoje celé společnosti a potřebu sebeuplatnění (touha po uplatnění svých schopností a dovedností) (Pavelková, 2002).

Je také důležité nastavit zásady vyučovacího procesu, přičemž je třeba také vědět, že při tomto procesu žáků v období adolescence je třeba uplatňovat zásady, které se svým charakterem podobají spíše procesu vzdělávání dospělých. Příkladem zásady může být např. snaha zapojovat žáky vlastní zkušenosti, aktivace pozornosti, nutnost logického uspořádání učiva, který přináší snadnější a lepší vnímání, informovanost žáka (žáci musí vědět, co se budou učit, co se od nich očekává apod.).

Při výuce anglického jazyka je třeba vzhledem k socio-ekonomickým poměrům žáků také volit vhodně obsah učiva (např. nepřetěžovat studenty, tzn. učivo uspořádat do kratších na sebe logicky navazujících celků), neustále opakovat výhody studia anglického jazyka, poukazovat na ně v souvislosti s praxí apod.

## Praktická část

Praktickou část jsem zaměřila na použití konkrétních aktivizačních her ve výuce, a to ve třídách žáků učňovského školství, ve kterých učím anglický jazyk. Konkrétně ve třech třídách prvních a třetích ročníků na Střední průmyslové škole v Trutnově. Na této škole se vyučují jak obory zakončené výučním listem, tak obory s maturitou. U každé hry jsem stručně popsala cíl hry, čas, který hra zabere, potřebné pomůcky, postup přípravy hry, její průběh a můj vlastní názor a ohodnocení hry.

Inspirací je mi kniha 111 her pro atraktivní výuku angličtiny z nakladatelství Grada od autora Petra Hladíka. Hry si přizpůsobuji dle požadavků a aktuálních potřeb jednotlivých tříd, ve kterých učím a dle úrovně, schopností a šikovnosti žáků.

Cílem hodin, do kterých jsem zařadila aktivizační metody, bylo zvýšit zájem o výuku anglického jazyka. Do předem připravených hodin jsem použila takové hry, které mají procvičit jak slovní zásobu a gramatické jevy, tak schopnost umět vyjádřit nebo zdůvodnit svůj názor zábavnou metodou. Zvolila jsem práci ve skupině, aby měli možnost zapojit se všichni žáci. Očekávala jsem, že žákům se hodiny s využitím her zalíbí a ukážou jim, že vyučování cizího jazyka může být i zábava, při které se zároveň učí.

Cílem praktické části bakalářské práce je na základě těchto her vytvořit portfolio se třinácti hrami různých typů a tyto hry srozumitelně sestavit tak, aby mohly sloužit jako inspirace pro další učitele nebo lektory a bylo možné zařadit je do hodin anglického jazyka.

## **4 Portfolio jazykových her upravených pro potřeby výuky anglického jazyka**

Do portfolio jsem zařadila soubor třinácti her, které jsem vybrala na základě předchozího praktického vyzkoušení u prvních a třetích ročníků žáků učňovského školství. Aktivizační hry můžeme rozdělit na konverzační, gramatické, slovní nebo na rozvoj psaného projevu. V portfolio je zařazen každý typ těchto her tak, aby bylo možné procvičit různé disciplíny jazykových dovedností, jako je mluvení, čtení a psaní. Cílovou skupinou jsou žáci učňovského školství, ale dají se využít i u oborů zakončených maturitní zkouškou nebo v různých variantách i u žáků základních škol.

## **4.1 Konverzační hra s prvky soutěže – Řekni to jinak – Say It in a Different Way**

### **Cíl hry**

Cílem této hry je procvičit všeobecnou slovní zásobu a schopnost vyjadřovat se ve větách jednoduchých či souvětích.

### **Časová náročnost**

10 – 30 minut.

### **Pomůcky**

Nejsou potřeba žádné speciální pomůcky, pouze tabule, křída a slovní zásoba běžných podstatných jmen, popř. tematický celek podstatných jmen, která by měli žáci ovládat.

### **Organizační forma**

Hra je vhodná pro celou skupinu žáků.

### **Průběh hry**

Jazykové hodiny jsou většinou děleny na dvě skupiny, tudíž jsem pracovala povětšinou s počtem maximálně patnácti žáků. Třidu jsem rozdělila na tři skupiny tak, aby byly přibližně vyrovnané, co se týče znalostí. Za každou skupinu je vybrán jedinec, který stojí před tabulí čelem ke spolužákům a zády k tabuli. Na tabuli jsem napsala libovolné podstatné jméno a úkolem zbytku třídy bylo slovo popsat tak, aby bylo možné ho uhodnout. Žák při popisu nesmí použít kořen slova. Tedy prakticky to vypadá tak, že jeden žák ze třídy, který se přihlásí (nezáleží, ze které skupiny je), popíše slovo, které je napsáno na tabuli. Takto se hlásí další žáci a stejné slovo popisují podle svých schopností, dokud není jedním z trojice před tabulí uhodnuto. Bod pro skupinu získává ten z trojice před tabulí, který slovo nejrychleji uhodne. Poté se žáci vystřídají a opět nastupuje nová trojice z každé skupiny.

