



Pedagogická
fakulta
Faculty
of Education

Jihočeská univerzita
v Českých Budějovicích
University of South Bohemia
in České Budějovice

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Pedagogická fakulta
Katedra anglistiky

Diplomová práce

Využití her k opakování slovní zásoby na úrovni A2 (podle SERR)

Games for Vocabulary Revision at A2 level (according to CEFR)

Vypracovala: Eva Šilhanová, 6. ročník, ČJ-AJ/ZŠ
Vedoucí práce: doc. PhDr. Lucie Betáková, MA, Ph. D.

České Budějovice 2014

Prohlašuji, že jsem svoji diplomovou práci na téma *Využití her k opakování slovní zásoby na úrovni A2 (dle SEERR)* vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své diplomové práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

V Českých Budějovicích dne 30. 4. 2014

Eva Šilhanová

Na tomto místě chci poděkovat vedoucí mé diplomové práce paní doc. PhDr. Lucii Betákové, MA, PhD. za cenné rady, odborné vedení a konzultace, které mi během psaní této diplomové práce poskytovala. Zároveň chci poděkovat paní ředitelce Mgr. Jiřině Karlíkové ze Základní školy J. A. Komenského v Blatné za možnost realizovat zde svůj projekt a také paní Mgr. Vladěně Polívkové za ochotu a pomoc při realizaci jednotlivých her ve výuce.

Anotace

Tato diplomová práce s názvem *Využití her k opakování slovní zásoby na úrovni A2 (podle SEERR)* se zaměřuje na možné způsoby využití her v hodinách anglického jazyka na druhém stupni základní školy. Teoretická část se zabývá teorií hry obecně, významem a smyslem her a také jejich využitím při vyučování. Následně se věnuji různým typologiím her dle různých autorů a publikací z obecného hlediska. Dále vymezuji jazykovou hru a její možné typologie a naposledy se věnuji teorii opakování slovní zásoby a konkrétním publikacím od různých autorů, kterých lze při opakování slovní zásoby využít. Součástí praktické části je popis dokumentů, z nichž jsem vycházela při realizaci projektu, a to SEERR (vymezení úrovně A2), RVP a ŠVP. Realizovaný projekt obsahuje soubor realizovaných vyučovacích hodin, při kterých byla opakována vytipovaná slovní zásoba dle konkrétní učebnice v konkrétním ročníku základní školy.

Cílem práce je zjistit, zda je možné zahrnout hry do jazykové výuky, zejména při opakování a procvičování učiva, jako její plnohodnotnou součást a zda hra skutečně dokáže žáky motivovat natolik, aby se jí všichni aktivně zúčastnili.

Abstract

The diploma thesis *Games for Vocabulary Revision at A2 level (according to CEFR)* is focused on the possible ways how to use games for vocabulary revision in English language teaching at lower secondary schools. In the theoretical part there is mainly described the theoretical view on games and their importance for language teaching. There is a description of different kinds of games and their basic typology in general, the language game and its typology and also the theory of vocabulary revision. There are also described the several types of books written by different authors that can be used for vocabulary revision. The practical part is focused on the basic description of documents such as the Common European Framework of Reference for Languages (level A2), the Framework Educational Programme and the School Educational Programme, that were used in my project at lower secondary school. In the next part, there is a detailed description of the collection of games that were used in the lessons of English. These games were focused on vocabulary revision according to the particular coursebook in the particular class.

The main aim of this diploma thesis is to discover if it is possible to include games to language teaching and if the game can motivate the pupils for their active participation in the classroom.

Klíčová slova

Hra, didaktická hra, jazyková hra, typologie her, opakování slovní zásoby, Společný evropský referenční rámec pro jazyky (úroveň A2), Rámcový vzdělávací program, Školní vzdělávací program

Key words

Game, didactic game, language game, typology of games, revising vocabulary, the Common European Framework of Reference for Languages (level A2), the Framework Educational Programme, the School Educational Programme

OBSAH

ÚVOD	9
TEORETICKÁ ČÁST	12
1 CHARAKTERISTIKA HRY	12
1.1 Obecné definování pojmu hra	12
2 TYPOLOGIE HER	15
2.1 Typologie her z pohledu psychologie	15
2.2 Typologie her z pohledu pedagogiky	17
3 DIDAKTICKÁ HRA	19
3.1 Typologie didaktických her	21
4 JAZYKOVÁ HRA	23
4.1 Výhody a nevýhody her zařazených do jazykové výuky	23
4.2 Klíč k úspěšné realizaci hry	25
4.3 Typologie jazykových her.....	27
5 OPAKOVÁNÍ SLOVNÍ ZÁSObY	29
5.1 Teorie opakování obecně	29
5.2 Opakování slovní zásoby	31
6 HRY ZAMĚŘENÉ NA OPAKOVÁNÍ SLOVNÍ ZÁSObY DLE RŮZNÝCH AUTORŮ.....	35
6.1 Petr Hladík – 111 her pro atraktivní výuku angličtiny.....	35
6.2 William Rowland Lee – Language Teaching Games and Contests.....	37
6.3 Jill Hadfield – Intermediate Vocabulary Games.....	40
6.4 Andrew Wright, David Betteridge a Michael Buckby – Games for Language Learning.....	41
PRAKTICKÁ ČÁST.....	45
7 SPOLEČNÝ EVROPSKÝ REFERENČNÍ RÁMEC PRO JAZYKY	46
7.1 Základní charakteristika SERR.....	46
7.2 Jazyková úroveň žáka II. stupně ZŠ na stupni A2 (dle SERR).....	47
8 RÁMCOVÝ VZDĚLÁVACÍ PROGRAM.....	49
8.1 Vzdělávací oblast Cizí jazyk na II. stupni ZŠ dle RVP	49
9 ŠKOLNÍ VZDĚLÁVACÍ PROGRAM PRO ZÁKLADNÍ VZDĚLÁVÁNÍ	51
9.1 Školní vzdělávací program ZŠ J. A. Komenského v Blatné	51

10	ZÁKLADNÍ ŠKOLA J. A. KOMENSKÉHO V BLATNÉ	54
10.1	Charakteristika ZŠ z hlediska výuky anglického jazyka	54
10.2	Charakteristika sedmé třídy	55
10.3	Způsoby prezentování a procvičování slovní zásoby	56
10.4	Charakteristika používané učebnice	57
11	FELICITY O´DELL A KATIE HEAD - GAMES FOR VOCABULARY PRACTICE	60
12	REALIZOVANÝ PROJEKT	63
12.1	FOOD AND DRINKS	66
12.1.1	Hra What I had for dinner last night	67
12.1.2	Hra Twenty questions	72
12.2	MY FAMILY	78
12.2.1	Hra Family tree	79
12.3	MONTHS AND SEASONS OF THE YEAR	84
12.3.1	Hra Past time dominoes	85
12.4	DAILY LIFE AND ACTIVITIES	90
12.4.1	Hra What people do	91
12.5	ANIMALS	96
12.5.1	Hra Find five	97
12.5.2	Hra Kim´s game	100
13	ZÁVĚREČNÁ REFLEXE REALIZOVANÉHO PROJEKTU	104
14	ZÁVĚR	106
15	RESUMÉ	110
16	BIBLIOGRAFIE	113
17	PŘÍLOHY – PRACOVNÍ LISTY K HRÁM	130

ÚVOD

Tématem mé diplomové práce je *Využití her k opakování slovní zásoby na úrovni A2 podle Společného evropského referenčního rámce (SEERR)*. Hlavním důvodem pro zvolení tohoto tématu byla snaha zjistit, zda se dá hra zařadit do výuky jazyka jako vhodná vyučovací metoda, pomocí níž budou žáci opakovat již naučenou slovní zásobu jednak zábavnou a hravou formou a jednak efektivním a smysluplným způsobem. Svůj projekt jsem zaměřila na žáky druhého stupně, které není vždy úplně lehké zaujmout a nadchnout pro aktivní účast při výuce. Právě proto jsem zvolila hry, které mají už svojí podstatou šanci povzbudit u žáků zvědavost a ochotu účastnit se připravené aktivity. Z důvodu, že hra je považována za základní a přirozenou lidskou činnost, si myslím, že žáci nebudou ani tak vnímat, že něco opakují, ale spíše budou mít radost z něčeho nového, případně neobvyklého. Neobvyklého v tom smyslu, že hry, které by opakovaly daný okruh slovní zásoby, se v každodenním vyučování jen zřídka kdy využívají. Domnívám se, že je tomu zejména proto, že učitel jejich přípravou i realizací stráví poměrně dost času, a proto je zařadí (když už se rozhodne je zařadit) spíše při výjimečných příležitostech. Mým cílem je ověřit si, zda lze hry do výuky zahrnout jako smysluplnou součást vyučování zejména při opakování a procvičování již probraného učiva a ne jen jako aktivity, na které občas zbude čas.

Tato diplomová práce je rozdělena do dvou hlavních částí. První část práce je věnována teoretickému výkladu a druhá část je částí praktickou, ve které je rovněž představen realizovaný projekt využívající soubor realizovaných her. Tyto stěžejní části dále rozdělují do několika dílčích podkapitol dle konkrétní problematiky, které se věnují.

V teoretické části se zabývám třemi základními aspekty. Nejprve se zabývám významem a smyslem her a jejich využitím při vyučování obecně, následně se věnuji typologii her vhodných pro rozvoj slovní zásoby a naposledy se zmiňuji o teorii opakování slovní zásoby. Tím mám na mysli problematiku frekvence opakování slovní zásoby a různých typů cvičení, která jsou pro opakování slovní zásoby vhodná.

Teoretická část je rozdělena celkem do šesti kapitol. V úvodní, tedy první kapitole, která je nazvána *Charakteristika hry*, vymezuji základní pojem a definici hry. Jednoduše lze konstatovat, že se zde zabývám samotnou podstatou hry a jejím významem pro člověka

obecně. Druhá kapitola je věnována *Typologii her*. V této kapitole rozdělují hry podle dvou základních hledisek, jednak z hlediska psychologického a jednak z hlediska pedagogického. Pro využití ve školní praxi je pro nás podstatnější to druhé, tedy pedagogické hledisko, které rozlišuje tzv. didaktickou hru jako jednu z vyučovacích metod. Třetí kapitola se věnuje problematice a vymezení pojmu *Didaktická hra* v odborných publikacích. Je zde vymezena její základní charakteristika, výhody a přednosti didaktických her a také její různé typologie. Čtvrtá kapitola je věnována již konkrétní realizaci didaktické hry, a to *Jazykové hře*. V této kapitole se zabývám výhodami a nevýhodami jazykových her, které lze zařadit do výuky jako plnohodnotnou součást vyučování. Popisuji zde vhodný postup přípravy takovéto hry, tím mám na mysli veškeré aspekty, které je třeba vzít při přípravě hry v úvahu. Součástí této kapitoly je rovněž základní typologie jazykových her dle několika autorů, kteří rozlišují jazykové hry zejména podle toho, zda se zaměřují na řečové dovednosti či na jazykové prostředky. Pátá kapitola se nazývá *Opakování slovní zásoby*. Věnuji se zde nejen problematice opakování obecně, ale také přímo opakování slovní zásoby. Zabývám se zejména možnostmi, jakými vhodnými způsoby lze slovní zásobu opakovat. Poslední kapitola teoretické části se věnuje *Hrám určených k opakování slovní zásoby dle různých autorů*. V této kapitole se věnuji několika publikacím, které se zaměřují na hry, kterých lze využít nejen při výuce slovní zásoby, ale i k jejímu opakování. Ke každé typologii uvádím základní kategorie her, které se v publikaci objevují a také vymezují, na co se tyto hry zaměřují (zda na řečové dovednosti či jazykové prostředky). U každé skupiny her rovněž uvádím několik konkrétních příkladů. Vzhledem k tomu, že z některých názvů her není poznat, na co by mohla být hra zaměřena nebo jednoduše řečeno o co ve hře tzv. „půjde“, rozhodla jsem se vybrat pouze takové názvy her, ze kterých je patrné, co bude jejich hlavní podstatou.

Praktická část se věnuje popisu *Společného evropského referenčního rámce pro jazyky (SEERR)* a jazykové úrovni A2 tak, jak ji tento rámec vymezuje. Následující část je věnována popisu *Rámcového vzdělávacího programu (RVP)* a *Školního vzdělávacího programu (ŠVP)* obecně. Dále zde popisuji konkrétní základní školu, ve které jsem realizovala projekt, a tou je *Základní škola J. A. Komenského v Blatné* a její školní vzdělávací program, konkrétní ročník, ve kterém jsem svůj projekt realizovala a učebnici *Project 2*, podle které se žáci příslušného ročníku učí. V neposlední řadě zde uvádím popis

publikace *Games for Vocabulary Practice* (2003), podle které jsem si hry na svůj projekt vybírala.

Realizace projektu obsahuje celkem sedm her, které se zabývají hlavními tématy, která jsou obsahem výše zmíněných programů a učebnice Project 2. Tyto hry zde detailně popisuji, včetně mých očekávání, průběhu a závěrečné reflexe každé z nich.

TEORETICKÁ ČÁST

1 CHARAKTERISTIKA HRY

Když se řekne hra, tak se každému zcela jistě vybaví dětství a s ním spojená oblíbená činnost, kterou hra bezpochyby představuje. Je vcelku nedůležité, zda se jedná o hru s hračkou či nějakým jiným předmětem a nebo se jedná o hru s kamarády či různé společenské nebo vědomostní hry. Všechny tyto hry spojuje jedna vlastnost, kvůli které jsme hru všichni obvykle rádi a často hráli, a tou je její bezprostřednost, zábavnost a schopnost navodit reálné situace. Hráli jsme si nejen proto, že jsme se díky hře mohli na chvíli stát někým úplně jiným a nebo jsme si díky společenským hrám rozšiřovali své obzory a poznání, ale využívali jsme ji především díky zážitkům a pocitům štěstí a radosti, které nám hra bezpochyby přináší. Právě situace a kontakty, pocity a zážitky jsou tím nejcenějším, co nám může hra poskytnout a čím nás může obohatit.

1.1 Obecné definování pojmu hra

Při obecném definování hry můžeme vycházet ze základních charakteristik, které nám předkládá celá řada autorů a publikací. Ve *Slovníku spisovné češtiny pro školu a veřejnost* nacházíme pod heslem hra tuto definici: „*činnost konaná pro zábavu nebo osvěžení*“ (1978:123). Podle encyklopedie *Diderot* je pak hra vnímána jako: „*jedna ze základních lidských činností, jejíž smysl tkví v ní samotné, tj. není účelově zaměřena k dosažení dalších cílů*“ (1997:181). Jedná se o stručné, ale zato výstižné definice, které výborně vystihují samotnou podstatu a smysl hry. Tytéž základní myšlenky nacházíme u celé řady dalších autorů, kteří se hrou a jejím využitím v dětském světě zabývají. Rovněž holandský autor Huizinga se ve své knize *Homo ludens* (1971) vyjadřuje k tématu hry a jejím základním funkcím. Hru vymezuje jako „*svobodné jednání*“, přičemž tuto svobodu spatřuje právě v tom, že si dítě hraje proto, že mu hra přináší potěšení a uskutečňuje ji pouze tehdy, má-li chuť a náladu si hrát. Jako další podstatnou funkci označuje určité „*vystoupení z obyčejného a vlastního života*“, což Huizinga vysvětluje tak, že dítě ví, že jeho hra je hrána „*jen tak*“ a že veškerá jeho aktivita je prováděna „*jenom z legrace*“.

U Huizingy nacházíme podobnost s definicí, kterou nám předkládá encyklopedie Diderot (viz. výše). Tato shoda je patrná zejména u tvrzení, kde Huizinga popisuje hru jako něco, co dle jeho slov „*probíhá samo v sobě a vykonává se pro uspokojení, které spočívá ve vykonávání samotném*“ (1971:16), a tudíž jejím záměrem není dosažení materiálního zájmu ani užitku. Kořátková ve své publikaci *Hry v mateřské škole v teorii a praxi* (2005) pak označuje hru jako jednu z nejstarších dovedností, která je pozorovatelná i u savců. Zejména se zaměřuje na pojetí tzv. *volné hry* a upozorňuje na skutečnost, že u řady dospělých stále přetrvává mylný názor, že hra dítěte představuje něco nadbytečného, ne-li dokonce zbytečného. Domnívat se, že je tomu skutečně tak, by však bylo, dle Kořátkové, mylné. Tento názor se pokouší vyvrátit a naopak se snaží prokázat, že volná hra je pro dítě do šesti let velice důležitou a nenahraditelnou součástí jeho vývoje, která přispívá ke zdravému rozvoji osobnosti. Dítě za pomoci her získává cenné zkušenosti, osvojuje si mnoho rozličných dovedností a učí se spolupracovat s ostatními dětmi, což považuje za důležité a zcela nezbytné pro budoucí bezproblémové navazování sociálních vztahů a kontaktů s vrstevníky. Stejně tak Langmeier a Krejčířová (2006) zaujímají ke hře přístup spojený již s předškolním věkem dítěte a uvádí, že hra se v tomto období stává významnou, ne-li přímo hlavní činností dítěte. Berou v úvahu i hry nejmenších dětí a na druhé straně hry dospělých. Obě tyto skupiny však přistupují ke hře jiným, pro ně zcela specifickým způsobem. Jejich definice hry zní následovně: „*hra je činnost (fyzická nebo psychická), která je vykonávána jenom proto, že je libá a že přináší dítěti (i dospělému, pokud si ještě dovede hrát) uspokojení sama o sobě, bez vnějšího uloženého cíle, ať je to činnost sama o sobě příjemná, nebo i výrazně nepříjemná (např. dolování kamenů při stavbě „domů“ nebo dlouhé čekání v křoví bez pohybu při hře na schovávanou)*“ (2006:100).

Mlejnek ve své publikaci *Dětská tvořivá hra* vymezuje pojem hry takto: „*hra je svébytná činnost, při které není důležitý její výsledek; podstatný je vlastní průběh hrové aktivity*“ (1997:11). Z této definice nám zcela jasně vyplývá, že pro dítě je při hře podstatné pouze to, jak samotná hra probíhá. Uplatňuje při ní svou fantazii, svá přání a veškerá jeho činnost je prožívána jako skutečná a opravdová. Díky hře si dítě osvojí celou řadu praktických dovedností, naučí se, jak se má v různých situacích chovat či zachovat a zároveň se také učí spolupracovat a navazovat kontakty se svými kamarády, tj. spoluhráči, kteří se s ním hry aktivně účastní. Stejného názoru jsou i Hanuš a Chytilová (2009:114), kteří ve své publikaci s názvem *Zážitkově pedagogické učení* zdůrazňují, že hra je důležitou součástí

výchovy, především díky její schopnosti působit na dítě a rozvíjet tak jeho schopnosti, dovednosti a pomoci mu s osvojením si celé řady poznatků, které mají význam pro praktický život. Dítě si je schopno ověřit, že teoretické poznatky, kterých ve škole nabude, mají využitelnost v praxi. Při hrách se učí vyjadřovat svůj názor a postoj k danému problému, spolupracovat se svými spolužáky a v neposlední řadě se dozví mnoho nových a užitečných informací. Podobnou definici hry nacházíme rovněž u Koláře ve *Výkladovém slovníku z pedagogiky* (2012). Hru zde označuje, vedle práce a učení, za základní činnost člověka, která je důležitá nejen v období předškolního věku, ale prakticky provází člověka celý jeho život. Hra člověku umožňuje, aby do jejího průběhu promítal své pocity, nálady a přání, své schopnosti, dovednosti a zkušenosti (2012:49). Kolář považuje hru za nejdůležitější aktivitu, při níž si dítě osvojuje celou řadu sociálních rolí. Dle encyklopedie Diderot je hra rovněž „*důležitá pro relaxaci a duševní zdraví*“ (1997:181).

Z výše zmíněných definic je patrné, že hra má v životě dítěte svou nezastupitelnou funkci. Řada autorů vyzdvihuje hru jako nejdůležitější činnost v životě dítěte, zejména předškolního věku. Hra přináší dítěti radost, zábavu, ale také způsob, kterým dochází k uvolnění životní energie. Do určitého věku je prováděna bez konkrétního cíle, uskutečňuje se pouze pro zábavu a uspokojení ze hry samotné. Tím, že se dítě hry aktivně účastní, si zároveň osvojuje celou řadu nových zkušeností a poznatků. Do hrové aktivity tak dítě vkládá celou svou osobnost, a proto lze konstatovat, že svou nenahraditelnou roli má hra i v oblasti navazování nových vztahů a přátelství mezi dětmi navzájem. Hra představuje pro dítě svět, ve kterém může uplatnit svou fantazii a tvořivost, což lze považovat pro budoucí zdravý vývoj dítěte za velmi důležité a zcela nenahraditelné.

2 TYPOLOGIE HER

Řada autorů ve svých publikacích uvádí různé typologie a klasifikace her. Při jejich vymezení záleží především na tom, zda budeme na členění her nahlížet z hlediska psychologického, potažmo vývojového, kdy se zaměřujeme na dělení her především s ohledem na vývojová stádia dítěte nebo z hlediska pedagogického, kdy nás hra zajímá díky její schopnosti fungovat jako plnohodnotná součást vzdělávacího procesu. Každá tato oblast má své specifické dělení her. Na některé z těchto typologií se nyní zaměříme.

2.1 Typologie her z pohledu psychologie

Podíváme-li se do encyklopedie *Diderot* (1997:181) pod heslo hra, nacházíme zde mimo základní charakteristiku také její základní rozdělení do několika možných skupin. Jedná se především o hry, které slouží k rozvoji psychických funkcí, schopností a dovedností. Jedná se zejména o hry **funkční, konstruktivní, iluzivní, imitační a hry s pravidly**.

Po prostudování několika publikací, které se věnují hře, lze konstatovat, že se stejným rozdělením a podobnými názvy her se setkáváme i u řady dalších autorů. Autoři Langmeier a Krejčířová v publikaci s názvem *Vývojová psychologie* (2006:101) pracují s téměř totožnými názvy her, jako jsou uvedeny v encyklopedii Diderot, a dělí hry podle jejich zaměřenosti a vývojové vyspělosti dítěte. Rozlišují **hru funkční**, ke které ještě řadí i tzv. **činnostní hru**. Tato hra je typická zejména pro kojenecké období života dítěte a jedná se o takovou hru, při které jsou procvičovány základní tělesné funkce, jako jsou například pohyby rukou, nohou, těla apod.

Dalším typem hry je tzv. **konstrukční či realistický typ hry**. Jak vyplývá ze samotného názvu, při této hře se dítě snaží o vytvoření nějakého díla či konstrukce, a to za použití celé škály rozličných materiálů jako jsou například stavební kostky či různé figurky, ale zahrneme sem i hru s pískem, hlínou či plastelínou. **Iluzivní typ hry** je druh hry, při kterém se využívá různých předmětů jiným způsobem, než ke kterému tyto věci skutečně slouží. Pro ilustraci je v publikaci uvedena situace, ve které dítě při hře využije klacík, který mu poslouží jako puška nebo použije hadřík jako padák atp.

Posledním typem her, které autoři rozlišují jsou tzv. **úkolové hry**, které bychom mohli označit jako synonymum ke hrám imitačním (viz. výše encyklopedie Diderot). Jedná se o takové hry, při kterých dítě napodobuje dospělého, můžeme říci, že si hraje na něco nebo na někoho. Typickým příkladem tohoto typu hry je hra na prodavače, listonoše, na princeznu, na maminku a tatínka atd. Důležitost této hry spočívá především v tom, že dítě tak získává první zkušenosti s celou škálou rozličných sociálních rolí.

Fontana ve své publikaci *Psychologie ve školní praxi* (2003:52-53) rovněž uvádí několik typů her, při jejichž klasifikaci vychází z dělení her dle Bühlerové (1935, Fontana 2003). Mezi základní typy zahrnuje **hry funkční, fiktivní, receptivní, konstruktivní** a přidává ještě jeden druh, a to **hry s pravidly**.

Hry funkční a konstruktivní jsme si již vymezili výše u Langmeiera a Krejčířové, tudíž se nyní zaměříme na hry fiktivní a receptivní. První zmíněná, tedy **fiktivní hra**, se začíná objevovat přibližně ve druhém roce dítěte a souvisí s dětským předstíráním, kdy jsou věcem, se kterými si dítě hraje, připisovány určité role (např. s panenkou dítě jedná jako s opravdovým miminkem). Dalším obdobím, kterým dítě prochází ve spojení se hrou, je období spojené s uplatňováním představivosti, která napomáhá celkovému rozvoji dítěte. Fontana uvádí, že někdy se paralelně s fiktivní hrou začíná u dítěte objevovat tzv. **receptivní hra**, která je spojena zejména se schopností vnímání (např. naslouchání čtenému příběhu, sledování obrázků, atp.).

Podobnou typologii, uvedenou v publikaci Langmeiera a Krejčířové (2006:101), předkládá i Sutton-Smith (1978, Langmeier a Krejčířová 2006), který rozlišuje *hry průzkumné, hry konstrukční a tvořivé, hry obratnosti a síly a hry napodobování a hraní rolí*. Callois (1958, Langmeier a Krejčířová 2006) rozděluje hry na *hry soupeřivé* (soupeření mezi dětmi, sporty), *hry o štěstí* (např. dětské říkanky, rozpočítávání), *hry napodobivé* (hry s panenkou), *hry ze závratě* (houpání se na houpačce, točení se na kolotoči).

Další možnou typologií her je dělení dle vývojových stádií dítěte. Fontana (2003:52-53) rozlišuje **senzomotorickou hru**, kterou se zabývá dítě v prvním roce života a která spočívá v manipulaci s různými předměty za využití svých smyslů. V období druhého roku dítěte se prosazuje tzv. **první předstíravá hra**, při které dítě využívá předmětů k účelům, kterým skutečně slouží, ale vše je směřováno k vlastní osobě. Následujícím obdobím je

tzv. **reorientace k objektům**, kdy se dítě v období mezi 15 a 21 měsíci začne přeorientovávat na druhé osoby (tzn. lžičku pro panenky používá k nakrmení panenky a ne sebe samého). **Náhrazková předstíravá hra** se u dítěte projevuje zhruba ve věku dvou až tří let a její podstata tkví v tom, že předměty, se kterými si dítě hraje, slouží k jinému účelu než ke kterému jsou primárně určeny (Fontana uvádí příklad, kdy dítě používá plastovou láhev jako loď). Ve věku okolo pěti let je možné pozorovat období **sociodramatické hry**, která jednoduše řečeno, spočívá ve hře „na někoho“ (tzn. dítě předstírá, že je někdo úplně jiný, hraje roli: zdravotní sestra – lékař). Od šestého roku lze pozorovat, že dítě dokáže vědomě plánovat hrovou aktivitu a přidělovat role nejen sobě, ale i druhým lidem. Toto období Fontana nazývá jako období **uvědomění si rolí**. Od sedmi až osmi let přicházejí na řadu **hry s pravidly**. Tento druh her se od tohoto věku stává čím dál více zajímavým, protože spolu s pravidly přichází další prvek, a tím je soupeření. Jak uvádí Fontana, s příchodem soupeřů do hry začíná „původní“ význam hry ztrácet svoji „nevážnost“ a nezaměřenost. Na **hru s pravidly** se zaměřuje také Kořátková (2005), která ji však zařazuje již do věku okolo šesti let – tedy zhruba do období začátku školní docházky, a to kvůli tomu, že do této doby nejsou děti při svých hrách schopné pravidla vnitřně akceptovat a pomocí nich se řídit. Pravidla definuje následujícím způsobem: *„Pravidla vnímáme jako určitá vymezení podle kterých se hra řídí, postupuje a podle kterých se hráči chovají. Základním rysem pravidel je dohoda, která může být např. jen aktuálně závazná, protože se vztahuje k průběhu právě realizované hry“* (2005:26).

