

Univerzita Hradec Králové
Pedagogická fakulta
Katedra anglického jazyka a literatury

Didaktické hry ve výuce anglického jazyka

Diplomová práce

Autor:	Nikita Pajchlová
Studijní program:	M 7503 Učitelství pro základní školy
Studijní obor:	Učitelství pro 2. stupeň ZŠ – Anglický jazyk a literatura Učitelství pro 2. stupeň ZŠ – Německý jazyk a literatura
Vedoucí práce:	Mgr. et Mgr. et Mgr. Věra Tauchmanová
Oponent práce:	PhDr. Štěpánka Rubešová, Ph.D.



Zadání diplomové práce

Autor: Nikita Pajchlová

Studium: P18P0846

Studijní program: M7503 Učitelství pro základní školy

Studijní obor: Učitelství pro 2. stupeň ZŠ - anglický jazyk, Učitelství pro 2. stupeň ZŠ - německý jazyk

Název diplomové práce: Didaktické hry ve výuce anglického jazyka

Název diplomové práce AJ: Didactic Games in ESL lessons

Cíl, metody, literatura, předpoklady:

Diplomová práce se zabývá využitím didaktických her ve výuce anglického jazyka na 2. stupni základní školy. V teoretické části se práce zaměřuje na vymezení základních pojmů, definici didaktické hry, dělení her podle různých hledisek, vymezení základního přehledu her ve výuce. Praktická část se věnuje aplikaci vybraných didaktických her u žáků 2. stupně základní školy. Cílem práce je ukázat, jak efektivně si žák může osvojovat slovní zásobu, případně gramatickou část jazyka, pomocí didaktických her.

Allen, V. F. (1983). Techniques in Teaching Vocabulary. Grout, H., Long, G., Taylor, S. (2010). 101 Classroom Games: Energize Learning in Any Subject. Janíková, V. (2011). Výuka cizích jazyků. Larse-Freeman, D., Anderson, M. (2011). Techniques and Principles in Language Teaching. Maňák, J. (2003). Výukové metody. Sochorová, L. Didaktická hra a její význam ve vyučování. Metodický portál: Články [online]. 26. 10. 2011, [cit. 2021-11-30]. Dostupný z [www. ISSN 1802-4785](http://www.issn1802-4785.cz). Ur, P. (1996). A Course in Language Teaching.

Zadávací pracoviště: Katedra anglického jazyka a literatury,
Pedagogická fakulta

Vedoucí práce: Mgr. et Mgr. Věra Tauchmanová

Oponent: PhDr. Štěpánka Rubešová, Ph.D.

Datum zadání závěrečné práce: 5.12.2018

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci Didaktické hry ve výuce anglického jazyka vypracovala pod vedením vedoucí závěrečné práce samostatně a uvedla jsem všechny použité prameny a literaturu.

V Hradci Králové dne 2. 5. 2023

Anotace

PAJCHLOVÁ, Nikita. *Didaktické hry ve výuce anglického jazyka*. Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2023. 64 s. Diplomová závěrečná práce.

Diplomová práce se zabývá využitím didaktických her ve výuce anglického jazyka na 2. stupni základní školy. V teoretické části se práce zaměřuje na vymezení základních pojmů, definici didaktické hry, dělení her podle různých hledisek, vymezení základního přehledu her ve výuce. Praktická část se věnuje aplikaci vybraných didaktických her u žáků 2. stupně základní školy. Cílem práce je ukázat, jak efektivně si žák může osvojovat slovní zásobu, případně gramatickou část jazyka, pomocí didaktických her.

Klíčová slova: didaktické hry, výuka anglického jazyka, základní škola, aplikace didaktických her, osvojení slovní zásoby

Annotation

PAJCHLOVÁ, Nikita. *Didactic Games in ESL lessons*. Hradec Králové: Faculty of Education, University of Hradec Králové, 2023. 64 pp. Diploma Thesis.

The thesis deals with the use of didactic games in the teaching of English language at the second level of primary school. In the theoretical part, the thesis focuses on the definition of basic concepts, definition of didactic games, division of games according to different aspects, definition of basic overview of games in teaching. The practical part is devoted to the application of selected didactic games for pupils of the second level of primary school. The aim of the work is to show how effectively a pupil can acquire vocabulary or grammatical part of the language by means of didactic games.

Keywords: didactic games, English language teaching, primary school, application of didactic games, vocabulary acquisition

Prohlášení

Prohlašuji, že bakalářská/diplomová/disertační závěrečná práce je uložena v souladu s rektorským výnosem č. 13/2017 (Řád pro nakládání s bakalářskými, diplomovými, rigorózními, dizertačními a habilitačními pracemi na UHK).

Datum:

Podpis studenta:

Poděkování

Ráda bych poděkovala vedoucí diplomové práce Mgr. et Mgr. et Mgr. Věře Tauchmanové za odborné vedení, pomoc a cenné rady při zpracování této práce.

Seznam použitých norem

ČSN ISO 7144	Formální úprava disertací a podobných dokumentů
ČSN ISO 214	Abstrakty pro publikace a dokumentaci
ČSN ISO 690	Pravidla pro bibliografické odkazy a citace informačních zdrojů
ČSN 01 6910	Úprava dokumentů zpracovaných textovými procesory

OBSAH

1	Úvod	1
	Teoretická část práce	5
2	Výuková metoda.....	5
2.1	Klasifikace výukových metod.....	6
3	Hra	8
3.1	Teorie hry	9
3.2	Klasifikace her	10
4	Didaktická hra	11
4.1	Didaktická hra jako metoda tvořivého vyučování	15
4.2	Druhy didaktických her.....	15
4.3	Pozice a činnosti učitele při přípravě a průběhu her	17
5	motivace pro začlenění her do vyučovacího procesu	19
5.1	Motivační faktory.....	20
5.2	Demotivační faktory.....	21
6	Slovní zásoba.....	22
6.1	Prezentace slovní zásoby.....	25
6.2	Možnosti prezentování	27
6.3	Metody procvičování slovní zásoby.....	29
7	Testování slovní zásoby	31

8	Metoda použitá v této práci	34
8.1	Popisy tříd	35
	Praktická část.....	37
9	Aplikace her.....	37
9.1	Šestý ročník.....	37
9.2	Sedmý ročník	43
9.3	Osmý ročník.....	50
9.4	Devátý ročník.....	57
10	Závěr	64
	Bibliografie.....	66
	Seznam zkratk.....	69
	Seznam grafů	70
	Seznam pomůcek.....	71
	Seznam obrázků.....	72
	Seznam příloh.....	73

1 ÚVOD

V dnešní době, kdy žáci čelí stále rostoucímu množství informací a zvýšeným podnětům z okolí, je důležité nalézt způsoby, jak udržet jejich pozornost a zájem o výuku. Didaktické hry představují jeden z přístupů ve výuce anglického jazyka, který dokáže zapojit žáky a zároveň podporovat jejich jazykové dovednosti. Výzkum ukazuje, že schopnost soustředit se se u dětí a mládeže snižuje (Sahlberg, Piccoli, 2020), což zdůrazňuje potřebu inovativních metod, které udrží pozornost žáků a podpoří jejich učení.

Tato diplomová práce se zaměřuje na využití didaktických her ve výuce anglického jazyka na 2. stupni základní školy. Cílem je ukázat, jak si mohou žáci osvojovat slovní zásobu, popřípadě gramatickou část jazyka prostřednictvím těchto her. Práce si klade za cíl jednotlivé hry aplikovat ve třídách a následně mezi sebou porovnat a vyhodnotit, která hra se jeví jako nejúspěšnější z hlediska procentuálního rozložení žáků podle známky. Práce přináší přehled teoretických aspektů didaktických her a konkrétní příklady jejich aplikace v praxi.

Ve své práci se budu zabývat začleněním didaktických her do výuky anglického jazyka, které pokládám za užitečné, protože umožňují žákům učit se angličtinu zábavnou formou a zároveň rozvíjí jejich jazykové schopnosti. Hry mohou žákům pomoci zlepšit své schopnosti v oblasti poslechu, mluvení, čtení a psaní v anglickém jazyce. Dále mohou rozvíjet jejich schopnosti v oblasti spolupráce a komunikace s ostatními žáky. Didaktické hry také mohou žákům pomoci zlepšit motivaci k učení a zároveň jim umožní učit se v různých situacích a kontextech. To může vést ke zlepšení celkové úrovně školství a k lepšímu porozumění anglickému jazyku. Práce může být přínosná pro učitele anglického jazyka, protože jim může poskytnout inspiraci do svých hodin.

Tématem jsem se inspirovala na praxích. V rámci plnění praxí jsem měla možnost být pod vedením několika učitelů, někteří mě oslovili méně a někteří více. Na základní škole, kde jsem vykonávala praxe byly v hodinách anglického jazyka hojně využívány didaktické hry, které jsem následně také začala pravidelně začleňovat do hodin na praxích. Zajímala jsem se o výběr vhodné hry a také mě zajímalo sledovat samotný proces, jak žáci hru hrají, jak mezi sebou komunikují a zda hra dosáhla určitých cílů,

neboť samostatné úsilí žáka je klíčové pro rozvoj osobnosti a didaktické hry mohou přispět k plnění výchovných a vzdělávacích cílů. Hry rozvíjejí tvořivé způsoby uvažování, zvyšují aktivitu myšlení, plní důležitou motivační funkci, a v neposlední řadě zlepšují koncentraci pozornosti. Většina her má velmi důležitou a praktickou přednost v tom, že umožňují žákům využít poznatky z různých vyučovacích předmětů přirozenou cestou. To znamená, že se žáci učí nové informace a souvislosti mezi nimi pomocí her a aktivit, což jim umožňuje lépe porozumět a zapamatovat si tuto informaci. Tím se odbourává nežádoucí atomizace získaných vědomostí, a naopak přispívá k jejich funkčnímu propojení a utváření potřebných souvislostí. Hry vyvolávají radost, vyšší pracovní schopnost, uspokojení a zájem o podobné činnosti.

Struktura práce je rozdělena do dvou částí: teoretické a praktické. Teoretická část poskytuje ucelený teoretický rámec neboli pevný základ pro porozumění tématu, ve kterém jsou definovány základní pojmy, didaktická hra, slovní zásoba, popis tříd a přehled her aplikovaných ve výuce. Praktická část se pak zaměřuje na aplikaci vybraných didaktických her u žáků 2. stupně základní školy a demonstruje, jak lze didaktické hry začlenit do reálného výukového prostředí. Tímto způsobem je možné inovovat výuku anglického jazyka, zvýšit motivaci žáků a dosáhnout lepších výsledků v osvojování jazykových dovedností.

Diplomová práce je rozdělena do následujících kapitol: „Výuková metoda“, ve které je definován samotný pojem „výuková metoda“, dále kapitola představuje základní klasifikaci výukových metod a následně jejich aktivizující formy. Druhá kapitola s názvem „Hra“ se zaměřuje na význam slova „hra“ a na teorii hry. Kapitola přináší i vhled do klasifikace her. Následující kapitola s názvem „Didaktická hra“ pojednává o didaktické hře jako o metodě tvořivého vyučování, zabývá se druhy didaktických her a mimo jiné i pozicemi a činnostmi učitele při přípravě a průběhu her. Kapitola „Motivace pro začlenění her do vyučovacího procesu“ se zabývá především třemi motivačními faktory a třemi demotivačními faktory, které mohou žáky při učení se cizího jazyka pozitivně, ale i negativně ovlivňovat. Další kapitola pojmenovaná „Slovní zásoba“ popisuje, jak je možné prezentovat slovní zásobu, uvádí možné způsoby prezentování a v neposlední řadě uvádí poněkud širokou škálu metod, jak lze slovní zásobu procvičovat. Kapitola „Testování slovní zásoby“ se zabývá metodami testování slovní

zásoby. Poslední kapitola z teoretické části obsahuje popis jednotlivých tříd, ve kterých byla provedena praktická část a následně zde naleznete hry, které byly ve třídách vyzkoušeny.

Jednotlivé podkapitoly v praktické části obsahují detailní popis her, využitou slovní zásobu, samotný průběh her a v případě potřeby možné modifikování her. V těchto podkapitolách jsou hry zároveň mezi sebou porovnány a vyhodnoceny dle procentuálního rozložení žáků podle známky.

Co se týče použité bibliografie, čteně využívanou publikací byla publikace *Techniques in Teaching Vocabulary*. Publikace přináší pohled do výuky slovní zásoby. Obsahuje různé techniky a strategie pro výuku slovní zásoby, jako je například použití slovníků, analýza slov na základě kořenů a předpon nebo kontextuální analýzy. Kniha se zaměřuje na to, jak si žáci mohou snadněji zapamatovat nová slova a jak je použít v různých situacích. Pro inspiraci her byla použita kniha *101 Classroom Games: Energize Learning in Any Subject*, která obsahuje 101 her pro učitele, které mohou využít k tomu, aby se jejich žáci naučili nové věci zábavným způsobem a aby udrželi pozornost během výuky. Tyto hry mohou pomoci žákům zlepšit své studijní dovednosti a připravit je na formální i neformální hodnocení. Kniha *Výuka cizích jazyků* od Janíkové a kolektivu se zabývá změnami v přístupech k učení a vyučování cizích jazyků. Tyto změny jsou ovlivněny nejnovějšími poznatky z oblasti lingvistiky, psycholingvistiky, neurolingvistiky, psychologie učení, pedagogiky i empirického výzkumu v oblasti didaktiky cizích jazyků. *Techniques and Principles in Language Teaching* se zabývá metodami a principy výuky cizích jazyků. Tato publikace je klasickým průvodcem pro výuku anglického jazyka a může být užitečným zdrojem pro nové i zkušené učitele po celém světě. V knize *Výukové metody* od Maňáka a Švece se nachází pojetí výukových metod, z nichž publikace vychází, sleduje linii moderní pedagogiky, která respektuje aktivitu a samostatné úsilí žáka jako určující tendenci rozvíjející se osobnosti, která se ovšem neobejde bez porozumění a pomoci ze strany učitele v zájmu optimalizace výukového procesu. Článek *Didaktická hra a její význam ve vyučování* především popisuje, že didaktická hra obsahuje výrazný seberealizační prvek v oblasti poznávacích činností a záměrně evokuje produktivní aktivity a rozvíjí myšlení, neboť většina didaktických her je založena na řešení problémových situací. Didaktické hry mají své pevné místo ve

školním vyučování a vhodné zařazení podstatně snižuje energetickou náročnost, hlavně opakování a procvičování učiva. Kniha, která v této práci našla také své uplatnění se nazývá *A Course in Language Teaching* od P. Ur, která poskytuje ucelený úvod do výuky anglického jazyka a je vhodná pro učitele v různých vzdělávacích zařízeních. Kniha obsahuje mnoho praktických rad a nápadů pro výuku anglického jazyka. Skládá se z několika částí, které se věnují například výuce gramatiky, slovní zásoby nebo komunikace. Dále se kniha zabývá tématy jako je hodnocení žáků nebo využití technologií ve výuce.

TEORETICKÁ ČÁST PRÁCE

2 VÝUKOVÁ METODA

Podstatou výuky cizích jazyků je objevování takových metod výuky, které žákům zprostředkují dosažení co nejlepších výsledků při učení se cizímu jazyku a umožní minimalizovat komplikace spojené s tímto učením, které mohou být povahy psychologické či fyziologické (např. individualita žáků) nebo pedagogické a všeobecně didaktické (např. nevhodný výběr výukové metody, nedostatečné zohlednění odlišnosti ve výuce) (Janíková a kol, 2011, s. 50).

Uvést jednoznačnou definici pro výukovou metodu je poněkud obtížné. Pojem pochází z řeckého slova *methodos*, což znamená cestu k cíli (Sochorová, 2011). Představuje určitý postup, pomocí kterého lze dosáhnout nějakého teoretického nebo praktického cíle (Maňák, 1997, s. 5). Výukovou metodu tedy lze definovat jako různé činnosti učitele a zároveň žáka, které přináší kladné změny v rozvoji žákovy osobnosti, což umožňuje dosahovat konkrétních cílů (Sochorová, 2011). Úspěšná výuka může být garantována pouze za předpokladu vzájemné spolupráce učitele a žáků neboli jejich pedagogické interakce (Maňák, Švec, 2003, s. 22). Výuková metoda bývá neobjektivně a mylně spojována výlučně s činnostmi a postupy učitele. Opačný názor bývá stejně neobjektivně ztotožňován pouze s učebními aktivitami žáků. Je nutné si uvědomit, že výuka je určitý proces, ve kterém se obě činnosti, jak žáků, tak učitele, prolínají (Maňák, 1997, s. 5). Maňák a Švec (2003, s. 23) tedy definují výukovou metodu následovně: „*Výukovou metodu lze vymezit jako uspořádaný systém vyučovací činnosti učitele a učebních aktivit žáků směřujících k dosažení daných výchovně-vzdělávacích cílů.*“

Činnosti se zakládají na úpravě obsahu, zdrojích poznání, postojích a zájmech, usměrnění aktivity účastníků vyučování. Vybraná metoda si klade za cíl něčemu naučit. Při volbě vhodné metody je nutné brát v úvahu věk žáků, nadání, charakter učební látky, délku období v učebním plánu, vybavení školy (týkající se zejména učebnic, pomůcek), vzdělání a schopnosti učitelů. Jelikož neexistuje žádná univerzální metoda, pro metodu

konkrétní se učitel rozhoduje sám dle svého vlastního uvážení. Dva učitelé používající stejnou metodu výuky mohou mít ve třídě odlišné výsledky, protože každý vkládá do výuky svoji individualitu a jeho charakter se odráží do stylu jeho výuky (Sochorová, 2011).

Z hlediska osamostatnění se žáka přispívá výuková metoda v tom ohledu, že si žák utváří svůj učební styl a zároveň získává kladný postoj k trvalému vzdělávání. Předání vědomostí a dovedností se stává nejvýznamnější funkcí výukových metod. Nelze opomíjet ostatní funkce, které výukové metody zprostředkovávají. K již zmíněné funkci dále řadíme funkci aktivizační. Pomocí této funkce získávají žáci motivaci, učí se postupy, osvojují si techniky práce a myšlení. Další významnou funkcí je funkce komunikační, která rozvíjí komunikativnost, což je nedílným předpokladem efektivní pedagogické interakce. Výukové metody nepatří k prvořadým nebo izolovaným činitelům výuky, naopak jsou jen jedním z elementů výchovně-vzdělávacího systému. Nekompensují jiné prvky, ale jsou vázány na celkové pojetí výuky a pouze v její sféře jsou zcela funkční a efektivní (Maňák, Švec, 2003, s. 9-24).

Metody slouží učitelům jako doplněk k reflexi, což může pomoci učitelům přivést je k vědomému uvědomění myšlení. Je přínosné, aby učitelé přemýšleli o principech metod ve své výuce a zároveň je reflektovali. To může pomoci učitelům ujasnit si, proč dělají to, co dělají. Učitelé si tak lépe uvědomí své vlastní předpoklady, hodnoty a přesvědčení. Znalost metod rozšiřuje učitelův repertoár technik. To samo o sobě poskytuje další cestu k profesnímu růstu. Efektivní učitelé, kteří jsou zkušenější navíc disponují rozsáhlým, různorodým repertoárem osvědčených postupů, což jim pravděpodobně pomáhá vypořádat se efektivněji s jedinečnými vlastnostmi a osobitými rysy jejich žáků (Larsen-Freeman, Anderson, 2011, s. 11).

2.1 Klasifikace výukových metod

Existují různé klasifikace metod, například podle jednotlivých fází ve vyučovacím procesu (utváření, upevňování, prověřování vědomostí), podle způsobu prezentace (slovní, názorné, praktické), podle charakteru specifické činnosti (metody uplatňované v jednotlivých vyučovacích předmětech). Obecně lze metody výuky členit podle způsobu

interakce mezi učitelem a žáky: frontální, skupinové, individuální (Průcha, Walterová, Mareš, 2013, s. 355-356).

Maňák a Švec (2003, s. 48) ve své publikaci *Výukové metody* rozlišili tři skupiny metod výuky: klasické výukové metody, které se dále dělí na metody slovní (vysvětlování, rozhovor), metody názorně-demonstrační (instruktáž) a metody dovednostně-praktické (napodobování); aktivizující metody, do nichž patří didaktické hry, dále pak metody diskusní, heuristické (řešení problémů), situační a inscenační metody; a jako poslední komplexní výukové metody, jako příklad si uvedeme například frontální výuku, kritické myšlení, brainstorming nebo projektovou výuku.

2.1.1 Aktivizující výukové metody

Tradiční metody se v průběhu vývoje na základě nových poznatků zdokonalují, přizpůsobují a obohacují o nové postupy, které jsou důsledkem potřeb dané situace a současných nároků. Tradiční metody nicméně nelze považovat za příliš zastaralé, nýbrž se stále řadí k praxi ověřeným a osvědčeným metodám, které jsou postupně inovovány. Klíčová změna v pedagogickém procesu myšlení je spojena s novým pohledem na postavení žáka ve vzdělávacím procesu, který se zpracovával delší časové období, než se vyvinul v pojetí aktivizujících metod. Právě kritika tradičních metod, kterým byla často vytýkána monostruktura výuky nebo dokonce upozadění samostatnosti a aktivity žáků vedla k zavedení alternativního řešení ve výuce (Maňák, Švec, 2003, s. 105).