### **Mé vlastní hodnocení hry**

Z mého pohledu byla hra pro žáky přínosem. Žáci mohli pracovat ve skupině, což napomáhá zlepšit jejich vztahy ve třídě, naučí se spolupracovat, poslouchat názory ostatních a popřípadě se naučí vyrovnat s prohrou. Skupiny byly vytvořeny tak, aby síly byly vyrovnané, tudíž v každé skupině byli jak slabší tak zdatnější žáci. Vyrovnané skupiny žáky více motivují soupeřit mezi sebou. Žáci si zábavnou formou procvičili své komunikační schopnosti.

Tuto hru obvykle zařazují ke konci hodiny, kdy jsou již žáci většinou unavenější nebo naopak neklidnější a jejich pozornost klesá. Hra je vhodná jak pro žáky s nižší úrovní znalostí, tak pro jazykově vybavenější. Každý se může zúčastnit a využít tak jazykové schopnosti na své úrovni, tudíž ani slabší žáci nejsou handicapováni tím, že by se nemohli zapojit. Žáci, obzvláště chlapci, které převážně učím, mají v oblibě hry, kdy mezi sebou mohou soupeřit a po skončení hry je znám vítěz. Odměnou je známka jednička pro skupinu, která získá nejvíce bodů. Tuto hru zařazují do hodin poměrně často, žáci ji tedy již dobře znají a mohou říci, že věta typu: „Vydržte se třicet minut soustředit, poté si zahrajeme Say It In a Different Way“ funguje. Motivující je pro žáky i to, že hraním a soutěžením, kterým se zároveň učí, mohou získat dobrou známku.

## **4.2 Konverzační hra – Proč máš zajíce v tašce? – Why Do You Keep a Hare in Your Bag?**

### **Cíl hry**

Procvičení řečových dovedností, schopností vyjádřit a zdůvodnit svůj názor. Hra je určena pro celou skupinu žáků.

### **Časová náročnost**

10 – 30 minut.

### **Pomůcky**

Příprava na tuto hru je jednoduchá. Stačí mít jediný doplněk a tím je taška – nákupní igelitová či textilní.

### **Organizační forma**

Hra je vhodná pro celou skupinu žáků.

### **Průběh hry**

Hru většinou začínám já jako učitelka, ale není to nutné. Tašku předám libovolnému žákovi s otázkou např. „Proč máš zajíce v tašce?“. Úkolem osloveného žáka je vymyslet rozumný důvod, proč má zajíce v tašce. Po zodpovězení otázky a udání důvodu předá žák tašku dalšímu spolužákovi se stejnou otázkou, samozřejmě však s jiným předmětem. Čím zvláštnější jsou předměty v tašce, tím zábavnější a zajímavější je průběh hry.

### **Mé vlastní hodnocení hry**

Tato hra se jeví velmi jednoduše, přesto se na ní žáci naučí umět vyjadřovat svůj názor, bez toho, že si učení se uvědomují.

Je přínosná hned z několika důvodů. Do hry je zapojena celá skupina, což napomáhá k utužení vztahů mezi spolužáky, naučí se poslouchat a respektovat názory ostatních. Tato aktivita též podněcuje fantazii a kreativitu při vymýšlení různorodých předmětů a důvodů. U chlapců se setkávám s problémem, kterým je

právě nedostatek fantazie. Je pro ně složité vymyslet něco sami od sebe bez předem daného zadání.

Tuto hru zařazuji buď na začátku hodiny, kdy se žákům „ještě“ nechce do práce nebo ke konci hodiny, kdy „už“ jsou unavení, začínají zlobit a nesoustředí se. Hra je určena pro žáky všech jazykových úrovní. Výhodou je, že není určeno, jak dlouho musí hra trvat. Tedy hru lze jednoduše zařadit kdykoliv v hodině ať už jako pár minutová aktivita na „rozehřátí“ či zbývá li čas na konci hodiny nebo dle potřeby.

### **4.3 Slovní hra s prvky soutěže – Protiklady – Opposites**

#### **Cíl hry**

Procvičení slovní zásoby a to přídavných jmen a jejich opaků.

#### **Časová náročnost**

10 minut.

#### **Pomůcky**

Tato hra vyžaduje předchozí přípravu. Je třeba mít nachystanou sadu čtvercových kartiček. Na jednotlivých kartičkách jsou v každé straně čtverečku napsána čtyři přídavná jména, která jsou si vzájemně opakem (viz obrázek 1).

#### **Organizační forma**

Hra je vhodná jak pro menší skupiny žáků, tak pro dvojice.