2.2 Typologie her z pohledu pedagogiky

Nyní se zaměříme na hru jako na jednu z vyučovacích metod. Skalková v *Obecné didaktice* (2007:199-200) rozlišuje tři základní druhy her, a to jednak **hru didaktickou**, **hru s pravidly** a za specifickou kategorii her pak ještě považuje **soutěže**. První dvě zmíněné kategorie, tedy didaktická hra a hra s pravidly, patří k té skupině her, které učí žáky respektovat určitá omezení, která si hra klade, tzn. stanovená pravidla. Dodržování pravidel má rovněž významný vliv na rozvoj žákovy sebekázně a sebekontroly. Soutěže řadí mezi specifickou skupinu her, které vzbuzují u žáků touhu po dosažení co možná nejlepšího výsledku. Zde však zdůrazňuje, že hra by neměla být primárně cílena pouze na

dosažení vítězství za každou cenu či podporovat nezdravou rivalitu, ale spíše žáky učit toleranci a smyslu pro *fair play*.

3 DIDAKTICKÁ HRA

V první kapitole jsme si vymezili hru a vše, co se pod tímto pojmem rozumí. Nyní se zaměříme také na hru, a to na hru didaktickou, která se oproti obecnému vymezení v určitých ohledech odlišuje, i když základní podstata hry zůstává stále stejná. S pojmem didaktické hry pracujeme především v oblasti vzdělávání a výuky. Metoda tzv. didaktické hry představuje jednu z možností, jak zpestřit výuku a zvýšit tak žákův zájem o probírané učivo. Nadále zde přetrvává prvek zábavy, který je však ještě rozšířen o prvek vzdělávání, tzn. že hra již neslouží pouze pro samotné bezúčelné hraní a pocit uspokojení ze hry, ale za pomoci hry se snažíme u dětí dosáhnout dalších výchovně-vzdělávacích cílů.

Skalková v *Obecné didaktice* (2007:185) řadí didaktickou hru mezi tzv. *aktivizující metody vyučování*. Tyto metody bychom mohli popsat jako metody, které se snaží vzbudit u žáků zájem o probírané učivo a motivovat je pro aktivní práci ve škole.

Podíváme-li se na definici didaktické hry do *Výkladového slovníku z pedagogiky* (2012) od Koláře, pak zde nacházíme charakteristiku didaktické hry jako jedné z výukových metod „*jejímž prostřednictvím žáci získávají nové poznatky, zvládají určité dovednosti, rozvíjí si tvořivost, učí se sociálním rolím a jednání s lidmi, vytvářejí si motivaci k poznávání či schopnost spolupráce*“ (2012:50). Jak ve své publikaci uvádí Čapek (2010), žáky baví zejména taková výuka, ve které se mohou aktivně zapojit do jejího průběhu. Můžeme říci, že se jedná o jakousi školu hrou - to je to, co žáky zajímá a motivuje pro aktivní práci ve třídě. Žáci mají v oblibě používání neobvyklých materiálů, předmětů a zajímavých metod, které je mohou aktivovat a povzbudit při práci ve vyučovací hodině. Čapek řadí didaktické hry mezi tzv. *supportivní výukové metody* a uvádí, že hra má podporovat a zároveň motivovat žáka ve výuce. Za hru považuje i zábavné a kreativní projekty, či zajímavé aktivity a úkoly, které jsou už svojí podstatou zajímavé a nevšední. Takovéto úkoly mají nejen dobrý dopad na žákovu psychiku, ale mají i skvělé vzdělávací účinky. Šikulová a Rytířová (2006) uvádí, že didaktická hra je metoda, která zaujímá přední místo ve výuce u menších dětí na prvním stupni a jejímž cílem je hlavně posílit zájem o výuku a také procvičovat získané znalosti a dovednosti. Lze říci, že jak na prvním stupni, tak i u starších dětí na druhém stupni je možné začlenit hru do výuky, a tím tak pomoci zvýšit zájem žáků o probírané učivo. K této problematice se vyjadřuje Fontana (2003), který zastává názor, že

didaktická hra má schopnost přivést samotné učení „do života“, tedy zasadit jej do reálného kontextu. Žáci si tak mohou propojit své znalosti s konkrétními situacemi. Fontana uvádí, že použití hry ve výuce má nejen kladný dopad na žáky, ale také na jejich učitele. Dobře zorganizovaná hra nebo zábavná aktivita, která se podobá reálnému kontextu ze života dětí, má příznivý dopad na žákův zájem o učení. Důležité je, aby žáci viděli, že to, co se učí ve škole, má potenciál daleko rozsáhlejší a hlavně že má využitelnost v jejich budoucím životě.

Didaktickou hrou, která slouží jako aktivizační prvek ve výuce, se zabývá také Zormanová, která tento typ hry definuje následujícím způsobem: „*dobrovolně volená aktivita, jejímž produktem je osvojení či upevnění učební látky, která aktivizuje žáky a rozvíjí jejich myšlení a poznávací funkce*“ (2012:64). Za velkou přednost her považuje jejich „*stimulační náboj*“, který napomáhá ke zvýšení motivace, soutěživosti a vůbec celkovému zájmu o danou aktivitu.

Zormanová ve své publikaci uvádí možný postup, jak takovou didaktickou hru správně připravit.

Postup při přípravě didaktické hry dle Zormanové (2012:65):

1. *stanovit cíl hry a objasnit volbu konkrétní hry,*
2. *ověřit si znalosti a dovednosti žáků, které jsou potřebné pro průběh hry – tedy připravenost žáků,*
3. *stanovení pravidel hry a obeznámení žáků s těmito pravidly ještě před samotným začátkem hry,*
4. *ustanovení vedoucího hry (může jím být jak žák tak i učitel),*
5. *stanovení hodnocení hry a prodiskutování tohoto hodnocení s žáky,*
6. *připravit si veškeré materiály a pomůcky potřebné pro hru,*
7. *stanovit si časový limit.*

Je potřeba zdůraznit, že pouze taková didaktická hra, která je řádně připravena, může mít pozitivní výsledek. Proto je nutné dbát na to, aby daná aktivita měla jasně definovaný konkrétní cíl a také to, čeho se má hrou dosáhnout. Jestliže nevěnujeme výběru a přípravě dostatek času, tak podstupujeme riziko, že se může aktivita zvrhnout pouze v chaos a nepřinese tak nikomu žádný užitek ani potěšení.

3.1 Typologie didaktických her

Existuje celá řada různých typologií didaktických her. Na některé typologie od různých autorů se nyní zaměříme.

Zormanová vychází z dělení didaktických her dle Meyera (2000, Zormanová 2012). Rozlišuje hry *interakční*, *simulační* a *scénické*.

Hry interakční můžeme charakterizovat jako hry, při kterých žák spolupracuje s jinými žáky a nebo využívá různých hraček. Do této kategorie řadíme hry společenské, hry s pravidly, hry učební, ale také hry založené na bázi různých televizních soutěží. **Hry simulační**, jejichž podstata tkví v simulaci nějaké konkrétní reálné situace. Lze sem zařadit řešení případů či hraní rolí atp. **Hry scénické** patří k hrám, které navazují na divadelní hry.

Vališová a Kasíková (2011:210) rozlišují didaktické hry podle několika dalších hledisek:

- podle doby trvání (dlouhodobé, krátkodobé),
- podle místa, kde se odehrávají (ve třídě, mimo ni),
- podle druhu převládajících činností (osvojování vědomostí, intelektových či pohybových dovedností),
- podle toho, co se hodnotí (kvalita, kvantita nebo čas výkonu),
- podle toho, kdo je hodnotí (žákovská porota, učitel),
- podle toho, kdo je připravuje (žáci, učitel, jiné osoby) atd.

Sochorová vychází při rozdělení kategorií didaktických her dle autorek Kožuchové a Korčákové (1998, Sochorová 2011) a rozděluje didaktické hry do tří základních kategorií:

- **didaktické hry podle obsahu** - jedná se například o hry zaměřené na jazykový rozvoj, logicko-matematický rozvoj, rozvoj vědeckého poznání, rozvoj pohybu, rozvoj esteticko-hudebních schopností či rozvoj organizačně-řídících schopností,

- **didaktické hry podle toho, co rozvíjí** - jedná se o hry, které rozvíjí smysly, paměť, myšlení, komunikaci, tvořivost, kooperaci,
- **didaktické hry podle toho, ve které fázi vyučování je využijeme** – hry motivační, hry získávání nových znalostí a zkušeností, hry na upevňování znalostí.

4 JAZYKOVÁ HRA

Jazykové hry lze zařadit mezi didaktické hry, jejichž hlavním cílem je hravá a zábavná forma práce s jazykem. Primárním cílem her zařazených do jazykové výuky je aktivovat dosavadní znalosti žáků a nabídnout jim tak neobvyklou a pestrou formu vyučování, která jim bude nejen zdrojem motivace, ale která je zároveň i pobaví. Důležitost hry pro výuku vystihli autoři Lewis a Bedson v následujícím textu, který popisuje začlenění her do výuky cizího jazyka:

„Games are fun and children like to play them. That in itself is a strong argument for incorporating them in the EFL classroom. Playing games is a vital and natural part of growing up and learning. Through games children experiment, discover, and interact with their environment. Not to include games in the classroom would be to withhold from the children an essential tool for understanding their world; a world which the language teacher seeks to enlarge through the experience of a foreign language” (1999:5)¹.

4.1 Výhody a nevýhody her zařazených do jazykové výuky

Za velkou výhodou her považuje Hendrich (1988) jejich schopnost vzbudit u žáků zájem o jazyk, zvýšit jejich motivaci a tím tak přispět k jejich vyšší samostatnosti a aktivitě. Hry napomáhají ke zlepšení klimatu ve třídě, a to nejen mezi žáky navzájem, ale také ve vztahu k učiteli. Také Lewis a Bedson (1999) vyzdvihují zejména schopnost motivace, když tvrdí, že tím, že žáky motivujeme, dokážeme zvýšit jejich zájem o předmět a danou problematiku. Wright (1983) především zdůrazňuje schopnost her navodit reálné situace, ve kterých se dá jazyk využít ke komunikaci. Právě praktické zaměření her považuje za jejich velkou přednost. Žáci se učí používat jazyk v běžných situacích, se kterými se každodenně setkávají. Za pomoci her je možné obměnit průběh vyučování a přimět nenucenou formou žáky k vyššímu výkonu a aktivitě.

Stejně jako Wright, tak i Lewis a Bedson (1999) se přiklání k názoru, že hra je schopna předvést jazyk v jeho reálné podobě. Díky tomu, že hry dokáží zprostředkovat reálné

¹ LEWIS, G. a BEDSON, G. *Games for Children*. Oxford: Oxford University Press, 1999.

situace, žáci využijí celou řadu svých schopností, a to nejen těch jazykových. Dochází zde k prolínání různých oblastí a k propojování poznatků z celé škály vyučovaných předmětů. Žáci si tak mohou v praxi vyzkoušet a ověřit své znalosti, kterých nabyli během výuky v ostatních předmětech. Výhodou her je rovněž jejich flexibilita, tzn. schopnost přizpůsobit se celé řadě situací, ke kterým může nečekaně dojít (např. onemocnění kolegy). Pokud má učitel hru vyzkoušenou a dokáže s ní rychle a pohotově pracovat, lze ji zařadit takřka do každé části vyučovací hodiny, a to nejen k ukrácení chvíle. Lee (1979) se přiklání k názoru, že výhoda her spočívá v jejich realitě a v jejich velkém významu pro vzdělání. Především zdůrazňuje to, že se žáci při hrách aktivně zapojují a užívají jazyk, místo toho, aby se pouze pasivně učili jeho formu. Rovněž zastává názor, že by hra měla stát v centru vyučovací hodiny a ne pouze na její okrajové části. Ellington (1998) uvádí za výhodu her také jejich vliv na rozvoj citové stránky člověka. Tím má na mysli snahu o porozumění a naslouchání ostatním, když vyjadřují svůj názor k danému tématu. Žáci se učí tolerovat názor druhého, i když jejich postoj je zcela opačný. Hry jim mohou ukázat, že každý může k vyřešení úlohy zvolit jiný postup, který může být nakonec správný. S tímto názorem souhlasí také Lewis a Bedson (1999), kteří tvrdí, že při hrách jsou žáci mnohem více ochotní spolupracovat a společně se tak podílet na konečném výsledku hry, jedná-li se zejména o hry skupinové. Za neméně důležitou vlastnost her pak ještě považují tu skutečnost, že jsou do komunikace zapojeni i ti žáci, kteří se obvykle ostýchají v cizím jazyce mluvit. Je to především díky uvolněnější atmosféře, kterou jsou hry schopny navodit.

Ellington (1998) však uvádí i celou řadu nevýhod, které mohou hry mít. Aby hra byla úspěšná, je potřebná aktivní spolupráce od jejích účastníků. Bohužel někdy může dojít k situacím, kdy žáci nejsou ochotni spolupracovat a nebo se nechtějí připravené hry, ať už z jakýchkoliv důvodů, zúčastnit. Harmer (2007) uvádí okolnosti, při kterých se nejčastěji stává, že žáci nejsou ochotni spolupracovat. Týká se to zejména mluvních cvičení, při kterých mají žáci před ostatními spolužáky sdělit svůj vlastní názor či postoj k danému problému. Může to být způsobeno buď stydlivostí žáka, či jeho obavami z možných chyb a z toho vyplývajícím posměchu od svých spolužáků ve třídě. Dalším nedostatkem u her bývá jejich zaměření. Velmi často se stává, že hra neslouží účelu, kterému by měla. Místo skutečným vzdělávacím účelům slouží spíše k odvedení pozornosti a nebo jen jako výplň zbývajících času, což Ellington považuje za nepřijatelné. Vždy je třeba dbát na to, aby

daná aktivita byla zaměřena na jev, který má být procvičován. Nevýhodou může být také jazyková úroveň, kterou pravidla hry vyžadují. Často se stává, že hra je náročnější, než jsou samotné znalosti žáků. Ellington proto doporučuje, aby si učitel vždy hru náležitě prostudoval a upravil pro danou úroveň konkrétní skupiny. V neposlední řadě se zabývá hrami, které ke svému fungování potřebují použít techniku. Bohužel se většinou těmto hrám učitelé vyhýbají buď kvůli nedostatečným znalostem z oblasti informačních technologií a nebo kvůli zastaralému vybavení škol, na jehož modernizaci nemají dostatek finančních prostředků. Za nevýhodu lze považovat také rušivý element, který s sebou hraní přináší. K tomuto problému se vyjadřuje ve svém článku Hrušková (2010), která uvádí, že při realizaci her je vždy nutné počítat s nadměrnými hlasovými projevy žáků. Je celkem logické, že když žáky nějaká činnost baví a zajímá, tak je obvykle provázena i zvýšenými emocionálními reakcemi, a proto doporučuje, aby vyučující sdělil svým kolegům v sousedních třídách tzv. „co se chystá“ a předešel tak možným nepříjemnostem.

4.2 Klíč k úspěšné realizaci hry

Aby bylo provedení hry ve výuce úspěšné, je zapotřebí, aby hra splňovala určité předpoklady, které jsou na ni kladeny. Jak ve své knize uvádí Lewis a Bedson (1999), každá hra musí mít v první řadě stanovená **jasná pravidla a konkrétní cíl**, který je dobře definovatelný. Dalším předpokladem je její **zábavnost**, která by však neměla být stěžejním prvkem, ale která dokáže u žáků vzbudit zvědavost a nadšení pro nadcházející aktivitu. Už při výběru hry je nutné brát ohled na její jazykový význam a na to, jaké budou výstupy, tedy to, jaké znalosti a poznatky by si žáci z této hry měli odnést.

Nyní se zaměříme na klíčové faktory, které jsou rozhodující pro to, aby učitel vybral správnou a vhodnou hru, která žáky nejen pobaví, ale především naučí. První podmínkou je zvážit, pro jak velkou skupinu hru připravujeme a jakou formu zvolíme. Zda půjde o hru pro jednotlivce, dvojice, skupiny či celou třídu a o jak staré žáky se jedná. Wright (1983) zde poznamenává, že adolescenti mohou tihnout ke stydlivosti, a tak musíme vybírat téma hry s ohledem na tento fakt. Rixon (1981) uvádí, že největším problémem, se kterým se obvykle učitelé potýkají, je počet žáků ve třídě. Proto doporučuje vybírat hry, které jsou svým zaměřením vhodné zejména pro početné skupiny.

Dalším faktorem, podle Wrighta, který hraje při výběru hry podstatnou roli, je úroveň znalostí žáků. Zvážíme, zda hra vyžaduje aktivní znalost jazyka či zda postačí pouhé pasivní porozumění. Aktivita žáků hraje neméně významnou roli. Je potřeba, aby učitel svou třídu velice dobře znal a věděl, jaká je maximální délka soustředění žáků při výuce. S tím je samozřejmě spojen i aktuální stav žáků ve třídě, tzn. podíl chlapců a děvčat, celkový počet žáků ve třídě nebo jejich zdravotní stav, absence, nálada apod., ale který nemůže učitel při výběru hry nijak ovlivnit a musí být schopen jej vyřešit přímo na místě. Mezi další faktory lze zařadit i tzv. externí faktory, které jsou spojeny s časovým zařazením cizího jazyka v rozvrhu hodin. Je velmi podstatný rozdíl, pokud vyučovací hodina probíhá v brzkých ranních hodinách a nebo až v době kolem oběda, kdy již bývají žáci unavení a nedokáží se po delší dobu soustředit. Rovněž důležité je, který předmět předchází či naopak následuje po cizím jazyce a nebo pokud výuka jazyka probíhá až v odpoledních hodinách. V této době bude již patrně velmi obtížně žáky zaujmout a aktivovat. Prostředí, ve kterém se bude hra odehrávat, je rovněž významný faktor, a to zejména kvůli bezpečnosti žáků. Pokud vybraná hra požaduje aktivní pohyb po třídě, musíme zvážit prostorové vybavení učebny, tzn. zda žáci mají dostatek prostoru k volnému pohybu, ale také zda se v učebně nacházejí předměty, o které by se eventuálně mohli poranit atp.

Důležitým faktorem jsou **pravidla hry**. S těmi by žáci měli být obeznámeni ještě před samotným začátkem hry a je nutné, aby jim všichni správně porozuměli. Jak uvádí Harmer (2007), seznámit žáky s aktivitou patří mezi základní povinnosti učitele. Především by jim měl sdělit, o jakou aktivitu se jedná, seznámit je s jejím průběhem a pravidly. Rozdělit žáky do dvojic či skupin podle toho, jak to vyžaduje daná aktivita. Wright (1983) doporučuje, aby učitel použil raději i mateřský jazyk a byl si tak zcela jist, že nedojde k nedorozuměním a nepřesnostem, které by mohly narušit plynulý průběh hry. Přiklání se i k možnosti demonstrovat část hry za pomoci jednoho nebo dvou žáků a ostatním tak co možná nejlépe přiblížit, o co ve hře vlastně půjde. Co se týče klíčových výrazů, které se s hrou pojí, je dobré, aby tyto výrazy napsal učitel předem na tabuli a žáci je tak měli při samotné hře k dispozici. Dalším vhodným postupem je podle Harmera (2007) také požádat vybraného žáka, aby ostatním přeložil pravidla hry do jejich mateřského jazyka a učitel si tak byl jist, že všichni vědí, co bude jejich úkolem. Wright (1983) doporučuje, aby učitel do probíhající hry nevstupoval více než je nezbytně nutné a především varuje před

neustálým opravováním chyb svých žáků. Doporučuje, aby si učitel zásadní chyby poznamenal a vyjádřil se k nim až v samotném závěru hry, kdy bude společně s žáky hodnotit dosažené výsledky. Zhodnocení hry je velice důležitou součástí každé aktivity a učitel by měl vždy počítat s určitou časovou rezervou na shrnutí dosažených výsledků. Jak uvádí Rixon (1981), hry jsou tzv. „uzavřené aktivity“ (closed activities), tzn. aktivity, které mají jasně definovatelný začátek a konec, a proto by neměl být pro učitele příliš velký problém při rozvržení časového plánu. Rixon ještě doplňuje, že před samotnou hrou je potřeba zkontrolovat, zda máme všechny materiály potřebné k průběhu hry, rozmyslet si, jaký bude nejvhodnější zasedací pořádek a zda všichni rozumí pravidlům. Uvádí, že každá hra by měla mít svůj úvod, tedy vysvětlení pravidel a průběhu hry, a samozřejmě bychom neměli opomenout shrnutí dosažených výsledků na konci hry. Jak uvádí Rixon, každý žák má právo vědět, jak se mu při hře vedlo a čeho dosáhl. Pokud chceme nějaký jev, který působil největší obtíže, zdůraznit pro všechny, je dobré vyjádřit se k němu až na samotném konci hry. Učitel by také měl vyzdvihnout pozitiva hry a také jednotlivé hráče, kteří byli při hře nejúspěšnější. Zejména je vhodné, aby třída společně okomentovala danou hru, vyzdvihla její klady nebo případné nedostatky, nad kterými by se pokusili sami zamyslet a navrhnout tak pro příště její vylepšení. Tato závěrečná fáze je důležitá zejména pro učitele jako zpětná vazba o tom, jak se hra žákům líbila, co se jim zdálo příliš snadné nebo naopak příliš obtížné. Učitel si z této reflexe může odnést řadu cenných poznatků, které se mu budou zcela určitě při příští přípravě a realizaci hry velmi hodit.

4.3 Typologie jazykových her

Jazykové hry existují v různých variacích a vždy je potřeba, aby si učitel stanovil, na co by která hra měla být zaměřena, tedy to, co by měla žáky naučit. Je potřeba stanovit si cíl a podle tohoto hlediska hru vybírat. Nejčastější rozdělení her je podle toho, na jakou řečovou dovednost se zaměřují a nebo které jazykové prostředky chceme s žáky procvičovat. Mezi základní řečové dovednosti zahrnujeme poslech, mluvení, psaní a čtení. Jazykovými prostředky rozumíme slovní zásobu, gramatiku, pravopis a výslovnost.

Ze starších publikací, které se věnují typologii jazykových her, lze zmínit Hendricha (1988), jenž rozlišuje tři základní skupiny jazykových her:

1. hry vyžadující jednoduchou nebo téměř žádnou přípravu učitele (př. seznamy slov dle slovních druhů, lístečky s otázkami,...),
2. hry vyžadující předchozí přípravu učitele – příprava materiálů a pomůcek (př. skupinové hry, hry pro dvojice, hry na gramatické jevy, slovní zásobu atp.),
3. hry určené ke zpestření vyučování (využití hracích kostek, míčku, různé deskové hry,...).

Mimo toto základní třídění ještě rozlišuje *hry podle jejich převažujícího charakteru*. Tento typ je určen zejména k procvičování učiva:

- hry na procvičování gramatiky,
- hry na procvičování slovní zásoby,
- hry na procvičování zvukové stránky jazyka,
- hry zaměřené na konverzaci,
- hry zaměřené na společenskou zábavu.

Protože hlavním tématem této diplomové práce je opakování a procvičování již probraného učiva, konkrétně slovní zásoby, budu se proto v následujících kapitolách věnovat pouze hrám zaměřujícím se na tuto problematiku, tedy na hry, které jsou svojí podstatou vhodné zejména pro zařazení do výuky, kdy je naším cílem opakování slovní zásoby.

5 OPAKOVÁNÍ SLOVNÍ ZÁSObY

Jak praví jedno známé latinské přísloví - **opakování je matka moudrosti**². K tomu, abychom si naučené dokázali lépe a efektivněji zapamatovat, je důležité jeho neustálé opakování a procvičování. Jedině zařazením slov do správného kontextu a jejich pravidelným používáním a procvičováním docílíme jejich trvalého upevnění. Zaměřujeme-li se na opakování slovní zásoby, pak se nám nabízí celá řada různých cvičení a her, které se svým charakterem přímo zaměřují na opakování a procvičování daného okruhu slovní zásoby. Pokud chce učitel žákům nabídnout pestřejší, přirozenější a zábavnější variantu výuky, pak je zcela na místě sáhnout po takovémto druhu aktivit. Za pomoci her mohou žáci opakovat slovní zásobu komunikativní a pro ně zcela přirozenou formou.

5.1 Teorie opakování obecně

Maňák ve své publikaci s názvem *Nárys didaktiky*(2003) uvádí, že každá výuka se skládá z určitých fází. Těchto fází vymezuje pět, ale dodává, že i když jsou v určité podobě součástí každé výuky, tak nemusí striktně následovat za sebou, ale mohou se v průběhu vyučování navzájem prolínat. Těmito fázemi jsou: *motivace, expozice, fixace, diagnóza a aplikace*. Z hlediska opakování a procvičování již naučeného je pro nás nejdůležitější fáze třetí, a to *fáze fixace*. Tato fáze „*sleduje upevňování osvojených vědomostí a dovedností*“ (s. 29), a to nejčastěji právě pomocí opakování a procvičování. Je nutné, aby docházelo k systematické fixaci učiva. Neustálý příliv nových informací a poznatků způsobuje, že učivo, které mají žáci uloženo v paměti, začne být postupně vytlačováno novými informacemi. Maňák zdůrazňuje důležitost „*logické návaznosti jednotlivých poznatků, vidět mezi učivem souvislosti a učit žáky vytvářet z osvojovaných poznatků struktury*“ (s. 29). Proces opakování je charakterizován jako „*hierarchie návratů k již poznanému vždy na jiné úrovni*“ (s. 30).

Mezi základní druhy opakovacího procesu řadí:

² AUTOR NEUVEDEN. *E-kniha.com* [online]. [cit. 23.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://www.e-kniha.com/latinske-citace-od-r.html>

- *opakování prvotní* (tj. opakování bezprostředně po probrání určitého úseku učiva),
- *průběžné* (zaměřuje se na opakování učiva, které činí žákům obtíže),
- *zobecňující* (zaměřuje se na větší úseky učiva a vybírá to podstatné spolu s návaznostmi k jinými předmětům),
- *opakování problémové* (spojeno s aplikací poznatků).