Aktivní přístup ve výuce podporuje zájem žáků ve výuce a zároveň přímé zapojení do výukových činností. „Z tohoto aspektu se aktivizující metody vymezují 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, 2003, s. 105). Aktivizující metody mimo jiné přispívají k rozvoji osobnosti žáka, především k rozvoji jejich myšlenkové a charakterové samostatnosti, zodpovědnosti a tvořivosti. Tyto metody jsou doprovázené zvýšeným zájmem žáků, dávají žákům možnost se částečně podílet na konkrétních cílech výuky, zapojení se do kooperativního učení, spolupráce atd. Aktivizující metody také významně přispívají k vytváření příznivého školního klimatu. Aktivita jednotlivých žáků a otevřenost školních aktivit vůči společenskému prostředí se škola víc sjednocuje s reálným životem. Školní prostředí se

tudíž stává pro žáky atraktivnější a zajímavější, protože žáci mnohem víc pocítují celkovou orientaci školy a aplikované metody než zprostředkovanou učební látku. Netradiční postupy prohlubují tvořivost žáků, samostatnost, bádavost a kladný postoj ke škole a vzdělávání (Maňák, Švec 2003, s. 105-106).

3 HRA

Hra je pro děti přirozeným prostředkem k pochopení světa kolem nich, proto by měla být nedílnou součástí jejich učení, včetně výuky cizích jazyků (Frydrychová Klímová, 2015, s. 1).

Existuje celá řada definic termínu hra. Frydrychová Klímová (2015, s. 2) definuje hru jako aktivitu s pravidly, cílem a prvkem zábavy. Dle Maňáka a Švece (2003, s. 126) je hra považována za jednu z primárních forem činnosti, pro kterou je typické, že je svobodně volenou aktivitou, která nepozoruje žádný specifický účel, nýbrž má v sobě obsaženou hodnotu a cíl. I přes to, že podstatu hry vnímá každé dítě, neexistuje jednotná definice, která by hru vymezovala.

Hra je zároveň vymezena jako časově ohraničená aktivita se specifickými pravidly. Osobě, vykonávající hru obvykle hra přináší uspokojení potřeby, zábavu, poučení, soupeření apod (Pedagogický lexikon).

Podle Průchy, Walterové a Mareše (2013, s. 92-93) je hra definována jako forma činností, která se liší od práce i od učení. Člověk se hrou zabývá po celý život, avšak v předškolním věku má specifické postavení – je vůdčím typem činnosti. Hra má řadu aspektů: aspekt poznávací, procvičovací, emocionální, pohybový, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický, terapeutický. Většina her má podobu sociální interakce s explicitně formulovanými pravidly (danými dohodou aktérů nebo společenskými konvencemi). Ve hře se mnoho pozornosti věnuje jejímu průběhu (hry s převahou spolupráce, hry s převahou soutěžení).

Mnoho průzkumů prokázalo, že hry mají pozitivní vliv na výuku cizích jazyků. Frydrychová Klímová (2005, s. 2) uvedla ve své studii následující důvody:

- hry zapojují žáky do učení, motivují je;
- kreativní a spontánní používání jazyka;
- hry představují změnu ve formálních situacích ve výuce;
- hry vytvářejí příjemnou, relaxační atmosféru;
- hry nevědomě podporují a procvičují všechny čtyři základní jazykové dovednosti;
- hry pomáhají učiteli vytvářet kontext, ve kterém je jazyk užitečný a smysluplný;
- hry snižují úzkost žáků mluvit před ostatními;
- Hry mohou podporovat kooperaci mezi žáky.

3.1 Teorie hry

Podle Sochorové (2011) klasifikujeme hru jako víceúčelovou činnost, která slouží k uspokojování potřeb dítěte a přispívá k následujícímu:

- rozvíjí duševní procesy;
- navozuje nové sociální vztahy a motivy;
- obohacuje citové prožívání a reguluje vnitřní psychické napětí;
- utváří cílevědomou zaměřenost dítěte.

Jako jeden z prvních, kdo si význam hry uvědomil, je uváděn řecký filozof Platón. Ten mimo jiné uvádí ve svých *Zákonech cenné rady*, jak lze hru u dětí povzbuzovat. Co se týče teoretických poznatků o hře, ty jsou uváděny až v 19. století, v období, kdy byla věnována pozornost dítěti (Sochorová, 2011).

Jan Amos Komenský, český pedagog, teolog, filozof, myslitel, kněz a spisovatel, byl dalším šířitelem myšlenky využít hry v průběhu vyučování. Jeho pojetí hry spíše kladlo důraz na dítěti blízkou a přirozenou aktivitu. Hojně využíval dramatizaci učební látky, za účelem poskytnutí zážitku z aktivity, čímž dochází k trvalému osvojení (Maňák a kol., 1997, s. 31).

Zajímavé poznatky přinesl nizozemský dějepisec Johan Huizinga, který jako motiv hry představuje například vybití energie, cvičení v činnostech, které budou později prováděny vážně nebo jako uspokojování přání, které ve skutečnosti splnit nelze.

Huizinga ve své publikaci *Homo ludens* vymezuje několik znaků, které jsou dodnes aktuální:

- hra je svobodným jednáním (nelze nikoho do aktivity nutit);
- je to vystoupení obyčejného života do dočasné sféry aktivity s vlastní tendencí;
- hra je uzavřená a ohraničená (prostorově i časově);
- u hry je možnost opakování (jednotlivé části i jako celek);
- hra má určitý řád a pravidla;
- u hry lze nalézt rytmus, harmonii a napětí (Sochorová, 2011).

3.2 Klasifikace her

Hra je činnost velmi pestrá a různorodá, což nabízí různé typy dělení. Sochorová (2011) uvádí následující dělení her:

- funkční – lze charakterizovat jako procvičování a rozvíjení orgánů vlastního těla;
- manipulační – podstatou je manipulace s předměty, např. mačkání, uchopování;
- napodobivé – imitace činností nebo dílčích částí odpozorovaných u druhých;
- úlohové – imitace už ne pouze jednotlivé činnosti, ale jejich celého souboru;
- konstruktivní – nový výtvar z určitého materiálu (modelování, kreslení);
- pohybové a hudebně-pohybové;
- receptivní – příjem podnětů vyvolávajících v dítěti různé představy a citové odezvy (naslouchání, sledování);
- skupinové s pravidly – mají za cíl vést k sebekontrolě a kázni;
- didaktické – záměrně vytvářeny s určitým cílem rozvíjet poznávací procesy, vědomosti a duševní schopnosti dítěte.

Případná další hlediska dělení her se liší dle autora. Houser (2002) ve své knize *Hry se slovy a jazykem* klasifikuje hry následovně:

- individuální – např. křížovka;
- kontaktní – face-to-face (slovní fotbal);
- dopisové (matematické bingo);
- s nulovým součtem – výsledky lze seřadit od lepších k horším;
- s nenulovým součtem – obnáší sebezpoznavací a asociační testy;
- formální – řešení je sestavené někým jiným;
- neformální – řešení není dané (scrabble).

4 DIDAKTICKÁ HRA

Pokud využíváme hru v pedagogickém procesu, který disponuje praktickým cílem, pak lze zpochybnit tvrzení, že se stále jedná pouze o hru. Terminologicky nazvat hru, která je použita pro pedagogické účely, můžeme jako didaktickou hru (Pedagogický lexikon). Z tohoto důvodu má didaktická hra primární využití při učení. Vhodně zvolená didaktická hra podstatně redukuje energetickou náročnost, hlavně co se týče opakování a procvičování učiva. Didaktické hry se řadí k hrám s určitými pravidly, což přináší nejen didaktický efekt, ale i výchovný účinek. Žák je nucen respektovat stanovená pravidla hry, čímž je podporována žákova socializace, sebekontrola, redukuje se negativní afekty při neúspěchu a zároveň během kolektivních her podporuje a upevňuje kladné vztahy mezi žáky. Žák se při didaktických hrách učí prohrávat i vítězit. Didaktická hra je tedy aktivita, během které žák uplatňuje a realizuje poznávací aktivity pod působením pravidel, což způsobuje, že učení probíhá nenásilně (Maňák, 1997, s. 31).

Autoři Pedagogického slovníku Průcha, Walterová, Mareš (2013, s. 51-52) vymezují didaktickou hru následovně: „*Didaktická hra je analogie spontánní činnosti dětí, která sleduje (pro žáky ne vždy zjevným způsobem) didaktické cíle. Může se odehrávat v učebně, v tělocvičně, na hřišti, v obci, v přírodě. Má svá pravidla, vyžaduje průběžné*

řízení, závěrečné vyhodnocení. Je určena jednotlivcům i skupinám žáků, přičemž role pedagogického vedoucího mívá široké rozpětí od hlavního organizátora až po pozorovatele. Její předností je stimulační náboj, neboť probouzí zájem, zvyšuje angažovanost žáků na prováděných činnostech, podněcuje jejich tvořivost, spontaneitu, spolupráci i soutěživost, nutí je využívat různých poznatků a dovedností, zapojovat životní zkušenosti. Některé didaktické hry se blíží modelovým situacím z reálného života“.

„Didaktická hra umožňuje osvojování obsahu věcného učení a působí v první řadě na rozum, i když někdy může být jejím doplňkem hra v roli. (např. hra na obchod je v zásadě hrou v roli a může být zaměřena buď didakticky, na osvojování početních úkonů, znalost zboží apod., nebo dramaticky, tj. na vztahy mezi kupujícím a prodávajícím)“ (Pedagogický lexikon).

V mladším školním věku žáci rádi provádí hry na jednom místě, nevyžadují velký prostor, upřednostňují spíše menší počet hráčů. Naopak starší žáci touží po změně, střídání, ale i úspěchu a kladném hodnocení během náročnějšího úkolu (soutěže) (Maňák a kol., 1997, s. 32).

Při využívání her ve výuce musí mít učitel určitý cíl, který sleduje. Aby nedošlo k tomu, že žák činnosti již nevnímá jako hru nebo že se kvůli neúčelnosti a volnosti hry naprosto vytratí cíl výuky (Sochorová, 2011). Didaktická hra si zachovává většinu znaků hry, takže žáci si určitou limitovanost didaktické hry nedostatečně uvědomují. Při správném pedagogickém vedení je didaktická hra ovlivňována a usměrňována cílovou orientací (Maňák, Švec 2003, s. 127).

Co se týče vlivu didaktických her na žáka, může dle Sochorové (2011) v rámci vyučování plnit tři základní funkce:

- instrumentální (hra jako instrument při rozvoji poznávacích procesů a utváření dovedností);
- diagnostickou (hra jako prostředek diagnózy a autodiagnózy);
- existenciální (hra jako prostředek rozvíjení vnímavosti, uvolňování bariér tvořivosti, rozvíjení lidského potenciálu, řešení komunikačních problémů skupiny a dynamizace její struktury).

Didaktické hry obsahují početné množství rozmanitých aktivit, které lze z různých hledisek klasifikovat. Z hlediska obsahu a cílů didaktických her podává Maňák a Švec (2003, s. 128) následující dělení:

- interakční hry, svobodné hry (s hračkami, stavebnicemi, simulace činností), sportovní a skupinové hry, hry s pravidly, společenské hry, myšlenkové a strategické hry, učební hry;
- simulační hry (hraní rolí, řešení případů, konfliktní hry, loutky);
- scénické hry, rozlišení mezi hráči a diváky, jeviště, rekvizity, speciální oblečení (volná nebo úzká návaznost na divadelní hry, divadelní představení).

Detailnější přehled podle Maňáka a Švece (2003, s. 128):

- doba trvání (krátkodobé – dlouhodobé hry);
- místo konání (třída, příroda, hřiště);
- převládající činnost (osvojování vědomostí, pohybové dovednosti);
- hodnocení (kvantita, kvalita, čas výkonu, hodnotitel učitel – žák).

Aplikace každé hry vyžaduje určité přístupy a podmínky. Pro učitele je vhodné vytvořit si škálu didaktických her, které odpovídají jeho vyučovacímu stylu. K efektivnímu začlenění didaktických her do výuky slouží metodická příprava. Metodická příprava musí splňovat několik specifických hledisek (Maňák, Švec, 2003, s. 128-129):

- vytyčení cílů hry (kognitivních, sociálních, emocionálních, ujasnění důvodů pro volbu konkrétní hry);
- diagnóza připravenosti žáků (potřebné vědomosti, dovednosti, zkušenosti, přiměřená náročnost hry);
- ujasnění pravidel hry (jejich znalost žáky, jejich upevnění, event. jejich obměna);
- vymezení úlohy vedoucího hry (řízení, hodnocení, svěření této funkce žákům je možné, až získají zkušenosti);
- stanovení způsobu hodnocení (diskuse, otázky subjektivity);
- zajištění vhodného místa (uspořádání místnosti, úprava terénu);
- příprava pomůcek, materiálu, rekvizit (možnosti improvizace, vlastní výroba);

- určení časového limitu hry (rozvrh průběhu hry, časové možnosti účastníků);
- promyšlení případných variant (možné modifikace, iniciativa žáků, rušivé zásahy).

Pomocí her žáci jeví větší zájem o učivo, osvojené vědomosti a nabyté zkušenosti jsou navíc trvalejší. Žáci mohou zlepšovat své sociální vztahy a také se zlepšují jejich komunikační dovednosti. Didaktická hra vždy působí na celou osobnost. Učení se pomocí her spojuje hlavu, srdce a ruku. Navíc rozvíjí osobnost i po psychické stránce jako například představivost nebo prožívání, což bývá často při tradiční výuce opomíjeno. U žáků je podpořena a povzbuzena aktivita, zároveň tak samostatnost a zapojení se žáků do práce. Přičemž jako u jiných složitějších metod je nutné ze strany učitele postupovat promyšleně a dodržovat všechny okolnosti, které zapojení didaktických her do výuky ovlivňují (Maňák, Švec 2003, s. 129).

Značnou oblibu si získaly hry kratší a jednodušší, které lze běžně zařazovat do edukačního systému, v nichž mohou plnit různé funkce. Her existuje nepřeberné množství. Mezi univerzálně použitelné hry se řadí: hry rozhodovací, kvízy, soutěže, problémové úlohy, hry pro učení sociálním dovednostem, hraní rolí, simulační hry aj. Specifickou skupinu reprezentují hry, které přispívají k učení se cizím jazykům, zejména jazykovým a komunikačním dovednostem. Žáci si tak často neuvědomují, že se zábavou probíhá i učení. (Maňák, Švec, 2003, s. 130).

4.1 Didaktická hra jako metoda tvořivého vyučování

K rozvoji tvořivosti přispívají aktivizující učební metody, konkrétně tedy didaktické hry, které se primárně a velmi hojně využívají při učení. Hra se stává pro žáka mnohem zábavnější než pouhé vyučování. Od běžné hry se hra didaktická liší tím, že má jasně stanoven učební cíl. Didaktická hra zároveň zapojuje žáky do procesu výuky a navozuje uvolněnou atmosféru a emoční prožívání, které je z hlediska učení důležité. Pomocí her mohou žáci řešit problémové situace tvořivým způsobem (Sochorová, 2011).

Podpora k tvořivosti je nutná ve všech věkových úrovních, neboť při nedostatečné podpoře k tvořivosti u mladších dětí by mohlo dojít k utvoření bariéry pro jejich tvořivost ve starším věku. Tvořivost je možné rozvíjet ve všech předmětech ve škole. Každý má však své specifika. Předpokladem rozvoje tvořivosti je motivace žáků, aby měli radost z porozumění učivu a také respektování jejich individuality. Právě didaktické hry se jeví jako vhodný prostředek k rozvoji tvořivosti. Aby žáci byli ochotni tvořivě riskovat při řešení úkolů a problémů, je třeba podporovat jejich samostatnost, pozitivní sebehodnocení a zodpovědnost, sebejistotu a sebevědomí. Humor a smích ve třídě utváří stimulující atmosféru, kde se učitel stává pro žáka nejen jeho nadřízeným, ale právě i jeho partnerem a pomocníkem. Pro tvořivost je typická zejména originalita a užitečnost, což zahrnuje originální myšlení, vynalézavost, objevování, zvědavost, představivost, experimentaci atd (Sochorová, 2011).

4.2 Druhy didaktických her

Zkoumáním didaktické hry bylo zjištěno, že hry většinou musí zahrnovat (Sochorová, 2011):

- didaktický cíl;
- pravidla;
- obsah.

Podle Sochorové (2011) dělíme didaktické hry podle obsahu na hry zaměřené na:

- jazykový rozvoj;
- logicko-matematický rozvoj;
- rozvoj vědeckého poznání;
- rozvoj pohybu;
- rozvoj esteticko-hudebních schopností;
- rozvoj organizačně-řídících schopností.

Didaktické hry dělíme i podle toho, co daná didaktická hra rozvíjí:

- smysly;
- paměť;
- myšlení;
- komunikaci;
- tvořivost;
- kooperaci.

Podle toho, v jaké části vyučovacího procesu didaktickou hru využijeme:

- motivační;
- získávání nových znalostí a zkušeností;
- na upevňování znalostí (Sochorová, 2011).

Didaktická hra plní svůj cíl pouze v případě, když není improvizovaná a obsahuje jasné vymezení pravidel, časovou dotaci, cíl, žáci jsou seznámeni s úkoly a způsobem hodnocení výsledků a jsou zajištěny materiální potřeby pro hru (Maňák a kol., 1997, s. 33). Spravedlivé hodnocení výsledku didaktické hry má pro žáka velký výchovný význam. Učitel by měl dbát na rozdělení žáků do stejně silných skupin u soutěžních her (nejen z hlediska schopností žáků, ale i počtu žáků), aby hra nebyla předem ovlivněna očekáváním neúspěchu. Pouze za těchto podmínek má didaktická hra své opodstatnění ve vyučovacím procesu (Sochorová, 2011). Na druhou stranu by v soutěžích nemělo docházet k podporování rivality, konkurenci účastníků se žáků a dychtivosti zvítězit za

každou cenu. Naopak by se měl rozvíjet smysl pro fair play, respektovat ty lepší, ale zároveň tolerovat a chovat se slušně k poraženým (Maňák a kol., 1997, s. 33).

4.3 Pozice a činnosti učitele při přípravě a průběhu her

Učitel reguluje dění tím, že:

- vytváří, vybírá a připravuje hry do vyučování;
- zajišťuje materiály a utváří sociální podmínky;
- uzpůsobuje tempo;
- dbá na zapojení všech žáků do hry;
- zabraňuje případným konfliktům (Sochorová, 2011).

Jak uvádí Sochorová (2011), učitel by měl ve své roli projevovat:

- angažovanost a zájem o dění – respektování názorů žáků;
- citlivost – měl by dokázat neřídít se vlastními preferencemi a předsudky. Poskytovat dostatek prostoru pro vyjádření názorů druhých;
- pochopení pro vývoj dění – měl by umět najít hranici pro naplnění své role vedoucího při současném vedení skupiny žáků k samostatnosti;
- tolerantnost;
- respekt – týkající se zkušeností, znalostí a postojů žáků;
- odhad – měl by umět vystihnout, v jaké situaci zasáhnout do průběhu hry.

Konkrétní výběr her provádí učitel s ohledem na probírané učivo a cíl výuky. Učitel si musí důkladně promyslet v jaké části hodiny hru použije a také čeho chce hrou dosáhnout. Může to být za účelem zopakování, procvičení nebo představení nového učiva. I za předpokladu, že učitel bude mít hru již připravenou, je nutné zohlednit aktuální klima ve třídě, neměl by učitel trvat na bezpodmínečné implementaci hry. Klima ve třídě souvisí s chutí a nadšením žáků pro danou aktivitu, což učitel může ovlivnit přiměřenou motivací a svými schopnostmi a kvalitami (Sochorová, 2011).

- 1. Fáze přípravná** – Učitel musí nejprve určit, jak žáci budou pracovat, jestli budou pracovat individuálně, ve skupinách nebo kolektivně. Dalšími důležitými body,

které je nutno zohlednit je výběr místa (učebna, tělocvična, v prostoru) a zvolení času. Toto je důležité z důvodu, abychom si dokázali uvědomit, jaký časový úsek na hru potřebujeme a do jaké části hodiny ji zařadíme. Samotný výběr hry je podstatný z hlediska smyslu a konkrétního cíle. Učitel také musí věnovat čas pomůckám, které si většinou vyrábí sám.

2. **Fáze aplikační** – Zadání instrukcí přiblíží žákům smysl hry a pravidla. Mělo by jim být přesně vysvětleno, co je od nich očekáváno a také kolik času mají k dispozici. Během hry učitel zajišťuje „psychické bezpečí“, zároveň reaguje na projevy žáků a usměrňuje jejich chování. Nedílnou součástí je hodnoticí fáze, kdy kladením otázek a naznačováním možných vazeb vede učitel žáky k uvědomění dění v průběhu hry a k pochopení poznatků, které ve hře získali (Sochorová, 2011).