#### **Průběh hry**

Čtvereček s černým bodem tvoří střed obrazce, který se položí doprostřed lavice. Žáci dostanou do ruky promíchané zbylé čtverečky a jejich úkolem je poskládat je tak, aby protiklady vždy stály u sebe a vytvořily tak celý čtverec. Hru je dobré uspořádat jako soutěž mezi jednotlivci nebo týmy. Ten, kterému se podaří sestavit čtverec nejdříve, stává se vítězem.

#### **Možná varianta hry**

Je též možné vytvořit takovýto čtverec například ze čtverečků se slovy, mezi nimiž je určitý významový vztah. Např. ruka – noha, žárovka – světlo (viz obrázek 2).

#### **Mé vlastní hodnocení hry**

Tuto hru mají žáci rádi z důvodu, že mohou utvořit vlastní skupiny nebo dvojice a sami tvoří a snaží se dojít k cíli, tím že se jim podaří poskládat celý



čtverec. Hru zařazují většinou ve formě soutěže a vítěz získává dobrou známku. Je-li skupina nebo dvojice slabší ve slovní zásobě, může používat slovník.

**Obrázek 1 – sada kartiček ke hře Protiklady**

strong	sad	happy	busy	free	bad	good	big	small
weak		short	long	quick	slow	dark	light	salty
diligent	dark	light	dry	wet	near	far	much	little
lazy		young	old	health	illness	tall	low	raw
boring	difficult	simple	heavy	light	late	early	unpunctual	punctual
amusing		pretty	ugly	full	empty	hot	cold	narrow
fat	cheerful	unhappy	incorrect	correct	quiet	loud	silly	smart
slim		living	dead	clean	dirty	cheap	expensive	soft
	right	left	generous	greedy	unfriendly	friendly	lenient	strict

Obrázek 2 – varianta sady kartiček ke hře Protiklady

arm	bulb	light	stude	school	driver	police	tip	waiter	TV
leg		table	chair	seller	customer	flat	house	radio	
sun	ring	gold	mouse	case	coin	note	key	lock	fairytale
moon		tree	flower	runny nose	tissue	heaven	hell	movie	
angel	hate	love	boat	ship	uncle	village	fruit	biker	magazine
devil		man	woman	aunt		Math	vegetable	book	
city	nail	hammer	teacher	school	Physics	dustbin	rubbish	pub	
village		puck	hockey	day	night	T-shirt	trousers	beer	
	land	sea	peace	war	death	life	Easter	Christmas	

## **4.4 Slovní hra s prvky soutěže – Chaos – Chaos**

### **Cíl hry**

Procvičení slovní zásoby a podnícení přemýšlení.

### **Časová náročnost**

5 minut.

### **Pomůcky**

Tato hra je nenáročná na přípravu. Je potřeba mít připraven buď seznam slov buď pouze v hlavě, nebo na papíře.

### **Organizační forma**

Hry se účastní celá skupina nebo třída a každý hraje sám za sebe.

### **Průběh hry**

Při hře učitel píše na tabuli různá slova, jejichž písmena záměrně prohází. Úkolem studentů je vymyslet správné pořadí písmem tak, aby utvořila slovo, které dává smysl. Typy slov je vhodné volit dle úrovně skupiny nebo dle probírané látky. Též je možné si předem určit, že rozházenými slovy budou například podstatná jména, slovesa, apod. U pokročilejších se můžeme domluvit na tom, že slovo může být libovolného slovního druhu. Ten, který jako první uhodne správné slovo, získává bod.

### **Příklad pro začátečníky:**

ESON – NOSE

RYEA – YEAR

EMAN – NAME

ARST – STAR

NDRIEF – FRIEND

**Příklad pro pokročilejší:**

GEMARIAR – MARRIAGE

TUPOPORNITY – OPPORTUNITY

NSADOUGREU – DANGEROUS

YOLCLCNOASIA – OCCASIONALLY

ZECOGRINE – RECOGNIZE

**Mé vlastní hodnocení hry**

Tato hra používám často. Oblíbenost je v jednoduchosti, co se týče pravidel. Zvládnou ji žáci všech jazykových úrovní. Při této hře zavládne vždy na pár sekund úplné ticho, žáci potichu přemýšlejí, prohazují písmena, dokud jim nevznikne smysluplné slovo. I když takových chvil tiché koncentrace není mnoho, je vidět, že i učni se dovedou soustředit a napnout síly k vyřešení problému.

Hru zařazuji ke konci hodiny, ale je možné ji použít kdykoli v průběhu hodiny. Výhodou je to, že není časově určena, tedy lze ji hrát několik minut, zbude-li čas v závěru hodiny nebo i nebo déle, dle potřeb učitele.

## **4.5 Gramatická hra s prvky soutěže – Kdy se to stalo? – When Did It Happen?**

### **Cíl hry**

Procvičování tvorby přítomného času prostého, popř. minulého a časových předložek.

### **Časová náročnost**

10 – 30 minut.

### **Pomůcky**

K této hře si musíme předem připravit herní plán (viz obrázek 3), kostku a figurky.