Organizace opakování je poměrně náročná činnost a Maňák doporučuje vhodné rozvržení opakování a také vhodné využití různých forem a prostředků, které nebudou pro žáky nezajímavé, ale naopak je budou motivovat. Za nejúčinnější opakovací postup považuje využití různých aktivit, které se hodí pro nástin reálných situací a řešení různých úkolů aplikovaných na skutečné životní situace. Za vhodné prostředky považuje práci s technickým zařízením, práci s knihou, využívání názorných materiálů a také střídání psaného a mluveného slova.

Skalková se ve své publikaci *Obecná didaktika* (2007) rovněž zabývá metodami určenými k opakování a procvičování nabytých vědomostí, které se nejčastěji uplatňují ve školní výchově. Prvním typem je tzv. **okamžité opakování**, které, jak vyplývá z názvu, následuje ihned po probrání učiva a které má sloužit k jeho dostatečnému upevnění. Druhým typem je **opakování, které následuje až po probrání větších úseků učiva**. Jak uvádí Skalková, tento typ je výhodný zejména pro „*utváření nových vztahů, zobecňování a systematizaci učiva*“ (2007:203). Další možností opakování je **opakování závěrečné**. Jedná se o takové opakování, ke kterému se nejčastěji přistupuje na konci určitého období, např. na konci pololetí, školního roku, ale také před maturitou atp. Posledním typem, který Skalková uvádí, je **opakování na počátku nového školního roku**, tj. po letních prázdninách, a jež si za svůj cíl klade dostatečné připomenutí té učební látky, kterou již žáci znají. Tímto opakováním navážeme tam, kde jsme s výkladem skončili na konci minulého školního roku, a vytvoříme tak optimální podmínky pro nové, navazující učivo.

Položme si otázku: „*Jak dosáhneme toho, že doporučené metody opakování učiva budou efektivní?*“ Odpověď na tuto otázku nacházíme v publikaci Skalkové, která uvádí, že k tomu, aby byly výše zmíněné metody dostatečně účinné, je zapotřebí navodit „*aktivní vztah všech žáků k procesům opakování*“ (2007:203). A jaké tedy máme možnosti navození aktivní účasti všech žáků při procesu opakování? Skalková doporučuje využít celou řadu

metod a forem opakování, které by svým zaměřením vzbudily u žáků aktivní participaci. Jedná se zejména o rozličné aktivity, jež svým zaměřením podněcují samostatnou a tvořivou práci žáků. Jako příklady takových aktivit Skalková uvádí „*frontální rozhovor s celou třídou, metody opakování pomocí učebnice, kresba, souvislý ústní projev ve formě žákova vyprávění, popisu, vysvětlování, řešení problémů, opakování prostřednictvím exkurzí, laboratorních prací, využití hry a dramatizace, konstrukčních prací atd.*“ (2007:203).

Skalková také zdůrazňuje, že by učitel měl rovněž zohledňovat individuální možnosti žáků a podle toho také zvolit individuální a diferencovaný přístup k jejich potřebám. Učitel by se měl snažit o to, aby své žáky naučil vhodným technikám, které jsou svým zaměřením přímo určené k opakování. Mezi tyto techniky zařazuje práci s učebnicí, správnou techniku memorování, zapisování poznámek do sešitu, návod na to, jak si připravit smysluplný ústní projev či referát na zvolené téma atp. Hlavní náplní práce učitele je především snaha o rozvíjení celé řady dovedností svých žáků. Mezi tyto základní dovednosti Skalková řadí intelektové, senzomotorické, pracovní a komunikativní dovednosti. I tyto dovednosti je třeba pravidelně opakovat a procvičovat. Nejčastějším způsobem procvičování dovedností je dle Skalkové tzv. *nácvik*, který představuje „*cílevědomé a plánované opakování výkonů*“ (2007:203). V podstatě můžeme konstatovat, že nám jde o to, aby žák dokázal získané dovednosti aktivně a pružně využívat v rozličných situacích. *A jakým způsobem dochází k rozvoji žákových intelektových schopností?* Skalková uvádí, že intelektové schopnosti se získávají vždy z konkrétního materiálu a rozvíjejí se jejich aktivní realizací. Mezi tyto intelektové dovednosti zařazuje učební dovednosti a návyky.

5.2 Opakování slovní zásoby

Podle O'Dellové a Headové (2003) je vědecky prokázáno, že se musíme se slovem setkat přibližně sedmkrát, než jsme schopni se jej zapamatovat a uložit do své dlouhodobé paměti. Za nejvhodnější způsob, jak se co nejrychleji a nejefektivněji naučit slovní zásobu, pak považují nalézt takový způsob, ve kterém budou slova využita smysluplně a pro žáky v co možná nejpřirozenější formě. Tyto předpoklady nejlépe splňují právě hry, které hrají ve výuce a opakování slovní zásoby nemalou roli. Je to způsobeno především díky tomu,

že hry dokáží žákům zprostředkovat situace, které jsou jim blízké a které sami dennodenně zažívají. Díky tomu, že jsou jim situace navozené hrou důvěrně známé, je pak pro ně snazší si slovní zásobu lépe a rychleji zapamatovat. Opakování již naučené slovní zásoby se pak především díky hrám stává zábavnější a přirozenější součástí vyučování.

Rovněž McCarthy a O'Dellová (2010) se zabývají opakováním slovní zásoby za použití co možná nejefektivnějších vyučovacích metod. Opakování slovní zásoby považují za zcela nezbytný proces, který je důležitý pro zapamatování slov a také pro následnou aktivní práci s jazykem. K tomu, aby nastínili, jak si představují takový efektivní opakovací proces, využili příkladu, který zde pro ilustraci uvádím:

„Misha is learning a set of vocabulary words in English. He practices them immediately, waits 15 minutes before practicing them again, and practices them an hour later, three hours later, the next day, two days later, four days later, the following week, two weeks later, and so on until the material becomes more or less automatic. In this way he keeps spiralling back to these particular vocabulary words, even though he might be encountering more material in class. Each time he practices these vocabulary words, Misha does it in a meaningful way, like putting them into a context or recombining them to make new sentences. Naturally, the amount of time needed to make new material automatic depends on the kind of material involved” (2010:14)³.

Z tohoto uvedeného příkladu nám zcela zřetelně vyplývá, že použít hry při opakování slovní zásoby je jednou z nejvhodnějších možností, kterou lze žákům poskytnout, a to zejména z toho důvodu, že kontext her se velmi podobá reálným situacím, se kterými se mohou v životě setkat. Ve své publikaci McCarthy a O'Dellová dále doporučují podpořit proces opakování i jinými postupy a technikami. Těmito způsoby mají na mysli např. zapisování si slov v kontextu, ve kterém se dané slovo skutečně používá a který je blízký našemu životu a našim životním zkušenostem.

Jak ve svém článku uvádí Ubermanová (1998), celá řada zdrojů vyzdvihuje proces opakování jako velmi podstatnou součást procesu učení se slovní zásobě cizího jazyka. Tímto procesem si žáci osvojí a upevní konkrétní slovní zásobu. Opakování je však třeba

³ From Language Learning Strategies: What Every Teacher Should Know, by Rebecca L. Oxford cit. z McCarthy, M. *Vocabulary in Use. High Intermediate*. Cambridge University Press, 2010.

provádět pravidelně, protože jinak získané znalosti mohou velmi rychle vyprchat. Učitelé mají k dispozici celou řadu technik, pomocí nichž si mohou žáci slovní zásobu efektivně upevnit a zároveň zopakovat. Ubermanová navrhuje využít například tzv. *výběr z několika nabízených možností* (multiple choice) nebo *doplnění vynechaného místa* (gap-filling exercises), pomocí nichž se aktivuje slovní zásoba žáků při hledání správné odpovědi. Dále doporučuje využívat celou řadu vizuálních pomůcek jako například fotografie, obrázky nebo kresby, které mohou pomoci jak při upevňování individuálních významů slov, tak i idiomů a frází, jejichž součástí daná slova jsou. V neposlední řadě se ve svém článku zmiňuje o důležitosti her, které rovněž považuje za velký přínos pro výuku. Jako konkrétní příklady uvádí různé *rébusy* či *hádky* (puzzle games), *křížovky* (crosswords), atd. Ubermanová se také odkazuje na Haycraftovu myšlenku o využívání her při opakování slovní zásoby. Haycraft říká, že: „*hry jsou užitečné při procvičování a opakování slovní zásoby, se kterou se žáci již dříve setkali*“ (1978:50, Ubermanová 1998).

Hadfieldová (1999) se ve své publikaci *Intermediate Vocabulary Games* zabývá otázkou zapamatování a pamatování si slovní zásoby. Zejména ji zajímá, co následuje poté, kdy se setkáme s novým slovem a seznámíme se s jeho významem. Pokládá si několik otázek: „*Jak si zapamatujeme nová slova?; Jak předpokládáme, že si nová slova zapamatují naši žáci?; Jak se tato slova stanou součástí slovní zásoby, kterou již známe a ovládáme?; Jak dobře známe slova, která máme uložena v naší paměti a jak jsme schopni vybrat ta slova, která právě potřebujeme?*“ (1999:4).

Zapamatovat si nové slovo je poměrně závažná záležitost. Hadfieldová říká: „*slova jsou kluzká; než si je stačíme zapamatovat, jsou pryč*“ (1999:4). Pro to, abychom si slova co nejlépe a nejefektivněji zapamatovali, jsou zapotřebí tři základní kroky, za které považuje: *zafixovat si význam slova* (memorising), poté si slovo tzv. „zosobnit“, tj. *přijmout jej za součást své stávající slovní zásoby* (personalising) a *umět jej aktivně a smysluplně používat v komunikaci s druhými lidmi* (communicating). Abychom všechny tyto kroky provedli správně a nová slova si tak zapamatovali, je zapotřebí, abychom použili taková cvičení a aktivity, která jsou jednak svou formou zábavná a jednak jsou zaměřena na jejich neustálé opakování a procvičování.

Urová (1999) popisuje proces opakování jako takovou činnost, při níž jsou jazykové dovednosti procvičovány a neustále zdokonalovány. Jedná se o jedno z nejdůležitějších stádií samotného učení. Urová vyzdvihuje opakování jako jednu z hlavních činností

učitele, jehož cílem má být neustálé hledání nových možností a způsobů, které poskytnou žákům celou řadu příležitostí k efektivnímu procvičování učiva. Urová ve své publikaci také uvádí příklad toho, jak by měla vypadat vhodná aktivita přímo zaměřená k opakování a procvičování učiva. Vymezuje tři základní stadia výběru takovéto aktivity. Cílem **prvního stadia** je nalézt vhodné předlohy, tzn. pokusit se nalézt takovou aktivitu, která patřila, během naší školní docházky a nebo během učitelské kariéry, mezi nejoblíbenější a která pomohla ke snazšímu zapamatování a zautomatizování slovní zásoby. U této aktivity pak Urová doporučuje, abychom si zapsali její stručnou charakteristiku a hlavní náplň hry. **Druhé stadium** je nazváno analýza či rozbor. Jedná se o stadium, ve kterém bychom měli zaměřit svoji pozornost na základní faktory či charakteristiky, které podmiňují účinnost takové aktivity. Vhodným doporučením je, abychom tuto analýzu provedli případně za účasti i jiných osob, jejichž názor a pohled na stejnou věc může být rozdílný a tudíž také přínosný. **Třetím stadiem** je společná diskuze, která by měla pomoci k tomu, aby se více osob zapojilo do výběru aktivity a vyjádřilo tak na ni své názory.

O'Dellová a Headová (2003) uvádí, že mnoho vědců zastává názor, že pro to, abychom se dokázali naučit nějakou slovní zásobu, je důležité, kolikrát přijdeme s konkrétními slovy do přímého kontaktu, tj. kolikrát je skutečně použijeme. Uvádí, že se musíme se slovem setkat přibližně sedmkrát, než si jej zapamatujeme a skutečně se jej naučíme. Autorky považují právě hry za vhodný způsob učení se slovní zásobě. Díky nim se pro nás slova stanou snadněji zapamatovatelná. Jejich výhoda tkví zejména ve skutečnosti, že nám hra slova přivádí tzv. „do života“. V podstatě lze říci, že kontext her se je založen na reálnosti, což je velká výhoda při výuce jakéhokoli cizího jazyka. Žáci se tak dostanou do reálného kontaktu se slovní zásobou, tzn. používají slova v situacích, které jsou jim blízké a vztahují se k jejich každodennímu běžnému životu, ale hlavně k situacím, které sami zažívají nebo se jim potencionálně mohou přihodit. Zejména z těchto důvodů autorky doporučují využívat při jazykovém vyučování právě hry, které jsou pro žáky zdrojem příjemné a zábavné formy opakování slovní zásoby, ale také jim nabízí příležitost pro užívání jazyka ve snadno zapamatovatelné formě.

6 HRY ZAMĚŘENÉ NA OPAKOVÁNÍ SLOVNÍ ZÁSObY DLE RŮZNÝCH AUTORŮ

Pokud se rozhodneme opakovat a procvičovat slovní zásobu, můžeme tak učinit přirozenou a hravou formou za pomoci rozličných her, které se přímo hodí pro jejich zařazení do vyučování. V této kapitole si vymezíme konkrétní příklady her, kterých lze využít při opakování a procvičování slovní zásoby. Celá řada autorů, kteří se zabývají jazykovými hrami, vymezuje různé typy her a má své specifické klasifikace, které ve svých publikacích používá. Hry, které chceme zařadit do výuky jazyka, by měly být svým obsahem zábavné, ale hlavně by měly mít vždy stanoven konkrétní jazykový cíl – tedy to, čeho se má danou hrou dosáhnout.

6.1 Petr Hladík – 111 her pro atraktivní výuku angličtiny

Hladík (2013) ve své publikaci uvádí hry, které by měly sloužit jako zdroj inspirace pro učitele a zároveň by mu měly pomoci s vytvořením zajímavého a zábavného vyučování, které bude žáky podněcovat k jejich vyšší aktivitě. Jak sám uvádí, nejedná se pouze o didaktické hry, ale i o rozličné a netradiční nápady, které slouží ke zlepšení výuky. Každá hra má ve svém popisu orientační časové rozvržení, jakou jazykovou úroveň vyžaduje, organizační formu, pomůcky a materiály potřebné k realizaci hry a také popis postupu, jak hru realizovat. Nejdůležitějším aspektem, který je v popisu rovněž uveden, je její studijní cíl, tedy zda je hra zaměřena na procvičování řečových dovedností nebo jazykových prostředků, případně na nějakou jinou oblast (např. reálie různých zemí). Hry jsou v publikaci rozděleny do šesti základních skupin a zaměřují se zejména na procvičování slovní zásoby, gramatických struktur, na hláskování, na pravopis, na porozumění mluvenému projevu, na písemný projev, na čtení, na textovou koherenci nebo na reálie.

Těmito skupinami her jsou tyto:

- aktivizující hry,
- seznamovací hry,
- konverzační hry,
- konverzační a gramatické hry,
- gramatické hry,
- hry pro rozvoj psaní.

Aktivizující hry jsou zahřívací aktivity, které by měly žákům usnadnit jejich začlenění do skupiny ostatních spolužáků, pomoci jim se snazším přechodem do používání cizího jazyka a také odstranit počáteční ostych. Tyto hry jsou navrženy tak, aby nastolily příjemnou atmosféru ve třídě, ve které bude radost pracovat na předsevzatých úkolech a stanovených cílech. Do této kategorie her patří například hry *Řekni to jinak!* (Say It in a Different Way!), *Slovní fotbal* (Word Football), *Namaluj větu!* (Draw a Sentence!), *Křížovka* (Crossword Puzzle), *Kreslení* (Drawing), *Kdo jsem?* (Who am I?), *Řekni, namaluj, ukaž!* (Say, Draw, Show!).

Seznamovací hry jsou hry, které nastolují příjemnou atmosféru ve třídě a při kterých se žáci navzájem seznamují a odstraňují počáteční zábrany. Mezi tyto hry patří *Jedenáct úkolů* (Eleven tasks), *Doplňování vět!* (Finish the Sentence!), *To jsem já* (That's Me), *Zapamatuj si mé jméno!* (Remember My Name!), *Interview* (Interview), *Pantomima* (Pantomime).

Konverzační hry se zaměřují na mluvený projev. Nejen že se za pomoci těchto her žáci pobaví, ale je v nich zahrnut rovněž pedagogický aspekt, který podporuje rozvoj jazyka. Zahrnují se sem tyto hry: *A jak to bylo dál?* (And What Was Next?), *Vyprávěj!* (Tell a Story!), *Hádej, kde jsme!* (Guess Where We Are!), *Hloupé otázky* (Stupid Questions), *Hádání zemí* (Guess What Country It Is!), *Co je to?* (What Is It?), *Skoč mi do řeči!* (Do Interrupt My Speech!).

Konverzační a gramatické hry jsou zaměřeny jednak na mluvený projev a jednak na určitý gramatický jev. V těchto hrách se tedy procvičuje gramatika a slovní zásoba dohromady, což napomáhá k lepšímu osvojení obou těchto aspektů. Do této skupiny her zařazujeme

například tyto hry: *Hádej!* (Guess!), *Otázky bez konce* (Questions Without End), *Co řeknete, když...* (What Would You Say If...), *Co byste dělali, kdyby...* (What Would You Do If...), *Najdi šest rozdílů* (Find Six Differences).

Gramatické hry jsou hry, které se zaměřují na gramatické jevy. Spojením herní aktivity a daného gramatického jevu se žáci učí mnohem snadněji a přirozeněji. Řadí se sem hra *Chyby* (Mistakes), *Kdy se stalo?* (When Did It Happen?), *Skládání vět* (Completing Sentences), *Slovesný kruh* (Circle of Verbs), *Proč? Protože...* (Why? Because...), *Trochu jiný diktát* (A Bit Different Dictation).

Hry pro rozvoj psaní jsou zaměřeny na rozvoj jedné z dalších nezbytných řečových dovedností, a to na písemný projev. Žáci se při těchto hrách učí jak vypracovat kratší text s jeho logickými návaznostmi a se všemi jeho náležitostmi. Patří sem například hry *Psaníčko* (Little Letter), *Nákupní lístek* (Shopping List), *Země, město...* (Country, City...), *Závod ve slovíčkách* (Competition in Words), *Jazykolamy* (Tongue Twisters), *Pravda nebo lež?* (True or False?), *Prodlužování vět* (Stretched Sentences).

6.2 William Rowland Lee – Language Teaching Games and Contests

Lee ve své publikaci *Language Teaching Games and Contests* (1979) uvádí řadu her a soutěží, které se zaměřují na procvičování jazyka komunikativní formou. Komunikaci považuje za nezbytnou součást každé cizojazyčné výuky, a proto tento fakt ve svých hrách zohledňuje. Dělení her pro děti, starší žáky a pro dospělé autor zavrhl, protože se domnívá, že je celá řada her, které mohou mít v oblibě všechny věkové skupiny, a to i přes to, že jsou vzhledem ke svému zaměření spíše vhodné pro malé děti. Hry rovněž rozděljuje podle počtu účastníků, podle dosažené jazykové úrovně, podle toho, zda se realizují venku či uvnitř a nebo pokud pro svůj průběh vyžadují použití nějakého technického zařízení. Více méně lze konstatovat, že většina her se určitým způsobem prolíná a lze je vhodně kombinovat.

V publikaci nacházíme dvě základní kategorie her, a to:

1) hry, které procvičují produktivní a receptivní řečové dovednosti

Do první skupiny her lze zařadit *hry na rozvoj poslechu* (listen-and-do games) – jedná se o hry, při kterých je vyžadováno, aby žáci nejen poslouchali, ale také porozuměli kontextu a zároveň se hry aktivně účastnili (př. O'Grady says; Face to face; Word bingo; Listen and draw). Tato skupina her se zároveň prolíná s kategoriemi her zaměřených na procvičování výslovnosti, pravopisu a her procvičujících číslice. *Hry na rozvoj čtení* (read-and-do games) – před samotným čtením určitého textu, je dobré, aby žáci byli seznámeni s tím, o čem text bude. Proto se doporučuje zahrnout do programu tzv. aktivity zařazené před samotným čtením textu (pre-reading activities), které dokáží navodit správný kontext a tím tak žáky nasměrovat.

Lee doporučuje využívat u těchto her různých obrázků (flashcards), které jsou pro děti velkou výhodou (př. Games with flashcards (Sentences); Games with flashcards (Words); Matching games; Rhymes and songs). *Hry na rozvoj psaní* (games and writing) – většina her v sobě zahrnuje určitým způsobem i prvek psaní. (př. Broadcasting; Write, read, and draw; Mini-novels; Wall newspapers). *Hry na rozvoj mluvení* (miming and role play) - hraní rolí, v sobě nese prvek simulace, tzn. žáci simulují určitou situaci a vystupují v ní jako někdo jiný. Jedná se o velmi oblíbený druh hry, protože žáci při ní mají možnost volného pohybu po třídě a rovněž dokáží zprostředkovat žákům situace z reálného života a tím je nenásilnou formou přimět k větší komunikaci. Výběr vhodného tématu záleží především na učiteli, který by měl svoji třídu dobře znát a vědět, jaké zájmy a aktivity žáci mají v oblibě. Malé děti jistě potěší např. pohádka (Červená Karkulka, Ali Baba, O třech malých prasátkách atp.), ale také třeba události, které běžně zažívají a které jsou jim blízké (např. narozeninová oslava, návštěva příbuzných, bratr a sestra, domácí mazlíček atd.). Pro starší žáky pak vybíráme témata blízká jejich životním zkušenostem a zájmům (př. Round and round the village; The mulberry bush; What are they doing? What are you doing?; Lost voices). Do této kategorie her, které podporují komunikaci patří také *diskusní hry* (discussion games) – jak napovídá samotný název této kategorie her, jedná se o hry, při nichž hlavní roli hraje komunikace a diskuse nad nějakým problémem. Hry uvedené v této publikaci jsou zejména vhodné pro skupiny či dvojice (př. Who am I?; Find someone who...; Treasure island; Telephone conversations).

Zvláštní skupinu her představují *hry, které se zaměřují na mluvenou podobu čísel* (tzv. number games) - tyto hry pomohou žákům osvojit si mluvenou podobu čísel. Většinou se jedná o hry, které se provádějí ústně, ale najedeme zde i hry, které procvičují čtení a psaní (Ring a number; How many?; Guess how many; The man in the moon).

2) hry, které se zaměřují na jazykové prostředky

Do druhé skupiny her jsou zařazeny *gramatické hry* (structure games) – jedná se o hry, při kterých máme k dispozici určitý vzor, podle kterého se hra dále odvíjí. Mezi tyto hry můžeme zahrnout především hry, ve kterých je naším cílem něco uhodnout a které mají povzbudit žáka k větší ochotě komunikovat. Tyto hry se hodí pro různé věkové skupiny hráčů (What is it? Is it...?; Who am I? What's my name?; What is there in my bag today?; Where is it?). Další skupinou her jsou *hry na slovní zásobu* (vocabulary games) - – při těchto hrách se žákova pozornost soustředí zejména na správnou produkci slov. Mezi tyto hry patří i hry, které sice svým názvem mohou odpovídat zcela jiné skupině her, ale ve většině z nich se vždy jedná o vhodný výběr slova, a tudíž je zároveň procvičována slovní zásoba. Mezi takové hry pak můžeme zahrnout třeba i *hry na pravopis* (spelling games) – tyto hry je dobré zařadit do vyučování v kterémkoliv věku (Write what you see; Write what you hear; Write what you know; Scrabble, Lotto, What's this/that? Who's this/that?; Aunt Mary's cat; Coffee-pot; Old Macdonald (or Macdougall)). *Hry na výslovnost* (pronunciation games) – jedná se o hry, které jsou zaměřeny na správnou výslovnost slov. U žáků, kteří s cizím jazykem teprve začínají, se doporučuje trénovat výslovnost samostatných slov, protože jejich slovní zásoba ještě není dostatečně obsáhlá. Naopak u dětí ve vyšších ročnících se doporučuje slova zařadit do kontextu, aby byly schopné rozlišit rozdíly mezi slovy. Autoři navrhují provádět tyto aktivity pravidelně po určitou dobu, ale ne zase příliš dlouho, spíše doporučují tak pět minut v každé vyučovací hodině. Hry by si měl učitel uzpůsobit tak, aby procvičoval výslovnost právě těch slov, která činí žákům největší obtíže (př. The same or different; Which is which?; Pronunciation bingo; Picture and sounds).

6.3 Jill Hadfield – Intermediate Vocabulary Games

Hadfieldová ve své publikaci *Intermediate Vocabulary Games* (1999) navrhuje celou řadu různých her, které se zaměřují na opakování a procvičování slovní zásoby, se kterou se již žáci dříve seznámili. Hry jsou téměř totožné s hrami, které se objevují v její publikaci nazvané *Elementary Vocabulary Games* (1998), pouze s tím rozdílem, že témata her se od sebe liší především úrovní jazyka, která je vyžadována. Témata pro úroveň začátečníka jsou spíše zaměřena na užití konkrétní slovní zásoby v každodenních situacích a témata pro úroveň středně pokročilého žáka jsou více abstraktní a také složitější. Záleží pouze na učiteli, kterou úroveň zvolí, protože i pokročilejší žáci mohou upřednostnit hru z nižší úrovně.

Hadfieldová rozděluje hry do tří hlavních oblastí, a to podle kroků při osvojování slov. Jedná se o tzv. *paměťové hry* (memorising games), které jsou navrženy tak, aby si žák uložil do paměti význam slova. Tyto hry patří do kategorie lingvistických her a jsou zaměřeny na vhodnost a přesnost vybraného slova spíše než na plynulost projevu. Jedná se například o tyto hry: lotto games, labelling, sorting, ordering, guessing (při těchto hrách mají žáci za úkol uhádnout slovo, které někdo například pomocí pantomimy předvádí) a matching games (přiřazení správného slova k obrázku).