Zásadní podmínkou pozitivního dopadu na žáky je spravedlivé hodnocení výsledků hry. Zájem v průběhu hry je provázen zvýšenou senzibilitou na nespravedlivé či neobjektivní hodnocení výkonů. Je tedy nutné co nejpřesněji registrovat výsledky a zajistit objektivnost při jejich vyhodnocování (Maňák a kol., 1997, s. 33).

Autorka práce uvádí názor na obsah zdrojů od první po třetí kapitolu. Dvě publikace a jeden článek, které byly v těchto třech kapitolách z velké části využity jsou následující: *Výukové metody, Alternativní metody a postupy a Didaktická hra a její význam ve vyučování*. Pojem výuková metoda je přehledně a jasně popsán v klasice od Josefa Maňáka a Vlastimila Švece v publikaci *Výukové metody*, kde lze nalézt klasifikaci, definování aktivizujících metod výuky, teoretické poznatky atd. Tato publikaci se obsahem velmi překrývá s publikací zvanou *Alternativní metody a postupy*, také od Josefa Maňáka a kol. Dle autorky práce jsou tyto dvě publikace základem, protože lze v nich najít definice základních pojmů, dělení apod. Doplnkem je článek *Didaktická hra a její význam ve vyučování* od Libuše Sochorové, která se věnuje především pojmu didaktická hra, ale také činností učitele při přípravě her a následně v průběhu her. Všechny tři hlavní zdroje použité v těchto kapitolách se navzájem prolínají.

5 MOTIVACE PRO ZAČLENĚNÍ HER DO VYUČOVACÍHO PROCESU

Při učení se cizím jazykům hraje slovní zásoba důležitou roli. Je to prvek, který spojuje čtyři dovednosti (mluvení, poslech, čtení a psaní). Za účelem dobré komunikace v cizím jazyce by si žáci měli osvojit adekvátní množství slov, o nichž by měli vědět, v jakém kontextu je přesně používat (Huyen, Nga, 2003, s. 2).

Cílem studie dle Liu, Vadivel, Rezvani a Namaziandost (2021, s. 1-2) bylo zjistit postavení her za účelem povzbuzení neboli ochoty studentů komunikovat (WTC – willingness to communicate). Studie si klade za cíl zjistit, zda mohou hry podporovat ochotu studentů učit se hraním her ve třídě a zmírnit tím související problémy s učením.

Výzkumníci navrhli používat hry jako energizéry a praktické aktivity na konci hodiny nejen ke zlepšení nadšení pro učení, ale také ke zlepšení WTC studentů. Nedostatek inspirace a motivace, používání tradičních metod učení a výuky, odrazování učitelů a strach z toho, že se nelze anglicky naučit snadno, jsou některé ze základních problémů při učení se správně a plynule anglicky. Kvůli nedostatečnému sebevědomí se studenti potýkají s více problémy v této oblasti. K překonání tohoto problému se někteří učitelé domnívají, že hry, konkrétně integrace her do vyučovacího procesu, by mohla zvýšit touhu a ochotu studentů učit se více a komunikovat ve třídách na všech úrovních. Výzkum odhalil, že hry jsou přínosné v podporování postojů studentů k učení se angličtiny. Ochotu komunikovat zvyšuje fakt, že je téma hodiny zajímavé. Na druhou stranu, studenti věří, že hraním her ve třídě se zlepšují jejich vztahy se spolužáky a pomáhají jim se socializovat. Studie ukazuje, že hry jsou účinné jako zdroj energie a vzdělávacích nástrojů, které mohou poskytnout užitek, potěšení, určitou strukturu a motivaci. Výzkumníci podpořili trend je používat jako krátké rozvíčky. Navíc, pokud se anglický jazyk procvičuje pomocí her, výsledky studentů mohou být vyšší než výsledky tradičního vzdělání. Hry by měly být vnímány jako prvky procesu. Posilují jazykové dovednosti, navíc umožňují studentům rozvíjet sociální dovednosti a dobré vztahy při vzájemné interakci. Na základě všech výše uvedených informací se zdá být jasné, že hra může a měla by být používána jako vyučovací metoda při výuce cizích

jazyků. Jedním z důvodů, proč by hry mohly dobře fungovat jako výuková metoda je kvůli změně, ke které došlo ve výuce, kde se studenti stali mnohem aktivnějšími během učebního procesu. Kromě toho, že dává studentům šanci být aktivnější, hry obvykle staví učitele do pozadí, a proto umožňuje studentům převzít větší zodpovědnost (Liu, Vadivel, Rezvani Namaziandost, 2021, s. 8-9).

5.1 Motivační faktory

Pocit zábavy a uspokojení

Ve skutečnosti studenti chtějí dostatek aktivních, zábavných a zajímavých aktivit, aby získali motivaci více se učit. Integrovaní her do výuky cizích jazyků má několik výhod: hry zdůrazňují význam výuky jazyků, takže si studenti jazyk lépe zapamatují, umožňují rozvíjet se fyzicky, sociálně, emocionálně a kognitivně a zároveň jsou příjemné a zábavné, ať už jako soutěž nebo spolupráce s jasně definovanými cíli a pravidly, poskytují zábavné a pohodlné prostředí, ve kterém jsou žáci více motivováni riskovat (Liu, Vadivel, Rezvani Namaziandost, 2021, s. 2). Jiná studie se dotazovala svých respondentů ohledně motivačních faktorů – pocit zábavy a uspokojení. Otázka zněla, jestli si myslí, že je hra motivovala k učení se slovní zásoby. Jedna z odpovědí zněla následovně: Rád bych hrál hru znovu a znovu, protože je hra velmi příjemná. Když je něco zábavné, jsem více motivovaný a dychtivý se učit (Gozcu, Caganaga, 2016, s. 132).

Pocit nižší úzkosti a stresu

Žáci se při učení se druhého jazyka musí setkávat s neznámými slovy, což v nich může vyvolat vysokou úroveň stresu. Proto se necítí pohodlně a bezpečně, což jistě ovlivňuje jejich schopnost učit se. Právě hry pomáhají snížit úzkost, cítit se pohodlně a žáci se chtějí dozvědět víc. Cítí se uvolněně a mají zábavu a rovněž ví, že se nemusí obávat dělat chyby. Když žáci necítí obavy a stres, mohou si vyvinout plynulost. Jeden z účastníků studie uvedl, že když hrál hru, nezvažoval, zda udělá chybu nebo ne, pouze použil jazyk k předání zprávy (Gozcu, Caganaga, 2016, s. 133). Když se několik žáků účastní určité aktivity, jiní žáci, kteří jsou běžně citlivější, se ve skupině cítí komfortněji, protože rovněž něčím přispívají (Shabaneh, Farrah, 2019, s. 88).

Pohybové aktivity

Aktivity, které zahrnovaly vstávání studentů ze židlí a psaní na tabuli, byly aktivity, které studenti nejvíce preferovali. Je to dáno tím, že studenti neradi sedí na židlích, rádi se pohybují. Kdykoli byli žáci seskupeni, odpovídali impulzivně. Je to pravděpodobně proto, že byli povzbuzeni a cítili se bezpečně v tom smyslu, že jim ostatní žáci pomohou, pokud udělají chybu. To vede ke zlepšení mluvených a poslechových dovedností studentů. Týmová práce zvyšuje dynamiku ve třídě díky čemuž jsou studenti dychtiví zapojit se a být aktivními žáky (Shabaneh, Farrah, 2019, s. 88).

5.2 Demotivační faktory

Neznámá slovní zásoba

I přes několik výhod zmíněných výše, jedna z účastnic považovala hru za trochu nudnou, protože nedokázala vysvětlit některá slova. Pomocí spolužáků to zvládla a uvedla, že motivace a radost ze hry ji pomohla ve hře pokračovat (Gozcu, Caganaga, 2016, s. 134). Slova by neměla být vnímána jako samostatný problém při učení nebo by se neměla učit nazpaměť bez porozumění. Kromě toho učení se novým slovům je kumulativní proces, ve kterém slova obohacujeme a upevňujeme, když se znovu setkávají. Lze tedy říci, že pouhým díváním se na slovo a snahou si ho zapamatovat není považováno za vhodný způsob (Gozcu, Caganaga, 2016, s. 133).

Nedostatek motivace

Demotivační faktor pro žáky při použití her ve výuce může být nedostatek motivace nebo zájmu o daný předmět. Téma může být pro ně příliš těžké na to, aby se zapojili do herního učení a dosáhli požadovaných výsledků (Eltahir, Alsalhi, Al-Qatawneh a kol., 2021).

Nedostatek podpory

Dalším demotivačním faktorem může být nedostatek podpory ze strany učitelů nebo spolužáků. Pokud žáci nemají dostatek podpory nebo zpětné vazby během hraní her, může to vést k tomu, že se budou cítit izolovaně a nebudou motivováni se zapojit do procesu učení (Jääskä, Lehtinen, Kujala, Kauppila, 2022).

6 SLOVNÍ ZÁSoba

Obecně lze pojem slovní zásoba vymezit jako soubor lexikálních jednotek, kterými disponuje uživatel určitého jazyka. Rozsah slovní zásoby závisí na věku, úrovni vzdělání a profesi (Průcha, Walterová, Mareš, 2013, s. 266). Slovní zásobu lze také definovat jako slova, která se učíme v cizím jazyce (Ur, 1996, s. 60). Při osvojování cizího jazyka musí žák dosáhnout určité úrovně, aby byla umožněna komunikace. Například na základní škole si má žák během výuky cizího jazyka produktivně osvojit 1500 až 1700 lexikálních jednotek, aby byl schopný vyjadřovat se v běžných situacích (Průcha, Walterová, Mareš, 2013, s. 267).

Nová slovní zásoba může mít více než jedno slovo, například *post office* nebo *mother-in-law*, které se skládají ze dvou nebo tří slov, ale vyjadřují pouze jednu myšlenku. Existují také víceslovné názvy, tzv. idiomy, například *call it a day*, kde význam nelze odvodit z analýzy slov, které jsou součástí idiomu (Ur, 1996, s. 60).

Na úrovni středně pokročilých učíme mnoho stejných druhů slov, které žáci základní školy potřebují. Stejně jako lekce pro začátečníky i lekce slovní zásoby pro středně pokročilé žáky zahrnují mnoho slov pro věci a osoby v každodenním životě. Obě úrovně mají mnoho společného. Oproti začátečníkům mají středně pokročilí jednu velkou výhodu. Již se naučili velké množství anglických slov, které nyní může učitel použít k definování nové slovní zásoby. Definování anglických slov pomocí jiných anglických slov vyžaduje určitou dovednost. Je to dovednost, kterou potřebují zejména učitelé středně pokročilých tříd, a to ze dvou důvodů. Jedním z důvodů je, že středně pokročilí žáci by měli od svého učitele slyšet pouze angličtinu. To je možné, pokud se učitel naučil vysvětlovat významy slov pomocí slovní zásoby, kterou třída již zná. Existuje ještě jeden důvod, proč by učitelé středně pokročilých žáků měli disponovat dovedností vytváření jednoduchých anglických vysvětlení. Na rozdíl od většiny základní slovní zásoby, která se vyučuje v lekcích pro začátečníky, velkou část slovní zásoby pro středně pokročilé nelze demonstrovat pomocí činů nebo obrázků. Obvykle můžeme znázornit významy slov tak, že je vysvětlíme pomocí jednoduchých anglických slov, která jsou žákům již známá (Allen, 1983, s. 45-46).

Lewis a Reinders (2003, s. 50) uvádějí obecné zásady při učení se nových slov:

- Je podstatné, aby se žáci učili taková slova, která již několikrát slyšeli a viděli.
- Nějaká slova je nutné se naučit z důvodu porozumění textu a poslechu. Následně by výuka měla zahrnovat slova pro běžnou komunikaci, a to jak písemnou, tak mluvenou.
- Nová slova by měla být vyučována v jejich kontextu, což vede k lepšímu porozumění, v jakých frázích se dané slovo používá.
- Překládání slov do mateřského jazyka není považováno za efektivní, ba naopak je považováno za ztrátu času.

Janíková (2005, s. 98) uvádí několik bodů, co znamená (na)učit se slovíčka:

- rozeznat je;
- rozumět jim;
- uchovat je v paměti;
- umět je z paměti vyvolat;
- správně užívat.

Ur (1996, s. 60-62) poskytuje detailní přehled toho, co je nutné se o novém slovu naučit:

- **tvar slova** – Žák musí vědět, jak slovo zní (výslovnost) a jak vypadá (pravopis). Jedna nebo druhá z uvedených charakteristik bude vnímána žákem, když se s danou položkou setká poprvé. Při výuce se učitel musí ujistit, že oba tyto aspekty jsou přesně prezentovány a naučeny.
- **gramatika** – Položka může mít nepředvídatelnou změnu tvaru v určitých gramatických kontextech nebo může mít nějaký individuální způsob spojení s jinými slovy ve větách. Je důležité poskytnout žákům tyto informace ve stejnou dobu, kdy je učíme základní tvar slova. Například při výuce nového slova můžeme uvést také jeho minulý tvar, je-li nepravidelné (*think, thought*). Nebo při výuce podstatného jména můžeme uvést jeho tvar v množném čísle, je-li nepravidelný (*mouse, mice*) nebo upozornit žáky na to, že tvar množné číslo vůbec nemá (*advice, information*). Slovesa jako *want* nebo *enjoy* můžeme prezentovat

společně se slovesným tvarem, který po nich následuje (*want to, enjoy + -ing*) nebo přídavná jména či slovesa spolu s jejich následujícími předložkami (*responsible for, remind someone of*).

- **kolokace** – Kolokace typické pro konkrétní položky jsou dalším faktorem, který způsobuje, že konkrétní kombinace zní v daném kontextu správně či špatně. Například ve smyslu házet míčem říkáme *throw a ball*, ale ve smyslu hodit mincí používáme *toss a coin*. Kolokace jsou často zaznamenány ve slovnících, a to buď poskytnutím celé kolokace pod jedním ze slov nebo poznámkou v závorce.
- **významové aspekty: denotace, konotace, přiměřenost** – Význam slova je především to, k čemu se v reálném světě vztahuje, jeho denotát. Tím je často definice, která je uvedena ve slovníku. Poněkud méně evidentní složkou významu položky je konotace. Asociace, pozitivní či negativní pocity, které vyvolává a které mohou, ale nemusí být uvedeny ve slovníkové definici. Například slovo pes (*dog*) si lidé spojí s přátelstvím (*friendship*) a s věrností (*loyalty*). Zatímco ekvivalent a arabštině, jak jej chápe většina lidí v arabských zemích, má negativní asociace špíny (*dirt*) a méněcennosti (*inferiority*). Je nutné posoudit, zda je položka vhodná k použití v určitém kontextu, či ne. Pro žáka je tedy užitečné vědět, zda je určité slovo běžně používáno nebo je relativně vzácné nebo tabuizované ve zdvořilé konverzaci nebo zda má tendenci být užíváno pouze v písemné formě nebo zda je vhodnější pro formální či neformální použití.
- **významové aspekty: významové vztahy** – To, jak význam jedné položky souvisí s významem položky druhé, může být také užitečné znát. Zde jsou některá z hlavních: synonyma, antonyma, hyponyma, slova nadřazená, slova podřazená.
- **tvorba slov** – Položky slovní zásoby, ať už jednoslovné či víceslovné, lze často rozdělit na části. Rozdělení slova na dílčí části může být užitečné zejména pro pokročilejší žáky. Pokud učitel bude chtít naučit předpony a přípony a pokud žáci znají význam těchto předpon a přípon *sub-*, *un-*, *-able*, pomůže jim to uhodnout význam slov jako *substandard*, *ungrateful*, *untranslatable*. Žáci by měli být upozorněni, že v mnoha běžných slovech již nemají předpony a přípony zjevnou souvislost s kořenem slova (například *subject*, *comfortable*). Dalším způsobem, jak se tvoří položky slovní zásoby je spojení dvou slov (dvě podstatná jména, gerundium a podstatné jméno, podstatné jméno a sloveso), aby vzniklo jedno

slovo. Vznikne buď složenina nebo dvě samostatná slova, někdy spojená pomlčkou (*bookcase, follow-up, swimming pool*).

Učitelé cizích jazyků jsou zodpovědní za vytváření podmínek, které podporují rozšiřování slovní zásoby. Dobře zvolená hra může studentům pomoci osvojit si anglická slova. Hry jsou užitečné, protože mohou v žácích vyvolat pocit, že určitá slova jsou důležitá a nezbytná, protože bez nich nelze dosáhnout cíle hry. Například u tipovacích her je nutné použití jazyka, který hráče navede ke správnému odhadu (Allen, 1983, s. 52).

6.1 Prezentace slovní zásoby

Dle Janíkové (2005, s. 98) je prezentací slovní zásoby myšleno první setkání žáka s novým učivem. První setkání nemusí být plánované, dochází k němu tehdy, kdy je nějaké nové slovo použito učitelem během výuky.

Prezentování nové slovní zásoby závisí na metodické koncepci učebnice a pokročilosti žáků. Primární seznamování se slovní zásobou by mělo zahrnovat zejména práci s textem. Slovní zásoba by měla být uvedena v kontextu, což umožňuje porozumění, vytváření asociací a snadnější zapamatování (Janíková, 2005, s. 99).

Žáci potřebují znát jak tvar, tak význam nového slova. Oba aspekty slova je vhodné prezentovat v těsném spojení, aby bylo zajištěno bezprostřední spojení významu a tvaru slova. Čím větší je mezera mezi prezentací tvaru slova a jeho významem, tím menší je pravděpodobnost, že si mezi nimi žák vytvoří mentální spojení. V první možnosti může učitel ukázat třídu obrázek košile (význam) a poté říct *It's a shirt* (tvar). V druhém případě by nejprve několikrát řekl slovo *shirt*, nechal by žáky slovo opakovat a poté by ukázal obrázek košile. Existuje argument, že pokud nejprve předložíme význam slova, u žáků vytvoříme potřebu znát tvar slova, což vytváří prezentaci efektivnější a mnohem zapamatovatelnější. Na druhou stranu, pokud je nejprve předložen tvar slova v nějakém kontextu, vyvolává to u žáků pocit, že by si na význam měli přijít sami (Thornbury, 2002, s. 75-76). Jak výslovnost, tak hláskování jsou pro žáky důležité podněty. Prvotním podnětem je obrázek. Obrázky jsou zdrojem pro představování nových slov. Tam, kde nelze donést skutečný předmět do třídy, zastupuje roli obrázek, který ušetří namáhavé

vysvětlování. Obrázky mají také své omezení. Nicméně i obrázky mají svá omezení – ne každé slovo lze však snadno vysvětlit vizuálním podnětem (McCarthy, 1990, s. 115).

Základem efektivního zapamatování je, pokud je to možné, umožnit žákům pracovat svým vlastním tempem. To jim umožňuje vytvářet si asociace a přemýšlet o mnemotechnických pomůckách. To je ovšem pravděpodobnější, pokud pracují individuálně nebo v malých skupinách. Učitel může začlenit pauzy do prezentace slovní zásoby, za účelem poskytnutí času žákům popřemýšlet (Thornbury, 2002, s. 80).

Nové poznatky jsou neúčinněji absorbovány, pokud jsou asimilovány s již známým. Učitel se snaží aktivovat stávající znalosti, aby setkání se s novými slovy bylo smysluplnější. Například slova související s pojmem „dovolená (*holiday*)“ zahrnuje cestování, místo, odpočinek atd. či činnosti jako rezervace, příprava, odjezd, příjezd. Učitel může aktivovat tyto pojmy, poskytnout žákům slovíčka a zároveň může objevit mezery ve znalostech žáků. Jedná se o typickou činnost aktivování slovíček před například čtením textu nebo poslechem na nové téma. Pre-teaching nemusí záviset na aktivaci slovíček. Slova mohou být různými způsoby prezentována před tím, než se žáci s nimi setkají v kontextu. McCarthy zdůrazňuje, že žák by se měl aktivně zapojit do zjišťování významu nových slov, což znamená, že učitel by měl omezit vysvětlování významu slov před aktivitou, ale měl by položit pouze několik stručných otázek týkajících se daného tématu (1990, s. 108-109).

Pro prezentaci slovní zásoby uvádí Janíková (2005, s. 99) tzv. metodu sedmi kroků:

1. **Správné vyslovení slova učitelem.** Určité slovo je učitelem předneseno několikrát za sebou, protože učitel je ve většině případů pouhým zdrojem správné výslovnosti (již při této fázi mohou žáci slovo opakovat po učiteli).
2. **Vysvětlení významu – sémantizace.** Učitel vysvětlí význam slova zvoleným způsobem.
3. **Opakování po učiteli.** Žáci po učiteli opakují určité slovo. Z hlediska psychologie učení je vhodnější nechat žáky opakovat slovo až v případě, kdy znají jeho význam. Jinak by drilovali pouze slova, která pro ně nemají smysl.