### **Organizační forma**

Hra je vhodná pro menší skupinu či skupiny žáků. Hraje každý sám za sebe

### **Průběh hry**

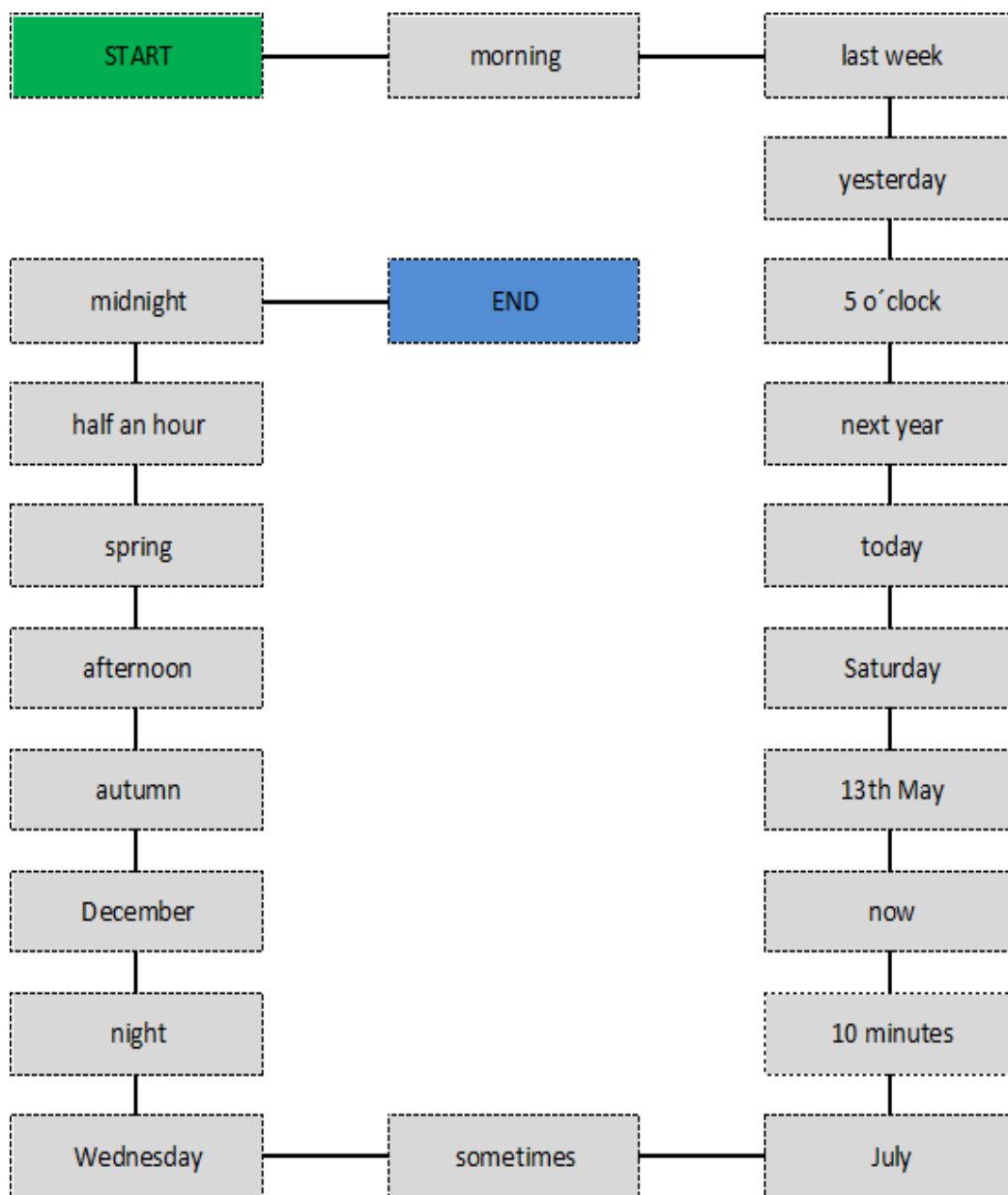
První hráč hodí kostkou a dle hozeného čísla se posune na určité políčko s časovým údajem. Úkolem hráče je slovíčko přeložit a utvořit s ním větu. Pokud se mu to nepodaří, vrací se o stejný počet políček zpět. Pokud hráč postoupí na políčko, kde je již jiný hráč, tento hráč je „vyhozen“ a začíná znovu od startovního políčka. Hráč, který se s figurkou dostane do cíle jako první, stává se vítězem.

### **Mé vlastní hodnocení hry**

Přínosnost hry spočívá v tom, že žáci si hravou formou procvičí gramatiku, konkrétně časy a předložky. Na každého žáka dojde řada, tudíž všichni jsou zainteresováni a musí se vyjádřit. Zároveň se učí se trpělivosti, musí počkat, než na ně přijde řada s hodem kostkou a též vyrovnat se případnou prohrou nebo těšit se z vítězství.