Druhým typem her jsou tzv. *zosobňovací hry* (personalising games). Hadfieldová je označuje spíše za jakýsi druh aktivit než přímo za hry. U těchto aktivit jde o to, aby si žák dokázal pospojovat nová slova se svými osobními zkušenostmi, tj. tzv. reflektivní fáze. Druhou fází je pak fáze komunikativní, při které mají žáci za úkol diskutovat s ostatními na co přišli, co zjistili příp. co si napsali. V této úrovni mají většinou zadány struktury či vzory, aby věděli, jakou podobu mají odpovědi mít. Za třetí typ her pak označuje tzv. *komunikativní hry* (communicating games), kdy mají žáci například najít osobu, vyřešit nějakou hádanku nebo dokončit nákres. Tyto aktivity vyžadují pro správné vyřešení od žáků kreativitu a představivost. Do této skupiny her lze zařadit: „*matching, searching, information gap, role-play, arranging a ordering, exchanging a collecting games*“ (1999:5). Za nejjednodušší typ her považuje tzv. „*rozřazovací*“ (sorting games), „*seřazovací*“ (ordering games) a „*rozřídovací*“ (arranging games) hry. Tento posledně zmíněný typ her je obvykle vhodné hrát ve dvojicích, kdy postačí pouze správné rozřídění slovní zásoby

podle významu (jako příklad Hadfieldová uvádí rozdělení prostředků soukromé a veřejné dopravy). Aktivita založená na principu tzv. „*information gap*“ jsou aktivity, které rozvíjejí mluvení a které je vhodné hrát buď ve dvojici nebo ve skupinách. Tato hra může být *jednostranná*, kdy má jeden žák informaci, kterou nezná jeho spoluhráč, a ten je tak nucen tuto informaci od něj získat a nebo *oboustranná*, kdy mají oba hráči informace, které musí dát dohromady, aby úkol společně vyřešili. *Guessing games* jsou hry založené na velmi známém principu, kdy jeden žák úmyslně zatajuje některé informace a ostatní spoluhráči mají za úkol uhádnout, o koho nebo o co jde. *Searching games* jsou hry založené na podobném principu jako hry předcházející. Při těchto hrách žáci vyhledávají informace jeden od druhého. Každý musí získat co nejvíce informací, aby mohl například správně doplnit tabulku apod. *Matching games* jsou hry vhodné jak pro celou třídu, tak pro malé skupiny či dvojici. Základním principem u těchto her je nalézt osobu, která má odpovídající kartičku či obrázek ke hledanému slovu. *Labelling games* jsou hry zaměřené na umístění etiket k obrázkům. *Exchanging games* jsou založeny na směnném principu. To znamená, že spoluhráči si mezi sebou vyměňují různé předměty, karty nebo nápady. Cílem těchto her je dosáhnout takové výměny, která je uspokojivá pro obě strany. *Exchanging a Collecting games* jsou jakousi nadstavbou *exchanging games*. Jsou založeny na podobném principu, tzn. hráči mají k dispozici určité předměty nebo karty a snaží se je směnit s ostatními tak, aby doplnili svoji sadu. Hra je vhodná jako aktivita pro celou třídu, kdy se hráči mohou volně pohybovat a náhodně vyměňovat své předměty a nebo je možné tuto hrát také jako karetní hru na žolíkovém principu. *Board a Card games* jsou velmi známé deskové a karetní hry, při kterých se hráči snaží být první, kdo se zbaví všech karet nebo naopak jich co nejvíce získá. Posledním typem her, které se u Hadfieldové objevují, jsou tzv. *Role-play games*, tj. hraní rolí.

6.4 Andrew Wright, David Betteridge a Michael Buckby – Games for Language Learning

Wright, Betteridge a Buckby (1983) ve své publikaci věnované hrám, rozdělují jazykové hry podle několika hledisek. Jedním z těchto hledisek je dělení her podle stupně řízení, a to na tzv. „*řízené*“ (controlled), „*polořízené*“ (guided) a „*volné*“ (free) *aktivita*. *Řízené*

aktivity nejčastěji využijeme při vyučování vedené učitelem a nebo při týmových hrách. Při *polořízených aktivitách* je jazyk produkován na jedné straně učitelem a na druhé straně samotnými žáky. U *volných aktivit* je jazyk produkován pouze samotnými žáky. V závěru publikace (str. 186-205) nalezneme tabulky, ve kterých je přehledně shrnutý veškerý seznam her zahrnutý v dané publikaci. Hry jsou zde rozděleny podle toho, jakou gramatickou strukturu procvičují (*přídavná jména* (adjectives), *přivlastňování* (possessives), *časy* (tense), *zápor* (negatives), *spojky* (conjunctions), *členy* (determiners), *podstatná jména* (nouns), *předložky* (prepositions) atd.), podle typu komunikace (podle jazykové funkce) – asking questions, stating opinions and feelings, stating facts, giving reasons, comparing atd., dále se zde dočítáme jakou řečovou dovednost tyto hry procvičují (speaking, writing, listening, reading), o jaký stupeň řízení se jedná (controlled, free, guided) a také jaký typ spolupráce je při hře vyžadován (class, individual, group, pair work). Samozřejmě nechybí uvedená jazyková úroveň, kterou hra vyžaduje (beginner, intermediate, advanced) a nebo je hra doporučena pro všechny jazykové úrovně. Autoři zde uvádí i časové rozpětí pro danou hru, což je velmi výhodné při plánování konkrétní aktivity v rámci vyučovací hodiny. V neposlední řadě jsou uvedeny potřebné pomůcky k úspěšné realizaci hry. U každé hry najdeme podrobný rozpis, jak hru připravit a zrealizovat, a také možné obměny té dané hry.

V publikaci nacházíme tyto skupiny her:

Hry s obrázky (picture games) – jsou hry, v jejichž hlavní roli se objevuje obrázek, se kterým se dále pracuje – např. porovnávání obrázků, vyhledávání odlišností či podobnosti. Užití jazyka je v těchto hrách poměrně volné, není striktně omezeno na užívání předem stanovených výrazů (př. her: *Popiš a nakresli obrázek* (Describe and draw a picture), *Jaký je rozdíl?* (What's the difference?)).

Psychologické hry (psychology games) – tato skupina her se zaměřuje na uvědomování si toho, jak pracuje lidská mysl a vědomí. Jsou založeny spíše na osobních poznatcích a zkušenostech jednotlivých hráčů (př. *Telepatie* (Telepathy), *Jak rychle si všimneš?* (How quickly can you see?), *Obrazotvornost* (Visual imagery)).

Hry s kouzly (magic tricks) – jedná se o různá kouzla, která vždy přitahují pozornost svých diváků (v tomto případě žáků) a která nutí k tomu, aby byla nějak komentována. Samozřejmě ne vždy se kouzlo podaří tak, jak bychom si představovali, a proto je nutné

kouzla neustále procvičovat a vylepšovat. Zde se nabízí možnost spolupráce, tedy aby učitel neprováděl kouzlo pokaždé sám, ale pokud má ve třídě nějakého zájemce, tak může kouzlo natrénovat a předvést on sám. Pokud se stane, že kouzlo nedopadne podle očekávání nebo je příliš jednoduché, mohou se žáci zapojit do diskuze, jak by do příště kouzlo vylepšili (př. *Kouzelné narozeniny* (Magic birthday), *Krabička zápalek* (The matchbox), *Kousek provázku* (The piece of string)).

Hry zaměřené na sdílení informací (caring and sharing games) – jsou takové hry, jejichž primárním cílem je, aby žáci byli ochotní sdílet informace o sobě samých navzájem. Občasným problémem, se kterým se můžeme při těchto hrách setkat, je stydlivost a neochota žáků prozradit o sobě některé soukromé informace. Autoři uvádějí, že je na učiteli, zda se rozhodne tyto hry zařadit do svého repertoáru, a zároveň uvádí, že výhodou těchto her je to, že žáci mezi sebou komunikují a získávají o sobě celou řadu užitečných informací, což je při výuce cizích jazyků přínosné zejména proto, že se naučí používat jazyk i v jiných situacích, než je například koupě jízdenky či popis cesty, ale především k získávání informací o druhých lidech (př. her: *Čtení myšlenek* (Reading someone's mind), *Věštění* (Fortune-telling), *Zapamatuj si jména* (A remembering-names game), *Vzájemné poznávání* (Getting to know each other)).

Karetní a deskové hry (card and board games) – jedná se o klasické karetní či deskové hry, které mohou být různě obměňovány. Výhodou je, že můžeme využít i názoru svých žáků, jak by takovou hru změnili či vylepšili (př. her: *Hadi a žebříky* (Snakes and ladders), *Šťastné rodiny* (Happy families); *Pátrání* (Search), *Dárky, odměny a tresty* (Presents, and rewards and punishments)).

Hry se zvuky (sound games) – zvuky dokáží v posluchačích vyvolat různé pocity. Protože každý člověk je individuální osobnost, tak i v každém z nás vyvolává určitý zvuk nějaký jiný pocit a zanechává určitý dojem. Právě tohoto faktu využívají tyto hry, které nevyhnutelně vedou k individuálním interpretacím, vyjadřování názorů a tím také k větší ochotě a potřebě výměny názorů a komunikace (př. her: *Poslech zvuků* (Listening to sounds), *Používáme kazetový přehrávač* (Using the tape recorder)).

Hry s příběhem (story games) – jsou zaměřeny na písemnou formu projevu, která je důležitou součástí výuky cizího jazyka. Autoři zde učitelům doporučují, aby žáka při písemnostech nevyrušovali, pouze v případě, že žák neví, jak má pokračovat. Co se týče

opravování chyb, je lepší vyčkat, až žák svoji práci dokončí, a nevyrušovat jej v průběhu aktivity (př. her: *Hádej, co kreslím* (Guess what I'm drawing), *Bláznivé příběhy* (Silly stories), *Vymysli příběh* (Build a story), *Změň příběh* (Change the story)).

Slovní hry (word games) – tyto hry se zaměřují na produkci jednotlivých slov spíše než na celé věty (př. Bingo, *Chybějící slova* (Missing words), *Utvoř větu* (Make a sentence)).

Hry na pravdu nebo lež (true/false games) – autoři označují tyto hry jako jednu z nejoblíbenějších skupin her. Průběh hry je založen na tvrzení, o kterém musí ostatní rozhodnout, zda je správné nebo chybné. (př. her: *Zopakuj, pokud je to pravda* (Repeat it if it's true), *Oprav mě, pokud se mýlím* (Correct me if I'm wrong), *Nevod' mě za nos* (Don't let them pull your leg), *Někdo neříká pravdu* (One of them isn't telling the truth)).

Paměťové hry (memory games) – tyto hry se zaměřují na žákovu schopnost zapamatovat si určitá slova, obrázky, předměty apod. Výhodou těchto her je, že žáci při nich mohou velmi intenzivně komunikovat, a to zejména v případech, kdy se přou o to, kdo si zapamatoval dané položky lépe, a tak dochází k výměně názorů a informací (př. What's behind you?; Kim's game; Pass the message; Pass the picture).

Hry s otázkami a odpověďmi (question and answer game) – hry v této kategorii jsou navrženy tak, aby procvičovaly formy otázek v co možná nejrealnějším kontextu a přiměly tak žáky k větší zvědavosti a ochotě zjišťovat informace (př. her: *Otestuj své znalosti* (Test your knowledge), *Dvacet otázek* (Twenty questions), *Kvíz všeobecných znalostí* (General knowledge quiz), *Co jsi dělal včera večer?* (What were you doing last night?)).

Hry s hádankou (guessing and speculating games)– tato skupina her je založena na principu, že jedna osoba ví nějakou informaci a ostatní se snaží přijít na to, o jakou informaci se jedná (př. Hiding and finding; Feel and think; Box; What on earth is he talking about?).

Další různé hry (miscellaneous games) – tato kategorie obsahuje celou řadu dalších možných her, které lze ve výuce jazyka využít. Jedná se například o tyto hry: *Věštec* (Fortune-teller), *Co má v kapse?* (What's in his pocket?), *Složité situace* (Predicaments)).

PRAKTICKÁ ČÁST

V úvodních kapitolách praktické části se zabývám obecným vymezením Společného evropského referenčního rámce pro jazyky (SEERR) a definováním referenční úrovně A2 z pohledu toho, co by měl žák druhého stupně při dosažení této úrovně znát a co by měl zvládnout z hlediska řečových dovedností a jazykových prostředků. Dále se věnuji obecnému popisu Rámcového vzdělávacího programu (RVP) a vymezení obsahu učiva v rámci předmětu Cizí jazyk. Zde se konkrétně vyjadřuji k tomu, jakých znalostí a dovedností by měl žák v tomto předmětu dosáhnout. Následující kapitola popisuje Školní vzdělávací program (ŠVP) jako jeden z dokumentů, který škola vytváří v souladu s požadavky RVP. Tento dokument nejprve vymezují z obecného hlediska a poté následuje popis konkrétního ŠVP, tj. ŠVP Základní školy J. A. Komenského v Blatné.

Vzhledem k tomu, že můj projekt je zaměřen na opakování probrané slovní zásoby na druhém stupni konkrétní základní školy, tj. ZŠ J. A. Komenského, proto se v následující kapitole věnuji popisu této školy. Nejprve charakterizují školu z hlediska výuky anglického jazyka, poté následuje popis třídy 7. B, ve které jsem realizovala projekt. Třídu popisují z hlediska složení žáků a jejich spolupráce v rámci společných aktivit. V nadcházející kapitole se věnuji nejčastějším metodám a způsobům, kterými je slovní zásoba žákům prezentována. Tím mám na mysli metody, postupy a techniky, kterých učitelka při vyučování anglického jazyka využívá a které se jí nejvíce osvědčily. Vzhledem k tomu, že cílem projektu je zopakovat a procvičit vybranou slovní zásobu dle konkrétní učebnice, kterou žáci používají, tj. Project 2, proto v následující kapitole tuto učebnici detailně popisují..

Protože můj projekt spočívá v realizaci vybraných her, které opakují již probranou slovní zásobu, pak se v další části věnuji detailnímu popisu publikace Games for Vocabulary Practice od O'Dellové a Headové z roku 2003, ze které jsem čerpala náměty pro sedm realizovaných her.

Následující část se již zaměřuje na samotný projekt. První částí je kapitola, která se věnuje popisu celého projektu. Poté již následuje detailní popis jednotlivých vyučovacích hodin, jejichž hlavním cílem bylo opakování slovní zásoby pomocí her dle výše zmíněné publikace. Pracovní listy, které jsem při realizaci použila, jsou součástí příloh.

7 SPOLEČNÝ EVROPSKÝ REFERENČNÍ RÁMEC PRO JAZYKY

7.1 Základní charakteristika SERR

Společný evropský referenční rámec pro jazyky (dále SERR) je *dokument, jenž poskytuje obecný základ pro vypracování jazykových sylabů, směrnic pro vývoj kurikulí, zkoušek, učebnic atd.*“ (2001:1). Můžeme konstatovat, že se jedná o takový dokument, ve kterém nacházíme podrobný popis toho, co by měl každý uživatel jazyka, který se nachází v určité jazykové úrovni, znát a také jaké dovednosti musí neustále rozvíjet, aby dokázal v cizím jazyce smysluplně a pohotově komunikovat a stal se tak plnohodnotným uživatelem tohoto jazyka.

SERR stanovuje určité *referenční úrovně*, které uživateli jazyka slouží k tomu, aby si ověřil, jakých pokroků v učení dosáhl. SERR vymezuje celkem tři základní referenční úrovně ovládnutí jazyka, které jsou označeny velkými písmeny abecedy, tedy **A** - *Uživatel základů jazyka*, **B** – *Samostatný uživatel* a **C** – *Zkušený uživatel*, které se dále člení do dvou částí (2001:23). Všechny tyto úrovně mají stanoveny své specifické požadavky na jazykové dovednosti, kterých by měl uživatel v průběhu svého studia dosáhnout a v SERR jsou podrobně rozepsány. Jedná se o tyto označené úrovně: *A1* („Průlom“), *A2* („Na cestě“), *B1* („Práh“), *B2* („Rozhled“), *C1* („Účinná operační způsobilost“) a *C2* („Zvládnutí“) (2001:23). Tato stupnice umožňuje studentům cizího jazyka, aby si mohli změřit celkový pokrok, jehož dosáhnou nejen v jednotlivých fázích učení se jazyku, ale také v průběhu svého života.

SERR rovněž vymezuje několik základních druhů *kompetencí*⁴, které by měl žák, nacházející se na určité úrovni, ovládat (2001:103-133). Mezi dva základní druhy těchto kompetencí se řadí kompetence obecné a kompetence komunikativní (2001:11-14):

1) *kompetence obecné (deklarativní znalosti - znalosti okolního světa, sociokulturní znalosti, interkulturální způsobilost; dovednosti a praktické znalosti – know-how,*

⁴ Kompetencemi se, dle definice SERR, rozumí: „*souhrn znalostí, dovedností a vlastností, které jedinci umožňují provádět určité úkony*“ (2001:9).

interkulturální know-how; existenciální kompetence; schopnost učit se – jazykový cit a komunikační povědomí, obecné fonetické povědomí a dovednosti, studijní dovednosti, heuristické dovednosti);

2) **kompetence komunikativní** (lingvistické kompetence – lexikální, gramatická, sémantická, fonologická, ortografická a ortoepická kompetence; sociolingvistické kompetence – lingvistické markery sociálních vztahů, řečové zdvořilostní normy, výrazy lidové moudrosti, rozdíly ve funkčních stylech, dialekt a přízvuk; pragmatické kompetence – diskursní kompetence a funkční kompetence).

7.2 Jazyková úroveň žáka II. stupně ZŠ na stupni A2 (dle SERR)

Učení se cizímu jazyku je v dnešní době považováno za zcela nezbytnou dovednost každého vzdělaného člověka. Díky schopnosti komunikovat v cizím jazyce se stáváme více nezávislí a svobodní. Nabízí se nám mnoho příležitostí k cestování, a tudíž i více příležitostí ke komunikaci v tomto cizím jazyce.

V českém školském systému je, dle RVP (2013), výuka jazyků zařazena do vzdělávací oblasti s názvem *Jazyk a jazyková komunikace*, do níž, mimo Český jazyk a literaturu, spadá právě *Cizí jazyk* a od školního roku 2013/2014 také nově *Další cizí jazyk* (2013:17). Obě tyto oblasti vycházejí právě ze SERR a vymezují, že žák na druhém stupni ZŠ v oblasti *Cizí jazyk* by měl dosáhnout úrovně A2 a žák v oblasti *Další cizí jazyk* by měl dosáhnout úrovně A1 (2013:18)⁵.

Nyní se zaměříme na důkladnější popis komunikativních kompetencí žáka druhého stupně základní školy, jenž by se měl nacházet v úrovni A2, tj. *Uživatel základů jazyka*, který je tzv. „*Na cestě*“. Pokud budeme chtít vymezit tyto komunikativní kompetence, pak můžeme říci, že tyto kompetence v sobě zahrnují **řečové dovednosti**, jimiž jsou poslech, čtení, písemný projev a mluvený projev a také **jazykové prostředky**, kterými jsou slovní zásoba, gramatika, pravopis a výslovnost.

⁵ Blíže jsou tyto oblasti vymezeny v popisu RVP (viz kapitola 8.1).

Položme si otázku: „Co by tedy měl žák na stupni A2 v cizím jazyce ovládat?“ Žák na jazykové úrovni A2 by měl být, dle SERR, schopen v oblasti porozumění (čtení, poslech), mluvení (samostatný ústní projev, ústní interakce) a psaní (písemný projev) : „*používat základní slovní zásobu, která mu umožní, aby se účinně vyjádřil v jemu dobře známých každodenních situacích, i když jeho projev bude limitován omezenými znalostmi. Ovládá výrazy, pomocí nichž dokáže vyjádřit potřeby týkající se denního režimu, jednoduchá přání a požadavky, požádat o informaci či se stručně vyjádřit o sobě samém, tedy podat o sobě základní osobní údaje. Rovněž umí používat slovní zásobu týkající se nejen sebe, ale i druhých lidí – co dělají, co mají rádi atd. Žák na této jazykové úrovni dokáže používat základní gramatické struktury, ale obvykle se ještě dopouští základních chyb. I přes tyto chyby je však jeho projev stále dostatečně srozumitelný. Osoba na úrovni A2 je schopna účinně komunikovat za pomoci omezeného repertoáru slovní zásoby a je schopna udržovat rozhovor díky znalosti jednoduchých výrazů. Má dostatečnou znalost v případech, kdy chce o něco požádat, podat někomu o něčem nějakou informaci či vyjádřit svůj názor nebo postoj k danému problému. Vše probíhá za užití jednoduchých výrazů a frází, které však dané osobě stále dostatečně umožňují udržet komunikaci v dané oblasti“ (2001:24, 26).*

8 RÁMCOVÝ VZDĚLÁVACÍ PROGRAM

„Na základě zákona č. 561/2004 Sb., o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání, ve znění pozdějších předpisů se do vzdělávací soustavy zavádí nový systém kurikulárních dokumentů pro vzdělávání žáků od 3 do 19 let“ (2013:5). Tyto kurikulární dokumenty jsou vytvářeny na státní a školní úrovni. Na státní úrovni je vytvářen Rámcový vzdělávací program společně s Národním programem vzdělávání. Na základě výše zmíněného zákona je pro základní vzdělávání vydán *RVP pro základní vzdělávání* (2013:8).

RVP lze popsat jako dokument, který vytváří určité závazné rámce pro vzdělávání v jednotlivých etapách, jimiž jsou vzdělávání předškolní, základní a střední. Na základě RVP si každá škola, jež poskytuje vzdělávání v určité etapě, vytváří svůj tzv. Školní vzdělávací program (2013:5).

8.1 Vzdělávací oblast Cizí jazyk na II. stupni ZŠ dle RVP

Rámcový vzdělávací program (dále RVP) stanoví, co by měl žák na **druhém stupni** základní školy v rámci cizího jazyka zvládnout a ovládat a jaké by měly být očekávané výstupy. Zaměříme se tedy na to, co je obsahem učiva cizího jazyka na tomto stupni vzdělávání. Dle RVP by žák měl být schopen v oblasti **poslechu s porozuměním**: „porozumět informacím obsažených v jednoduchých textech zaměřujících se na rozvoj poslechových dovedností a zároveň rozumět konverzaci týkající se osvojovaných témat, která probíhá pomalu a je pronášena se zřetelem na výslovnost“ (2013:26). V oblasti **mluvení**: „dokáže se zeptat na základní informace a vzhledem k situaci umí optimálně reagovat“, „ dokáže pohovořit o své rodině, kamarádech, škole, volném čase a dalších osvojovaných tématech“, „umí vyprávět jednoduchý příběh či událost; popíše osoby, místa a věci ze svého každodenního života“ (2013:26). V oblasti **čtení s porozuměním** je žák schopen: „vyhledat a porozumět informacím obsaženým v autentických textech, které se vztahují ke každodenním situacím“ (2013:26). V oblasti **psaní** žák dokáže: „vyplnit jednoduché formuláře, které se týkají jeho osoby a nebo rodiny, školy, volného času atp., umí sestavit jednoduché písemné sdělení“ (2013:26).

Zaměříme-li se na vymezení učiva tak, jak jej definuje RVP, pak se zde dozvídáme, že žák by měl mít dostatečné znalosti z oblasti: „*fonologického systému jazyka, měl by ovládat pravopis dané slovní zásoby a rovněž by měl mít osvojenou dostatečnou slovní zásobu vztahující se ke konkrétním tématům. Tuto slovní zásobu by měl žák umět použít v ústní i písemné komunikaci*“ (2013:27). Hlavními tematickými okruhy, které stanovuje RVP v rámci Cizího jazyka, jsou tato: „*domov, rodina, bydlení, škola, volný čas, kultura, sport, péče o zdraví, pocity a nálady, stravovací návyky, počasí, příroda a město, nákupy a móda, společnost a její problémy, volba povolání, moderní technologie a média, cestování, reálie příslušných jazykových oblastí*“ (2013:27). Co se týče znalostí z oblasti gramatiky, pak by měly být na takové úrovni, která umožňuje žákům komunikovat v základních situacích, i když se dopouští elementárních chyb (str. 27).

9 ŠKOLNÍ VZDĚLÁVACÍ PROGRAM PRO ZÁKLADNÍ VZDĚLÁVÁNÍ

Školní vzdělávací program (dále jen ŠVP) je „dokument, který musí každá škola povinně vytvářet na základě školského zákona č. 561/2004 Sb. s ohledem na potřeby a možnosti žáků, reálné podmínky a možnosti školy i oprávněné požadavky zákonných zástupců žáků“ (RVP 2013:136). ŠVP vždy musí vycházet z RVP pro základní vzdělávání a za jeho vytvoření a realizaci zodpovídá ředitel příslušné školy. Jedná se o veřejný dokument, který musí být volně přístupný k nahlédnutí komukoliv, kdo se chce s koncepcí školy seznámit. Jak jsem se již zmínila výše, za ŠVP zodpovídá ředitel školy, ale je zcela vhodné, aby se na tvorbě jeho jednotlivých částí podílel i zbytek pedagogického sboru (RVP 2013:136). ŠVP je sestavován buď pro celou etapu základního vzdělávání nebo pro jeho jednotlivé ročníky. Je zároveň vytvářen s ohledem na individuální vzdělávací potřeby všech žáků, ať už se jedná o žáky se speciálními vzdělávacími potřebami nebo o žáky nadané (RVP 2013:136). Každému učiteli je díky ŠVP ponechán prostor pro tvořivou práci, která vychází z konkrétních potřeb žáků a respektuje je.

9.1 Školní vzdělávací program ZŠ J. A. Komenského v Blatné

Školní vzdělávací program Základní školy J. A. Komenského v Blatné nese název *Škola základ života* a na titulní straně je uveden motto, které zní následovně: „*Jedině ten, kdo má z práce radost, dosahuje nejlepších výsledků; žák i učitel se mají do školy těšit*“ (2007).

Hlavním cílem školy je snaha vytvořit příjemné klima, které bude mít příznivý vliv nejen na práci pedagogů, ale také žáků a jejich rodičů. Žáci mají dostatek prostoru pro svobodné vyjádření svých názorů s respektem k názoru druhých, jsou vedeni k dodržování pravidel slušného chování a v neposlední řadě také k demokracii a zodpovědnosti (2007:3). ZŠ J. A. Komenského v Blatné se snaží žákům poskytovat kvalitní základní vzdělání, které se zaměřuje na rozvíjení formy spolupráce mezi žáky navzájem, učí je schopnosti respektovat názory druhých lidí a být k nim tolerantní. Co se týče výchovných a vzdělávacích strategií, pak lze konstatovat, že ŠVP stanovuje způsoby, kterými učitel „*integruje učební látku do smysluplných celků, rozvíjí u žáků schopnost samostatné práce a pěstuje u žáka návyk*

sebekontroly, vlastního hodnocení a kritického přístupu k výsledkům práce. Tímto umožňuje žákům osvojit si strategii učení a motivovat je pro celoživotní učení, tj. **kompetence k učení**. Druhým typem kompetencí, které by měl učitel u žáka rozvíjet jsou **kompetence k řešení problémů**, tzn. podněcovat žáky k tvořivému myšlení, logickému uvažování a k řešení problémů. Učitel by se měl snažit rozvíjet komunikační schopnosti žáků (**kompetence komunikativní**), a to nejen v mateřském jazyce, ale i v jazyce cizím a v rámci informačních a komunikačních technologií. Neméně důležitá je rovněž komunikace v rámci sociálních vztahů. Žák by měl být veden ke schopnostem vyjadřovat své názory, a to tak, že učitel se snaží zařazovat do výuky různorodé druhy činností a formy spolupráce mezi žáky, čímž podporuje i součinnost žáků, tj. **kompetence sociální a personální**. **Kompetence občanské** můžeme popsat jako schopnosti žáků projevodit se jako svobodné a zodpovědné osobnosti, které mají svá práva a povinnosti. Učitel se snaží rozvíjet u žáků zodpovědný postoj k ochraně fyzického, duševního a sociálního zdraví, tj. **kompetence pracovní** (2007:5-8)⁶.