4. **Prezentace písemné formy slova.** Tento krok může být proveden pomocí kartiček, na nichž je slovo napsáno nebo napsáním na tabuli. Žák může přímo pozorovat, jak dané slovo „vzniká“.
5. **Čtení nového slova.** Žák čte slovo z kartičky nebo z tabule, tím je podporováno asociativní propojování písma s již procvičovanou výslovností.
6. **Procvičování slova ve větě.** Prezentace slova ve větě je důležitá ze dvou důvodů. Jedním je výslovnost a přízvuk a druhým je správné užití slova v kontextu, což poskytuje učiteli zpětnou vazbu, zda bylo porozuměno významu slova.
7. **Opisování slova.** Posledním krokem se propojuje optický „dojem“ slova s psanou formou pomocí grafomotoriky.

6.2 Možnosti prezentování

V této podkapitole autorka uvede prostředky prezentace slovní zásoby a následně představí některé z následujících možností: překlad; použití reálných předmětů; použití obrázků; použití demonstrace (činnosti/gesta); použití definice; situace (Thornbury, 2002, s. 77); detailní popis (vzhled, vlastnosti); příklady (hyponyma); kontext (příběh nebo věta, ve které se položka vyskytuje); synonyma; antonyma; související myšlenky – asociace (Ur, 1996, s. 63).

Použití překladu

Překlad je nejpoužívanějším prostředkem prezentace významu slova v jednojazyčných třídách. Překlad má výhodu, že je nejpřímější cestou k získání významu slova. Je vhodný pro práci s nahodilou slovní zásobou, která se může objevit v hodině. Překlad může mít i tu nevýhodu, že slovo je pro žáky méně zapamatovatelné, protože nemusí sami hledat význam slova (Thornbury, 2002, s. 77).

Použití reálných předmětů/obrázků/gest

Alternativou k překladu a jasnou volbou při prezentaci konkrétních předmětů, jako jsou jednotlivé položky oblečení, je nějakým způsobem je ilustrovat nebo demonstrovat. To lze provést buď pomocí reálných objektů, obrázků nebo určitých gest (pantomima).

Vizuální pomůcky mají mnoho podob: kartičky, nástěnné tabulky/grafy, kresby na tabuli nebo využívání projektoru (Thornbury, 2002, s. 78-79). Obrázky zobrazující lidské situace (dítě v zubařském křesle, starý pár na lavičce v parku, několik mladých lidí na místě nehody) rozvíjí mimo jiné také kritické myšlení. Žáci si rádi představují, kdo by mohl zobrazený člověk být, kde jsou, co se stalo před vyobrazeným momentem nebo co se ještě stát může. Obrázek, který naznačuje příběh nebo situaci, může být při výuce velmi cenný. Při diskutování obrázku žáci budou cítit potřebu učit se anglická slova pro vyjádření svých myšlenek (Allen, 1983, s. 45-46). Obrázky lze použít nejen k prezentaci slovní zásoby, ale i k následnému procvičení (Thornbury, 2002, s. 78-79).

Použití jednoduché angličtiny k znázornění významu slov

Jako příklad si uvedeme slovo *parent*. Význam slova *parent* může být objasněn žákům, kteří již znají slova jako *person*, *mother* and *father*. Můžeme slovo *parent* dát do definující věty jako: „*A parent is a person's mother or father.*“ Definující větu poskytuje učitel. Definování slov pomocí jiných slov je dovednost, kterou učitelé potřebují. Tuto dovednost získávají i někteří žáci (Allen, 1983, s. 54-55).

Nové slovo použité ve větě

Na úrovni pro středně pokročilé může slovník učitelům ukázat, jak vysvětlit nová slova pomocí anglických slov, která žáci s největší pravděpodobností znají. Slovníky obvykle kromě definic poskytují příkladové věty. Příklad věty pro anglické slovo *drown* může být: „*The dead boy's mother was very sad after her son drowned in the river.*“ Příklad může žákům často pomoci více než definice. Žádná definice není potřeba pro anglické sloveso *contain*, pokud jsou žákům poskytnuty věty jako tyto:

- *These boxes contain chalk.*
- *That bottle contains water.*
- *Handbags often contain money and many other things.*

Ačkoliv není poskytnuta žádná definice nebo synonymum pro slovo *contain*, význam slova bude jasný těm žákům, kteří znají ostatní slova v příkladových větách (Allen, 1983, s. 47-48).

6.3 Metody procvičování slovní zásoby

Po prezentaci nových slov by následovalo procvičování těchto položek. Nové poznatky je třeba integrovat do stávajících znalostí. Existuje mnoho různých druhů úkolů, které mohou učitelé zadávat žákům, aby jim pomohli přesunout slova do dlouhodobé paměti. Čím více typů úloh lze provést na sadě slov, tím lépe. Thornbury (2002, s. 93-102) rozdělil a definoval techniky procvičování slovní zásoby ve své publikaci následovně:

Rozhodovací úkoly (decision-making tasks)

Identifikace (identifying) a **výběr** (selecting) jsou důležité metody pro procvičování slovní zásoby. Identifikace znamená najít slova tam, kde by jinak mohla být skrytá, například v textech. Identifikaci je možné využít i při poslechových cvičeních, kdy učitel může zadat různé úkoly, například seřadit určité položky podle toho, jak je žáci slyšeli v nahrávce nebo aktivita může být spojena s pohybovou aktivitou.

Na druhé straně jsou úkoly související s výběrem kognitivně složitější než úkoly týkající se identifikace, protože zahrnují nejen rozpoznání konkrétních slov, ale zároveň i výběr z možností. Příkladem může být řada slov, ve které žáci označí slovo, které mezi ně nepatří (odd one out). Například jako v následující řadě slov: *trousers – socks – jeans – T shirt*. U těchto aktivit nemusí být jednoznačně jedna správná odpověď a je důležité, aby žáci byli schopni odůvodnit svou odpověď.

Spojování (matching) a **třídění** (sorting) jsou dalšími důležitými metodami pro procvičování slovní zásoby. Spojování nabízí několik možností využití, kdy žáci mohou po rozpoznání propojit slovo s překladem, s vizuálním aspektem, synonymem, antonymem nebo definicí. Příkladem procvičení tohoto typu je přiřazování podstatných jmen k jejich slovesům, jako například *take a photo* nebo *fail an exam*.

Třídění vyžaduje po žácích, aby třídili slova do různých kategorií. Kategorie mohou být zadány učitelem nebo žáci mají za úkol rozluštit, podle jakého kritéria je dané položky vhodné roztřídit.

Vyhodnocení a seřazení slov (ranking and sequencing) jsou dalšími metodami pro procvičování slovní zásoby. Tento typ úkolu vyžaduje po žácích, aby seřadili slova dle určité vlastnosti. Příkladem může být uspořádání příslovčí podle frekvence (*always*,

sometimes, never, occasionally, often). Chronologické řazení položek je způsob, jak přimět žáky, aby si o slovech dělali úsudek.

Cvičení (production task)

Tato technika vyžaduje od žáků, aby nová slova používali během mluvení nebo psaní, což znamená, že žáci něco produkují. Tento typ lze rozdělit do dvou hlavních podtypů: dokončování vět a textu a tvorba vět a textu.

Úkoly na dokončování vět a textu jsou obecně známé jako gap-filling. Obvykle se jedná o písemné úlohy a často se používají v testech, protože se snadno vytváří a klasifikují. Mají mnoho různých formátů, ale základní rozdíl je, že mezery mohou být otevřené nebo uzavřené. Otevřený typ je typ, kdy žák vyplňuje mezery pomocí svého úsudku, kdežto v uzavřeném typu jsou žákům slova poskytnuta ve formě seznamu na začátku cvičení.

U doplňovacích úkolů je poskytnut kontext a jde pouze o to, vložit do něj správné slovo. Úkoly na vytváření vět a textu však vyžadují, aby žáci vytvořili kontext pro daná slova, což je možné například u takového zadání: *Use each of these words to make a sentence which clearly shows the meaning of the word*. Podobné úkoly vedou k mluveným činnostem – buď čtení nahlas, vedení dialogů s třídou nebo porovnávání a vysvětlování vět ve dvojicích či malých skupinách.

Hry (Games)

Učení nových slov nemusí být pouze práce a žádná hra. Jazykové hry, včetně slovních her, mají dlouhou historii. Většina slovních her v mateřském jazyce je přenesena do třídy ve druhém jazyce. Čím častěji je slovo aktivně vybavováno z paměti, tím snazší je si ho vybavit. Proto jsou užitečné takové hry, které podporují žáky, aby si slova vybavovali a pokud možno v rychlosti. Zábavný faktor může pomoci učinit hry zapamatovatelnějšími. Soutěžní prvek často slouží k oživení i těch nejlínějších žáků.

Pokud jde o zvažování nejlepších metod, jak efektivně uložit novou slovní zásobu do paměti, názory a výsledky výzkumu se opět liší. Oblíbená je technika klíčových slov. Žák si vytváří mentální obraz, který spojuje slovo s jeho mateřským jazykem pomocí asociace (většinou zvukové) (McCarthy, 1990, s. 118).

Nicméně efektivní zapamatování a asimilace slov není pravděpodobně výsledkem jediné metody. Dobrý žák bude používat různé techniky, z nichž některé budou individuální a velmi osobité, čímž dochází k podpoře autonomie žáka, což je pravděpodobně nejlepší způsob, jak podpořit zapamatování si slovní zásoby (McCarthy, 1990, s. 120).

7 TESTOVÁNÍ SLOVNÍ ZÁSObY

Účelem testů na slovní zásobu je změřit porozumění a produkci slov používaných při mluvení nebo psaní (Madsen, 1983, s. 12). Bez testování neexistuje způsob, jak zjistit efektivitu výuky. Testování poskytuje formu zpětné vazby jak pro žáky, tak pro učitele. Pokud žáci ví, že budou testováni ze slovní zásoby, mohou brát učení slovíček mnohem vážněji. Testování mimo jiné motivuje studenty, aby si zopakovali slovní zásobu při přípravě na test (Thornbury, 2002, s. 129).

Rozhodování o tom, jak testovat slovní zásobu, souvisí s tím, jak ji prezentujeme. Obecně není učiteli doporučováno, aby si žáci pamatovali seznamy slov. Místo toho učitelé učí žáky nacházet význam slov pomocí kontextu věty a zvyšují porozumění tím, že učí předpony a přípony (*happy – unhappy/ beauty – beautiful*). Kromě níže uvedených technik testování by se nemělo opomíjet neformální hodnocení, které může být užitečné při měření jakékoli jazykové dovednosti. Za neformální hodnocení považujeme domácí úkoly a procvičování ve třídě, které může zahrnovat i aktivity herního typu jako jsou například křížovky (Madsen, 1983, s. 12-13).

Existuje mnoho různých typů technik testování slovní zásoby, vybrané techniky jsou uvedeny níže:

- **výběr z více možností (multiple-choice):** Tato technika testuje pouze denotativní význam, testovaný nemusí znát konotace, pravopis, výslovnost, gramatiku slova, a dokonce ani to, jak by daná možnost byla použita v kontextu. Otázky s výběrem z více možností jsou složité a časově náročné na sestavení z hlediska zvolení vhodných vět, které zřetelně ukazují význam testovaného slova, ale pokud jsou odpovědi jasné, lze je označit velmi rychle a snadno. Testovaný, který nezná správné řešení, má 25% šanci, že označí správnou odpověď.
- **spojujání (matching):** Opět je testován pouze význam slova. Pokud je cílem spojit slovo s jeho antonymem, tak se naskytá otázka, zda je znalost opaku důkazem, že testovaný zná význam původního slova. Odpovídající položky se sestavují rychleji a snadněji, než je tomu u techniky výběru z více možností. Poslední možnost, pokud má testovaný všechny ostatní správně, se stává zřejmou. Tento problém lze napravit poskytnutím více položek v jednom ze sloupců.
- **najít nevhodné slovo (odd one out):** Jako u předchozích dvou technik je zde opět testován pouze význam slova. Učitel nemá jistotu, že všechny položky žáci znají. Přinejmenším je to zajímavá technika a obvykle snadné k oznámkování.
- **psaní vět (writing sentences):** Cílem je použití slov ve větách, aby obsah vět dával smysl. Pravopis a výslovnost položek není zde testována, ale většina jiných aspektů ano. Je to poměrně těžké objektivně ohodnotit, ale na druhou stranu to dobře prověří znalosti testovaného.
- **diktát (dictation):** Diktát testuje pouze sluchové rozpoznání a pravopis. Pokud žáci dokážou rozeznat a správně napsat položku, pravděpodobně také vědí, co daná položka znamená: je velmi obtížné vnímat, natož napsat slova, která neznají. Tato technika je poměrně snadná na přípravu a na kontrolu.
- **diktát-překlad (dictation-translation):** Učitel diktuje ekvivalenty určitých slov v mateřském jazyce, žáci zapisují slova v cizím jazyce. Tento typ testu kontroluje, zda žáci znají význam a pravopis jednotlivých položek. Může nastat problém, že překlad do mateřského jazyka může být nepřesný nebo zavádějící; pokud je to rozumný ekvivalent, je test snadný k provedení a následné kontrole.

- **doplňování (gap-filling):** Tato technika testuje význam, pravopis, do určité míry gramatiku a kolokaci. Testování mohou napsat všechna možná přijatelná řešení, které ve skutečnosti učitel nezamýšlel. Otázkou je, zda je učitel přijme jako správné řešení.
- **doplňování z možného výběru (gap-filling with a „pool“ of answers):** Zde je testován význam, do určité míry gramatika a kolokace. Tuto verzi je jednodušší provést a oznamkovat než předchozí verzi.
- **překlad (translation):** Žákům jsou dány věty v mateřském jazyce za účelem překladu do cizího jazyka. Překlad může otestovat všechny aspekty položky, ale je obvykle obtížné najít přesné ekvivalenty a následně je oznamkovat.
- **dokončení věty (sentence completion):** Tato technika testuje pouze význam, ale věty jsou personalizované. Je zajímavé toto testování vyzkoušet a následně číst (Ur, 1996, s. 71-73).

8 METODA POUŽITÁ V TÉTO PRÁCI

Náplní praktické části byla aplikace 12 různorodých her u žáků 2. stupně ZŠ (6.-9. ročník). V každém ročníku 2. stupně byly vyzkoušeny tři hry. Jelikož to byly hry cílené primárně na slovní zásobu, tak se slovní zásoba vždy odvíjela od tématu, které žáci v té době probírali. Hry byly tedy tvořeny na slovní zásobu, která byla k dispozici v jejich pracovních sešitech ve slovníčcích. Pokud téma neobsahovalo dostačující množství slov, byla použita slova i z pracovního sešitu nebo učebnice. V každé třídě byla aspoň jedna hra, která obsahovala nějaký pohyb po třídě, a byla tak implementována metoda Total Physical Response a tělesně-kinestetická inteligence. Žáci také pracovali v různých formách, někdy samostatně, ve dvojicích, ve skupinách nebo v plénu. Po aplikování každé hry byl zadán test na slovní zásobu, která byla využita během her, z důvodu zjištění, jakého procentuálního rozložení žáků podle známky hra dosáhla. Jelikož každá hra byla provedena jinou hodinu, nebyl přítomen stejný počet žáků, a tudíž se liší i počty testů. Testy byly následně ohodnoceny podle následující hodnotící škály určující procenta a známky: do 90 % za 1; do 75 % za 2; do 45 % za 3; do 25 % za 4 a méně než 25 % za 5. Každý žák byl tedy ohodnocen příslušnou známkou. Z výsledků testů byl vytvořen graf, který ukazuje procentuální rozložení žáků podle známky. Podle výsledků grafů jsou hry v každé třídě mezi sebou porovnány, která z her se jeví jako nejúspěšnější. Dále jsou uvedeny jejich výhody/nevýhody a osobní zkušenosti, které byly zjištěny během aplikování her v jednotlivých třídách.

Hry zaměřené na prezentaci/fixaci slovní zásoby: Catch the fly (Eibenová K., Vavrečka, Foltová, Eibenová I., 2013, s. 21); Word Scramble (Guys with games ESL, 2020); Verb Antics (Teach This, 2021); Pictionary (Case, 2017); Pyramid (Hladík, 2013, s. 91); Vocab Race (Lively Language, 2018); Ear-throat-nose (Eibenová K., Vavrečka, Foltová, Eibenová I., 2013, s. 31).

Hry zaměřené na procvičení/zopakování slovní zásoby: Climbers (Hladík, 2013, s. 27); Alzheimer (Hladík, 2013, s. 24); Word Bingo (FluentU, 2022); Say It in a Different Way (Hladík, 2013, s. 16); Pairs (Long, Grout, Taylor, 2011, s. 57).

8.1 Popisy tříd

Šestý ročník

Do 6. třídy chodí 17 žáků, z nichž dva jsou ukrajinské národnosti, kteří se učí rusko-anglicky. U nich jsou tedy překlady většinou v ruštině. Ve třídě je jeden nadaný žák, který většinou pracuje samostatně, dostává i práci navíc. Ve třídě jsou velké výkyvy. Žák, mající opatření 1. stupně (dyslexie), je mu promínuto psaní poznámek a také při psaní může psát slova tak, jak je slyší foneticky. Další žák má opatření 2. stupně (dyslexie, dysgrafie). Celkově se třída jeví jako velmi chaotická, obzvláště kluci nejsou schopní dlouho udržet pozornost, neustále vyrušují. Dva žáci mají individuální vzdělávací plán. Tato třída vznikla spojením několika základních škol z vesnic. To znamená, že mají nový kolektiv, stále si na sebe zvykají a ve třídě má každý jinou úroveň anglického jazyka. Učebnici používají *Project 2*, v době aplikace her byla aktuální 3. lekce, téma *Holidays*.

Aplikované hry: *Climbers* (Hladík, 2013, s. 27); *Alzheimer* (Hladík, 2013, s. 24); *Catch the fly* (Eibenová K., Vavrečka, Foltová, Eibenová I., 2013, s. 21)

Sedmý ročník

Sedmý ročník navštěvuje 19 žáků. Ve třídě jsou značné rozdíly, co se týče úrovně anglického jazyka i chování. Z hlediska úrovně anglického jazyka, je třída rozdělena zhruba na dvě poloviny. První polovina třídy je velmi šikovná, pracuje rychle a zároveň úroveň anglického jazyka je dobrá. Naopak druhá polovina jsou žáci, které hodiny anglického jazyka zřejmě nezajímají. Nemají základní znalosti, což je poté problém při výuce celkově. Nemají upevněné základy, na které se postupně nabaluje nové učivo. Chybují v základech, které se učili již v přechozích ročnících. Je tedy těžké s nimi pracovat, i z hlediska chování, protože jsou neukáznění. První polovina třídy je ovlivněna druhou polovinou třídy, která je zpomaluje v rychlosti probírání učiva a občas se trochu nudí, a proto si vyplňují cvičení v pracovním sešitě napřed. Jedna žákyně má k dispozici asistenta, se kterým dělá jednotlivá cvičení pomaleji nebo má nějaká cvičení usnadněná vzhledem k jejím potřebám. Třída používá učebnici *Project 3*, aktuální lekce byla 4. lekce, konkrétně téma *Cities*.

Aplikované hry: Word Scramble (Guys with games ESL, 2020); Verb Antics (Teach This, 2021); Pyramid (Hladík, 2013, s. 91)

Osmý ročník

Do osmého ročníku chodí 21 žáků. Jeden žák pochází z Ukrajiny a jeho výuka stále probíhá česko-anglicko-rusky. V této třídě je dobrý kolektiv a celkově se žáci dobře učí, oproti jiným třídám nejsou znát žádné velké rozdíly mezi žáky. Jejich úroveň anglického jazyka je pohybuje na úrovni A2. Dvě žákyně jsou velice šikovné, již v osmém ročníku čtou knížky v anglickém jazyce a dosahují téměř na úroveň B2. Tato třída používá učebnici *Project 4*, aktuálně 4. lekce, téma *Heroes*.

Aplikované hry: Pictionary (Case, 2017); Vocab Race (Lively Language, 2018); Word Bingo (FluentU, 2022)

Devátý ročník

Devátý ročník navštěvuje 13 žáků. Ze 13 žáků mají dva žáci podpůrné opatření, konkrétně 3. stupeň podpory, zároveň mají k dispozici i asistenta. Dva žáci se 3. stupněm podpory většinou dělají jiné pracovní listy, protože potřebují podstatně více času a lehčí učivo. Celkově není možné, aby pracovali se třídou při poslechu a rozhovorech, protože by to zkrátka nezvládli. Co se týče úrovně anglického jazyka u ostatních žáků, třída má velké výkyvy. Jeden žák je velmi nadaný, jeho úroveň anglického jazyka dosahuje až úrovně B1. Další tři žáci jsou na úrovni A1 a zbytek třídy bude na A2. Třída používá učebnici *Project 4*. Hry byly koncipovány na téma ze 3. lekce, *Health and Safety*.