Žáci nesedí klasicky v lavicích, ale v kroužku kolem lavice, uprostřed které je herní plánec. Sezení mimo lavice napomáhá lepší komunikaci mezi spolužáky a utužení vztahů ve skupině.

**Obrázek 3 – herní plán ke hře Kdy se to stalo?**



## **4.6 Gramatická hra s prvky soutěže – Časování – Conjugation**

### **Cíl hry**

Procvičení časování sloves.

### **Časová náročnost**

15 – 30 minut.

### **Pomůcky**

Pro tuto hru je nutné mít připraven herní plán (viz obrázek 4), kostku a figurky.

### **Organizační forma**

Hra je vhodná pro menší skupinu nebo skupiny hráčů. Hraje každý sám za sebe.

### **Průběh hry**

Začíná libovolný hráč, který hodí kostkou a postoupí o určitý počet políček. Zastaví se konkrétním slovesu, úkolem hráče je dát sloveso do správného slovesného tvaru a osoby a utvořit z něho větu. Udělá-li hráč chybu, vrací se zpátky na předchozí políčko. V případě, že hráč postoupí na políčko, kde je již obsazeno jiným hráčem, tento hráč je „vyhozen“ a začíná znovu od startovního políčka. Hráč, který se s figurkou dostane do cíle jako první, stává se vítězem.

### **Mé vlastní hodnocení hry**

Stejně jako u předchozí hry, zde platí, že všichni jsou zapojeni, i když hraje každý sám za sebe. Nelze se tedy „schovat“ mezi ostatní, ale každý je nucen se slovně projevit. Opět žáci sedí ve skupině kolem lavice, na níž je umístěn herní plánek.

Obrázek 4 – herní plán ke hře Časování

START	study	stand	eat	play	count		
FINISH					must		
help					drink		
like					know		
speak					drive		
read					jump		
write					answer		
want					do		
have					sit		
can					sleep		
hear					show	laugh	look for



## **4.7 Konverzační hra – Výmluvy – Excuses**

### **Cíl hry**

Naučit se spontánním reakcím. Vyjádření omluvy nebo výmluvy. Procvičení přítomného, minulého, budoucího, popř. předpřítomného času.

### **Časová náročnost**

10 – 20 minut.

### **Pomůcky**

Seznam otázek s výčitkami.

### **Organizační forma**

Hra je vhodná pro nejméně dva žáky nebo skupinu žáků

### **Průběh hry**

Hra spočívá v záměrném kladení otázek, které se týkají výčitky ohledně nesplněné povinnosti apod. Hru začínám já jako učitel nebo některý z žáků tím, že položí otázku svému spolužákovi. Příklad otázky: „Proč sis včera neuklidil pokoj?“ Tázaný žák má možnost buď přiznat chybu, nebo si vymyslet výmluvu, proč činnost nemohl splnit. Je dobré vybírat výčitky z každodenního života nebo týkající se reálných situací.

### **Příklady otázek**

Why did not you come home last night?

How could you forget to walk our dog?

This is a private party. Do not come in!

You owe me 20 dollars!

Why did not you come to our date?

Where have you been so long?

### **Mé vlastní hodnocení hry**

Hlavní přínos pro žáky spočívá v tom, že podporuje samostatné myšlení. Žáci se snaží vymyslet vtipnou, zajímavou a originální výmluvu či omluvu a hra probíhá ve veselé atmosféře. Žáci si natrénují rychlé spontánní reakce na výčitky, se kterými se mohou potkat v běžném životě. U žáků s nižšími jazykovými schopnostmi píše větu pro názornost na tabuli.

## 4.8 Hra pro nácvik psaní – Nákupní lístek – Shopping List

### Cíl hry

Nácvik pravopisu, rozvoj slovní zásoby a vyjadřovacích schopností.

### Časová náročnost

10 – 20 minut.

### Pomůcky

Jedinou potřebnou pomůckou jsou „nákupní lístky“, tedy menší papírky pro zapsání věcí, které jsou potřeba koupit.

### Organizační forma

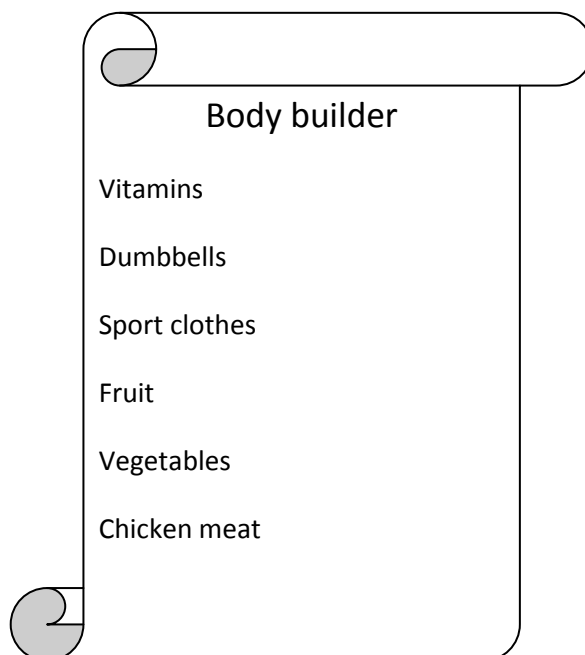
Hrají nejméně dva žáci nebo menší skupiny žáků.