RVP rovněž vymezuje způsoby, kterými zabezpečuje výuku žáků se speciálními vzdělávacími potřebami, ať už se jedná o žáky se specifickými poruchami učení nebo chování, žáky se sociálním znevýhodněním, žáky se zdravotním postižením či žáky mimořádně nadané (2007:8-9). V ŠVP školy se rovněž dozvídáme o stanoveném učebním plánu v konkrétních vzdělávacích oblastech a oborech včetně jejich minimální časové dotace a v příloze ŠVP jsou rovněž popsány učební osnovy jednotlivých předmětů. ŠVP dále stanovuje způsob hodnocení žáků, tj. klasifikační stupně, formy výchovných opatření (pochval, opatření k posílení kázně atp.). V neposlední řadě se ze ŠVP dozvídáme, jaká je forma autoevaluace školy, tzn. jak se hodnotí práce školy či práce učitele.

Charakteristika vyučovaného předmětu Anglický jazyk pro 2. stupeň dle ŠVP

V popisu vzdělávacích strategií se dozvídáme, že snahou učitelů na 2. stupni ZŠ J. A. Komenského v Blatné je vyučovat anglický jazyk zábavnou formou, která se zaměřuje na zařazení činností, které děti na jedné straně zaujmou a na druhé straně pobaví. Vždy je potřeba brát v úvahu to, že veškeré aktivity nebo činnosti zařazené do cizojazyčné výuky musí být především pro žáky přirozené, tedy měly by být využitelné v praktickém životě. Jako příklady těchto aktivit lze uvést různé hry, hádanky, básničky, příběhy z prostředí,

⁶ Klíčové kompetence vycházejí z RVP (2013:11-16)

které se co nejvíce podobá skutečnému životu dětí. V rámci těchto činností se učí aplikovat základní gramatiku, kterou poté využijí při psaní, čtení či samostatném vyjadřování⁷.

⁷ Učební osnovy předmětu Anglický jazyk dle ŠVP ZŠ J. A. Komenského v Blatné (2007:1)

10 ZÁKLADNÍ ŠKOLA J. A. KOMENSKÉHO V BLATNÉ

Základní škola J. A. Komenského je škola s letitou historií. Její otevření se datuje již od roku 1904. Nacházelo se zde muzeum, střední škola, hudební a mateřská škola. Rovněž název školy nebyl vždy stejný, ale v průběhu let se měnil. Současný název je ustanoven od roku 1991 a od této doby nese škola název *Základní škola J. A. Komenského Blatná* (ŠVP 2007:2).

10.1 Charakteristika ZŠ z hlediska výuky anglického jazyka

Základní škola J. A. Komenského se věnuje výuce jazyků již od samého počátku školní docházky. V prvním a druhém ročníku mají žáci nepovinný anglický jazyk zařazen v rozvrhu s jednohodinovou časovou dotací týdně. Od třetího do sedmého ročníku je anglický jazyk vyučován tři hodiny týdně. V osmém ročníku je hodinová dotace navýšena o jednu hodinu navíc, tj. celkem čtyři hodiny týdně a v devátém ročníku se angličtině žáci věnují opět tři hodiny týdně⁸.

Výuka anglického jazyka v první a druhé třídě probíhá, dle ŠVP, zejména se zaměřením na poslech a porozumění mluvenému slovu. Co se týká dovednosti mluvení, tak žáci na tomto stupni pouze reprodukuje to, co slyší. K výuce jazyka je používána učebnice od vydavatelství Oxford University Press s názvem *Happy House 1* (2000). Tato učebnice představuje žákům prostředí rodinného domu, ve kterém se odehrávají jednotlivé příběhy, a pomocí ní je žákům zprostředkována základní slovní zásoba. Žáci se naučí vnímat cizí jazyk za pomoci jednoduchých každodenních frází, obrázků a ilustrací, které jim snáze pomohou pochopit daný význam. Tyto učebnice jsou doplněny také plyšovými maňásky a příběhy hlavních hrdinů jsou rovněž dostupné na DVD. Výuka v první třídě, ale nejen v ní, týká se to celkově prvního stupně základní školy, probíhá hravou a nenásilnou formou, která děti nejen pobaví, ale především je naučí vnímat cizí jazyk jako přirozenou součást života.

⁸ Charakteristika vyučovacího předmětu (Anglický jazyk) – 1. a 2. stupeň (ŠVP ZŠ J. A. Komenského Blatná, 2007)

Na druhém stupni ZŠ se žáci stávají více samostatnými. Dle ŠVP (2007) jsou schopni pracovat na přiměřeně obtížných úkolech. Stále však platí, že je jazyk žákům podáván hravou a zábavnou formou, přičemž lze využít různých kreativních cvičení a her, při kterých je jazyk žákům zprostředkován v reálném kontextu. Žáci na druhém stupni jsou schopni bez problémů spolupracovat ve dvojicích či skupinách a podílet se tak na výsledku společně. K výuce žáků na druhém stupni jsou využívány učebnice od vydavatelství Oxford University Press, a to konkrétně řada Project (1, 2, 3).

Snahou učitele, ať už na prvním či druhém stupni, je vždy rozvíjet u žáků klíčové kompetence, kterými jsou kompetence k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanské a pracovní⁹.

10.2 Charakteristika sedmé třídy

V sedmé třídě, kde jsem realizovala svůj projekt za použití jazykových her, se vzdělává celkem 21 žáků, z toho je třináct chlapců a osm dívek. V této třídě se nevyskytují žádní integrovaní žáci, ale je zde několik žáků se specifickými poruchami učení. Jedná se o pět chlapců, kteří mají diagnostikovanou poruchu dyslexie, dysgrafie a dysortografie. U všech těchto chlapců se porucha projevuje zejména v českém jazyce. Třídní učitelka (zároveň angličtinářka) hodnotí tuto třídu jako sehranou skupinu.

Vzhledem k tomu, že jsem v této třídě učila anglický jazyk v rámci své souvislé pedagogické praxe, tak bych ráda popsala tuto skupinu také ze svého pohledu. Třída 7. B na mě působila jako sehraná skupina, které nedělá problémy pracovat jak individuálně, tak ve dvojicích či skupinách. Se svojí angličtinářkou jsou žáci takto zvyklí pracovat, takže pohyb, který je spjatý s organizací her a rovněž dalších rozličných aktivit, probíhá v klidu, pohotově, bez problémů a většího zdržení. Při hrách se mnou spolupracovali a byli ochotní sdílet své názory na příslušnou hru. Pouze jedna skupinka chlapců nebyla příliš schopna pracovat pohromadě, a proto jsem je při samotných hrách raději rozsadila a přiřadila k jiným skupinám.

⁹ RVP (2013:11-16)

10.3 Způsoby prezentování a procvičování slovní zásoby

Slovní zásobu, která je obsahem jednotlivých lekcí učebnice Project 2, paní učitelka obvykle prezentuje za použití vhodných metod a postupů, kterými lze slovní zásobu žákům představit. Tyto použité postupy jsou zcela v souladu s ŠVP příslušné školy, který uvádí, že: „*anglický jazyk by měl být postaven na učení se zábavnou formou, která děti zaujme a baví*“ (ŠVP – *Anglický jazyk 2007*). Tuto zábavnou formu pak ŠVP upřesňuje a uvádí výčet různých vhodných aktivit a technik, které žákům umožňují osvojit si řadu dovedností, které jim pomohou v mluvení, psaní, čtení a také ve schopnosti se v cizím jazyce vyjádřit. Žáci si tak při výuce vyzkouší rozličné hry, hádanky, básničky či příběhy, které jsou svým zaměřením žákům blízké.

Veškerá slovní zásoba, která je vždy v učebnici Project 2 použita, je součástí pracovních sešitů Project 2, a nachází se v samotném závěru této publikace (2008:74 – 79). Jak jsem od paní učitelky zjistila, slovní zásobu příslušné probírané lekce si žáci vždy spolu s ní přečtou společně nahlas. Zvláštní důraz klade na vybranou slovní zásobu, která je v každé lekci učebnice zdůrazněna pod hlavičkou *Vocabulary*. Této slovní zásobě věnuje větší pozornost a také ji více procvičuje. Učitelka slova při vyučování prezentuje pomocí obrázků a také věnuje značnou pozornost i jejich správně výslovnosti a psané podobě. Prezentovaná slovní zásoba je učitelkou rovněž dostatečně procvičována. Důraz je zejména kladen na reálný kontext, ve kterém se tato slova běžně používají. Díky těmto technikám, které učitelka ve výuce používá, tak žáci mají k dispozici to nejdůležitější, co potřebují o daném slově vědět a jak jej mají správně používat. Při výuce je slovní zásoba rovněž průběžně procvičována. Mezi nejoblíbenější aktivity a hry dětí, které učitelka při výuce občas používá, patří bezpochyby klasická hra *Bingo*, která jim umožňuje, aby si za pomoci obrázků procvičili význam vymezených slov, ale také jejich formu. Další velmi oblíbenou hrou, kterou při výuce používá, je hra s názvem *Bomba*. Při této hře si žáci vždy vylosují jeden obrázek, jenž se obvykle vztahuje k nějakému konkrétnímu místu, a úkolem žáků je říci první slovo, které je v asociaci k tomuto obrázku napadne (např. žák vylosuje kartičku s obrázkem koupelny a jeden po druhém pak musí říct anglické slovo, které se vztahuje k tomuto místu – př. sprcha, mýdlo, ručník atp.). To vše se děje velmi rychle, protože žáci si postupně předávají tzv. „tikající bombu“, která po určitém časovém limitu vybuchne. Ten žák, kterému právě bouchne bomba v ruce, si musí ponechat kartičku u sebe. Vítězem

se stává hráč s nejmenším počtem kartiček. Dalším způsobem opakování slovní zásoby je velmi známá hra *Pexeso*, kdy mají žáci za úkol vyhledat vždy dva stejné obrázky. Při této klasické hře si žáci opět procvičují formu a význam slova. Závěrem musím konstatovat, že probírané slovní zásobě je skutečně věnována značná pozornost a že žáci mají dostatek příležitostí k jejímu dostatečnému upevnění. Děje se tak zábavnou a hravou formou, ale hlavně v reálném kontextu, což je naprosto v souladu s dobrou praxí. Učitelka rovněž žákům ponechává dostatek prostoru ke konverzaci a do každé vyučovací hodiny se snaží vždy zahrnout něco tzv. „ze života“, aby tím tak cizí jazyk žákům více přiblížila. Samozřejmě ne v každé vyučovací hodině má možnost využít všechny výše popsané metody a postupy, ale rozhodně se snaží o kreativní a nápaditou výuku, kdy se žáci sami stávají aktivními a nejen pouhými pasivními posluchači.

10.4 Charakteristika používané učebnice

Na druhém stupni Základní školy J. A. Komenského v Blatné je anglický jazyk vyučován prostřednictvím učebnic řady *Project* od vydavatelství *Oxford University Press*. Učebnice řady *Project* „kombinují zajímavým způsobem tradiční přístupy k výuce jazyka spolu s dalšími moderními postupy, které jsou vyzkoušeny řadou učitelů a jejich žáků z různých zemí“ (2008:4). Jak uvádí autoři Hutchinson a Gault v Metodické příručce pro učitele (2008), tyto učebnice prezentují a procvičují cizí jazyk prostřednictvím zajímavých projektů, které nutí žáky používat své nabyté znalosti kreativně a rovněž jim umožní uplatnit svoji představivost a fantazii, což je pro přirozené používání cizího jazyka velice důležité. V učebnicích mimo jiné nacházíme mnoho zábavných cvičení a her, které používají jazyk v jeho reálném kontextu. Cizí jazyk je žákům předkládán v podobě, ve které jej využijí nejen při samotné výuce ve škole, ale hlavně, a to především, ve skutečném životě (2008:4).

V sedmé třídě, kde jsem realizovala svůj projekt za použití her, využívají žáci již třetí vydání této učebnice, konkrétně *Project 2*. Tato řada učebnic zahrnuje nejen učebnici angličtiny, ale také pracovní sešit včetně interaktivního CD-ROMu, nahrávky na CD, metodickou příručku pro vyučující spolu s testy ke každé lekci. Součástí této řady je i DVD, které žákům přibližuje kulturu a způsob života v anglicky mluvících zemích. Jak

uvádí autoři, tato řada učebnic je určena pro žáky ve věku 10 až 14/15 let. Kompletní soubor učebnic postupuje od úrovně začátečník (beginner) až mírně pokročilý (pre-intermediate), dle SERR je lze zařadit do skupin A1 až A2. Učebnice jsou navrženy tak, aby po jejich zvládnutí žáci dosahovali dovedností na úrovni A2 uvedených ve Společném evropském referenčním rámci (viz kapitola 7.2).

Učebnice Project 2 (Student's Book)

Základní charakteristika učebnice je popsána v Metodické příručce (2008) následujícím způsobem - učebnice je rozdělena do šesti lekcí včetně úvodní kapitoly (Introduction). V této úvodní kapitole jsou opakována témata jako jsou Pozdravy, Rodina. Hlavními tématy následujících lekcí jsou Můj život (My life), Zvířata (Animals), Dovolená, Prázdniny (Holidays), Jídlo (Food), Svět (The world), Zábava (Entertainment). Obsahem každé lekce je základní gramatika a slovní zásoba, která je vždy věnována konkrétnímu tématu, které se celou lekcí prolíná. Veškeré texty a aktivity v učebnici se zaměřují na popis běžného života chlapců a dívek v Británii. V každé lekci rovněž nacházíme kreslené příběhy s postavičkami Mickeym, Millie a psem Mutem. Jak uvádí autoři, každá lekce v učebnici je rozdělena do osmi částí, které se zabývají slovní zásobou, porozuměním, gramatikou, řečovými dovednostmi, výslovností a v neposlední řadě zde nacházíme i stranu věnovanou kultuře anglicky mluvících zemí, stranu věnovanou mezipředmětovým vztahům, stranu věnovanou opakování a procvičování probraného učiva, projekt a každou lekci uzavírá píseň (2008:5-6). Autoři Hutchinson a Gault v popisu učebnice uvádějí, že ve třetím vydání učebnice Project 2 je kladen hlavní důraz na slovní zásobu, která je zapojena a následně procvičována v celé řadě úkolů a cvičení, které se vztahují k příslušné lekci.

V učebnici se rovněž objevují kreslené příběhy s postavičkami Mickeym, Millie a jejich psem Mutem. Skrze příběhy těchto postaviček je žákům představena nová gramatika. Jak uvádí autoři Hutchinson a Gault, při výuce gramatiky je v učebnicích Project 2 využíván tzv. *kognitivní přístup*. Tento postup autoři popisují jako: „*postup, při kterém jsou využívány polořizené aktivity tak, aby byli žáci nuceni přemýšlet o daném jevu a dokázali tak sami přijít na možnosti jeho užití* (2008:5).

Autoři také uvádí, jaké tři základní fáze tento přístup má:

1. žáci nejprve vyhledají a doplní věty, které se objevují přímo v daném textu, pomocí něhož je jim představen gramatický jev,
2. na základě těchto vyplněných vět potom vyvodí vzorec nebo pravidlo daného jevu, které využijí v dalších úkolech,
3. vyplněním tzv. řízených cvičení si pravidla daného gramatického jevu ještě lépe upevní a zafixují.

Pracovní sešit Project 2 (Workbook)

Pracovní sešit přináší žákům další množství zábavných aktivit a cvičení, která jim pomohou k dokonalejšímu upevnění a procvičení gramatiky a slovní zásoby představené v učebnici. V závěru každé lekce se nachází dvoustrana s různorodými úkoly, které jsou zaměřeny na ověření pokroků ve studiu cizího jazyka a na shrnutí toho, co již žák dokáže a zná. V těchto úkolech si žák procvičí nejen učivo aktuální lekce, ale i učivo z lekcí předešlých. U každé aktivity jsou žákům instrukce podávány v mateřském jazyce, což považují za výhodu zejména tehdy, pokud žáci pracují na úkolech samostatně. Na konci pracovního sešitu nacházíme přehled gramatiky s českým výkladem, ale také jak ji správně používat a rovněž slovníček s veškerou slovní zásobou, která je probírána v jednotlivých lekcích (2008:4).

Metodická příručka pro učitele (Teacher's Book)

V úvodu metodické příručky nacházíme doporučení, jak řídit chod třídy, a vhodné techniky, kterých může učitel ve výuce využít. Dále jsou zde metodické poznámky ke všem aktivitám a úkolům obsaženým vždy v konkrétní lekci spolu se správnými výsledky jednotlivých úkolů a také řešení poslechových cvičení. Pro rychlejší žáky jsou zde obsažena cvičení navíc a také kopírovatelné komunikativní aktivity a pracovní listy k DVD. Učitel má k dispozici rovněž vypracované testy vztahující se ke každé lekci a k tomu ještě navíc tři testy, které se věnují opakování probraného učiva po větších celcích (2008:4-5).

11 FELICITY O'DELL A KATIE HEAD - GAMES FOR VOCABULARY PRACTICE

K opakování již probrané slovní zásoby za využití her jsem se rozhodla vybrat publikaci od autorek O'Dellové a Headové s názvem *Games for Vocabulary Practice* (2003). Publikace je velmi přehledně zpracována a rozvržena tak, aby s ní mohl každý pohotově pracovat a vybrat si tak patřičnou hru dle svých požadavků a kritérií. Autorky se v publikaci věnují celkem 18-ti tematickým celkům, které odpovídají právě těm okruhům slovní zásoby, které by měl každý uživatel jazyka, který dosáhl určité jazykové úrovně, znát a ovládat. Témata jsou svým zaměřením rovněž blízka životu dětí a popisují se v nich situace, které mohou samy zažít. Tematické okruhy, které jsou obsahem této publikace, odpovídají slovní zásobě, kterou budeme společně se žáky při výuce za pomoci her opakovat.

Každému tématu v publikaci jsou věnovány tři hry, tj. celkem zde nacházíme 54 různých her. Každá ze tří her se objevuje ve třech jazykových úrovních – *základní* (elementary), *středně pokročilý* (intermediate) a *pokročilý* (upper-intermediate, advanced) uživatel jazyka. Toto dělení je výhodné zejména v okamžiku, kdy pracujeme s různě pokročilými žáky a potřebujeme pro ně vybrat hru, která bude odpovídat jejich aktuálně dosažené jazykové úrovni. V úvodu publikace (na stranách 6 – 9) nacházíme přehledně zpracovanou tabulku, která slouží pro rychlou orientaci v publikaci. Nacházíme zde vždy název daného tematického celku, např. Lekce 1 – Osobní informace (Unit 1 – Personal information) a rovněž názvy všech tří her vztahujících se k tomuto tématu, např. Činnosti během dne, Jak výjimečný/á jsem?, Hra na rande (All in a day, How special am I?, The dating game). Každá hra má ve svém popisu uvedenu jazykovou úroveň, kterou vyžaduje, zaměření na slovní zásobu a další potřebné jazykové znalosti či dovednosti, o jaký typ hry se jedná (např. deskové hry, karetní hry atd.), jaká bude interakce mezi žáky (např. hry pro skupinu třech až čtyř žáků), časový plán hry, tj. potřebný čas k úspěšné realizaci hry a jejímu dokončení.

Témata, kterým se autorky v publikaci věnují, jsou tato: osobní údaje, rodina, každodenní aktivity, domov, ve městě a na vesnici, cestování a turistika, jídlo a nápoje, popis lidí, popis věcí, přátelé a přátelství, lidské tělo, volno-časové aktivity, vzdělání, svět práce, peníze a nákupy, minulé zkušenosti, věda a technologie, problematika sociálního

a životního prostředí. Jak již ze samotných názvů vyplývá, jedná se o témata, která jsou žákům blízká a která mají praktický význam pro život.

Každá hra v publikaci se nachází na dvou stranách, přičemž jedna strana je určena zejména pro učitele, který zde nachází metodické pokyny pro hru a na straně druhé je materiál potřebný pro samotnou hru (tato strana je určena ke kopírování pro studenty). V metodických pokynech se dozvídáme o časovém rozpětí hry, dále je zde uveden cíl hry, materiály, klíčová slovní zásoba, zahřívací aktivita, hlavní aktivita, možné obměny a variace hry, tipy pro pokračování v tématu, domácí úkol.

Struktura pracovního listu s metodickými pokyny pro hru

ČAS určený pro dané aktivity je obvykle ve všech případech rozvržen na celou vyučovací hodinu, tj. 40-45 minut. Autorky uvádějí, že může být samozřejmě kratší i delší, záleží podle zařazení jednotlivých částí a rychlosti jejich vypracování. Navržené časové rozpětí v sobě zahrnuje zahřívací aktivitu a hlavní hru v různých jejích podobách. Učiteli je ponechána volnost k tomu, aby sám zvážil, které aktivity zařadí nebo vynechá.

CÍL každé aktivity jasně vymezuje a shrnuje, na jaké jazykové prostředky či řečové dovednosti je hra zaměřena.

MATERIÁLY potřebné pro příslušnou hru jsou rovněž uvedeny v popisu každé hry. Za samozřejmost jsou, dle autorek, považovány psací potřeby a papír.

KLÍČOVÁ SLOVNÍ ZÁSoba je zde uvedena jako seznam veškeré slovní zásoby, potřebné pro danou hru. Autorky zde doporučují, aby si učitel slovní zásobu vždy prošel předem a rozhodl se, zda je hra pro tu či onu skupinu žáků vhodná.

ZAHŘÍVACÍ AKTIVITA slouží učiteli k tomu, aby své žáky seznámil se slovní zásobou, která bude v dané hře opakována.

HLAVNÍ AKTIVITA je vlastní podrobný popis realizace hry včetně jejích pravidel.

VARIACE/MOŽNÉ OBMĚNY jsou doporučení pro učitele, jak s hrou pracovat, tzn. že základní podobu hry lze pro různé třídy obměňovat. V některých případech jsou zde

uvedeny zcela nové hry, ale věnující se stále stejnému tématu a využívající stejného materiálu.

NÁVRHY PRO PŘÍŠTÍ PRÁCI S TÉMATEM jsou dobrovolné návrhy aktivit, které dále rozvíjí a procvičují slovní zásobu daného tématu více do detailů. Tyto návrhy lze využít v dalších vyučovacích hodinách a nebo je lze vynechat.

DOMÁCÍ ÚKOL je poslední součástí metodického listu. V této sekci se nachází několik různých návrhů domácích úkolů, které se zakládají nebo vyplývají přímo ze hry. Opět se jedná pouze o doporučení, podle něhož se učitel může a nemusí řídit. Autorky tyto domácí úkoly považují za více než vhodné, a to zejména z důvodu, že si žáci opakovanou slovní zásobu daleko lépe upevní.

Některé kategorie a názvy her, které O'Dellová a Headová ve své publikaci uvádí, jsou tyto: *deskové hry* (board games) – př. her: All in a day, Name this thing; *dotazníkové a diskusní hry* (questionnaire and discussion game) – př. her: How special am I?; *hry s otázkami a odpověďmi k nalezení ideálního partnera* (question and answer game to find an ideal partner) - př. her: The dating game; *hry s chybějící informací* (information gap) – př. her: Family tree, Finding places; *vyprávění příběhů a hraní rolí* (storytelling and role play) – př. her: The happy couple; *karetní hry* (card games) – př. her: Family idioms, Idioms of the body, Who, where and what?; *popis a uspořádání obrázků* (describing and arranging pictures) – př. her: What people do; *karetní a pamětní hry* (card and memory games) – př. her: Kim's game, What I had for dinner last night; *hry s dominem* (four-sided dominoes) – př. her: Past time dominoes; *nakresli a hádej* (draw and guess) – př. her: Picture your free time; *otázky s odpovědí ano/ne* (yes/no questions) – př. her: Twenty questions atd.

Tuto publikaci od autorek O'Dellové a Headové z roku 2003 považuji za velmi zdařilou. Jednotlivé hry jsou přehledně uspořádány dle jednotlivých témat a rovněž oceňuji různorodost návrhů jednotlivých her. Rozdělení her do tří skupin dle dosažené jazykové úrovně je velice praktické a přehledné zejména z důvodu, kdy učitel potřebuje pohotově vybrat hru pro konkrétní skupinu. Rovněž velmi oceňuji doporučení a návrhy, jak pracovat s konkrétním tématem dále. Lze konstatovat, že každému učiteli je ponechána určitá možnost a svoboda v tom, aby si vybral to, co bude pro potřeby jeho žáků tou nejvhodnější variantou.

12 REALIZOVANÝ PROJEKT

Projekt je zaměřen na opakování již probrané slovní zásoby podle konkrétní učebnice a v konkrétním ročníku základní školy. Svůj projekt jsem se rozhodla realizovat v Základní škole Jana Amose Komenského v Blatné, kde jsem působila v rámci své souvislé pedagogické praxe. Pro vyzkoušení her jsem zvolila sedmý ročník (konkrétně třídu 7. B), ve kterém se žáci učí podle řady učebnic *Project 2* od Hutchinsona (2008) vydaných vydavatelstvím Oxford University Press. Po prostudování již probraného učiva a jednotlivých témat v učebnici a jeho porovnáním se SERR, RVP a ŠVP příslušné základní školy, jsem si zvolila publikaci *Games for Vocabulary Practice* (2003) od autorek O'Dellové a Headové, které ve své publikaci vycházejí z témat, která odpovídají tématům obsažených ve výše zmíněných dokumentech.

Cílem tohoto projektu je zopakovat konkrétní probranou a již naučenou slovní zásobu, jež je obsahem jednotlivých lekcí v učebnici *Project 2*, za pomoci her a zjistit, zda se skutečně jedná o vhodnou techniku, pomocí které lze slovní zásobu opakovat na jedné straně hravou a zábavnou formou, která je pro děti zcela přirozenou součástí jejich života, a na druhé straně použít hru ve výuce jako efektivní metodu, která má své opodstatnění a svůj nezanedbatelný význam pro výuku cizího jazyka. Jedním z autorů, který se zabývá významem jazykové hry pro výuku je Lee (1979), který zastává názor, že *hra by měla být zařazena do centra vyučovací hodiny a ne pouze stát na jejím okraji*¹⁰. Zaměřím se tedy na takové hry, které jsou svým obsahem rozvrženy na celou vyučovací hodinu a pokusím se tak dokázat, že i taková hra, která potřebuje pro svoji úspěšnou realizaci delší časový úsek, může být plnohodnotná a využije vyměřený čas efektivně.