Aplikované hry: Ear-throat-nose (Eibenová K., Vavrečka, Foltová, Eibenová I., 2013, s. 31; Say It in a Different Way (Hladík, 2013, s. 16); Pairs (Long, Grout, Taylor, 2011, s. 57)

PRAKTICKÁ ČÁST

9 APLIKACE HER

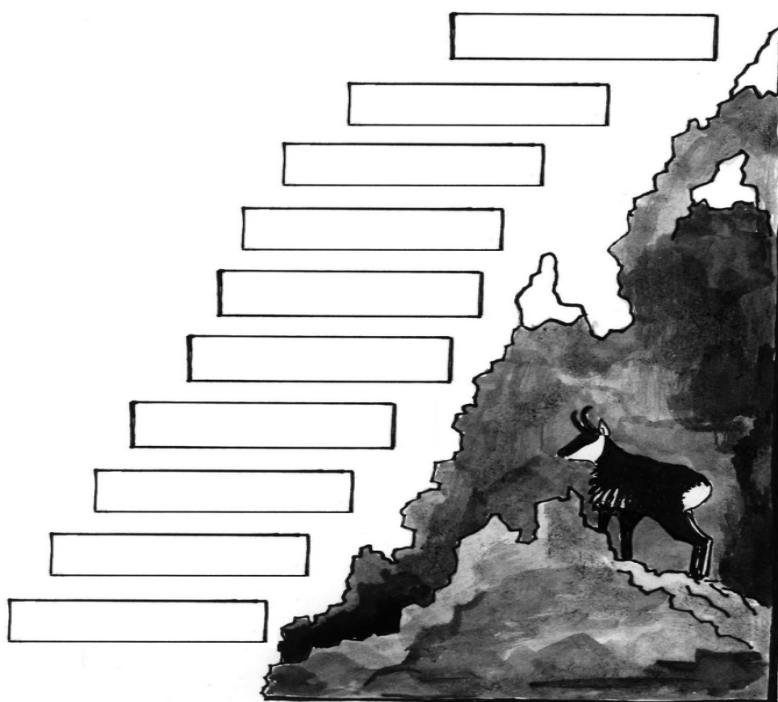
V praxi byla aplikace her využita jako inovativní přístup k výuce anglického jazyka u žáků druhého stupně základní školy (6.-9. ročník). Celkem bylo použito 12 různorodých her, které byly pečlivě vybrány tak, aby odpovídaly aktuálně probíraným tématům ve výuce. Každý ročník se seznámil s třemi různými hrami, které byly zaměřeny primárně na rozvíjení a upevňování slovní zásoby. Vždy po aplikaci hry byl žákům zadán test na slovní zásobu, kterou se během hry učili. Výsledky testů byly zaznamenány a ohodnoceny podle předem stanovené hodnotící škály na základě kterých bylo možné zjistit procentuální rozložení žáků podle známky u každé hry. Důležitou součástí procesu byla také reflexe a porovnání her v jednotlivých třídách, aby bylo možné identifikovat vhodné strategie a přístupy k výuce.

9.1 Šestý ročník

Climbers

- *Časová dotace: 10 minut*
- *Organizační forma: 1 a více žáků, samostatná práce*
- *Cíl: slovní zásoba, opakování*
- *Pomůcky: herní plán*

Pravidla hry: Učitel vytiskne žákům herní plány. Na začátku hry stojí všichni žáci (horolezci) na úpatí hory. Učitel řekne slovo v češtině, úkolem žáků je slovo přeložit a napsat do nejnižší kolonky. V případě, že slovo neznají, zůstává kolonka nevyplněná a připravená pro další slovo. Žák, který jako první vyšplhá na vrchol hory, tzn. správně vyplní všechna políčka, vyhrává. Správnost slov zkontroluje vyučující nebo žáci navzájem (Hladík, 2013, s. 27).

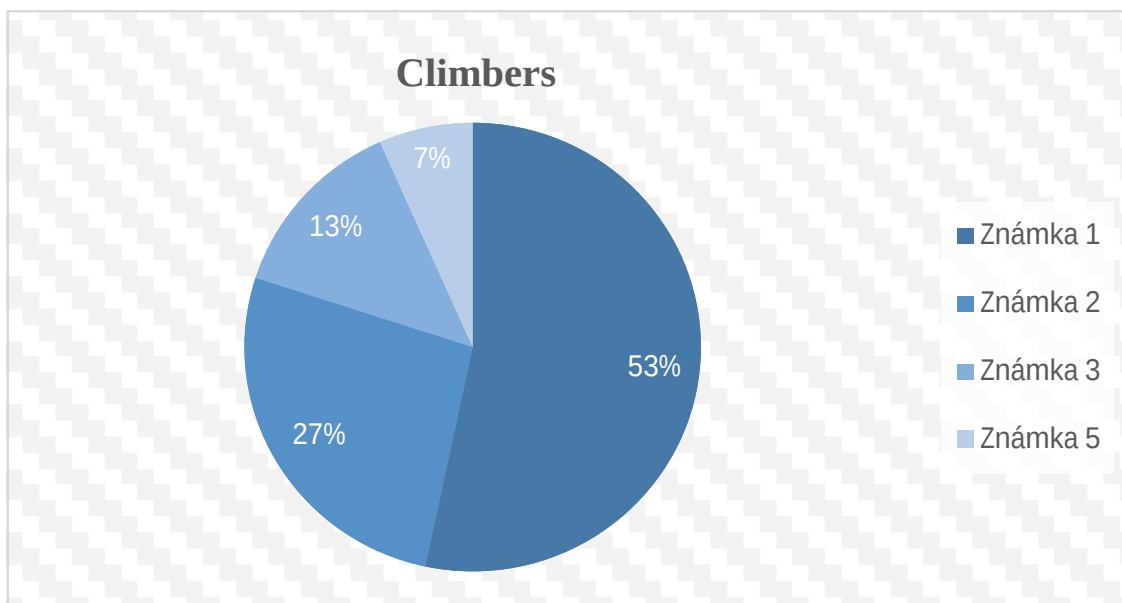


Obrázek 1: Herní plán pro hru Climbers Zdroj: 111 her pro atraktivní výuku angličtiny. Petr Hladík 2013

Průběh hry: Po vysvětlení pravidel hry a rozdání herních plánů začali žáci pracovat. Autorka práce řekla frázi v češtině a nechala žákům 30-60 sekund na promyšlení a zapsání fráze do příslušného políčka. Dyslektický žák měl potíže s některými slovy, ale snažil se je psát tak, jak je slyší foneticky, což mu pomohlo rychleji pokračovat ve hře. Dva žáci s individuálním vzdělávacím plánem byli trochu pozadu, ale autorka práce jim pomáhala a podporovala je. Kluci občas vyrušovali a dělali hluk, ale autorka práce je postupně upozorňovala, aby byli tišší a koncentrovali se na hru. Po uplynutí deseti minut se ukázalo, že jedna žákyně, která se snažila pracovat tiše a soustředit se na hru, dokázala správně vyplnit všechna políčka a jako první dorazila na vrchol hory.

Celkově byla hra zdařilá, žáci si zopakovali novou slovní zásobu a většina z nich se aktivně zapojila do hry.

Požadovaná znalost frází: *at a theme park, on the beach, at work, at a wedding, on holiday, in the garden, at school, in the park, at home, in bed.*



Graf 1: Procentuální rozložení žáků podle známky, hra „Climbers“ Zdroj: vlastní zpracování

Alzheimer

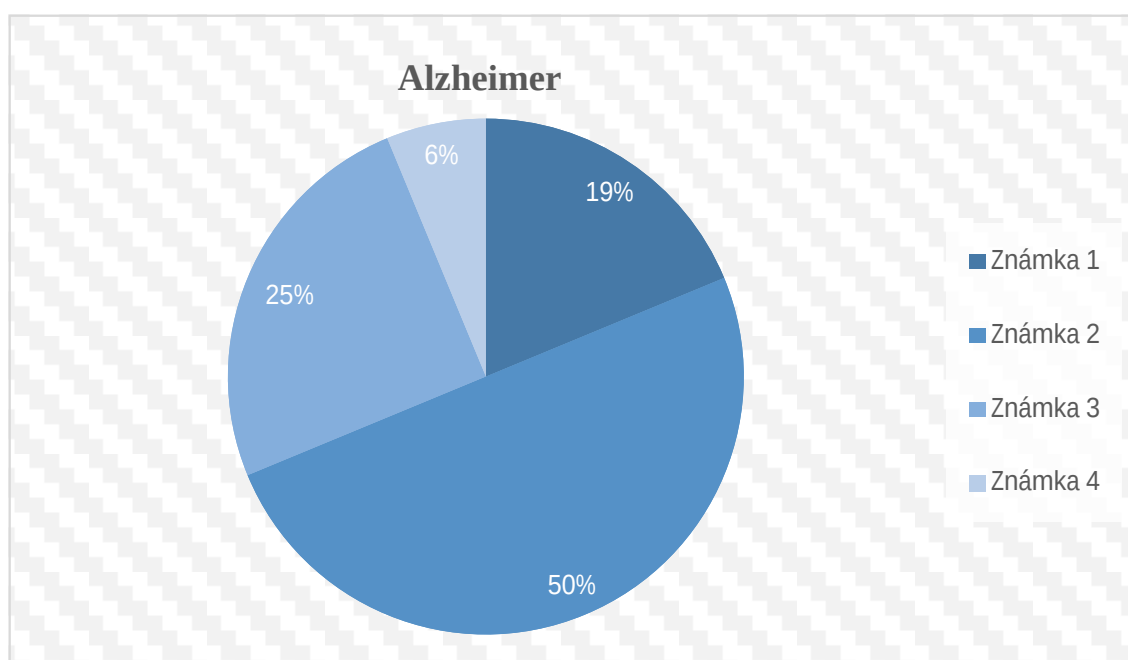
- Časová dotace: 10 minut
- Organizační forma: 1 a více žáků, samostatná práce, skupiny
- Cíl: slovní zásoba, krátkodobá paměť
- Pomůcky: kartičky s obrázky

Pravidla hry: Tato hra prověřuje krátkodobou paměť. Ke hře jsou potřeba pouze obrázky. Žáci dostanou 20 obrázků (lze promítnout na interaktivní tabuli), které si musí během jedné minuty zapamatovat. Po vypršení limitu se obrázky skryjí a úkolem žáků je napsat co nejvíce věcí, na které si vzpomenou. Pořadí slov nehraje roli. Nezáleží na tom, kolik obrázků mají žáci k dispozici. Každý žák si vybaví přibližně deset předmětů, i když jich bylo 20-30, protože rozsah paměti je stále stejný. Hru lze hrát také s reálnými předměty, které rozložíme na stůl a po vypršení limitu zakryjeme např. šátkem (Hladík, 2013, s. 24).

Průběh hry: Žáci byli rozděleni do skupin a každé skupině byly přiděleny kartičky s obrázky. Autorka práce dala žákům jednu minutu na to, aby si zapamatovali co nejvíce předmětů na kartičkách. Poté, co uplynula minuta, byly kartičky odebrány a žáci museli

napsat všechny předměty, na které si pamatovali. Autorka práce dala žákům tři minuty na psaní a kontrolu odpovědí. Někteří žáci si zapamatovali více než deset předmětů, zatímco jiní si vzpomněli pouze na několik. Žák s dyslexií a dysgrafií si zapamatoval také několik předmětů, ale měl potíže s psaním slov. K dispozici bylo 25 obrázků. Po jednom kole bylo vyzkoušeno ještě jedno kolo, kdy bylo vybráno dvacet obrázků, z nichž 5 bylo jiných. Další kolo už bylo pro žáky snazší, protože 15 obrázků již znali z prvního kola hry.

Celkově byla hra Alzheimer účinná v testování krátkodobé paměti a zlepšení slovní zásoby, ale její vliv na konečné výsledky v testu nebyl zcela jednoznačný.



Graf 2: Procentuální rozložení žáků podle známky, hra „Alzheimer“ Zdroj: vlastní zpracování

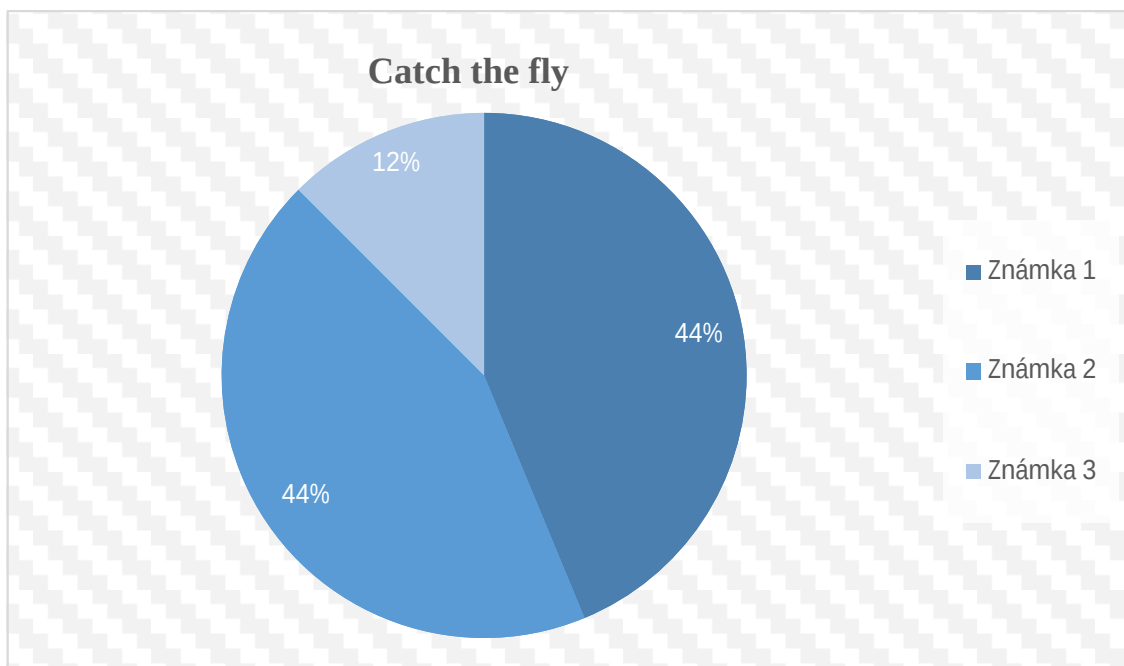
Catch the fly

- Časová dotace: 10 minut
- Organizační forma: dvojice, plénum
- Cíl: nová slovní zásoba, fixování slovní zásoby
- Pomůcky: -

Pravidla hry: Hra, pomocí které si žáci fixují slova vizuálně, ale i pomocí sluchu. Vybraná slova učitel napíše na tabuli, společně si slova přečtou. Učitel vybere „dva rytíře“, kteří přijdou k tabuli a postaví se naproti sobě. Nesmí se tedy dívat na tabuli, ale pouze před sebe. Učitel vybere další dva žáky jako „panoše“, jejichž úkolem bude počítání bodů. Učitel následně vysloví český ekvivalent slova, v tu chvíli se žáci mohou otočit k tabuli a anglické slovo musí „zaplácnout“. Bod získává rychlejší žák. Třída nenapovídá, pouze hru mlčky sleduje. Pro větší legraci může být zavedeno pravidlo – nesmět se pohnout z místa (Eibenová K., Vavrečka, Foltová, Eibenová I., 2013, s. 21).

Průběh hry: Autorka práce napsala na tabuli seznam slov k procvičení (*hope, rain, close, collect, enjoy, grab, land, notice, pack, pick up, shout, travel, unpack, want*), slova byla napsána v jiném pořadí na každé křídlo tabule, a společně s žáky si je projeli a vysvětlili význam slov. Poté autorka práce vybrala dva "rytíře", kteří stáli naproti sobě před tabulí, a dva "panoše", kteří měli za úkol počítat body. Autorka práce poté vyslovila český ekvivalent některého slova ze seznamu a žáci se rychle otočili k tabuli a snažili se co nejrychleji najít a "zaplácnout" odpovídající anglické slovo. První žák, který slovo správně „zaplácl“, získal bod. Poté byla vybrána další dvojice, která se snažila „zaplácnout“ slova na jiném křídle tabule. Žáci, kteří v danou chvíli nebyli u tabule, si procvičovali slova stejným způsobem, jen s tím rozdílem, že slova „nezaplácávali“ jako žáci u tabule.

Hra probíhala rychle a žáci byli zapojení. Po skončení každého kola hry autorka práce a "panoši" spočítali body a ohlásili výsledky. V této hře hrála velkou roli paměť a reakční schopnosti žáků.



Graf 3: Procentuální rozložení žáků podle známky, hra „Catch the fly“ Zdroj: vlastní zpracování

Porovnání her

Hry „Climbers“ a „Catch the fly“ mají velmi podobné procento žáků, kteří v testu dosáhli známky 1. Kdybychom za větší úspěšnost hry považovali hru, z níž žáci získali z více procent za 1, byla by to hra s názvem „Climbers“. Výsledky jsou tak podobné, že nelze jednoznačně určit, jaká hra se jeví jako nejúčinnější. Hra s nejméně správně zodpovězenými položkami v testu je hra „Alzheimer“, to může být způsobeno tím, že test obsahoval větší množství položek než u předchozích dvou her, a žáci je ještě všechna dobře neovládali, i když hra byla použita k opakování slovní zásoby. Celkově jsou znát velké rozdíly mezi žáky, které se následně projeví ve výsledcích testů. Autorka práce se domnívala, že by hra „Catch the fly“ mohla dosáhnout nejlepších výsledků v této třídě. Důvodem je, že tato hra se zaměřuje na vizuální i sluchovou fixaci slov, což může být pro žáky velmi užitečné při učení se nové slovní zásoby a zároveň je hra motivující a zábavná.

Hra „Catch the fly“ je založena na rychlosti a soutěživosti, což může být pro žáky velmi motivující. Kromě toho hra zapojuje celou třídu, což může vést k lepšímu zapamatování si slov a k většímu zapojení všech žáků.

Hra „Climbers“ a hra „Alzheimer“ jsou také užitečné, ale mohou být pro některé žáky s omezenými schopnostmi, jako jsou dyslexie a dysgrafie, obtížné. Hra „Climbers“ by mohla být pro některé žáky náročná, protože vyžaduje psaní slov. „Alzheimer“ se zaměřuje na krátkodobou paměť, což může některým žákům způsobovat problémy.

9.2 Sedmý ročník

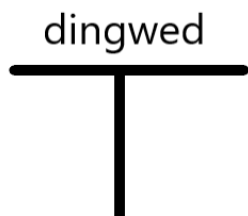
Word Scramble

- *Časová dotace: 10 minut*
- *Organizační forma: skupiny, samostatná práce*
- *Cíl: fixace slovní zásoby*
- *Pomůcky: definice k požadovaným slovům*

Pravidla hry: Třída se rozdělí na dva týmy. Jeden žák z každého týmu přistoupí k tabuli, kde bude napsané slovo, které bude mít libovolně zpřeházená písmena. Třeba jako na příkladu níže. Učitel popíše dané slovo nebo poskytne dvěma žákům u tabule definici k přečtení a ti musí na slovo přijít a co nejrychleji ho napsat na tabuli. Ten, kdo bude mít slovo napsané dříve, tak získává bod pro svůj tým. A opět jiní dva žáci jdou k tabuli hádat slovo. Vždy hádají jen žáci u tabule, pokud budou ostatní žáci napovídat, bod bude neplatný (Guys with games ESL, 2020).

Průběh hry: Z důvodu aktivního zapojení celé třídy byli žáci rozděleni do skupin po čtyřech. Autorka práce napsala slovo, které mělo zpřeházená písmena na tabuli a následně slovo popsala. Skupina, která si byla jistá, že odhalila dané slovo, ho rychle napsala na papír a přihlásila se. Autorka práce zkontrolovala správnost napsaného slova. Bod získala skupina, jejíž členové jako první slovo uhodli a správně ho napsali na papír. Průběh hry byl velmi napínavý, v každé skupině byli žáci s různou úrovní znalosti anglického jazyka,

ale i ti, kteří obvykle nejsou příliš zruční v angličtině, se velmi snažili. Vyhodnocení bylo nakonec velmi těsné, skupiny měly podobný počet bodů. Žáci byli motivováni dobrým výsledkem ve hře, aby si v testu vedli co nejlépe.