### Průběh hry

Hra se hodí do konverzačního tématu nakupování. Každý žák dostane prázdný nákupní lístek pro konkrétního člověka (viz příklad). Cílem je vypsát seznam věcí, které jsou pro danou osobu typické. Poté žáci před třídou čtou jednotlivé lístky a ostatní se snaží uhodnout a jaký typ osoby jde.

Příklad:

- cook
- model
- farmer
- millionaire
- vegetarian
- hairdresser
- motobiker



### **Mé vlastní hodnocení hry**

Osoby, ke kterým žáci připisují seznam věcí, vymýšlím většinou já jako učitelka. Nechala-li jsem žáky, aby sami vymysleli svou osobu, často volili osobu, která je málo specifická, tudíž bylo těžké uhodnout, o jakou osobu jde.

## **4.9 Slovní hra – Kdo jsem? – Who am I?**

### **Cíl hry**

Procvičení tvoření otázek.

### **Časová náročnost**

5 – 20 minut.

### **Pomůcky**

Žádné pomůcky nejsou potřeba.

### **Organizační forma**

Hry se účastní celá skupina.

### **Průběh hry**

Při hře se jeden z žáků vcítí do role známé osobnosti, dle jeho výběru, kterou dobře zná. Vybranou osobnost nikomu neříká. Úkolem zbytku skupiny je klást otázky, které se týkají této osoby. Pravidlem je, ptát se pouze otázky, na které se odpovídá pouze ano či ne (př. Jsi muž? – ano. Jsi Čech? – ne. Jsi starší než 50 let? – Ne.). Je-li o osobě známo dost informací a myslí-li si některý z žáků, že zná její jméno, vysloví ho. V případě, že se žák netrefí, pokračuje se v kladení otázek, dokud opět některý z žáků osobnost neuhodne. Ten, který uhodnul, má právo myslet si svou osobnost a opět se zbytek skupiny ptáním snaží zjistit, o kterou osobnost se jedná.

### **Mé vlastní hodnocení hry**

Žáci jsou zvědaví, tudíž, čím více informací se o neznámé osobě dozvídají, tím více je láká uhodnout, kdo to je a snaží se vymýšlet stále nové otázky. Žáci si otázky chtějí občas ulehčovat tím, že přes to, že nemají dostatek informací, přímo hádají jméno. Je tedy dobré žáky před hrou upozornit, že konkrétní jméno hádají až na základě dostateku indicií. Nevýhodu v zařazení této hry spatřuji v tom, že např. slabší žáci nemají odvalu se přihlásit a položit otázku. Řeším to tak, že cíleně vyvolám takového žáka a dám mu prostor, aby otázku položil, i když je gramaticky špatně. Buď já či skupina otázku opraví a žák ji zopakuje.

## **4.10 Slovní hra s prvky soutěže – Míček – Little Ball**

### **Cíl hry**

Opakování slovní zásoby, např. čísel, abecedy, dnů v týdnu, měsíce v roce, apod.

### **Časová náročnost**

5 – 15 minut.

### **Pomůcky**

Míček.

### **Organizační forma**

Hry se účastní celá skupina. Každý hraje sám za sebe.

### **Průběh hry**

Žáci stojí v kruhu a musí říkat například čísla vzestupně či sestupně, dny v týdnu apod., přičemž vždy jeden žák řekne např. pondělí a hodí míček libovolnému žákovi, který doplní úterý a hodí míček dalšímu žákovi, který pokračuje dalším dnem. Ten, který se zasekne nebo špatně odpoví, vypadává. Hra je vhodná na opakování slovíček, které se vyskytují v určitém sledu.

### **Mé vlastní hodnocení hry**

K uskutečnění této hry není míček vlastně nutný. A přece je důležitý v tom, že tvoří jakési pojítko mezi skupinou žáků, dělá hru zajímavější, akčnější. Žáci se musí soustředit jak na chycení míčku, tak na správnou odpověď. Žáci nesedí v lavicích, ale stojí, hra je dynamická. Musí na sebe reagovat, dávat pozor, co řekl jeho předchůdce. Motivační složkou je opět prvek soutěže, kdy vítěz získá dobrou známku.

## **4.11 Slovní hra – Víš to? – Do you Know it?**

### **Cíl hry**

Slovně vyjádřit svůj nápad, tvorba oznamovacích vět, procvičení času přítomného, minulého, budoucího.

### **Časová náročnost**

10 – 20 minut.

### **Pomůcky**

Učitel si předem připraví seznam čísel a dat, která se pojí s určitým faktem. Ať už historickým, kulturním nebo všeobecným.