Pro projekt jsem si vybrala v publikaci O'Dellové a Headové (2003) celkem sedm her, pomocí nichž budu konkrétní slovní zásobu opakovat. Tyto hry jsem připravovala s časovým rozvržením na celou vyučovací hodinu. Při výběru tématických okruhů jsem se řídila tématy zařazenými v učebnici. Zvolila jsem tyto okruhy: *Food and drinks, Family, Months and Seasons of the Year, Daily live and activities, Animals*. Tato témata odpovídají názvům témat v učebnicích *Project 2*. Každému opakovanému tématu je věnována vždy jedna vyučovací hodina s výjimkou tématu *Food and drinks*, kterému jsem věnovala dvě

¹⁰ viz. 4. kapitola Jazyková hra (Lee, 1979)

vyučovací hodiny, a to proto, že jsem k tomuto tématu realizovala dvě hry. Důvod, proč jsem se rozhodla pro dvě hry právě u tohoto tématu, byl ten, že se jedná o téma, které mají žáci v oblibě a požádali mě, zda by si nemohli vyzkoušet více her na toto téma.

Jednotlivé realizace her jsou přehledně očíslovány tak, jak jsem je ve výuce realizovala. Každá realizovaná hra má svůj vlastní přehledný popis. Součástí tohoto popisu je číslo vyučovací hodiny, název a hlavní téma opakované slovní zásoby, cíl hry, vytipovaná slovní zásoba, která bude za pomoci dané hry opakována, dále příprava na vyučovací hodinu, tzn. popis veškerých instrukcí pro žáky, časové rozvržení hry, druh práce, pravidla hry, zvolená úroveň, moje očekávání a potřebné materiály pro realizaci hry. Nedílnou součástí každého popisu hry je rovněž *Plán hry*, jehož obsahem je přesný popis veškerých instrukcí pro žáky, tj. jednotlivé kroky toho, jak budeme při hře postupovat. Dále je obsahem popisu *Realizace a průběh hry*, ve kterém se dočteme o skutečném průběhu hry, tj. toho, jak žáci skutečně hru realizovali, zda fungovaly moje instrukce, které jsem ke hře zadala, a také to, co žáci skutečně odpovídali a jak hru hráli. Neméně důležitou součástí každého popisu hry je i *Závěrečné shrnutí*, tedy reflexe toho, co se povedlo a nebo co se naopak příliš nepovedlo. V čem spočívala úskalí dané hry a nebo naopak vyzdvihnutí jejích kladů. V závěru každé realizované hry se rozepisují o poznacích a ponaučeních, která pro mě (jako pro učitele anglického jazyka) ze hry vyplývají, tím mám na mysli to, co si ze hry tzv. „odnesu“ já jako učitel.

Ke každé hře také náleží sbírka pracovních listů, které jsou zařazeny do seznamu příloh. Tyto pracovní listy jsem vytvářela na základě vzorových pracovních listů v publikaci O'D'ellové a Headové, ale s úpravami tak, aby se hodily přímo na opakovanou slovní zásobu dle mých požadavků a kritérií. Pouze u hry *Past time dominoes* jsem převzala původní pracovní list v nezměněné podobě přímo z publikace autorek.

Při přípravě jednotlivých her jsem vycházela z metodického postupu autorek, který ve své publikaci navrhuje. Každou hru jsem na začátku vyučování uvedla tzv. zahřívací aktivitou, kterou autorky doporučují kvůli připomenutí a vymezení okruhu dané slovní zásoby. Poté pokračuji hlavní hrou. Před každou hrou jsme si vždy vysvětlili pravidla nejprve v angličtině a poté i v češtině tak, aby všichni žáci věděli předem, co mají dělat, a nevznikaly tak nejasnosti, které by mohly přerušit plynulý průběh hry. Ke každé hře mám rovněž připravenou závěrečnou aktivitu (domácí úkol), který by měl zopakovat danou slovní zásobu a shrnout téma, které jsme konkrétní hrou při výuce opakovali. Vzhledem

k tomu, že tyto závěrečné aktivity mám připravené pro případ, že nám zbyde dostatek času, ale nevztahují se přímo k mému projektu, pak se nebudu k těmto úkolům v této práci podrobněji věnovat. V samotném závěru je žákům ponechán prostor pro vyjádření vlastních myšlenek či nápadů, které by mohly vést ke zlepšení hry při její příští realizaci.

12.1 FOOD AND DRINKS

Cíl vyučovací hodiny č. 1: Cílem vyučovací hodiny je opakování slovní zásoby, která se týká různých druhů jídel a nápojů. Jedná se o ovoce, zeleninu, různé druhy masa apod. (viz. níže uvedený seznam vytipované slovní zásoby dle učebnice Project 2). Z řečových dovedností je hra zaměřena především na rozvoj mluvení. Z jazykových prostředků, které jsou při hře procvičovány, se jedná o slovní zásobu a gramatiku.

Výše zmíněné téma je v učebnici Project 2 obsahem čtvrté lekce. Tato slovní zásoba se týká rozličných druhů potravin, ať už se jedná o ovoce, zeleninu, maso, ryby, nápoje atd. Opakovaná slovní zásoba odpovídá úrovni A2 dle SERR. V RVP je toto téma zahrnuto v tematickém okruhu cizího jazyka pro 2. stupeň nazvaném *Jídlo* (2013:25). V ŠVP příslušné školy je tato slovní zásoba zahrnuta do témat nazvaných *Jídlo, Jídelníček, Stravovací návyky, Zdravý životní styl, Jíme zdravě, Restaurace a rychlé občerstvení, Druhy jídel*. Slovní zásoba, kterou jsem do této hry zahrnula, rovněž odpovídá slovní zásobě, která je obsahem učebnice Project 2, konkrétně jsem ji vybírala dle slovníčku uvedeném v pracovním sešitu (Food, str. 77-78).

Vybraná slovní zásoba k tématu opakování jídla a nápojů (4. lekce v učebnici Project 2 (str. 44 – 55); 4. lekce v pracovním sešitu: str. 34 – 43; slovníček str. 77 – 78):

ovoce (fruit): *banana, grapes, satsuma, lemon, orange, apple, strawberry, pineapple, grapefruit, avocado, raspberry*

zelenina (vegetables): *green beans, lettuce, potatoes, tomatoes, cabbage, carrot, mushrooms, (spring) onion, peas, pepper, sweetcorn*

maso (meat): *beef steak, chicken, lamb, ham, bacon, sausages*

ryby (fish): *trout, tuna*

nápoje (drinks): *coffee, hot chocolate, milkshake*

sladkosti, dezerty (something sweet, desserts):, ice-cream, chocolate (a bar of chocolate), apple crumble

ostatní: chips, eggs, pasta, rice, spaghetti (bolognese), bread (a loaf of bread, a slice of bread)), pepper, salt, cereal, honey, lasagne, marmalade, risotto, yoghurt, soup

slovní zásoba ke hře Twenty questions: sweet, sticky, healthy, raw, cooked, soup, salad, sandwich, cake, drink, meat, fish, dessert, grate, chop, slice, squeeze, bake, boil, stir, fry, grill, peel, cut

12.1.1 Hra What I had for dinner last night

(O'Dellová a Headová, (2003:46-47))

Námět hry jsem přejala od výše uvedených autorek a dodržela jsem postup, který autorky doporučují. To znamená, že jako zahřívací aktivitu jsem zvolila dotazování žáků, co měli předchozí den k večeři a poté jsem pokračovala hlavní hrou. Co se týče závěrečné aktivity, tak jsem, dle návrhu autorek, zvolila sestavení denního menu. Pracovní list u této hry jsem přizpůsobila slovní zásobě, kterou se žáci učili ve 4. lekci učebnice Project 2. Obrázky, které jsem na pracovním listu použila, jsou potraviny v podobě, v jaké skutečně existují. Nejedná se tedy o kreslenou variantu, kterou mají v pracovním listu uvedenou autorky.

1) Příprava na vyučovací hodinu – popis hry, jejích pravidel, časového rozvržení, potřebných materiálů a pomůcek, očekávání a cíl hry

Datum: 28. února 2013

Třída: 7. B; třetí vyučovací hodina (9.55 – 10.40)

Počet žáků: 21

Časové rozvržení: 45 minut včetně úvodní a závěrečné aktivity

Doporučená jazyková úroveň: vzhledem k tomu, že slovní zásoba je vybrána a porovnávána s učebnicí Project 2 a dále se SERR, RVP a ŠVP – odpovídá úrovni A2

Typ práce: pro skupiny po třech žácích (vzhledem k celkovému počtu žáků ve třídě mám připraveno sedm rozstříhaných pracovních listů, na kterých jsou vyobrazeny různé druhy potravin)

Cíl hry: hravou formou zopakovat slovní zásobu týkající se různých druhů potravin a také zopakování použití neurčitého členu *a/an*, výrazů jako *some, glass of, bar of, loaf of, cup of*; ale také zopakování tvoření otázek a oznamovacích vět v prostém minulém čase. Mimo tyto jazykové prostředky, na které je hra primárně cílena, si žáci rovněž vyzkouší schopnost vzájemné spolupráce a komunikace mezi sebou (procvičení mluvení jako jedné z řečových dovedností), ale také si procvičí svoji paměť, tzn. zda jsou schopni si spojit formu a vybavit si význam určitého slova dle předložených obrázků.

Potřebné materiály: nakopírované a rozstříhané pracovní listy s vyobrazenými obrázky různých potravin bez popisku toho, o jakou potravinu se jedná (na pracovním listu (Příloha č. 1) se nachází 27 kusů potravin (obrázků) + tři prázdná pole, tj. celkem 30 kartiček), dále budeme potřebovat tabuli a křídlo, žáci sešit a psací potřeby

Moje očekávání: předpokládám, že slovní zásoba nebude činit žákům potíže, protože ji mají dostatečně probranou a procvičenou, možným problémem by mohlo být doplňování neurčitého členu a výrazů, které se mohou pojit s daným slovem

Pravidla hlavní hry: každá skupina po třech žácích ode mě obdrží sadu 30-ti rozstříhaných kartiček. Každý žák ze skupiny si z celkového počtu 30 rozstříhaných kartiček vylosuje jednu kartičku, na které bude buď obrázek nějaké potraviny a nebo kartičku, na které nebude žádný obrázek – tzn. kartička bude prázdná a žák bude nucen doplnit, dle svého uvážení a svých znalostí, název jakékoliv potraviny či jídla, které zná nebo právě tu, kterou má on osobně nejraději. Pokud si vytáhne kartičku s obrázkem, na kterém bude například vyobrazený citrón (a lemon), tak musí říct ostatním spoluhráčům ve skupině, co je na obrázku a učiní to tak, že řekne anglicky následující větu: *I had a lemon for dinner last night*. Poté si kartičku ponechá u sebe a pokračuje hráč, který je na řadě po něm. Tento hráč si opět z hromádky kartiček jednu vytáhne (např. miska rýže (a bowl of rice)) a pokračuje tak, že nejprve zopakuje to, co měl k večeři hráč před ním a pak přidá název své potraviny, tzn. že řekne: *I had a lemon and a bowl of rice for dinner last night*. Opět si u sebe ponechá kartičku a pokračuje třetí, tj. poslední hráč z dané skupiny, který opakuje stejný postup. Tímto způsobem celá hra pokračuje až do té doby,

dokud mají hráči nějaké kartičky k dispozici. Podstatné je, že si hráči musí zapamatovat správné pořadí potravin tak, jak je hráči postupně říkali, a vždy je ve správném pořadí zopakovat. Pokud se stane, že si některý z hráčů nemůže vybavit právě tu potravinu, kterou měl někdo před ním, pak může požádat toho konkrétního spoluhráče o nápovědu, tzn. aby mu ukázal obrázek, který mu připomene, co měl ten daný žák k večeři. Učiní tak například otázkou: *Please, show me your picture, I can't remember what you had for dinner last night.*

2) Realizace a průběh hry

Tematiku slovní zásoby, která se týká jídla a pití, jsem zahájila zahřívací aktivitou. Tato aktivita spočívala v tom, že jsem se několika náhodně vybraných žáků zeptala na to, co měli předchozí den k večeři. Učinila jsem tak pomocí otázky: ***What did you have for dinner last night?***. Tuto otázku jsem následně napsala na tabuli, aby ji všichni viděli. Z důvodu, že jsem chtěla, aby mi žáci odpovídali celou větou, tak jsem napsala odpověď, s vynechaným místem pro doplnění potraviny také na tabuli – *I had _____ for dinner last night* (tato věta byla podstatná pro průběh hlavní hry, proto jsem chtěla, aby si ji žáci zafixovali už při úvodní, tj. zahřívací aktivitě). Zde uvádím příklady dvou rozhovorů, které při zahřívací aktivitě zazněly:

Rohovor č. 1:

Teacher: Mirku, what did you have for dinner last night?

Mirek: I had hamburger for dinner last night. *U této odpovědi vidíme, že žák zapomněl doplnit neurčitý člen u podstatného jména hamburger. Na chybu jsem ho upozornila tak, že jsem po něm jeho odpověď zopakovala, a to i s doplněným neurčitým členem a spojení a hamburger jsem ještě jednou zdůraznila.*

Teacher: Ok, you had a hamburger for dinner last night. A hamburger... you had **a hamburger** for dinner last night, right!?

Rozhovor č. 2

T: Kristýno, what did you have for dinner last night?

K: I had scrambled eggs with bread for dinner last night.

T: Very good. Can you ask your friend in the class what he/she had for dinner last night?

K: Pavle, what did you have for dinner last night?

P: I had some biscuits for dinner last night.

T: Great. Kristýna had scrambled eggs with bread and Pavel had some biscuits for dinner last night.

Po těchto rozhovorech jsem přistoupila k rozdělení žáků do skupin po třech (žáky jsem rozdělila zcela náhodně). Vzhledem k tomu, že ten den bylo ve třídě 18 žáků, tak nám vzniklo celkem 6 skupin. Každé skupině žáků jsem dala sadu 30-ti kartiček. Žáky jsem požádala, aby se na kartičky podívali a rozložili si je na lavici. Tento postup jsem zvolila proto, abych zjistila, zda všichni znají anglické názvy vyobrazených potravin. Vzhledem k tomu, že žáci si rovněž při hře mají zopakovat užití neurčitých členů *a/an*, ale také výrazů jako *some* či *glass of, loaf of, bowl of, atp.*, jsem se rozhodla, že si k obrázkům dopíší názvy jednotlivých potravin i s příslušným členem či spojením. Žáci pracovali na úkolu společně ve skupinách a po dopsání slov na kartičky jsme přistoupili ke společné kontrole. Vždy jsem vybrala některou kartičku, kterou jsem ukázala všem tak, aby na ni viděli, a žáci mi říkali, co si k ní napsali. Takto jsme si společně zkontrolovali všech 27 kartiček.

Po této fázi už bylo vše nachystáno pro zahájení hlavní hry. Žákům jsem anglicky vysvětlila pravidla hry a znovu jsem jim poukázala na větu, která byla už ze zahřívací aktivity napsána na tabuli, tj. **I had _____ for dinner last night.** Pak jsem požádala jednu skupinu, aby demonstrovala ostatním, jak bude hra probíhat a ujistila se, zda mi všichni porozuměli. Rovněž jsem žáky požádala, aby si vždy jeden člen ze skupiny zaznamenával počet slov, která byla zopakována ve správném znění a ve správném pořadí a také zda využívali nápovědu nebo ne. V průběhu hry jsem mezi skupinami žáků procházela a naslouchala jejich konverzaci. Tuto hru jsme hráli přibližně 10-15 minut.

Poslední aktivitu, kterou jsme realizovali v samotném závěru vyučování, bylo vytvoření menu. Na tento úkol nám však ve vyučování nezbyl dostatek času, a proto jej žáci dostali vypracovat za domácí úkol.

3) Závěrečné zhodnocení průběhu a výsledků hry

Tato hra nebyla pro žáky příliš složitá a má očekávání ze hry se naplnila. Slovní zásoba skutečně žákům nečinila žádné problémy a stejně tak i použití neurčitého členu a ani výrazů používajících se ve spojení s jídlem. Velkým přínosem pro žáky i samotnou hlavní hru bylo zcela určitě zařazení zahřívací aktivity a následné doplnění popisků k jednotlivým kartičkám, a to zejména z důvodu, že nevznikaly problémy s neznalostí toho či onoho slova v průběhu hry. Pravidla hlavní hry, která byla nejprve mnou vysvětlena anglicky a poté názorně demonstrována jednou skupinou žáků, byla rovněž velmi přínosná a umožnila tak žákům lépe tato pravidla pochopit. Cílem hry bylo zopakovat vytipovanou slovní zásobu týkající se různých druhů potravin a tento cíl se nám podařilo naplnit. Po skončení hry jsem se jednotlivých skupin ptala, kolik slov si byli schopni zapamatovat a správně zopakovat za využití předepsané formulace, jež byla po celou dobu hry ponechána žákům k dispozici na tabuli. Počet jednotlivých slov, ať už s využitím nápovědy nebo jejím nevyužitím, jsem zapsala na tabuli, abychom zjistili, jak si jednotlivé skupiny při hře vedly.

První skupina, která byla složena ze tří chlapců, si zapamatovala celkem 17 slovíček, avšak s využitím nápovědy ostatních členů skupiny. Druhá skupina složena ze samých děvčat si zapamatovala 19 slov bez využití nápovědy. Ve třetí skupině, která byla složena ze dvou chlapců a jedné dívky, si dokázali zapamatovat devět slov, ale bez nápovědy. Čtvrtá skupina, která byla složena ze samých děvčat, si zapamatovala 18 slov bez nápovědy. Pátá skupina, jež byla složena ze dvou chlapců a jedné dívky, si zapamatovala 15 slov s občasným využitím nápovědy. A poslední, tedy šestá skupina, která byla složena ze samých chlapců, si zapamatovala 12 slov bez využití nápovědy.

Závěrečný úkol, tj. vytvoření denního menu, nepatřil přímo do cílů mého projektu, a proto se o něm již nebudu rozepisovat.

Cíl vyučovací hodiny č. 2: Cílem této vyučovací hodiny je, stejně jako ve vyučovací hodině č. 1, opakování slovní zásoby, jež se týká různých druhů potravin a jídel. Mimo tuto hlavní slovní zásobu se ale tato druhá hra zaměřuje ještě také na opakování a procvičování přídavných jmen a sloves, která se používají ve spojitosti s jídlem. Hra *Twenty questions* procvičuje jazykové prostředky, a to zejména slovní zásobu a tvoření ano/ne otázek (yes/no questions) v angličtině. Z hlediska řečových dovedností se při této hře uplatní zejména mluvení, a to v momentě, kdy musí žáci vytvářet a klást otázky svému spoluhráči.

12.1.2 Hra Twenty questions

Námět pro tuto hru jsem opět čerpala z publikace autorek O'Dellové a Headové (2003:48-49). Přejala jsem formát, tj. zahřívací aktivitu i hlavní hru, ale slovní zásobu jsem přizpůsobila znalostem žáků dle učebnice Project 2. Rovněž pracovní list bylo nutné přepracovat a oproti původní verzi autorek zjednodušit. Obrázky, které jsou součástí pracovního listu stejně jako obrázky na pracovním listu ke hře *What I had for dinner last night*, jsou vyobrazeny ve své reálné podobě, nikoliv v kreslené variantě, kterou používají autorky.

1) Příprava na vyučovací hodinu – popis hry, jejích pravidel, časového rozvržení, potřebných materiálů a pomůcek, očekávání a cíl hry

Datum: 1. března 2013

Třída: 7. B; pátá vyučovací hodina (11.45 – 12.30)

Počet žáků: 21

Časové rozvržení: 45 minut včetně zahřívací aktivity (*Guess What I'm thinking of – Uhodni, na co myslím*) a společného vyhodnocení hry

Doporučená jazyková úroveň: vzhledem k tomu, že slovní zásoba je vybrána a porovnána s učebnicí Project 2 a dále se SERR, RVP a ŠVP, pak odpovídá úrovni A2

Typ práce: pro skupiny po čtyřech až pěti žácích (v případě plného počtu žáků ve třídě nám vzniknou čtyři skupiny po čtyřech a jedna skupina po pěti žácích, pro hlavní hru musím tedy mít nachystáno pět pracovních listů s rozstříhanými obrázky a pro zahřívací aktivitu 21 tabulek s otázkami, která je rovněž součástí pracovního listu)

Cíl hry: hravou formou zopakovat slovní zásobu týkající se různých druhů potravin a jídel a také zopakování a procvičení přídavných jmen a sloves, která se pojí s jídlem. Tato přídavná jména a slovesa se týkají zejména způsobů úpravy jídel a nebo jejich běžného servírování. Mimo tyto jazykové prostředky si žáci rovněž připomenou tvoření ano/ne otázek (yes/no questions) v angličtině a také si musí uvědomit, jak tyto otázky klást, aby se ptali na správnou položku (tj. potravinu či jídlo). Při hře si žáci rovněž vyzkouší interakci ve skupině, řečovou dovednost mluvení a prokáží schopnost přemýšlet o způsobu přípravy jídel.

Potřebné materiály: nakopírované a rozstříhané pracovní listy s obrázky potravin, jídel a různých ingrediencí potřebných pro úpravu a přípravu jídel (Příloha č. 2, pracovní list s celkovým počtem 28 kusů potravin), tabulka s předem vytvořenými otázkami, pomocí nichž se budou žáci ptát, sešit a psací potřeby

Moje očekávání: předpokládám, že slovní zásoba týkající se názvů jednotlivých potravin nebude činit žákům větší obtíže, protože ji mají dostatečně procvičenou, stejně tak si myslím, že přídavná jména a slovesa, která se pojí s přípravou jídel, nebudou pro žáky představovat problém, protože zařazením zahřívací aktivity si tuto slovní zásobu připomeneme společně ještě před začátkem hlavní hry

Pravidla hlavní hry: každá skupina (po čtyřech až pěti žácích) ode mě obdrží 28 rozstříhaných kartiček s obrázky potravin z pracovního listu (u každého obrázku příslušné potraviny je i anglický název). Tyto rozstříhané kartičky si žáci položí na hromádku na stole tak, aby k nim měli všichni členové skupiny volný přístup. Každá skupina má k dispozici rovněž tabulku s otázkami, která je též součástí pracovního listu¹¹.

Každý člen ze skupiny si vylosuje z nabízených kartiček s obrázkem nejprve jednu, na tento obrázek se podívá, aby věděl, co si vylosoval, ale ostatním jej neukáže. Zbylí členové ze skupiny mu postupně kladou tzv. yes/no question (otázky s odpovědí ano/ne) včetně

¹¹ Tuto tabulku s otázkami budou mít žáci k dispozici už od zahřívací aktivity.

otázek dle nabízené tabulky, kterou mají hráči k dispozici. Tyto otázky musí být kladeny tak, aby na ně hráč mající kartičku s obrázkem mohl odpovídat pouze ano či ne. Otázky mu kladou ostatní hráči tak dlouho, dokud se někomu ze skupiny nepodaří uhodnout, co má dotyčný na obrázku vyobrazeno. Ten hráč, jehož obrázek se ostatní snaží pomocí ano/ne otázek uhodnout, si zaznamenává do sešitu pomocí čárek, kolik otázek mu spoluhráči položili do té doby, než se jim podařilo jej odhalit. Podstatné je, že mají možnost mu položit maximálně 20 otázek. Pokud spoluhráči vyčerpají limit 20-ti otázek (odtud název hry *Twenty questions – Dvacet otázek*) a neuhodnou správný název vyobrazeného jídla, pak získává bod tento hráč a ostatním prozradí, co bylo na obrázku. Pokud se jim však podaří obrázek odhalit dříve než vyčerpají všech 20 otázek, pak tento hráč bod nezíská. Tímto způsobem se postupně vystřídají všichni členové skupiny, a to každý nejméně dvakrát. Vítězem hry se stává hráč, který získá nejvíce bodů.

2) Realizace a průběh hry

Hru jsme jako obvykle zahájili zahřívací aktivitou, jejímž hlavním cílem bylo připravit žáky pro hlavní hru a uvést je do problematiky opakovaného tématu. Zahřívací aktivita se nazývala *Guess what I'm thinking of – Uhodni na co myslím*. Řekla jsem žákům, že myslím na jeden druh mého velmi oblíbeného jídla a oni mají za úkol pomocí otázek zjistit, na jaké jídlo v ten okamžik právě myslím. Dále jsem jim zdůraznila, že mi musí klást pouze takové otázky, na které jim mohu odpovědět pouze ano nebo ne, a nesmějí přitom překročit limit 20-ti otázek. Jako vzor, jak mají tyto otázky vypadat, žákům dobře posloužila tabulka, která je součástí pracovního listu a kterou jsem jim dala k dispozici. Za každou, mně položenou otázku, jsem na tabuli udělala čárku. Zde uvádím jako příklad, jak tato konverzace probíhala:

T: I'm thinking of a food item and your task is to ask me yes/no questions and try to identify what the food item is. (the food item that I was thinking of, was a strawberry).

Pupil 1: Is it sweet?

T: Yes, it is.

Pupil 1: Is it fruit?

T: Yes, it is.

Pupil 2: Is it an apple?

T: No, it's not.

Pupil 1: Is it a banana?

T: No, it's not. *Zde vidíme, že žáci si začali usnadňovat práci tím, že se mě začali vyptávat, zda se jedná o ten či onen druh konkrétního ovoce, což nebylo podstatou hry, a proto jsem je upozornila, že se musí ptát pomocí otázek z tabulky nebo svých vlastních otázek, ale nesmí vyjmenovávat veškeré druhy ovoce, které znají. Tímto způsobem by hra ztratila svůj smysl.*

Pupil 2: Can you peel it?

T: No, I can't.

Pupil 3: Would you use it in a cake?

T: Yes, I would.

Pupil 4: Can you grow it in the Czech republic?

T: Yes, I can.

Pupil 4: Is it a pear?

T: No, it's not.

Pupil 1: Is it a big fruit?

T: No, it's not.

Pupil 1: Is it a small fruit?

T: Yes, it is.

Pupil 2: Is it a fruit with the –berry endings? *Tato otázka mě velmi překvapila, ale musela jsem uznat, že v dané situaci byla velmi vhodně zvolená, protože tím zúžila počet možných variant, a proto už nebylo tak obtížné přijít na správnou odpověď.*

T: Yes, it is.

Pupil 2: Is it a strawberry?

T: Yes, it is.