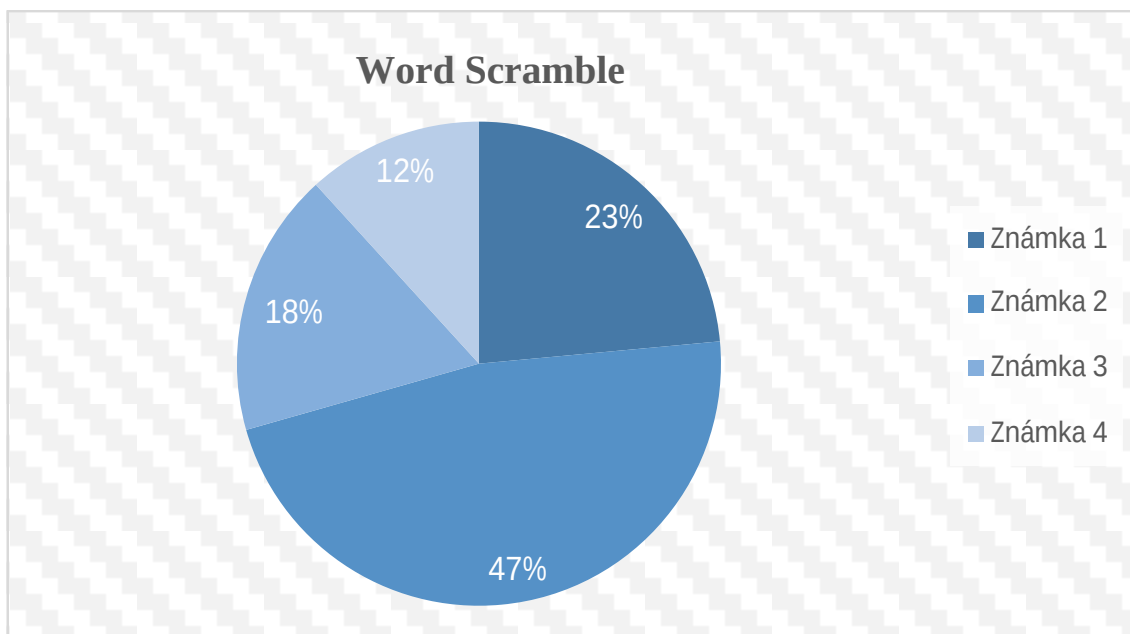


Obrázek 2: Ukázková kartička pro hru "Word Scramble" Zdroj: Vlastní zpracování

Učitel řekne například: *When you get married* a žáci u tabule napíší *wedding*.

<i>tower</i> – a tall, narrow building
<i>visit</i> – an act of going to see a person or place as a guest or tourist
<i>firework display</i> – a display of the effects, typical for the New Year
<i>sightseeing</i> – an activity of visiting places of interest in a particular location
<i>stadium</i> – an athletic or sports ground
<i>tourist office</i> – a place that supplies information to people who are visiting an area for pleasure or interest
<i>bridge</i> – a structure carrying a road across a river
<i>park</i> – a large public garden used for recreation
<i>river</i> – a large natural stream of water
<i>palace</i> – a large building forming the official residence of a ruler, pope etc
<i>square</i> – an open, typically four-sided, area surrounded by buildings in a town
<i>sore</i> – sth is painful
<i>theatre</i> – a building in which the actors play
<i>fountain</i> – an ornamental structure in a pool or lake
<i>statue</i> – an object made from a hard material, especially stone or metal, to look like a person or animal

Pomůcka 1: Slovní zásoba pro hru "Word Scramble" Zdroj: vlastní zpracování



Graf 4: Procentuální rozložení žáků podle známky, hra „Word Scramble“ Zdroj: vlastní zpracování

Verb Antics

- Časová dotace: 10 minut
- Organizační forma: skupiny
- Cíl: fixování slovní zásoby
- Pomůcky: kartičky se slovy

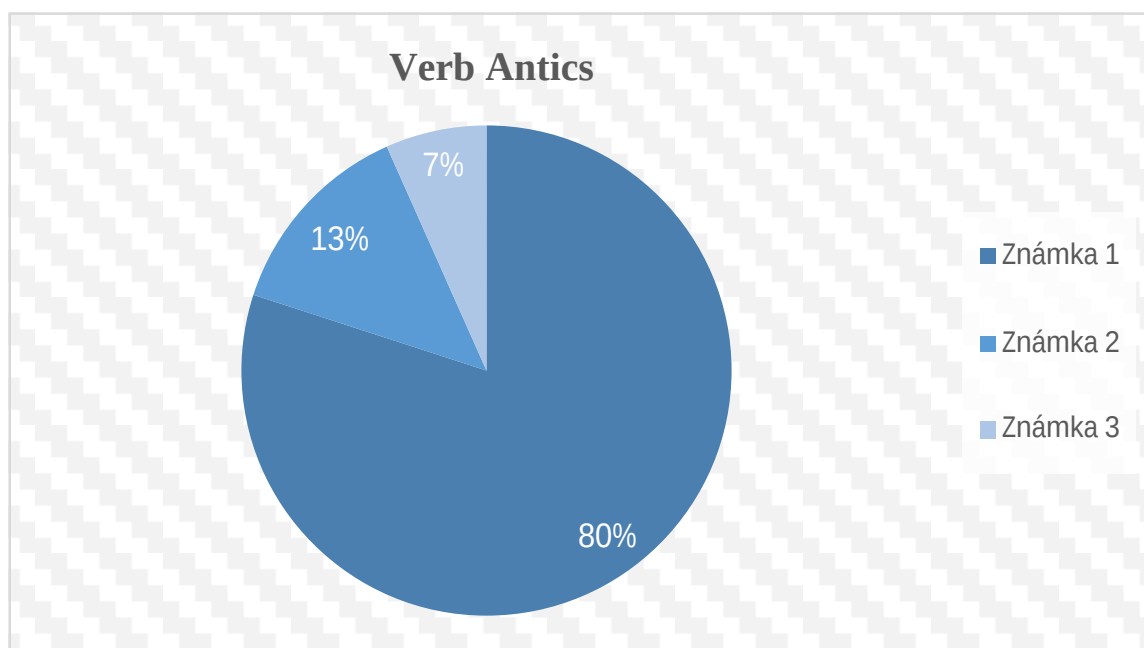
Pravidla hry: Žáci se rozdělí na dva týmy. Žák z jednoho týmu půjde před tabuli. Učitelem je mu poskytnuto sloveso, které bude předvádět (pantomima) celé třídě. Tým, který odpoví jako první správně, získává bod. Poté předvádí sloveso žák z druhého týmu. Rovněž hádá celá třída. Tým s nejvyšším počtem bodů vyhrává (Teach This, 2021).

Průběh hry: Hra byla velmi zábavná a žáci se do ní zapojili s nadšením. Třída byla rozdělena na dva týmy a každý tým měl možnost získat bod, když jeden z jeho žáků předvedl pantomimu slovesa, které mu bylo zadáno autorkou práce. Tým, který správně uhodl sloveso jako první, získal bod. Poté předváděl sloveso žák z druhého týmu a opět hádala celá třída. Žáci se snažili být co nejrychlejší a správně uhodnout sloveso, a tak vytvořili velmi soutěživou atmosféru v třídě.

Celkově to byla velmi soutěživá hra, která pomohla žákům procvičit slovesa a zlepšit své znalosti angličtiny.

<i>rob</i>	<i>hit</i>
<i>turn left</i>	<i>jump up</i>
<i>dig</i>	<i>laugh</i>
<i>fall asleep</i>	<i>run away</i>
<i>feel</i>	<i>walk up and down</i>

Pomůcka 2: Slovní zásoba pro hru "Verb Antics" Zdroj: vlastní zpracování



Graf 5: Procentuální rozložení žáků podle známky, hra „Verb Antics“

Pyramid

- Časová dotace: 10 minut
- Organizační forma: skupiny
- Cíl: fixování slovní zásoby
- Pomůcky: připravené otázky

Pravidla hry: Hra založená na otázkách a odpovědích. Učitel nakreslí na tabuli pyramidu. Žáci/menší skupiny zvolí písmeno a dostanou otázku. Odpověď začíná tím písmenem, které si zvolili. Pokud správně odpoví, získají bod. V opačném případě dostane šanci druhá skupina, která pokud nechce, nemusí odpovídat. Správně zodpovězená políčka učitel zakroužkuje barvou odpovídající skupiny. V případě, že nikdo nezná správnou odpověď, je políčko přeškrtnuto. Cílem hry je spojit všechny tři strany pyramidy. Pokud skupina bude potřebovat přeškrtnuté políčko, může si jej na závěr znovu zvolit. Bude položena náhradní otázka, na kterou mohou odpovídat obě skupiny. Políčko získá ten, kdo rychleji a správně odpoví (Hladík, 2013, s. 91).

Průběh hry: Pro účely této hry byly v políčkách pyramidy napsané číslice, protože dané téma neposkytovalo slova na všechna písmena abecedy. Autorka práce nakreslila na tabuli pyramidu a rozdělila třídu do dvou skupin. Žáci si zvolili číslici a autorka práce položila otázku, které se skrývalo pod číslicí. Pokud skupina správně odpověděla, získala bod a autorka práce zakroužkovala odpovídající políčko barvou dané skupiny. Pokud skupina nevěděla, měla možnost nepokračovat v odpovídání a nechat šanci druhé skupině, ale pokud odpověděla nesprávně, mohla se pokusit o opravu druhá skupina. Pokud ani ta neznala správnou odpověď, dané políčko bylo přeškrtnuto. Cílem hry bylo spojit všechny tři strany pyramidy. Například skupina si zvolila číslici "3" a autorka práce položila otázku *Where do people park their cars?* Skupina odpověděla *car park* a získala bod, takže bylo zakroužkováno odpovídající políčko barvou této skupiny. Následně si druhá skupina zvolila číslici "10" a autorka práce položila otázku *Where do you get your hair cut?* Druhá skupina správně odpověděla *Hairdresser's* a získala bod. Pokračovali do té doby, dokud nespojili všechny tři strany pyramidy.

Otázky a požadované odpovědi:

Where do people park their cars? – CAR PARK

Where do people buy their medicaments? – CHEMIST'S

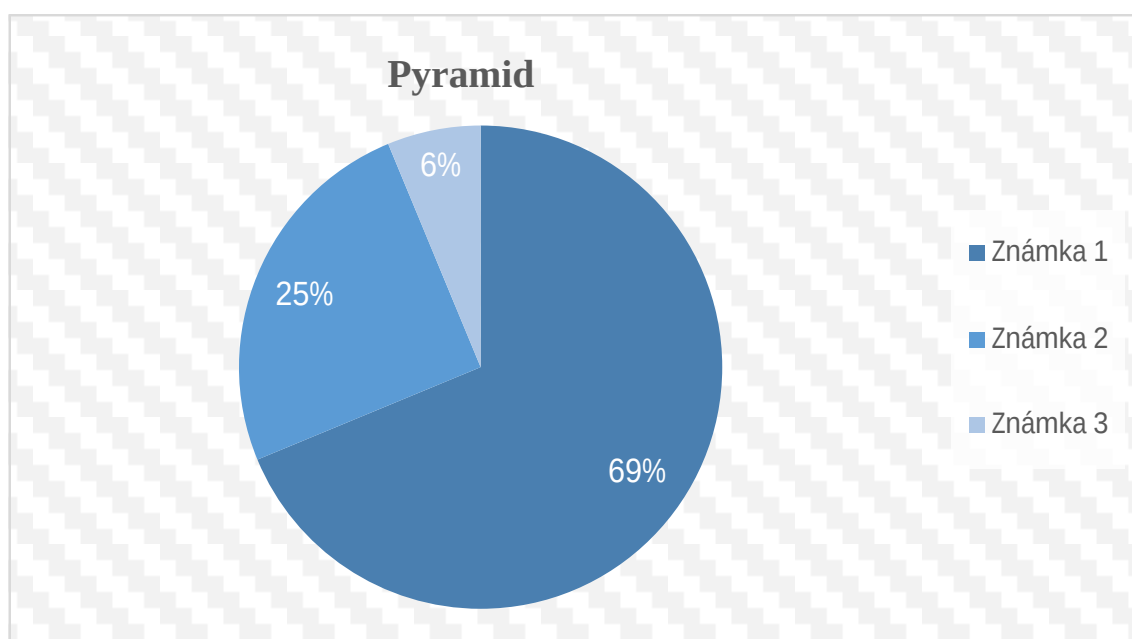
Where are people judged? – COURTHOUSE

Where do you get your hair cut? – HAIRDRESSER'S

Where do the police work? – POLICE STATION

Tell me the synonym of the word option. – POSSIBILITY

Tell me what is the name of a thing that has 4 exits and is used by cars. – *ROUNDAABOUT*
 Which object has three lights (red, green, yellow)? – *TRAFFIC LIGHTS*
 Milka, Toblerone, Schoko-Bons. What is it? – *CHOCOLATE*
 A boy wants to travel a lot – What is it for him? – *DREAM*
 Which tree has a special leaf? It starts with letter „o “. – *OAK*
 Cars drive on the road and people walk on the _____? – *PAVEMENT*
 Who sells you groceries in the supermarket? – *SHOPKEEPER*
 Your pants are too big, and you want them smaller. So, you must go to the...? – *TAILOR*
 What do people look for in fairy tales or pirates steal? – *TREASURE*



Graf 6: Procentuální rozložení žáků podle známky, hra „Pyramid“ Zdroj: vlastní zpracování

Porovnání her

Z vyzkoušených her v této třídě autorku práce nejvíce zaujala hra „Verb Antics“. Tato hra je zaměřena na fixaci slovní zásoby a umožňuje aktivní zapojení všech žáků, což je v této třídě důležité z důvodu rozdílné úrovně znalosti jazyka. „Verb Antics“ umožňuje žákům rychlou a interaktivní formu procvičování slov a spojení slov s jejich významem, což by mohlo být pro tuto třídu velmi přínosné. Hra je také vhodná z pohledu zapojení

obou polovin třídy. „Pyramid“ a „Word Scramble“ jsou také skvělé hry, ale mohou být obtížnější pro žáky s nižší úrovní angličtiny a mohou vyžadovat delší časovou dotaci.

Hra s jednoznačně nejvyšším procentem žáků, kteří získali známku 1 je hra „Verb Antics“. Znamku 1 získalo 80 % žáků, známku 2 měli dva žáci a známku 3 měl pouze jeden žák. Hra byla časově nenáročná a pro žáky zábavná. U pantomimy se žáci zasmáli, slovesa byla z lekce vybrána tak, aby bylo snadné je pantomimicky zobrazit. Hra obsahovala prvek soutěživosti, týmy byly utvořené podle preference žáků. Je dobré dbát na to, aby se týmy při různých soutěžích/hrách často měnily. Jednou si žáci vytvoří týmy sami, podruhé vytvoří týmy učitel podle toho, jak žáci sedí v lavicích nebo se rozdají čísla a podle určitých kritérií se žáci rozdělí do týmů. Střídání skupin podporuje žákovu schopnost pracovat s kýmkoli, u někoho to bude představovat vystoupení z komfortní zóny, když zrovna nebude se svým kamarádem, zároveň se promíchají slabší a silnější žáci. Různé rozdělení do skupin nemusí být vždy dobrý nápad, učitel musí danou třídu znát, jestli bude pracovat nebo to pro někoho bude představovat nekomfortní situaci. To samé platí u výběru hry, pokud se žáci například dobře neznají nebo nemají mezi sebou dobré vztahy, tak nebude vhodným výběrem hra, během které žáci mají za úkol předvádět nějakou aktivitu.

Na druhém místě se umístila hra s názvem „Pyramid“. Z testu dostalo 69 % žáků známku 1. Celkově si žáci i během testování slovní zásoby z této hry vedli velice dobře. Znamku 3 měl opět jen jeden žák. Tato hra je pravidly podobná AZ-kvízu, proto byla opět nastavená jako soutěž mezi dvěma týmy. Žáky hra bavila, zároveň nad ní museli více přemýšlet, jaké políčko si zvolit, aby dosáhli spojení všech tří stran. Otázky byly sestavovány tak, aby měli šanci porozumět všichni žáci. Na zodpovězení otázky měli týmy vždy kolem 5-10 vteřin.

I třetí hra byla soutěživá. U této třídy bylo možné aplikovat soutěživé hry, protože nepanuje velká rivalita mezi žáky během her a zároveň nebyla zaznamenána změna chování, např. naštvání nebo špatná nálada z prohry. Nicméně, hry mohou být připraveny tak, aby neobsahovaly element soutěživosti. Nízké výsledky testů, v nichž žáci často chybovali, měla hra s názvem „Word Scramble“. Tuto hru autorka práce považovala za přínosnou, ale výsledky testů říkají opak. Znamku 1 dostalo pouze 23 % žáků, což je

velmi málo. Autorka práce byla nižšími výsledky hry překvapena, protože očekávala lepší výsledek, jelikož hra působila dynamicky a aktivně. Autorka práce se domnívá, že možná právě pro dynamičnost hry získalo nízké procento žáků známku 1. Hra byla pro žáky tak rychlá, že si nedokázali upevnit slovo do paměti. Zřejmě žáci neměli ještě obstojně naučená požadovaná slova a jelikož tato hra slouží k upevnění slovní zásoby, nedošlo k znovu vybavení si slov. Hru by bylo tedy nejspíš lepší použít třeba o dvě vyučovací hodiny později, aby splnila svoji funkci.

9.3 Osmý ročník

Pictionary

- *Časová dotace: 10 minut*
- *Organizační forma: 1 a více žáků, plénium, menší skupiny*
- *Cíl: slovní zásoba – gramatika, fixace slovní zásoby*
- *Pomůcky: kartičky se slovním spojením*

Pravidla hry: Žák přijde k tabuli a obdrží od učitele kartičku se slovním spojením. Jeho úkolem je pokusit se nakreslit slovní spojení co nejpřesněji, aby ostatní žáci uhodli, co bylo na kartičce napsáno. Pokud mají žáci problém s uhodnutím slovního spojení, tak žák, který kreslí, může zakroužkovat určitou věc nebo osobu, aby zdůraznil, o co se jedná. Pokud jsou ostatní v koncích, může zkusit použít pantomimu (Case, 2017).

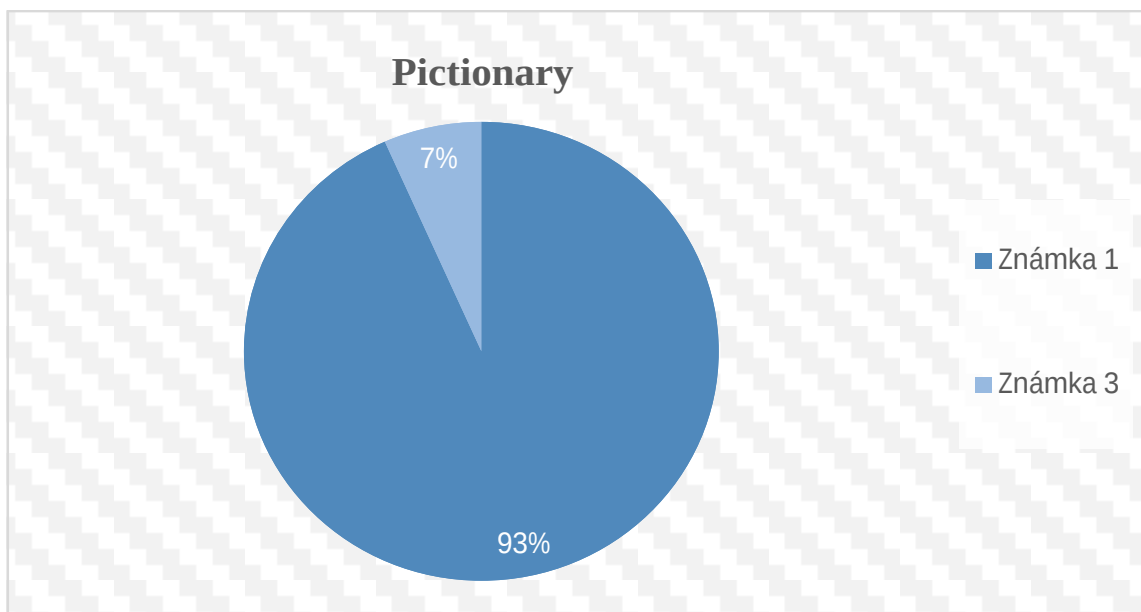
Průběh hry: Žáci hráli hru ve skupinách, aby se plně zapojili všichni žáci. Autorka práce nejprve rozdělila třídu do menších skupin, například do 4 skupin po 5 žácích, aby se všichni žáci mohli plně zapojit. Poté bylo poskytnuta jednomu žákovi z každé skupiny kartička se slovním spojením, například *a frightened doctor*. Žák se pokusil nakreslit slovní spojení, zatímco ostatní členové skupiny hádali, co je na kartičce napsáno. Žák zakroužkoval určité části obrázku nebo použil pantomimu, pokud ostatní žáci měli problém s uhodnutím slovního spojení. Hra pokračovala, dokud nebyla všechna slovní spojení uhodnuta. Během hry žáci aktivně používali svou slovní zásobu a komunikační dovednosti, zatímco se učili nová slovní spojení.

Na konci hry byla autorkou práce vedena krátká diskuse o tom, jaké slovní spojení bylo nejtěžší uhodnout nebo nakreslit, což podpořilo si ještě lépe zapamatovat nově naučená slova.