### **Organizační forma**

Hry je vhodná pro více menších skupin nebo každý hraje sám za sebe.

### **Průběh hry**

Učitel na tabuli napíše číslo, které se pojí s určitým faktem a žák či skupina žáků mají za úkol vymyslet s tímto číslem pravdivou větu. Reálně to vypadá tak, že učitel napíše na tabuli číslo 7. Žák může odpovědět např. Týden má sedm dní.

Další příklady:

- 1492 Kolumbus objevil Ameriku.
- 2 Člověk má dvě nohy.
- 3 Včera jsem dostal trojku.
- 12 Naše třída se skládá z dvanácti žáků.
- 1945 Skončila druhá světová válka.

### **Mé vlastní hodnocení hry**

Při této hře mohou vznikat různé vtipné varianty odpovědí typu: Zraněný pavouk má dvě nohy apod. Žáky hra nutí přemýšlet, podporuje fantazii a probíhá ve veselé atmosféře. Výhodou je, že ne

Nevýhodu vidím v tom, sejde-li se ve třídě více málomluvných žáků, tak se nesnaží zapojit a zůstávají stranou na úkor živějších žáků, kteří berou hru vážně a je vidět snaha a zapálení pro hru.



## **4.12 Konverzační hra – Hlavolamy – Tongue Twisters**

### **Cíl hry**

Procvičení výslovnosti a pravopisu.

### **Časová náročnost**

10 – 20 minut.

### **Pomůcky**

Učitel si předem připraví seznam jazykolamů.

### **Organizační forma**

Hry je vhodná pro celou skupinu.

### **Průběh hry**

Jazykolam je krátká věta nebo spojení, které se těžce vyslovuje. Jejich nacvičením si žáci zlepšují výslovnost. Učitel napíše jazykolam na tabuli a žáci se ho buď naučí nazpaměť, nebo ho opakují čtením z tabule.

Příklady:

Six sharp smart sharks.

Selfish shellfish.

She sells sea shells by the sea shore.

A big black bug bit a big black bear.

I can think of six thin things, but I can think of six thick things too

We surely shall see the sun shine soon.

### **Mé vlastní hodnocení hry**

Hru se slovy mají studenti všeobecně rádi. Překonáváním obtížně vyslovitelných jazykolamů si žáci zábavou formou cvičí správnou výslovnost. Společný cíl zvládnout jazykolam utužuje vztahy ve třídě. Výhodou je, že hra

nevyklučuje slabší žáky, protože nejsou potřeba gramatické vědomosti, ale hlavně šikovnost a obratnost ve slovním projevu.

### **4.13 Konverzační hra – Řetěz – Chain**

#### **Cíl hry**

Procvičování gramatiky, slovosledu a tvoření vět.

#### **Časová náročnost**

10 – 20 minut.

#### **Pomůcky**

Nejsou potřeba žádné pomůcky.

#### **Organizační forma**

Hra je vhodná pro celou skupinu.

#### **Průběh hry**

Učitel řekne libovolné slovo a určený žák vytvoří větu s tímto slovem. Poté pokračuje další žák, který utvoří vlastní větu, která musí obsahovat jedno slovo z věty od předchozího žáka.

Příklady:

1. žák: My friend David is a good sportsman.
2. žák: Every sportsman must train every day.
3. žák: I go swimming every day.
4. žák: A day after Sunday is Monday.

#### **Mé vlastní hodnocení hry**

Přínos hry tkví v tom, že žáci se musí vzájemně poslouchat a reagovat na sebe. Vznikají vtipné věty, na každého dojde řada, tedy každý žák je zapojen.

## 5 Význam využití her ve výuce

Z vlastní zkušenosti mohu říct, že při používání aktivizačních her při výuce platí přísloví „v jednoduchosti je krása“, čím jednodušší hra, co se týče pomůcek a pravidel, tím větší úspěch jsem zaznamenala. Žáci učňovských oborů jsou specifickou skupinou žáků. Je třeba brát ohled na to, že často neudrží pozornost po delší dobu, jsou netrpělivější, brzo začínají zlobit, vrtět se apod. Tudíž stručná jasná pravidla bez zbytečných složitostí jsou důležitá při výběru typu hry. Dalším kritériem je také náročnost hry z hlediska jazykové úrovně. Myslím si, že je lepší vybírat spíše hry méně náročné, tak aby se mohl zúčastnit každý žák bez ohledu na stupeň znalostí. Je-li hra pro slabší žáky příliš těžká, působí demotivačně a přináší rozepře a neklid ve skupině, ve které hra probíhá.

Uvedené hry mohou mít více variant a modifikací a často si je učitel upravuje dle aktuálních potřeb a požadavků třídy, ve které aktivizační hry probíhají.

Před započítím samotné hry či aktivity je důležité žáky dobře seznámit s pravidly a cílem hry. Též se mi osvědčilo hry pojmout formou soutěže, protože chlapci v pubertálním věku mají rádi soupeření mezi sebou, porovnávání svých úspěchů a sil. Po ukončení hry je vítěz ohodnocen dobrou známkou. Všechny tyto zásady rozvíjejí motivaci, soutěživost, vzájemnou spolupráci a komunikaci a tudíž i větší zájem o cizí jazyk ve vyučování.