Na tabuli jsem si mezitím zaznamenávala počet položených otázek, kterých bylo v případě hledaného slova (a strawberry) celkem 12. Jako velmi zdařilou otázku, která žáky následně přivedla k odhalení hledaného slova, považuji právě tu, při které se mě žák zeptal, zda se jedná o ovoce se zakončením na -berry. Při této zahřívací aktivitě jsme si vyzkoušeli postup, jak budou hráči pracovat při hlavní hře ve skupinách. Následně jsme přistoupili k vysvětlení pravidel hlavní hry v angličtině (abych si byla jistá, zda mi žáci porozuměli, tak jsem vyzvala jednoho žáka, aby ostatním řekl, jak mají postupovat). Tím, že zahřívací aktivita předvedla žákům, jak mají klást otázky, se vysvětlování pravidel hlavní hry zúžilo na vysvětlení pouze toho, že si každý hráč ze skupiny vždy náhodně vytáhne jednu kartičku s obrázkem a pak už postupuje tak, jako v zahřívací aktivitě (tzn. za každou položenou otázku si dělá čárky).

Hru jsme začali rozdělením žáků do skupin. Výběr byl zcela náhodný, ale snažila jsem se o různorodost skupin¹². V průběhu hry jsem mezi žáky procházela a vždy jsem se u nich na okamžik zastavila, abych se přesvědčila, zda hra probíhá dle pravidel. Hru jsme hráli tak dlouho, aby měl každý hráč ze skupiny příležitost vylosovat si dva obrázky. Poté jsme hru ukončili a žáci mi sdělili výsledky hry (tzn. kolik otázek bylo každému z nich položeno do té doby, než se spoluhráčům podařilo hledané slovo uhodnout).

3) Závěrečné zhodnocení průběhu a výsledků hry

I když se hra žákům vcelku líbila a hodnotili ji kladně, tak i přes to se při její realizaci vyskytly občasné problémy. Jak jsem předpokládala, veškerá slovní zásoba byla žákům dobře známá, už jen z toho důvodu, že na jednotlivých kartičkách byly názvy napsány, což jim značně usnadnilo práci. Největším úskalím však bylo to, že žáci občas u některých potravin nevěděli nebo si nebyli zcela jistí, jaké jsou možné způsoby přípravy či úpravy jídel. U jedné skupiny z pěti jsem zaznamenala, že namísto otázek uvedených v tabulce, si

¹² Při rozdělování hráčů do skupin jsem se vždy snažila o to, aby se žáci ve skupinách střídali a neopakovali se tak složení z předešlých vyučovacích hodin.

pravidla zjednodušili a ptali se pouze otázkami typu: *Is it fruit? Is it vegetable? Is it meat? Is it red, yellow, green?*, a to i přes to, že jsem je ihned při zahřívací aktivitě upozornila na to, aby tento typ otázek nepoužívali. Tento druh otázek jim hru totiž velmi zjednodušil a nebyla tak opakována vytipovaná slovní zásoba (zejména přídavná jména a slovesa). V ostatních skupinách byla ale pravidla dodržována.

12.2 MY FAMILY

Cíl vyučovací hodiny č. 3: Cílem vyučovací hodiny je opakování slovní zásoby z části úvodní lekce (Introduction), kde je opakováno téma s názvem Rodina a její příslušníci. Žáci si při hře mimo základní slovní zásobu rovněž procvičí vytvoření svého vlastního rodokmenu. Primárně se hra zaměřuje na rozvoj řečových dovedností, jimiž jsou mluvení a poslech. Poslech zejména proto, že žáci musí být schopni naslouchat jeden druhému tak, aby následně mohli se sdělovanou informací pracovat. Z jazykových prostředků se hra primárně zaměřuje nejen na slovní zásobu, ale i na gramatiku. Tuto hru lze označit jako hru s chybějící informací (tzv. information-gap), kterou je nutné získat od svého spoluhráče, tzn. že žáci mají za úkol zjistit a doplnit chybějící informaci.

Výše zmíněné téma je v učebnici Project 2 obsahem úvodní, tj. opakovací lekce. Vymezená slovní zásoba se týká osobního života dětí, konkrétně jejich rodin a rodinných příslušníků. Domnívám se, že toto téma bude žákům velmi blízké a se slovní zásobou budou dostatečně obeznámeni, neboť tématu rodiny se většina učebnic věnuje jako jednomu z prvních, kdy se žáci začínají seznamovat s cizím jazykem. Opakovaná slovní zásoba odpovídá úrovni A2, RVP i ŠVP. Tematiku *Rodiny a jejich příslušníků* bychom v SERR mohli zařadit do okruhu s názvem *Osobní data* (2001:112). V RVP je toto téma zahrnuto v tematickém okruhu cizího jazyka pro 2. stupeň nazvaném *Rodina, domov* (2013:25). V ŠVP AJ příslušné školy je tato slovní zásoba zahrnuta do témat nazvaných *Můj život, Rodina a kamarádi* (2007:3). Slovní zásoba, kterou jsem do této hry zahrnula, odpovídá slovní zásobě, která je obsahem učebnice Project 2, konkrétně jsem ji vybírala dle slovníčku uvedeném v pracovním sešitu (2008:74).

Vybraná slovní zásoba k opakování rodiny a rodinných příslušníků (úvodní lekce v učebnici (str. 4); pracovní sešit, úvodní lekce (str. 2); seznam slovíček (str. 74 a 77):

mother, father, brother, sister, uncle, aunt, grandfather, grandmother, cousin

12.2.1 Hra Family tree

Námět pro tuto hru jsem čerpala z publikace O'Dellové a Headové (2003:16). Přejala jsem formát, ale slovní zásobu jsem si přizpůsobila pro své potřeby. Vzhledem k slovní zásobě, která se nachází v učebnici Project 2, jsem si musela přepracovat i pracovní list (viz příloha č. 3). Oproti původnímu zadání jsem pracovní list zjednodušila, a to zejména z důvodu, že žáci mají z tématu probrané omezené množství slovní zásoby a domnívám se, že slova, která mají autorky O'Dellová a Headová (2003) ve své publikaci uvedena, by byla pro žáky nová, a tudíž by hra nesplnila svoji opakovací funkci. Z důvodu, že jsem slovní zásobu zjednodušila, tak jsem změnila i postup při plnění hry, protože předpokládám, že základní rodinné vazby a orientaci v rodokmenu už žáci v sedmém ročníku dobře znají. Jako zahřívací aktivitu jsem zařadila rozdělení mužských a ženských jmen. Na pracovním listu se nachází obrázek rodokmenu, který se týká chlapce jménem Steve. Jeho jméno je jako jediné v rodokmenu již doplněné a zbývající políčka (kolečka a čtverečky) jsou prázdná. Součástí pracovního listu je rovněž tabulka s anglickými výrazy pro rodinné příslušníky. Tato tabulka slouží žákům k tomu, aby jim usnadnila orientaci v rodokmenu.

1) Příprava na vyučovací hodinu – popis hry, jejích pravidel, časové rozvržení, potřebné materiály a pomůcky, očekávání a cíl hry

Datum: 5. března 2013

Třída: 7. B; druhá vyučovací hodina (9.55 – 10.40)

Počet žáků: 21

Časové rozvržení: 45 minut včetně úvodní a závěrečné aktivity

Doporučená jazyková úroveň: vzhledem k tomu, že slovní zásoba je vybrána a porovnána s učebnicí Project 2 a dále se SERR, RVP a ŠVP, pak odpovídá úrovni A2

Typ práce: pro dvojice

Cíl hry: hravou formou zopakovat slovní zásobu týkající se rodiny a jejích rodinných příslušníků; mimo tohoto hlavního cíle si ještě žáci vyzkoušejí vytvoření svého vlastního

rodokmenu; žáci při hře prokáží schopnost komunikace se svým spoluhráčem a z gramatiky si procvičí tvoření Wh- otázek v angličtině a také tvoření přivlastňovacích tvarů nebo-li tvoření tzv. saského genetivu.

Potřebné materiály: pro hru mám připraveno 21 pracovních listů s vyobrazeným rodokmenem Stevovy rodiny a tabulkou s anglickými výrazy (Příloha č. 3). Vzhledem k tomu, že je to hra pro dvojice, tak musím mít pro každého člena z dvojice jeden pracovní list, proto mám připraveny kopie pro plný počet žáků ve třídě. Dalšími nezbytnými potřebami, které k realizaci hry využiji, jsou tabule a křída; žáci budou potřebovat školní sešit a psací potřeby.

Moje očekávání: vzhledem k tomu, že téma bude určitě žákům velmi blízké a vytipovaná slovní zásoba patří mezi jednu ze základních, nepředpokládám při realizaci hry problémy s neznalostí slovní zásoby. Drobné problémy by spíše mohly nastat při tvorbě osobního rodokmenu žáků, protože nevím, na jaké úrovni byli žáci s postupem, jak takový rodokmen vytvořit, obeznámeni. Předpokládám ale, že v sedmém ročníku by již žáci mohli postup sestavování rodokmenu znát. Možné problémy by se také mohly vyskytnout při tvoření otázek týkajících se členů Stevovy rodiny. Tím mám na mysli zejména problémy s určením tzv. „kdo je kdo“. Zde je potřeba uvědomit si rodinné vazby a vztahy mezi jednotlivými členy. Uvědomění si „kdo je kdo“ je důležité zejména proto, aby se žáci ptali skutečně na tu osobu, jejíž jméno potřebují zjistit. Abych předešla případným nesrovnalostem, doplníme si společně s žáky první dva členy Stevovy rodiny, a to jeho matku a otce, protože se domnívám, že z této fáze pak budou mít žáci úkol usnadněn a lépe pochopí způsob vyplňování rodokmenu.

Pravidla hlavní hry: Hra je určena pro dvojice. Každý hráč (A i B) ode mě obdrží kopii pracovního listu se Stevovým rodokmenem a zároveň s anglickými výrazy pro rodinné příslušníky (mother, father, sister, brother, aunt, uncle, grandmother, grandfather, cousin). Natištěný rodokmen je složen z kroužků pro doplnění ženských jmen a ze čtverečků pro doplnění mužských jmen. Prvním jménem, které je již ve čtverečku doplněno, je jméno Steve. Úkolem hráče A je, aby si nejprve do kroužků v rodokmenu zaznamenal libovolně zvolená anglická ženská křestní jména a hráč B si doplní do čtverečků taktéž libovolně zvolená anglická mužská křestní jména (tato jména si doplní ze zahřívací aktivity – popis viz níže). Po doplnění těchto příslušných prázdných políček nám vznikne právě tzv. information gap, protože hráči A budou v rodokmenu chybět mužská jména a hráči B

budou chybět jména ženská. V tomto okamžiku se k sobě žáci otočí zády a za využití otázek typu: *What's the name of ...?* a nebo *What is ... called?* si hráči navzájem doplní chybějící mužská či ženská jména tak, že budou svému soupeři postupně klást otázky na toho konkrétního člena rodiny, jehož jméno potřebují zjistit. Výsledkem hry by měl být kompletně doplněný rodokmen všech mužských a ženských členů Stevovy rodiny. Pokud hráči A i B budou pokládat otázky správně, pak se oběma musí tento rodokmen shodovat.

2) Realizace a průběh hry

Hru s názvem *Family tree* jsme s žáky zahájili jednoduchou **zahřívací aktivitou**. Na tabuli jsem vytvořila dva sloupce, které jsem nadepsala dvěma nadpisy, a to *ženská jména* (female names) a *mužská jména* (male names). Žáci měli za úkol jmenovat minimálně deset anglických křestních jmen jak pro muže, tak pro ženy. Tato jména jsem postupně zapisovala na tabuli do příslušného sloupce v pořadí, jak mi je žáci nahlas říkali. Jako možný zdroj nápadů jsem žákům doporučila, aby nahlédli do textů uvedených v učebnici, kde lze nalézt mnoho křestních jmen typických pro anglicky mluvící země. Na tabuli se objevila tato ženská a mužská jména, která jsou uvedena v níže uvedené tabulce.

MALE NAMES	FEMALE NAMES
Samuel	Caroline
Henry	Jane
George	Eve
John	Sarah
Joe	Sally
Elvis	Kate
Carl	Jessica
Oliver	Millie
Simon	Helen
William	Elizabeth

Tab. č. 1: English male and female names

Po zahřívací aktivitě jsme přistoupili k **hlavní hře**. Vzhledem k tomu, že ten den bylo ve škole 18 žáků, tak jsem žáky po lavicích rozdělila do dvojic a určila žáka A a žáka B (celkem se tedy utvořilo 9 dvojic). Každý hráč z dvojice ode mě obdržel pracovní list s připraveným prázdným rodokmenem, kde bylo ve čtverečku uvedeno pouze mužské jméno Steve. Žák A měl za úkol do **kroužků** napsat jím zvolená **ženská** jména a žák B

doplnil do **čtverečků** jména **mužská**. Tato jména žáci čerpali z tabule, kde jsem napsaná křestní jména ponechala právě pro tento účel. Jména si mohli žáci doplnit individuálně. Po doplnění jmen do rodokmenu jsme pokračovali ve hře. V následující fázi jsem náhodně vybrala jednu dvojici, u které jsme si předvedli, jak se mají žáci ptát svého spoluhráče, aby si do rodokmenu mohli zapsat chybějící jména. Hráči A i B se k sobě otočili zády a hráč A položil hráči B následující otázku *What's the name of Steve's father?* hráč B mu odpověděl *The name of Steve's father is George*. Hráč A si tedy do svého rodokmenu zaznamenal jméno Steveho otce, tzn. George. Pak přišel na řadu se svojí otázkou hráč B, který položil hráči A tuto otázku: *What is Steve's mother called?* Hráč A mu odpověděl: *Steve's mother is called Elizabeth*. Hráč B si do svého rodokmenu zaznamenal chybějící jméno Steveho matky. Tento postup jsem zvolila proto, abych žákům názorně demonstrovala, jak mají při hře správně postupovat. Vzor otázek jsem napsala na tabuli a ponechala je tam napsané po celou dobu hry, aby je měli žáci k dispozici a zafixovali si tak správný tvar těchto otázek. Jednalo se o dva základní typy otázek, a to: *What's the name of ...?* a nebo *What is ... called?*, kterými si žáci připomněli tvoření tzv. saského genitivu nebo-li přivlastňovacích tvarů. Poté už jsem nechala všech devět dvojic samostatně pracovat. Po dokončení této diskuze měli oba dva žáci vyplněný celý rodokmen a pokud se ptali správně, tak se jim musela všechna doplněná jména shodovat. Následně se žáci otočili k sobě a porovnali si oba rodokmeny, zda se jim shodují případně zjistili, kde udělali chybu. Moje funkce při této hře byla pouze pozorovací a naslouchací, kdy jsem v průběhu konverzace procházela mezi dvojicemi žáků a poslouchala, zda používají pro vyplnění rodokmenů skutečně správně tvořené anglické otázky.

Při **závěrečné aktivitě** již žáci pracovali každý samostatně a jejich úkolem bylo nakreslit svůj vlastní rodokmen do školních sešitů. Jako vzor jim posloužil právě doplněný rodokmen Steveho rodiny. Po dokončení rodokmenu jsem žákům kladla například tyto otázky: *What's your grandmother's name?*, *What is your brother called?*, *How many grandfathers do you have?* *Have you got a sister?* *What's her name?* atp.

3) Závěrečné zhodnocení průběhu a výsledků hry

I přesto, že procvičovaná slovní zásoba byla žákům dobře známá a názorně jsme si demonstrovali, jak se na jednotlivé rodinné příslušníky ptát, musím konstatovat, že tato hra rozhodně nepatřila mezi ty úplně bezproblémové. Největším problémem bylo, jak jsem na začátku předpokládala, uvědomění si vzájemných rodinných vazeb. Žáci měli problém

zorientovat se „kdo je kdo“ a tudíž ne vždy pokládali správné otázky na tu správnou osobu, a to i přes to, že jsme si hned v úvodu hry společně vyplnili políčka Stevova otce a matky. Po překonání těchto úskalí a po krátkém vysvětlení však hra pokračovala již hladce a všem žákům se podařilo rodokmen brzy dokončit. U pěti žáků z osmnácti se objevil problém při vytváření jejich vlastního rodokmenu. Neuměli se v rodinných vazbách a ve způsobu jejich záznamu moc dobře zorientovat, i když jim mohl Stevův rodokmen posloužit dobře jako vzor.

12.3 MONTHS AND SEASONS OF THE YEAR

Cíl vyučovací hodiny č. 4: Cílem vyučovací hodiny je zopakovat slovní zásobu, která se týká měsíců v roce, významných svátečních dnů, dnů v týdnu a také ročních období. Žáci si hravou formou zopakují jednak anglické názvy těchto dnů a jednotlivých období, ale také předložky, které se s těmito výrazy pojí. Z řečových dovedností se hra zaměřuje zejména na rozvoj mluvení, ale také na dovednost čtení. Hlavními jazykovými prostředky, které budeme při vyučování za pomoci her procvičovat, jsou gramatické struktury, které v sobě zahrnují zejména tvoření prostého minulého času a předložek, ale také slovní zásoba.

Výše vymezené okruhy slovní zásoby jsou v učebnici Project 2 obsahem především první lekce. Opakovaná slovní zásoba odpovídá úrovni A2. Zde je uvedeno, že žák na úrovni A2 je schopen používat výrazy, pomocí nichž je schopen fungovat v běžném denním styku a v jemu dobře známých situacích, ovládá základní slovní zásobu, i když v omezené míře (2001:114). V RVP je toto téma zahrnuto v tematickém okruhu cizího jazyka pro 2. stupeň nazvaném *Kalendářní rok* a zahrnuje v sobě podtémata, kterými jsou svátky, roční období, měsíce, dny v týdnu, hodiny (2013:25). V ŠVP AJ příslušné školy je tato slovní zásoba zahrnuta do témat nazvaných Rok a měsíce, Významná data a svátky v roce, Hodiny a čas, Dny v týdnu, Časové předložky *on, at* (2007:3). Slovní zásoba, kterou jsem do této hry zvolila, odpovídá slovní zásobě, která je obsahem učebnice Project 2, konkrétně jsem ji vybírala a porovnávala dle slovníčku uvedeném v pracovním sešitu (2008:74-75).

Vybraná slovní zásoba k opakování měsíců v roce, dnů v týdnu, svátečních dnů, ročních období a předložek, které se s nimi pojí (1. lekce v učebnici (str. 10 a následující); pracovní sešit, 1. lekce (str. 6-7), seznam slovíček: str. 74 – 75):

months of the year: January, February, March, April, May, June, July, August, September, October, November, December

seasons of the year: spring, summer, autumn, winter

day of the week: Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday, Sunday

holidays: Christmas, Christmas Day, New Year, New Year's Day, Easter, Easter Sunday, Easter Monday, Good Friday

prepositions: in, on, at, for, last, ago

other expressions: midday, midnight, night, weekend, year, week, yesterday, last (night, weekend etc.)

12.3.1 Hra Past time dominoes

(O'Dellová a Headová, (2003:102-103))

1) Příprava na vyučovací hodinu – popis hry, jejích pravidel, časové rozvržení, potřebné materiály a pomůcky, očekávání a cíl hry

Datum: 19. března 2013

Třída: 7. B; třetí vyučovací hodina (9.55-10.40)

Počet žáků: 21

Časové rozvržení: 45 minut včetně zahřívací aktivity

Doporučená jazyková úroveň: vzhledem k tomu, že slovní zásoba je vybrána a porovnána s učebnicí Project 2 a dále se SERR, RVP a ŠVP, pak lze konstatovat, že odpovídá úrovni A2

Typ práce: pro trojice (při plném počtu žáků ve třídě vznikne sedm skupin)

Cíl hry: hrou formou zopakovat slovní zásobu týkající se měsíců v roce, dnů v týdnu, ročních období, částí dne a také předložek pojících se s těmito výrazy; díky této hře si žáci zopakují i tvoření prostého minulého času a předložek, které se s jeho užitím pojí; kromě těchto dvou jazykových prostředků (slovní zásoba a gramatika) si žáci rovněž procvičí práci ve skupině a také to, zda dovedou reagovat na případné chyby svých spoluhráčů a v ideálním případě je také opravit.

Potřebné materiály: pro hru mám připraveno sedm kopií pracovních listů (Příloha č. 4), na nichž je předtištěno dvacet karet domina. Na těchto kartách jsou natištěny předložky či

časové údaje, názvy částí dne, hodiny, svátky a významné dny v roce, měsíce, dny v týdnu atp. Vzhledem k tomu, že je to hra pro trojice, musím mít pro každou trojici celou sadu dominových karet, sedm kopií. Tyto dominové karty mám připraveny rozstříhané, a to z důvodu, že je žáci budou klást vedle sebe. Dále budu potřebovat tabuli, na kterou nakreslím tabulku, která nám poslouží k zopakování předložek a výrazů, které se s nimi pojí.

Moje očekávání: předpokládám, že opakovaná slovní zásoba bude žákům známá. Možným problémům se pokusím předejít tím, že v úvodu zařadím zahřívací aktivitu, při níž si základní slovní zásobu zopakujeme ještě dříve, než přistoupíme k hlavní hře

Pravidla hlavní hry: Hra je určena pro trojice (hráč A, B, C). Každá trojice dostane do své skupiny balíček s 20 kartami domina. Každý hráč z trojice si z těchto nabízených karet vylosuje náhodně pět karet. To znamená, že si hráči mezi sebe postupně rozdělí celkem 15 dominových karet z dvaceti možných. Zbylých pět karet pak položí na hromádku na stole tak, aby k ní měli ostatní spoluhráči volný přístup. Hra začíná v momentě, kdy hráč A položí na stůl první kartu. Pokračuje hráč B, který musí svojí kartou navázat na tu předchozí tak, aby výraz, který po spojení vznikne, vytvořil správný časový údaj. Skupina následně rozhodne, zda je toto spojení možné a správné. Pak přichází na řadu hráč C, který umístí svoji kartu vedle karty druhé, tj. té, která byla položena jako poslední. Nezáleží na směru spojení výrazů, ale důležité je zachovat pořadí karet, tzn. že hráči musí vždy navázat na tu kartu, která byla položena posledním hráčem. Pokud se stane, že hráč nemá kartu s vhodným výrazem k umístění, pak si musí ze zbylých pěti karet položených na hromádce na stole vytáhnout kartu novou a počkat do té doby, než bude opět na řadě. Vítězem této hry se stává hráč, který jako první umístí správně všechny své karty.

2) Realizace a průběh hry

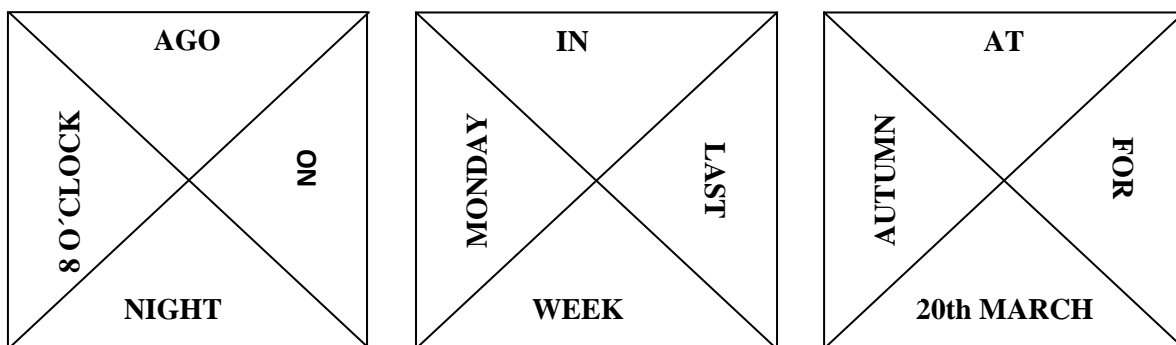
K tomu, abych aktivovala dosavadní znalosti žáků a navedla je na opakované téma slovní zásoby, jsem se rozhodla zařadit do úvodu vyučovací hodiny zahřívací aktivitu. Na tabuli jsem nakreslila tabulku o sedmi sloupcích, které jsem nadepsala těmito předložkami – in, on, at, for, last, ago a poslední sloupec nebyl nadepsaný vůbec. Tyto předložky jsem zvolila proto, že se s nimi žáci setkají na dominových kartách, a proto chci předejít možným chybám, které by mohly ovlivnit samotnou hlavní hru. Žáci si tuto tabulku

překreslili do svých sešitů. Následně jsem začala postupně vyjmenovávat tyto výrazy – *January, February, spring, summer, Sunday, Wednesday, 6th January, my birthday, Christmas Day, New Year's Day, midday, midnight, 7 o'clock, a week, a long time, six months, ten years, night, weekend, year, yesterday, last night, last weekend, last month, last year* a žáci je měli za úkol postupně vpisovat do příslušného sloupce předkreslené tabulky podle toho, se kterou předložkou se daný výraz pojí. Do posledního sloupce patřily výrazy, které se nepojí s žádnou předložkou. Kdo z žáků věděl, kam daný výraz patří, mohl jej přijít napsat na tabuli do příslušného sloupce. Mezitím si je ostatní zároveň zapisovali do svých tabulek v sešitě. Pomocí této zahřívací aktivity jsme společně s žáky zopakovali okruh slovní zásoby, který byl důležitý pro hlavní hru.

IN	ON	AT	FOR	LAST	AGO	-
January	Sunday	midday	a week	night	six months	yesterday
February	Wednesday	midnight	a long time	weekend	ten years	last night
spring	6 th January	7 o'clock	six months	year		last weekend
summer	my birthday	Christmas	ten years	week		last month
winter	Christmas Day	Easter	half an hour			last year
evening	New Year's Day					
autumn	Good Friday					
	Easter Sunday					

Tab. č. 2: Past time expressions

Po této úvodní aktivitě jsme přistoupili k hlavní hře s názvem *Past time dominoes*. Nejprve jsem vysvětlila žákům pravidla a pro lepší orientaci ve hře jsem na tabuli nakreslila tři vzorové karty domina, abych mohla žákům lépe ukázat, jak bude hra probíhat, tedy jak mají správně pokládat karty vedle sebe.



Obr. č. 1: Past time dominoes cards

Žákům jsem vysvětlila, že například tyto dominové karty můžeme vedle sebe položit tak, aby nám vznikla následující spojení: *last night, at 8 o'clock, for a week, in autumn, a week ago, on Monday, on 20th March, last autumn*. Rovněž jsem zdůraznila pravidlo, že vždy musí hráči klást kartu vedle té, která byla daným hráčem umístěna jako poslední.

Po prezentaci příkladu jsem přistoupila k rozdělení žáků do skupin. Celkový počet žáků ve třídě byl nakonec ten den 18, tudíž nám vzniklo šest skupin po třech žácích. Každá skupina ode mě obdržela 20 nakopírovaných a rozstříhaných dominových karet. Hráči A, B, i C v každé skupině si postupně vylosovali z balíčku pět dominových karet. Zbýlých pět umístili na hromádku tak, aby k nim měli všichni členové volný přístup. Hra byla zahájena hráčem A, který na stůl položil první hrací kartu. Po něm pokračoval hráč B, který musel položit svoji kartu vedle té první tak, aby výraz, který spojením vznikl, dával smysl a byl gramaticky správný. Hráč C navázal svojí kartou opět na kartu předchozí, tedy na tu, kterou pokládal hráč B. Pokud se stalo, že mezi svými kartami neměli hráči ani jednu, kterou by mohli umístit, tak si mohli vybrat kartu náhradní, a to z balíčku, ve kterém se nacházelo pět zbývajících karet. Při hře se žáci střídali tak dlouho, dokud jeden z nich neoznámil, že všechny karty již umístit. Tento hráč se stal vítězem celé hry.