Slovní spojení, která obdrželi žáci do skupin, jsou následovná:

<i>a bored driver</i>
<i>a boring computer game</i>
<i>a frightened doctor</i>
<i>a frightening wood</i>
<i>a tired pilot</i>
<i>a tiring hike</i>
<i>an annoyed mom</i>
<i>an annoying book</i>
<i>an embarrassed chef</i>
<i>an embarrassing T-shirt</i>
<i>an excited F1 driver</i>
<i>an exciting movie</i>
<i>an interested student</i>
<i>an interesting magazine</i>

Pomůcka 3: Slovní zásoba pro hru "Pictionary" Zdroj: vlastní zpracování



Graf 7: Procentuální rozložení žáků podle známky, hra „Pictionary“ Zdroj: vlastní zpracování

Word Bingo

- *Časová dotace: 15 minut*
- *Organizační forma: samostatná práce*
- *Cíl: slovní zásoba – antonyma, procvičení slovní zásoby*
- *Pomůcky: hrací pole, kartičky s přídavnými jmény*

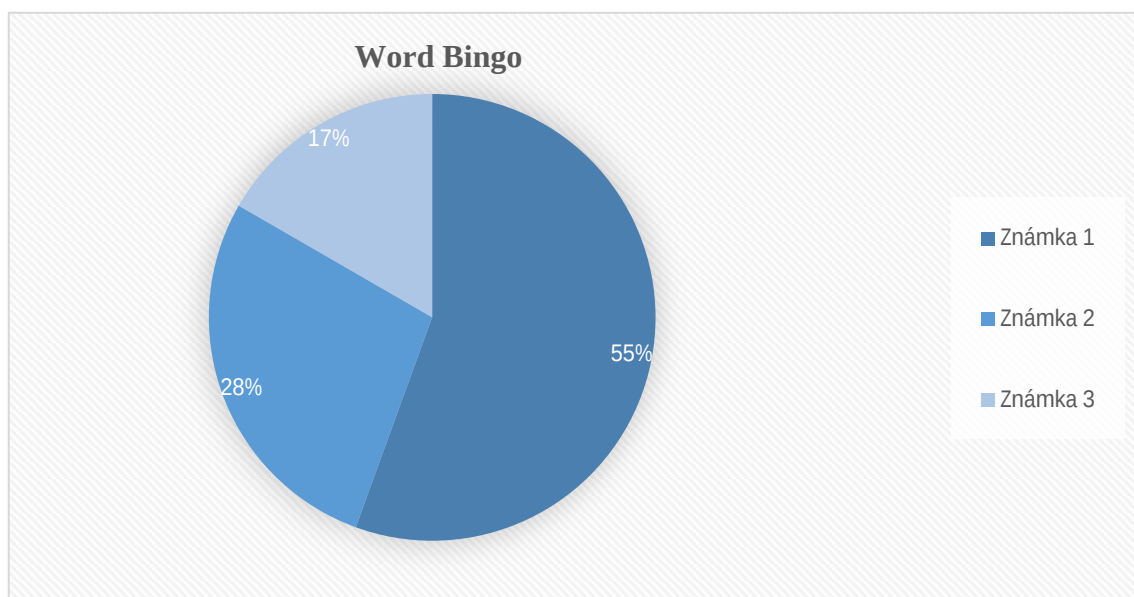
Pravidla hry: Každý žák obdrží hrací pole, kde budou zobrazená přídavná jména. Nejprve učitel nechá žákům několik sekund, aby se seznámili se všemi přídavnými jmény. V následujícím výčtu níže je první slovo z dvojice vždy uvedené někde v hracím poli. Učitel však neříká ta přídavná jména, která jsou napsána v hracím poli, ale tahá z pytlíčku slova, která jsou zároveň antonyma ke slovům v hracím poli. Žák musí víc přemýšlet, aby si uvědomil, jaké antonymum k přečtenému slovu učitelem patří a správně ho označil. Pokud žák bude mít označená 2 x 4 políčka v řadě nebo ve sloupci, tak vyhrál (FluentU, 2022).

Průběh hry: Žáci obdrželi hrací pole se zobrazenými přídavnými jmény. Autorka práce jim poskytla čas, aby se seznámili se všemi přídavnými jmény na svých hracích polích. Poté učitel začal tahat z pytlíčku slova, která jsou antonyma ke slovům v hracím poli. Například, pokud bylo vytaženo slovo *warm*, žáci v hracím poli museli najít slovo *cold*.

Žák musel přemýšlet, které antonymum na svém hracím poli odpovídá přečtenému slovu a správně ho označit. Hra pokračovala do té doby, dokud jeden ze žáků neoznačil 2x4 políčka v řadě nebo ve sloupci. Během hry žáci aktivně rozšiřovali svou slovní zásobu tím, že si opakovali antonyma k různým přídavným jménům a procvičovali rychlé myšlení a soustředění.

Na konci hry byla vedena krátká diskuse o tom, jaká antonyma byla pro žáky nejtěžší najít nebo jaká přídavná jména byla nejzajímavější. To může pomoci žákům upevnit nově naučená antonyma a zvýšit jejich zájem o slovní zásobu.

Využitá přídavná jména: *cold – warm; boring – interesting; careful – careless; worried – relaxed; best – worst; interested – bored; dark – bright; straight – crooked; friendly – unfriendly; wide – narrow; long – short; big – small; cheap – expensive; true – false; black – white; rich – poor.*



Graf 8: Procentuální rozložení žáků podle známky, hra „Word Bingo“ Zdroj: vlastní zpracování

Vocab Race

- *Časová dotace: 5 minut*
- *Organizační forma: menší skupiny*
- *Cíl: upevnění slovní zásoby*
- *Pomůcky: kartičky se slovy*

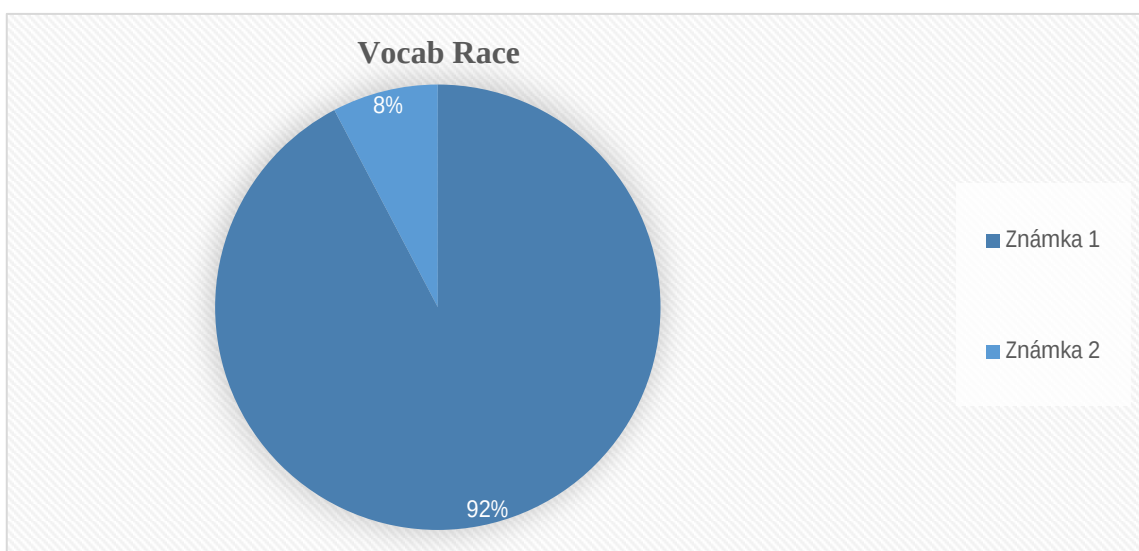
Pravidla hry: Žáci se rozdělí nebo učitel třídu rozdělí na dva týmy. Žáci si stoupnou do dvou řad naproti učiteli. Učitel ukáže (a zároveň řekne nahlas, aby všichni měli možnost zopakovat si všechna slovíčka) dvěma žákům z každého týmu, kteří jsou u něho nejbližší, kartičku se slovem v češtině. Kdo z dvou žáků jako první a správně přeloží slovo, dostane bod pro svůj tým. Po zodpovězení jdou žáci na konec řady. A na řadu přichází další dva žáci, kterým učitel předloží jinou kartičku, kdo přeloží slovíčko jako první, dostává bod pro svůj tým, hra pokračuje stejným způsobem (Lively Language, 2018).

Průběh hry: Žáci se rozdělili do dvou týmů. Týmy si stoupili do řady naproti sobě. Autorka práce se postavila před týmy s balíčkem kartiček se slovy v češtině. Hra začala tak, že autorka práce ukázala prvním dvěma žákům z každého týmu kartičku s českým slovem, například „brnění“. Autorka práce slovíčko také řekla nahlas, aby měli všichni žáci možnost si ho zopakovat. První žák z každého týmu, který správně přeložil slovíčko do angličtiny (*armour*), získal bod pro svůj tým. Po zodpovězení otázky šli první dva žáci na konec svých řad a na řadu přišli další dva žáci. Autorka práce předložila novou kartičku, například s českým slovem „křoví“. Kdo z žáků přeložil slovíčko jako první do angličtiny (*bush*), získal bod pro svůj tým. Hra pokračovala stejným způsobem s dalšími slovy. Hra trvala přibližně 5 minut. Během hry žáci aktivně procvičovali svou slovní zásobu a zlepšovali své schopnosti překladu, zatímco soutěžili s ostatními žáky ve svém týmu. Na konci hry autorka práce vyhlásila vítězný tým. Poté byla vedena krátká diskuse o tom, jaká slova byla pro žáky nejtěžší. Tímto způsobem došlo k upevnění nově naučené slovní zásoby.

Využitá slovní zásoba:

<i>brnění</i>	<i>hlídat</i>	<i>osobnost</i>
<i>křoví</i>	<i>pouta</i>	<i>přidat se</i>
<i>koruna</i>	<i>ukázat na</i>	<i>představivost</i>
<i>dostat</i>	<i>foukat</i>	<i>vloupání</i>
<i>břeh</i>	<i>kašlat</i>	
<i>lupič</i>	<i>klepat</i>	

Pomůcka 4: Slovní zásoba pro hru "Vocab Race" Zdroj: vlastní zpracování



Graf 9: Procentuální rozložení žáků podle známky, hra „Vocab Race“ Zdroj: vlastní zpracování

Porovnání her

V této třídě nelze jednoznačně určit, jaká hra má nejlepší výsledky, protože dvě hry mají velmi podobné výsledky, hra „Vocab Race“ a „Pictionary“. Celkově tato třída dosáhla nejlepších výsledků v testech. U hry „Pictionary“ měli téměř všichni žáci plný počet bodů v testu, pouze jeden žák měl hodně chyb, a proto byl ohodnocen známkou 3. Známkou 1 obdrželo 93 % žáků. Bylo zajímavé sledovat žáky, jak ve skupinách kreslí svým spolužákům slovní spojení. Hojně byly využívány emotikony k naznačení nálady nebo

vlastnosti osoby. V krajních případech, kdy si žák už nevěděl rady, jak dané slovní spojení spolužákům více naznačit, tak použil pantomimu, avšak ne každá skupina možnost pantomimy využila. Výhodu této hry konkrétně ve výše popsaném provedení vidí autorka práce v tom, že žáci procvičují nejen přídavná jména končící na *-er a -ing*, ale také je více času na přemýšlení, co by nakreslený obrázek mohl znamenat a žáci tak třeba řekli nejdříve jiné přídavné jméno, tím procvičili větší množství přídavných jmen a v neposlední řadě také došlo k procvičení náhodných podstatných jmen, která neměla s aktuální lekcí žádnou spojitost. „Pictionary“ je zábavná hra, která podporuje týmovou práci a kreativitu, žáci se učí slovní spojení tím, že je kreslí. Tato hra může být užitečná pro rozvoj jazykových dovedností, jako je porozumění kontextu nebo komunikace pomocí kresby.

Podobně zdařilá hra byla hra s prvkem soutěživosti nazvaná „Vocab Race“, z níž dostalo 92 % žáků známku 1. Znamku 2 dostal pouze jeden žák. Tato hra je krátká pětiminutovka, kterou se ideálně na začátku hodiny připomene slovní zásoba, která se probírala poslední hodinu a následně se s ní bude ještě v hodině pracovat. Hra byla vyzkoušena několikrát po sobě, aby došlo k pořádnému procvičení slovní zásoby. Následně byly i přetvořeny týmy. Tato hra podporuje rychlé myšlení, překlad a komunikaci mezi žáky. Vytváří soutěživé prostředí, které může motivovat žáky k tomu, aby se snažili zapamatovat si slova a přeložit je co nejrychleji. Nicméně, „Vocab Race“ se zaměřuje na překlad slov z češtiny do angličtiny, což může být méně užitečné pro učení se aktivní slovní zásoby.

Třetí hra nazvaná „Word Bingo“ byla časově nejnáročnější a zároveň podle výsledků testů pouze nízké procento žáků obdrželo známku 1. Znamky se pohybovaly od 1 do 3, přičemž každá známka měla poměrně velké zastoupení. Hra „Word Bingo“ byla zároveň pro žáky těžší na přemýšlení, protože v hracím poli hledali vždy antonymum vysloveného slova. Z toho důvodu bylo žákům po přečtení každého přídavného jména necháno více času, aby si promysleli, jaké slovo mají ve svém hracím poli označit. Tato hra nejenže se zaměřuje na slovní zásobu, ale také na pochopení antonym, což rozšiřuje žakovu znalost slov a jejich protikladů. Vzhledem k tomu, že hra vyžaduje, aby žáci rozpoznali a propojili protiklady slov, aktivně uvažují o významech slov a jejich opaků, což jim pomáhá lépe si zapamatovat nová slova a posiluje jejich porozumění jazyku.

9.4 Devátý ročník

Say It in a Different Way!

- *Časová dotace: 10 minut*
- *Organizační forma: 1 a více žáků, plénum, menší skupiny*
- *Cíl: popisování slov; opakování slovní zásoby*
- *Pomůcky: kartičky se slovy*

Pravidla hry: Každý žák obdrží deset kartiček se slovy, která se snaží během určeného časového limitu co nejrychleji popsat svým spolužákům. Žák si určuje pořadí slov, které popisuje, sám. Při popisování není dovoleno použít kořen slova. Žák, který uhodne slovo na kartičce jako první, získává bod. Výhercem se stává žák s nejvyšším počtem bodů. Pomocí této hry dochází k opakování slovní zásoby, kterou lze použít i tematicky. (Hladík, 2013, s. 16).

Průběh hry: Hra byla modifikována pro potřebu třídy a vzhledem k nižšímu počtu slovíček v dané lekci. Každý žák popsal několik slov a ostatní vždy hádali, jaké slovo popisuje. Žáci tuto hru znají a celkem pravidelně hrají, takže pro ně tato hra byla snadná. Hra je vhodná k opakování slovní zásoby, žáci slova již musí znát, protože dostanou slovo napsané v anglickém jazyce a snaží se ho popsat jinými slovy. Poněkud těžší varianta pro zdatnější žáky, která by našla své využití i v této třídě, by bylo k popisovanému slovu napsat také například dvě až tři slova, která nesmí použít. Výhodou je, že hra může být použita na jakékoliv téma.

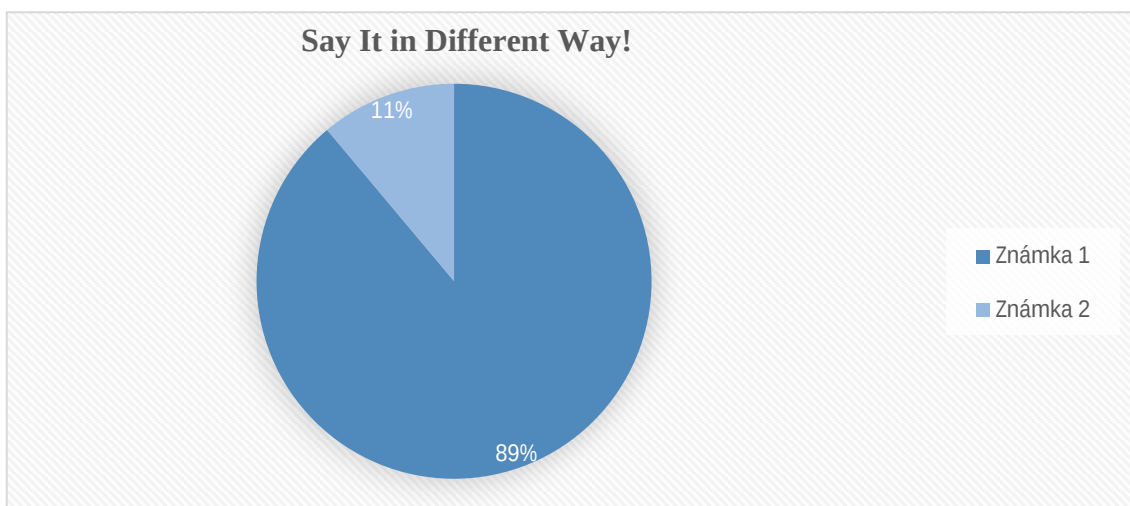
Ve třídě se žáci rozdělili do menších skupin a každý obdržel několik kartiček se slovy. Autorka práce nastavila časový limit a žáci se snažili co nejrychleji popsat svá slova spolužákům. Během hry byli žáci velmi angažovaní a snažili se navzájem porozumět a uhodnout slova. Nadaný žák s úrovní B1 se ukázal jako velmi schopný v popisování slov, ale zároveň měl trpělivost s ostatními žáky. Tři žáci na úrovni A1 měli trochu více potíží s popisováním, ale díky spolupráci se spolužáky se jim dařilo lépe.

Někteří žáci byli z počátku váhaví a měli potíže s popisem, ale postupně se zlepšovali, jakmile se do hry více zapojili. Žáci s 3. stupněm podpory a asistentem si také užívali hru,

i když měli s popisem a hádáním slov více potíží než ostatní. Celkově byla hra pro všechny žáky přínosná a pomohla jim opakovat a zlepšit svou slovní zásobu.

<i>joint</i>	<i>junk food</i>	<i>laugh</i>
<i>portion</i>	<i>skin</i>	<i>smoking</i>
<i>sunscreen</i>	<i>vitamin</i>	<i>boot</i>
<i>cable</i>	<i>electricity</i>	<i>headphones</i>
<i>sunburnt</i>	<i>body</i>	<i>health</i>
<i>safety</i>	<i>lips</i>	<i>palm</i>
<i>tongue</i>	<i>skin cancer</i>	

Pomůcka 5: Slovní zásoba pro hru " Say It in a Different Way!" Zdroj: vlastní zpracování



Graf 10: Procentuální rozložení žáků podle známky, hra „Say It in a Different Way!“ Zdroj: vlastní zpracování

Ear – throat – nose

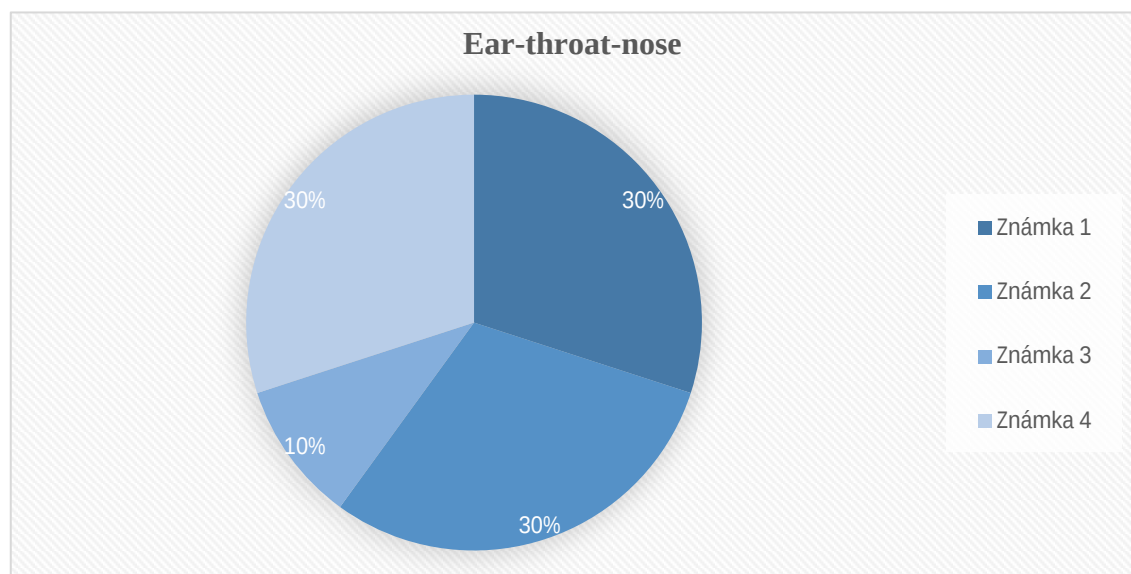
- Časová dotace: 5 minut
- Organizační forma: plénium, menší skupiny
- Cíl: znalost částí těla, porozumění a nácvik nové slovní zásoby
- Pomůcky: -

Pravidla hry: Žáci stojí v řadě. Učitel stojí proti nim a říká: „*Touch every part of your body that I say. It doesn't hurt me.*“ Žáci se dotknou těch částí těla, která říká učitel. Vždy

několik částí těla nejmenuje a žáci jsou vyzváni, aby řekli, co ho bolí. „*What hurts me?*“ Požadovaná odpověď je např.: „*Your right shoulder hurts!*“ (Eibenová K., Vavrečka, Foltová, Eibenová I., 2013, s. 31).