## Závěr

Vzhledem k tomu, že výuka cizích jazyků nepatří mezi nejoblíbenější předměty u žáků učňovského školství, bylo cílem mé práce zpestřit výuku jazyka formou didaktických aktivizačních her, které přispějí ke zvýšení zájmu o jazyk. Zařazení těchto her do výuky má mnoho výhod. Podporuje vlastní aktivitu žáků při hodině, kreativitu, rozvíjí slovní zásobu a schopnost naučit se komunikovat ve skupině, projevit vlastní názor, rozvíjí vztahy ve skupině a má další přínosy, které jsem průběžně zmiňovala v předešlých kapitolách.

Bakalářská práce je rozdělena na dvě části – teoretickou a praktickou. V první části práce jsem se na základě odborné literatury věnovala nejběžněji využívaným vyučovacím metodám včetně aktivizačních metod. Detailněji jsem se zaměřila především na aktivizační metody formou didaktické hry, jejich rozdělením a smyslem ve výuce. Dále jsem se zabývala charakteristikou učňovského školství a výukou anglického jazyka u těchto žáků.

V praktické části jsem vypracovala portfolio jazykových her, které jsem pojala jako příručku, kterou je možno využít v hodinách anglického jazyka, v jazykovém kurzu nebo jako inspirace pro kohokoli, kdo se zabývá výukou anglického jazyka. Cílem bylo zpracovat portfolio jednoduchým přehledným způsobem tak, aby bylo možné zařadit ho do běžné výuky. Všechny hry, které jsem do portfolio zařadila, jsou prakticky vyzkoušené v několika třídách, ve kterých učím anglický jazyk. Tyto hry se osvědčily, žáci je přijali kladně, sami poté vyžadovali opakování her. Mohu tedy říci, že zařazení her do výuky bylo přínosné a splnilo mé očekávání.

Předpokládám, že se mi podařilo naplnit cíl bakalářské práce, tedy přehledně zpracovat soubor her do portfolio a vzbudit u žáků zájem o jazyk pomocí jazykových didaktických her, podpořit jejich vlastní aktivitu, smysl pro férovou hru nebo také zvládnout možnou prohru u soutěživých typů her, které jsem si do výuky připravila.

## Seznam použité literatury a zdrojů

HLADÍK, P. *111 her pro atraktivní výuku angličtiny*. 1. vyd. Praha: Grada Publishing, 2013. ISBN 978-80-247-4763-7.

KATRŇÁK, T. *Odsouzení k manuální práci: Vzdělanostní reprodukce v dělnické rodině*. 1. vyd. Praha: Sociologické nakladatelství, 2004. ISBN 80-86429-29-6.

KOTRBA, T. a LACINA, L. *Praktické využití aktivizačních metod ve výuce*. 1. vyd. Brno: Společnost pro odbornou literaturu, 2007. ISBN 978-80-87029-12-1.

KVAČKOVÁ, R. Komplikované období pubescence. *Rodina a škola*. 2001, č. 5.

LERNER, I. J. *Didaktické základy metod výuky*. 1. vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1986. ISBN neuvedeno.

MAŇÁK, J. a ŠVEC, V. *Výukové metody*. 1. vyd. Brno: Paido, 2003. ISBN 80-7315-039-5.

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

MOJŽÍŠEK, L. *Vyučovací metody*. 3. vyd. Praha: SPN, 1988. ISBN neuvedeno.

OKOŇ, W. *K základům problémového vyučování*. Praha: SPN, 1966. ISBN neuvedeno.

PAVELKOVÁ, I. *Motivace žáků k učení: perspektivní orientace žáků a časový faktor v žákovské motivaci*. 1. vyd. Praha: Pedagogická fakulta Univerzity Karlovy, 2002. ISBN 80-7290-092-7.

PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E. a MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. 4. vyd. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-772-8.

ŘÍČAN, P. *Cesta životem*. 1. vyd. Praha: Panorama, 1990. ISBN 80-7038-078-0.

SKALKOVÁ, J. *Obecná didaktika*. 1. vyd. Praha: Grada Publishing, 2007. ISBN 978-80-247-1821-7.

ŠKVOROVÁ, J. a ŠKVOR, D. *Proč zlobím? lehká mozková dysfunkce LMD/ADHD*. 1. vyd. Praha: Triton, 2003. ISBN 80-7254-407-1.

VALIŠOVÁ, A. a KASÍKOVÁ, H. *Pedagogika pro učitele*. 1. vyd. Praha: Grada Publishing, 2007. ISBN 978-80-247-1734-0.

ZORMANOVÁ, L. *Výukové metody v pedagogice*. 1. vyd. Praha: Grada Publishing, 2012. ISBN 978-80-247-4100-0.