Průběh hry: Hra žákům připadala jako velmi zábavná, protože byla zároveň pohybová. Žáci stáli v kruhu a autorka práce předvedla, jak mají hru hrát. Vzor zvýrazněných vět byl pro lepší orientaci napsán na tabuli. Poté si to zkoušeli sami žáci. Během hry používali různé části těl. Hra byla použita za účelem fixování slovní zásoby. Žáci používali slova, která se učili již v nižších ročnících a také nová slova, která byla uvedena v seznamu slovíček. Během hry byli žáci velmi nadšení a většina z nich se rychle naučila, jak hru hrát. Nadaný žák s úrovní B1 byl schopen rychle reagovat na pokyny a správně identifikovat části těla.

Tři žáci na úrovni A1 měli občas potíže s některými slovy z aktuální lekce, ale zároveň se rychle učili díky opakování a podpoře ostatních spolužáků. Žáci se 3. stupněm podpory a asistentem měli s některými částmi těla problém, ale i tak byla hra přizpůsobena jejich potřebám, asistent se snažil je podporovat a pomáhat jim pochopit pravidla a cíle hry.



Graf 11: Procentuální rozložení žáků podle známky, hra „Ear – throat – nose“ Zdroj: vlastní zpracování

Pairs

- *Časová dotace: 10 minut*
- *Organizační forma: menší skupiny*
- *Cíl: klíčová slova a jejich definice, opakování slovní zásoby*
- *Pomůcky: kartičky s klíčovými slovy a definicemi*

Pravidla hry: Úkolem této hry je přiřadit klíčové slovo k definici. Učitel připraví seznam požadovaných klíčových slov a jejich definic, poté rozstříhne tak, aby oddělil klíčová slova od definic. Učitel poskytne připravené kartičky žákům do menších skupin. Žáci položí kartičky popsanou stranou dolů. Každý žák vždy otočí dvě kartičky. Jsou-li slova dvojicí – klíčové slovo a jeho definice – žák si pár ponechá. Pokud se nejedná o pár, žák umístí každou kartičku zpět, v poloze popsanou stranou dolů. Další žák je na řadě. Cílem se nasbírat co nejvíce dvojic.

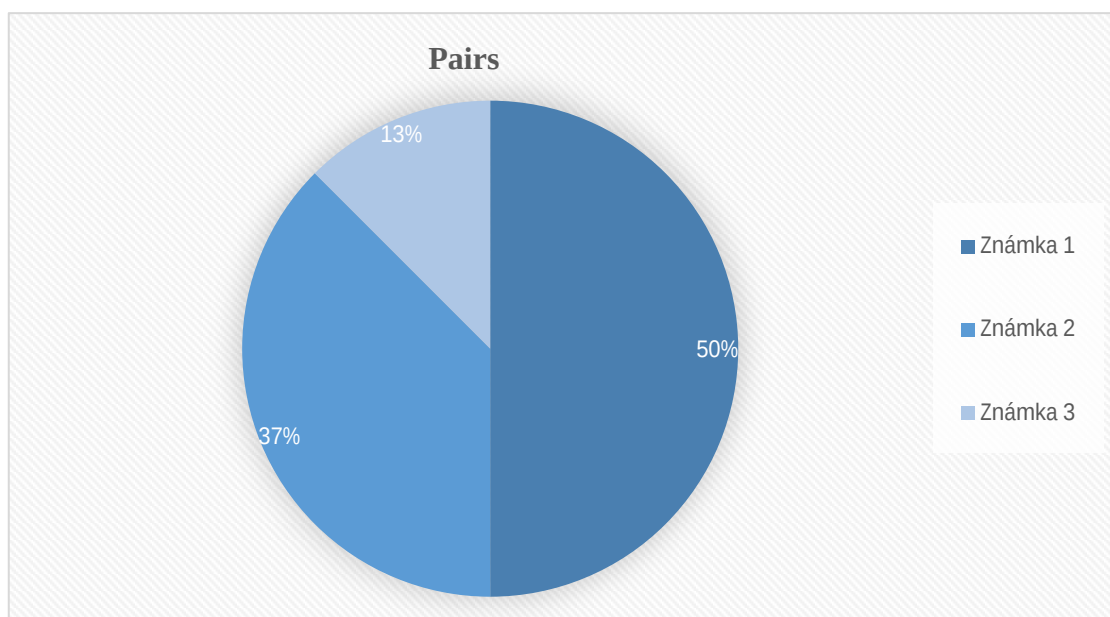
Varianta:

- snazší – obraťte definice a žáci musí najít pouze klíčové slovo
- těžší – nastavte krátký časový limit na výběr a přečtení dvou kartiček, aby se žák cítil pod tlakem podobným zkoušce nebo odstraňte některé slovo z definic, aby bylo rozpoznání klíčového slova těžší (Long, Grout, Taylor, 2011, s. 57)

Průběh hry: Autorka práce rozdělila žáky do menších skupin a rozdala jim připravené kartičky s klíčovými slovy a definicemi. Žáci si kartičky položili popsanou stranou dolů a začali hru. Žák s úrovní B1 byl rychlý při hledání správných párů a dokázal si zapamatovat pozice některých kartiček, což mu pomohlo v průběhu hry. Tři žáci na úrovni A1 měli zpočátku potíže s párováním slov a definic, ale jakmile si začali lépe pamatovat pozice kartiček, jejich výkon se zlepšoval. Spolupráce mezi žáky v těchto skupinách byla také velmi dobrá, protože si navzájem pomáhali a diskutovali o významech slov. Žáci se 3. stupněm podpory měli s hrou některé potíže, ale asistent jim pomáhal s výběrem a čtením kartiček, aby se hra stala přístupnější a zábavnější pro všechny. Celkově hra pomohla žákům lépe pochopit klíčová slova a jejich definice a zároveň procvičit svou paměť a schopnost soustředit se.

<i>give up</i>	<i>to stop doing or to stop having something</i>
<i>smoke</i>	<i>to breathe smoke into the mouth or lungs from burning tobacco; to produce or give off smoke</i>
<i>sunbathe</i>	<i>to sit or lie in the sun to make your skin darker</i>
<i>take exercise</i>	<i>to do physical activities to make your body strong and healthy</i>
<i>bend over</i>	<i>to do something with one's upper body forward and down while standing or kneeling</i>
<i>give advice</i>	<i>to tell somebody what you think he/she should do in a particular situation</i>
<i>laugh</i>	<i>to make the sounds and movements of the face and body that express happiness or amusement</i>
<i>lift</i>	<i>to move something from a lower to a higher position</i>
<i>slip</i>	<i>to slide suddenly and without intending to</i>
<i>cut</i>	<i>to use a sharp tool such as a knife to break the surface of something, divide something, or make something smaller</i>
<i>bite</i>	<i>to use your teeth to cut into something or someone</i>
<i>trip</i>	<i>to lose your balance because your foot hits against something when you are walking or running</i>
<i>fall</i>	<i>to suddenly go down onto the ground or towards the ground without intending to or by accident</i>
<i>hurt</i>	<i>to feel pain in a part of your body, or to injure someone or cause them pain</i>

Pomůcka 6: Využitá slovní zásoba pro hru "Pairs" Zdroj: vlastní zpracování



Graf 12: Procentuální rozložení žáků podle známky, hra „Pairs“ Zdroj: vlastní zpracování

Porovnání her

Při hře „Say It in a Different Way“ bylo přítomných 9 žáků, v testování téměř všichni žáci dosáhli známky 1, což je 89 % z přítomných žáků, pouhý jeden žák dostal známku 2. Tuto hru tedy autorka práce považuje z hlediska procentuálního rozložení žáků dle stupně známky za nejúspěšnější. Důvodem je, že tato hra se přímo zaměřuje na aktivní použití slov a významů. Žáci se musí soustředit na popisování slov, což jim pomáhá zapamatovat si slovní zásobu a zároveň rozvíjí jejich komunikativní dovednosti. Hra je navíc interaktivní a žáci mají možnost zapojit se a aktivně komunikovat se svými spolužáky. Nevýhodou by mohla být delší časová dotace. Autorka práce se domnívá, že vysoké procento žáků, kteří obdrželi známku 1 je podmíněno tím, že žáci hru dobře znají a velmi často ji hrají. Výhodou hry je, že žák popisuje slovo, aniž by řekl kořen slova. Tato schopnost se může kdykoli hodit. K popisování slov byla vybrána taková slova, která jsou snadno popsitelná. Další výhodou je, že hra je proveditelná v jakémkoli počtu žáků a zároveň u jakékoli úrovni.

Na základě hry „Ear-throat-nose“ žáci neměli tak dobré výsledky. Hru vyzkoušelo 10 žáků. Pouhých 30 % žáků (3 žáci) mělo známku 1. 30 % žáků (3 žáci) dostalo dokonce

známku 4, u nich se pohybovala správnost odpovědí mezi 5-6 správně označených ze 16 položek. U této hry to mohlo být způsobeno tím, že žáci slova pouze slyšeli nebo vyslovovali, ale neměli k dispozici nějaký popis. Hra sice pomáhá žákům procvičovat části těla, ale její zaměření je spíše na znalost a identifikaci těchto částí než na rozšiřování slovní zásoby. Na druhou stranu výhodou je vizuální stránka hry, kdy žáci přímo ukazovali na určité části těla. To mohl být právě ten problém, že ne všichni žáci ukazovali správně na vyslovenou část těla a hra je celkem dynamická a pravděpodobně nebyl dostatek prostoru k uvědomění si u všech žáků, co slovo znamená a na jakou část těla tedy mají ukázat.

Třetí hra „Pairs“, kterou vyzkoušelo 8 žáků, je podobná pexesu, pravidla jsou tedy pro žáky jednoduchá. V této hře ze 14 položek obdrželo 50 % žáků známku 1. Hra byla pro žáky těžší, protože vyžadovala větší soustředěnost, než u předchozích dvou her a také větší uvědomění, co daná definice znamená. Tato hra má také své výhody, protože pomáhá žákům procvičovat a rozpoznávat klíčová slova a jejich definice, ale v průběhu hry nevyužívají žáci slovní zásobu aktivně, což může mít menší vliv na rozšíření slovní zásoby. Nicméně, hra byla podobná s prvním hrou „Say It in a Different way“, ve které žáci slovo sami popisovali a v této měli definice již dané.

10 ZÁVĚR

Tato práce se zaměřila na analýzu vlivu her na slovní zásobu žáků v rámci výuky angličtiny na základní škole. Cílem výzkumu bylo zjistit, které hry přinášejí nejlepší výsledky v rozšiřování slovní zásoby žáků a jakým způsobem se tyto hry projevují v jejich jazykových dovednostech.

Výzkum byl proveden ve čtyřech různých třídách (6., 7., 8. a 9. ročník), kde byly testovány různé hry a následně vyhodnoceny jejich výsledky prostřednictvím testů. Výsledky ukázaly, že hry, které se zaměřují na aktivní použití slov a významů, přinášejí nejlepší výsledky v rozšiřování slovní zásoby žáků. Tyto hry nejen pomáhají žákům zapamatovat si nová slova, ale také rozvíjejí jejich komunikační dovednosti a schopnost vyjadřovat se v cizím jazyce.

Mezi hry s nejlepším výsledkem hodnocení patřila hra „Say It in a Different Way!“. Tato hra žákům umožňuje aktivně používat slovní zásobu a popisovat různá slova, což jim pomáhá lépe si je zapamatovat a zároveň rozvíjí jejich komunikační dovednosti. Další hry, které byly úspěšné, byly „Pictionary“ a „Vocab Race“, v 8. třídě, kde žáci dosáhli vysokých výsledků v testech.

Na druhou stranu, hry, které se zaměřují spíše na pasivní rozpoznávání slov a významů, jako například „Word Bingo“ nebo „Pairs“, nebyly tak úspěšné v rozšiřování slovní zásoby žáků, i když stále měly určitý pozitivní dopad na jejich jazykové dovednosti.

Výzkum také odhalil, že úspěšnost her se může lišit v závislosti na úrovni jazykových dovedností žáků a na konkrétní třídě. Například v 9. třídě, kde byla velká variabilita jazykových úrovní, bylo třeba přizpůsobit hry a materiály, aby vyhovovaly potřebám všech žáků. Toto zjištění zdůrazňuje důležitost individualizace výuky a přizpůsobení výukových materiálů a aktivit, aby byly přínosné pro různé úrovně jazykových dovedností.

Vzhledem k výsledkům tohoto výzkumu lze konstatovat, že hry představují vhodný nástroj pro rozšiřování slovní zásoby žáků v rámci výuky angličtiny. Samotný výběr her a jejich přizpůsobení potřebám žáků s různými jazykovými úrovněmi jsou klíčové pro

dosažení úspěchu v rozšiřování slovní zásoby. Zároveň je důležité brát v úvahu motivaci a zapojení žáků do her, protože tyto faktory mohou významně ovlivnit jejich účinnost. Výzkum tak nabízí učitelům cenné poznatky, které mohou uplatnit při výběru a implementaci her do své výuky angličtiny, aby co nejlépe podpořili rozvoj slovní zásoby a jazykových dovedností svých žáků.

Závěrem je důležité poznamenat, že výzkum byl proveden na relativně malém vzorku žáků, což znamená, že nelze jeho závěry zcela zobecnit. Nicméně, pro mou budoucí pedagogickou praxi byl tento výzkum velmi užitečný, protože mi poskytl cenné poznatky o tom, jak mohou být žáci více motivováni a zapojeni do výuky angličtiny a jak rozšiřovat jejich slovní zásobu. Obzvlášť v dnešní době je čím dál tím více důležité hledat inovativní cesty a způsoby, jak udržet pozornost žáků a podporovat jejich učení. Z toho důvodu mi přijde tento výzkum obzvlášť relevantní. Tato zkušenost mi může pomoci ve vytváření motivujících výukových strategií, které mohou nahradit nebo doplnit běžnou frontální výuku a přispět k úspěchu žáků v osvojování anglického jazyka.

BIBLIOGRAFIE

Knižní

Houser, P. (2002). *Hry se slovy a jazykem*. Praha: Portál. ISBN: 80-7178-699-3.

Janíková, V. (2011). *Výuka cizích jazyků*. Praha: Grada. ISBN: 978-80-247-7380-3.

Janíková, V. (2005). *Osvojování cizojazyčné slovní zásoby*. Brno: Masarykova univerzita. ISBN: 80-210-3877-2.

Larsen-Freeman, D., Anderson, M. (2011). *Techniques and Principles in Language Teaching*. Oxford: Oxford University Press. ISBN: 978 0 19 442360 1.

Lewis, M., Reinders, H. (2003). *Study skills for Speakers of English as a Second Language*. Houndmills: Palgrave Macmillan. ISBN: 1-4039-0026-4.

Madsen, H. S. (1983). *Techniques in Testing*. New York: Oxford University Press. ISBN: 0-19-434132-1.

Maňák, J., Švec, V. (2003). *Výukové metody*. Brno: Paido. ISBN: 80-7315-039-5.

Maňák, J. (1997). *Alternativní metody a postupy*. Brno: Masarykova univerzita. ISBN: 80-210-1549-7.

McCarthy, M. (1990). *Vocabulary*. Oxford: Oxford University Press. ISBN: 0-19-437136-0.

Průcha, J., Walterová, E.; Mareš, J. (2013). *Pedagogický slovník*. Praha: Portál. ISBN: 978-80-262-0403-9.

Thornbury, S. (2002). *How to teach vocabulary*. Harlow: Longman. ISBN: 978-0-582-42966-6.

Ur, P. (1996). *A Course in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press. ISBN: 0-521-44994-4.

Online

Huyen, N. T. T., & Nga, K. T. T. (2003). *Learning vocabulary through games*. *Asian EFL Journal*, 5(4), 90-105. Dostupné z: http://www.asian-efl-journal.com/dec_03_st.pdf

Case, Alex. *Adjectives- -ed and – ing drawing games*. Using English [online]. 2017 [cit. 2023-04-25]. Dostupné z: <https://www.usingenglish.com/files/pdf/adjectives-ed-and-ing-drawing-games.pdf>

Eltahir, M.E., Alsalihi, N.R., Al-Qatawneh, S. *et al.* *The impact of game-based learning (GBL) on students' motivation, engagement and academic performance on an Arabic language grammar course in higher education*. *Educ Inf Technol* 26, 3251–3278 (2021). <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10396-w>

Klimova, Blanka. (2015). *Games in the Teaching of English*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 191. 1157-1160. 10.1016/j.sbspro.2015.04.312. Dostupné z: <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.312>

Gozcu, E., & Caganaga, C. K. (2021). *The importance of using games in EFL classrooms*. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 11(3), 126–135. <https://doi.org/10.18844/cjes.v11i3.625>

Hra. Metodický portál [online]. [cit. 2023-02-03]. Dostupné z: https://wiki.rvp.cz/Knihovna/1.Pedagogick%C3%BD_lexikon/H/Hra

Jääskä, E., Lehtinen, J., Kujala, J., & Kauppila, O. (2022). *Game-based learning and students' motivation in project management education*. *Project Leadership and Society*, 3, [100055]. <https://doi.org/10.1016/j.plas.2022.100055>

Liu F, Vadivel B, Rezvani E and Namaziandost E (2021) *Using Games to Promote English as a Foreign Language Learners' Willingness to Communicate: Potential Effects and Teachers' Attitude in Focus*. Dostupné z: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.762447>

Teach This. *ESL Miming games: Verb Antics*. [online]. 2021 [cit. 2023-04-25].

Dostupné z: <https://www.teach-this.com/esl-games/miming-games>

10 *ESL Vocabulary Games to Get Your Students Seriously Engaged*. FluentU [online].

2022 [cit. 2023-04-25]. Dostupné z: <https://www.fluentu.com/blog/educator-english/esl-vocabulary-games/>

Sahlberg, P., Piccoli A. *Students less focused, empathetic and active than before*

– *technology may be to blame* [online]. 2020 [cit. 2023-04-25]. Dostupné z:

<https://theconversation.com/students-less-focused-empathetic-and-active-than-before-technology-may-be-to-blame-136249>

Sochorová, L. *Didaktická hra a její význam ve vyučování*. Metodický portál: Články

[online]. 26. 10. 2011, [cit. 2021-11-30]. Dostupný z WWW:

<<https://clanky.rvp.cz/clanek/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAM-VE-VYUCOVANI.html>>. ISSN 1802-4785

Shabaneh, Y., & Farrah, M. (2019). *The effect of games on vocabulary retention*. doi:

10.25134/ijli.v2i01.1687

YouTube

Guys With Games ESL, 2020, *ESL Games (GWG) #62 Word Scramble*, Youtube video.

[2023-04-25]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=rMBR9-zpLSw>

LivelyLanguage, 2018, *Top 5 minute games for English class*, Youtube video. [2023-04-

25]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=1wPx8C6tYM>

SEZNAM ZKRATEK

ESL	English second language
GWG	Guys with games
WTC	Willingness to communicate
ZŠ	Základní škola

SEZNAM GRAFŮ

Graf 1: Procentuální rozložení žáků podle známky, hra „Climbers“	39
Graf 2: Procentuální rozložení žáků podle známky, hra „Alzheimer“	40
Graf 3: Procentuální rozložení žáků podle známky, hra „Catch the fly“	42
Graf 4: Procentuální rozložení žáků podle známky, hra „Word Scramble“	45
Graf 5: Procentuální rozložení žáků podle známky, hra „Verb antics“	46
Graf 6: Procentuální rozložení žáků podle známky, hra „Pyramid“	48
Graf 7: Procentuální rozložení žáků podle známky, hra „Pictionary“	52
Graf 8: Procentuální rozložení žáků podle známky, hra „Word Bingo“	53
Graf 9: Procentuální rozložení žáků podle známky, hra „Vocab Race“	55
Graf 10: Procentuální rozložení žáků podle známky, hra „Say It in a Different Way!“ ..	58
Graf 11: Procentuální rozložení žáků podle známky, hra „Ear – throat - nose“	59
Graf 12: Procentuální rozložení žáků podle známky, hra „Pairs“	62

SEZNAM POMŮCEK

Pomůcka 1: Slovní zásoba pro hru "Word Scramble" Zdroj: vlastní zpracování	44
Pomůcka 2: Slovní zásoba pro hru "Verb Antics" Zdroj: vlastní zpracování	46
Pomůcka 3: Slovní zásoba pro hru "Pictionary" Zdroj: vlastní zpracování	51
Pomůcka 4: Slovní zásoba pro hru "Vocab Race" Zdroj: vlastní zpracování	55
Pomůcka 5: Slovní zásoba hry "Say It in a Different Way!" Zdroj: vlastní zpracování ..	58
Pomůcka 6: Využitá slovní zásoba pro hru "Pairs" Zdroj: vlastní zpracování.....	61

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1: Herní plán pro hru Climbers Zdroj: 111 her pro atraktivní výuku angličtiny. Petr Hladík 2013.....	38
Obrázek 2: Ukázková kartička pro hru "Word Scramble" Zdroj: Vlastní zpracování	44