3) Závěrečné zhodnocení průběhu a výsledků hry

Hra žáky zaujala a při jejím průběhu se všichni aktivně zapojili. Vzhledem k tomu, že jsem před hlavní hru zařadila zahřívací aktivitu, při které si žáci opakovanou slovní zásobu připomněli, pak dle mého názoru bylo mnohem snazší hlavní hru realizovat bez znatelnějších problémů. Všechny skupiny pravidlům porozuměly bez sebemenších problémů, tudíž při hře nevznikaly žádné zmatky, které by ji mohly narušit. V průběhu hry

jsem mezi skupinami žáků procházela a kontrolovala, zda umísťují správně dominové karty. Žákům jsem byla ku pomoci, pokud si nevěděli s něčím rady. Musím však konstatovat, že hra proběhla dle pravidel a žáky velmi zaujala.

12.4 DAILY LIFE AND ACTIVITIES

Cíl vyučovací hodiny č. 5: Cílem vyučovací hodiny je opakování slovní zásoby, která se týká každodenních činností, aktivit a zájmů dětí. Z řečových dovedností je hra zaměřena především na rozvoj mluvení a částečně i poslechu. Z jazykových prostředků, které jsou při hře procvičovány, se jedná zejména o slovní zásobu a gramatiku.

Výše zmíněné téma je v učebnici Project 2 obsahem především první lekce, ale do okruhu opakované slovní zásoby jsem se, po dohodě s učitelkou, rozhodla rovněž zařadit i slovní zásobu, která se prolíná napříč jednotlivými lekcemi v učebnici a nebo ji žáci znají již z dřívějších let. Tato slovní zásoba se týká zálib a oblíbených činností dětí. Opakovaná slovní zásoba odpovídá úrovni A2 dle SERR. Zde je uvedeno, že žák na úrovni A2 je schopen používat výrazy, pomocí nichž je schopen vyjádřit a popsat činnosti denního režimu, jaké má záliby a zájmy, popřípadě co rád dělá (2001:112). V RVP je toto téma zahrnuto v tematickém okruhu cizího jazyka pro 2. stupeň nazvaném *Volný čas* (2013:25). V ŠVP AJ příslušné školy je tato slovní zásoba zahrnuta do témat nazvaných *Denní režim, Volný čas, Zájmy, Oblíbené činnosti* (2007:3). Slovní zásoba, kterou jsem do této hry zahrнула, odpovídá slovní zásobě, která je obsahem učebnice Project 2. Konkrétně jsem ji vybírala dle slovníčku uvedeného v pracovním sešitu (2008:74-75).

Vybraná slovní zásoba k opakování každodenních činností (1. lekce v učebnici (str. 14); pracovní sešit, 1. lekce (seznam slovíček): str. 74 – 75):

daily life activities: wash up, cook the dinner, do the shopping, make the bed, vacuum the floor, set the table, feed the cat/dog, tidy your room, clean the car, take the rubbish out

other activities, interests and hobbies

sleep, ride a bike, play the drums, surf the Internet/go on the Internet, watch television, play football, get on bus/take the bus, read a book, play computer games, do your homework, swim, play the tennis, take a photo, listen to music/listen to CD's

12.4.1 Hra What people do

(O'Dellová a Headová, (2003:22 – 23))

Námět pro tuto hru jsem čerpala z výše zmíněné publikace. Přejala jsem formát, ale slovní zásobu jsem si přizpůsobila pro své potřeby. Vzhledem k vybrané slovní zásobě jsem si musela přepracovat i pracovní list, na kterém se nachází celkem 24 obrázků, na nichž je vyobrazen chlapec nebo dívka, kteří představují vždy nějakou činnost, jež je vymezena v daném okruhu slovní zásoby.

1) Příprava na vyučovací hodinu – popis hry, jejích pravidel, časové rozvržení, potřebné materiály a pomůcky, očekávání a cíl hry

Datum: 21. března 2013

Třída: 7. B; druhá vyučovací hodina (8.55 – 9.40)

Počet žáků: 21 (pracovní listy mám připraveny pro plný počet žáků)

Časové rozvržení: 45 minut včetně úvodní zahřívací a závěrečné aktivity

Doporučená jazyková úroveň: vzhledem k tomu, že slovní zásoba je vybrána a porovnána s učebnicí Project 2 a dále se SERR, RVP a ŠVP – odpovídá úrovni A2

Typ práce: pro dvojice

Cíl hry: hravou formou zopakovat slovní zásobu týkající se každodenních činností a zájmů dětí a také zopakování způsobu tvoření přítomného průběhového času; mimo tyto dva hlavní jazykové prostředky, na které je hra primárně cílena, si žáci rovněž vyzkouší schopnost vzájemné spolupráce a komunikace mezi sebou (procvičení mluvení jako jedné z řečových dovedností)

Potřebné materiály: pro hru mám připraveno 21 pracovních listů s 24 obrázky (Příloha č. 5), na kterých jsou vyobrazeny každodenní činnosti, povinnosti, zájmy a aktivity, které odpovídají opakované slovní zásobě. Vzhledem k tomu, že je to hra pro dvojice, musím mít pro každého člena z dvojice celou sadu obrázků, proto 21. Dále budu potřebovat tabuli,

na kterou nakreslím tabulku se souřadnicemi a stejně tak předem připravený náčrt stejné tabulky na velké čtvrtce.

Moje očekávání: předpokládám, že opakovaná slovní zásoba bude žákům dobře známá a blízká a tudíž jim nebude činit větší obtíže. Na začátku vyučování zařadím zahřívací aktivitu, díky které si žáci projdou pracovní listy s obrázky a připomenou si slovní zásobu ještě před samotným zahájením hlavní hry.

Pravidla hlavní hry: Hra je určena pro dvojice a je rozdělena na dvě kola. Dva hráči A a B se posadí zády k sobě tak, aby se vždy jeden z nich díval směrem k tabuli a druhý měl před sebou k dispozici tabulku, kterou mám předkreslenou na velké čtvrtce. Každý z dvojice dostane balíček s 24 obrázky. Podle nakreslené tabulky, ve které jsou vynechaná políčka pro 12 obrázků, si nejprve hráč A vybere, dle svého uvážení, 12 libovolných obrázků z celkem 24 možných. Tyto obrázky si poskládá na lavici do stejných souřadnic, jako je níže navržená tabulka.

	A	B	C	D
1				
2				
3				

Tab. č. 3: Herní tabulka *What people do*

Úkolem hráče B je pokládat hráči A otázky, pomocí nichž lze zjistit, co lidé v určitých souřadnicích tabulky právě dělají – např.: *What is AI doing?* Hráč A mu například odpoví: *AI is making the bed* atp. Hráč B si ze svých obrázků vybere ten správný a zařadí obrázek do správné souřadnice. Takto hra pokračuje do té doby, než si hráč B sestaví celou tabulku. Když má vše hotovo, zkontroluje si společně s hráčem A, zda má všechny obrázky zaznamenány ve správných souřadnicích v tabulce. Poté si role prohodí, tedy hráč A pokládá hráči B otázky stejného typu a opět zařazuje obrázky do určených pozic v tabulce. Když se oba dva prostrídají, hra končí. Jazykovým cílem této aktivity je na základě

obrázku, který představuje význam slovního spojení, zformulovat správně větu v přítomném čase průběhovém.

2) Realizace a průběh hry

Hru na téma *What people do* jsme zahájili zahřívací aktivitou, která byla určena pro práci ve skupinách. Vzhledem k celkovému počtu žáků ve třídě nám vznikly čtyři skupiny po čtyřech žácích a dvě skupiny po třech žácích. Každá skupina obdržela balíček s 24 kartami, na kterých byli znázorněni chlapec nebo děvče provádějící nějakou činnost. Každý člen ze skupiny si z balíčku náhodně vylosoval šest nebo osm karet podle toho, kolik bylo ve skupině žáků. Úkolem každého hráče bylo zaznamenat si do svých školních sešitů, co právě dělá jejich osoba na obrázku. Použít měli přítomného průběhového času. Když byli se svou prací hotovi, začali ukazovat svým spoluhráčům obrázky, které si vylosovali, a sdělili jim, co jejich osoba na obrázku právě dělá. Tento postup je pro žáky vhodný zejména jako jazyková předpříprava, aby žáci dobře tvořili tvary v prostém průběhovém čase. Pokud ostatní členové ze skupiny některá slova neznali, poznamenali si je do svých sešitů. Tímto způsobem se všichni ve skupině prostřídali. Hlavním cílem této úvodní aktivity bylo seznámit žáky s procvičovanou slovní zásobou a připomenut tvoření přítomného průběhového času.

Následně jsme přistoupili k hraní hlavní aktivity. Žáky jsem rozdělila náhodně do dvojic a vyzvala je, aby se posadili zády k sobě tak, aby jeden na druhého neviděli. Pro tuto hru jsem zvolila zasedací pořádek ve vodorovných řadách, protože bylo zapotřebí, aby jedna řada žáků viděla na tabuli a druhá řada byla natočena směrem ke zdi, na kterou jsem připevnila na velké čtvrtce nakreslenou tabulku, a také aby měli oba hráči k dispozici stůl, na který si mohou karty s obrázky rozložit. Již zmíněná tabulka byla pro obě řady žáků stejná a byly v ní znázorněny souřadnice, podle kterých žáci umisťovaly karty s obrázky. Po této přípravě jsme přistoupili k samotnému hraní. Pravidla jsem vysvětlila až v momentě, kdy bylo vše nachystáno ke hře, aby měli všichni možnost pravidla slyšet a nevznikly tak dohady v průběhu hry, které by tak případně mohly narušit její bezproblémový průběh. Jak jsem již zmínila, tato hra byla rozdělena na dvě kola. V prvním kole hry si vždy hráč A rozestavil náhodně vybrané obrázky dle svého uvážení do souřadnic, jako byla navržená tabulka. V tomto okamžiku nám vznikne tzv. information

gap, protože spoluhráč neví, v jakých pozicích je umístěn ten který obrázek. Úkolem hráče B bylo zjistit, jaký obrázek se nachází v té které souřadnici. Pokládal tedy otázky v přítomném průběhovém čase do té doby, než měl tabulku celou vyplněnou. Teprve po vyplnění celé tabulky se k sobě mohli žáci otočit a zkontrolovat si, zda se dobře dorozuměli a zda karty s obrázky byly umístěny na správných místech. Ve druhém kole této hry si žáci role prohodili. Hra skončila v momentě, kdy si hráči zkontrolovali své tabulky a oba dva měli možnost se při hře vystřídat.

Časový plán se nám podařilo dodržet, a proto jsme mohli přistoupit k závěrečné aktivitě. Žáci si pro tuto aktivitu připravili do školního sešitu tři sloupce, které byly nadepsány takto: *things I do every day*, *things I sometimes do*, *things I never do*. Do těchto sloupců pak zaznamenávali činnosti, které dělají buď každý den, občas a nebo nikdy. Vybírat jednotlivé činnosti mohli ze slovní zásoby, kterou jsme při vyučování opakovali a nebo mohli samozřejmě přijít i s nějakým svým nápadem, který při vyučování ten den ještě nezazněl.

Cílem této aktivity byla tzv. personalizace slovní zásoby. To znamená, že žák si z dané slovní zásoby vybral taková slovní spojení, která mají význam pro jeho osobní život a díky tomu, že je použije, se je zároveň učí.

3) Závěrečné zhodnocení průběhu a výsledků hry

Tuto hru bych zhodnotila jako velmi zdařilou. Žáky hra očividně bavila a měli zájem na jejím bezproblémovém průběhu, což mě samozřejmě velmi potěšilo. Se slovní zásobou neměli žádné problémy. Kladně bych zhodnotila především zařazení zahřívací aktivity, při které měli žáci možnost seznámit se s okruhem procvičované slovní zásoby ještě před samotným začátkem hlavní hry. Díky tomu se nám podařilo předejít jazykovým chybám a zvýšit tak úspěšnost v následující aktivitě, omezit případné dotazy na neznalost některých slov, které by mohly průběh hlavní hry omezit či narušit. V průběhu hry jsem mezi žáky procházela a naslouchala jejich konverzaci. Musím konstatovat, že žáci skutečně pravidla dodržovali a neotáčeli se na svého spoluhráče, čehož jsem se zprvu obávala. Rovněž tvoření otázek a odpovědí v prostém průběhovém čase nečinilo žákům sebemenší obtíže.

Za jedinou nevýhodu této hry považuji hluk, který při její realizaci vznikl. Problém spatřuji především v tom, že učebna, ve které jsme hru realizovali, je dosti malá a při celkovém počtu 21 žáků tedy poměrně nevyhovující. Protože byli žáci k sobě otočeni zády, bylo nutné, aby měli navzájem možnost dobře se slyšet, což v některých chvílích bylo dost dobře nemožné. Pro příště bych určitě hru doporučila buď pro méně početné třídy a nebo se přesunout, pokud to možnosti dovolují, do větší učebny, aby žáci měli mezi sebou větší rozestup a dostatek místa.

12.5 ANIMALS

Cíl vyučovací hodiny č. 6: Cílem vyučovací hodiny je opakování slovní zásoby 2. lekce, jejímž tématem jsou Zvířata (Animals) a částečně i slovní zásoby 5. lekce, jejímž tématem je Svět (The world). Při vyučování budu realizovat dvě hry. První z nich se jmenuje *Find five* a zařadila jsem ji jako zahřívací aktivitu. Druhá hra se jmenuje *Kim's game*. Tato hra bude hlavní náplní vyučovací hodiny. Při zadávání závěrečné aktivity budu vycházet z obou těchto realizovaných her. V neposlední řadě se zmíním o výhodách těchto her z hlediska propojení různých témat. Mezipředmětovými vztahy, které se při hře uplatní, jsou oblasti jako je přírodopis (konkrétně zoologie), ale také geografie. Z jazykových prostředků, které obě hry procvičují, je nutné vyzdvihnout zejména slovní zásobu. Z řečových dovedností se jedná o procvičení psaní (writing) zejména při hře *Find five*. Hra *Kim's game* procvičuje paměť. Žák je nucen spojit si formu s významem slova a do připravené tabulky zapsat dané slovo.

Výše zmíněné téma Zvířata (Animals) je v učebnici Project 2 obsahem druhé lekce, ale do okruhu opakované slovní zásoby jsem se rozhodla rovněž zařadit i slovní zásobu z 5. lekce, která se jmenuje Svět (The world). Slovní zásoba těchto dvou lekcí se týká různých druhů zvířat. Opakovaná slovní zásoba odpovídá úrovni A2 dle SERR. Zde je uvedeno, že žák na úrovni A2 je schopen používat výrazy, pomocí nichž je schopen popsat domácí zvířata (2001:34). V RVP jsou obě tato témata zahrnuta v tematických okruzích cizího jazyka pro 2. stupeň nazvaném *Zvířata, Příroda a Počasí* (2013:25). V ŠVP AJ příslušné školy je tato slovní zásoba zahrnuta do témat nazvaných *Zvířata, Popis zvířat, Život zvířat, Domácí mazlíčci, Moje země, Podnebí, Oblasti* (2007:3, 5). Slovní zásoba, kterou jsem do této hry zahrnula, odpovídá slovní zásobě, která je obsahem učebnice Project 2, konkrétně jsem ji vybírala dle slovníčku příslušných lekcí uvedených v pracovním sešitu (2008:75-76, 78).

Vybraná slovní zásoba k opakování zvířat (2. lekce v učebnici: str. 20 - 31; 2. lekce v pracovním sešitu: str. 14 – 23; slovníček 2. lekce str. 75 – 76):

savci (mammals): cow, lion, tiger, camel, kangaroo, monkey (gorilla), mouse, whale, dolphin, zebra, fox, giraffe, hippopotamus, meerkat, (polar) bear, goat, pig, rabbit, hamster, guinea pig, horse, elephant, wolf, dog, cat, bat,

obojživelníci (amphibians): frog

plazi (reptiles): snake, crocodile

ptáci (birds): eagle, ostrich, penguin, budgerigar, parrot, hen

ryby (fish): shark

hmyz (insect): ant

Vybraná slovní zásoba k opakování druhů krajiny a vodstva (učebnice - 5. lekce, str. 56) včetně názvů kontinentů (pracovní sešit – 5. lekce, str. 48; slovníček str. 78):

druhy krajiny (landscape features): hill, mountain, beach, forest, valley, wood, cliff;

druhy vodstva (water features): river, ocean, canal, pond, lake, sea;

světadíly (continents): Asia, Africa, North America, South America, Antarctica, Europe, Australia and Oceania)

12.5.1 Hra Find five

(O'Dellová a Headová, (2003:114-115))

Námět pro tuto hru jsem čerpala v publikaci výše zmíněných autorek. Ty mají tuto hru navrženou a rozpracovanou téměř na celou vyučovací hodinu, ale já jsem si ji přizpůsobila pro své účely a zařadila jsem pouze část této hry jako zahřívací aktivitu pro opakované téma Zvířata (Animals) a Svět (The world), a to z důvodu, že závěrečná aktivita bude částečně čerpat z obou těchto témat. Pracovní list s připravenou tabulkou jsem přizpůsobila svým požadavkům vzhledem k opakovaným tématům.

1) Příprava na vyučovací hodinu – popis hry, jejích pravidel, časové rozvržení, potřebné materiály a pomůcky, očekávání a cíl hry

Datum: 26. března 2013

Třída: 7. B; třetí vyučovací hodina (9.55 – 10.40)

Počet žáků: 21 (pracovní listy mám připraveny pro plný počet žáků)

Časové rozvržení (zahřívací aktivita): 15 minut + 5 minut na kontrolu a vyhodnocení

Doporučená jazyková úroveň: vzhledem k tomu, že slovní zásoba je vybrána a porovnána s učebnicí Project 2, se SERR, RVP a ŠVP, pak odpovídá úrovni A2

Typ práce: pro dvojice

Cíl hry: hravou formou zopakovat slovní zásobu týkající se tematických okruhů, kterými jsou *typy krajiny* (landscape features), *typy vodstva* (water features), *světadíly* (continents), *divoká zvířata* (wild animals), *vodní zvířata* (water animals), *hmyz* (insect), *domácí zvířata* (domestic animals). Tato hra je primárně zaměřena na opakování slovní zásoby jako jednoho z jazykových prostředků. Mimo slovní zásobu si žáci procvičí také psanou podobu slov (writing) jako jednu z řečových dovedností.

Potřebné materiály: pro hru mám připraveno 21 pracovních listů s navrženou tabulkou (Příloha č. 6), která je rozdělena do sedmi tematických celků (viz. výše uvedené kategorie u vymezeného cíle hry).

Moje očekávání: předpokládám, že opakovaná slovní zásoba bude žákům známá a tudíž pro ně nebude obtížné tabulku správně vyplnit. Touto hrou se snažím žákům přiblížit opakované téma a aktivovat jejich dosavadní znalosti.

Pravidla zahřívací aktivity: Hra je určena pro dvojice. Každý hráč z dvojice obdrží pracovní list s připravenou tabulkou, ve které je celkem sedm tematických okruhů, a úkolem hráčů je, aby ke každé kategorii společně vymysleli a napsali minimálně pět správných odpovědí (odtud název hry Find five – Najdi pět...). Pokud se stane, že žáci budou vědět více správných odpovědí (tedy vyšší počet než pět) a budou mít stále dostatek času, pak si můžou tyto další odpovědi zapisovat do volného prostoru pod tabulkou. Po uplynutí vymezeného limitu pro tuto hru (tedy 15 minut) si žáci spočítají body. Bodování

je následující: pokud mají vyplněno všech pět políček, pak si zapíše jeden bod. Pokud mají uvedena slova navíc, pak za každé toto slovo si započítají body dva. Nakonec si sečtou celkový počet bodů a ta dvojice, která má nejvíce bodů, se stává vítězem. Podmínkou ovšem je, že musí ostatním sdělit, která slova má v kategorii uvedená, a ostatní tak potvrdí, že jejich zařazení slov je správné. Teprve v tomto okamžiku se může dvojice stát skutečným a potvrzeným vítězem hry.

2) Realizace a průběh zahřívací aktivity

Nejprve jsem žáky rozdělila po lavicích do dvojic – protože ten den byl ve třídě plný počet žáků, tj. 21, tak se celkem utvořilo devět dvojic a jedna trojice děvčat. Každá dvojice či trojice ode mě dostala nakopírovanou tabulku s připravenými kategoriemi. Když měli všichni svoji tabulku, přistoupila jsem k vysvětlení pravidel nejprve v angličtině a poté jsem vyzvala konkrétního žáka, aby ostatním v češtině shrnul, jak mají postupovat při této hře. Pravidla byla poměrně jednoduchá, takže nepotřebovala příliš dlouhé vysvětlování. Šlo mi spíše o to, abych se ujistila, zda mi žáci rozuměli. Žáci měli na vyplnění tabulek časový limit 10 minut a po jeho uplynutí jsem jim řekla způsob, jakým si mají přidělit body. Když tak učinili, jednotlivé dvojice mi postupně říkaly dosažený počet bodů, který jsem následně zapsala na tabuli. Poté jsme všichni zkontrolovali odpovědi u jednotlivých kategorií té dvojice, která měla nejvyšší počet bodů. A potvrdili ji jako vítěze této hry.

3) Závěrečné zhodnocení průběhu a výsledků zahřívací aktivity

Dle mého očekávání tato zahřívací hra skutečně nezabrala příliš času a podařilo se nám časový plán 20 minut dodržet. S názvy zvířat a jejich umístěním do příslušné kategorie neměli žáci žádné problémy. Nejobtížnější kategorií se však nakonec stala kategorie hmyzu, protože druhy hmyzu nebyly ve větší míře v učebnici probírány. I přesto však většina dvojic dokázala přijít alespoň na tři druhy hmyzu, a to konkrétně fly, earthworm, spider. Pouze jedna skupina, a to skupina děvčat (která se zároveň stala celkovým vítězem této hry) vymyslela celkem sedm slov, a to slova jako: fly, earthworm, spider, butterfly, fly, bee, dragonfly. Slovíčka, která žáci neznali, jsem jim napsala na tabuli, aby si je mohli zapsat do svých slovníčků.

12.5.2 Hra Kim's game

(O'Dellová a Headová, (2003:60-61))

Námět hlavní hry jsem čerpala v publikaci autorek. Hru jsem oproti původnímu zadání změnila, liší se zejména procvičovanou slovní zásobu. Autorky mají hru aplikovanou na slovní zásobu, která se týká popisu věcí každodenní potřeby. Já jsem ji přizpůsobila svým potřebám a to hlavně okruhu opakované slovní zásoby. Vzhledem k tomu, že v učebnici Project 2 je probírána celá řada různých zvířat, jsem se rozhodla zvolit tento formát hry, při které si žáci mají možnost zopakovat velké množství zvířat během krátké doby. Pracovní listy mám vytvořeny ve dvou variantách, a to verzi A a B.

1) Příprava na vyučovací hodinu – popis hry, jejích pravidel, časového rozvržení, potřebných materiálů a pomůcek, očekávání a cíl hry

Datum: 26. března 2013

Třída: 7. B; třetí vyučovací hodina (9.55 – 10.40)

Počet žáků: 21

Časové rozvržení (zahřívací aktivita): 25 minut na kontrolu a vyhodnocení

Doporučená jazyková úroveň: vzhledem k tomu, že slovní zásoba je vybrána a porovnána s učebnicí Project 2 a dále se SERR, RVP a ŠVP, pak odpovídá úrovni A2

Typ práce: pro trojice (při plném počtu žáků nám vznikne sedm skupin, proto budu mít připraven pro každou skupinu jeden pracovní list (obě varianty))

Cíl hry: hravou a zajímavou formou zopakovat slovní zásobu týkající se různých druhů zvířat. Tato hra je primárně zaměřena na opakování slovní zásoby jako jednoho z jazykových prostředků. Mimo slovní zásobu si žáci procvičí také psanou podobu slov (writing) jako jednu z řečových dovedností. Na základě obrázku si mají vybavit význam slova.

Potřebné materiály: pro hru mám připraveno 7 pracovních listů ve dvou možných variantách, tj. celkem 14 pracovních listů (viz. Příloha č. 7 a č. 8 – verze A a B). Na

každém pracovním listu se nachází 18 fotografií různých druhů zvířat v jejich skutečné podobě¹³. Jednotlivé fotografie jsou uspořádány v přesných souřadnicích pro lepší orientaci v tabulce. Dalšími potřebnými materiály bude tabule a křída, žáci budou potřebovat prázdný list papíru a psací potřeby.

Moje očekávání: domnívám se, že hra žáky zaujme a rovněž předpokládám, že opakovaná slovní zásoba bude žákům dobře známá a nebude jim činit potíže.

Pravidla hlavní hry: hru jsem určila jako skupinovou pro tři žáky. Každá skupina si na prázdný list papíru překreslí tabulku se souřadnicemi, kterou jim nakreslím na tabuli a která zároveň odpovídá souřadnicím na pracovních listech. Pro každou skupinu postačí jedna tabulka. V momentě, kdy budou mít všichni na svých papírech nachystanou tabulku se souřadnicemi, rozdám jim první variantu pracovního listu, který položím fotografiemi na lavici tak, aby se na ni nemohli podívat dříve, než dostanou pracovní list i ostatní skupiny. Je potřeba, aby měli na začátku hry všichni stejné podmínky. A co bude hlavní náplní hry? Žáci mají za úkol otočit pracovní listy a dívat se na fotografie zvířat po dobu jedné minuty. Za tuto dobu si musí správně zapamatovat co nejvíce zvířat, ale hlavně jejich správné umístění v souřadnicích. Po uplynutí stanoveného limitu otočí pracovní listy zpátky na lavici tak, aby se nemohli na fotografie zvířat dívat, a do svých, předem připravených tabulek a do správných souřadnic, pak budou zapisovat anglické názvy těchto zvířat. Za každý anglický název zvířete a jeho umístění ve správné souřadnici mají žáci bod, tzn. celkem mohou získat 18 bodů. V okamžiku, kdy bude mít některá ze skupin již vyplněnou celou tabulku, se přihlásí a já ji přijdu zkontrolovat. Buď potvrdím dosažené body a nebo nějaké body strhnu, pokud bude tabulka obsahovat chybu. V momentě, kdy zkontroluji všechny skupiny (podle pořadí, kdy se přihlásí), hra končí a společně si projdeme správné odpovědi. Následně vyhlásíme, které skupině se vedlo nejlépe. Poté následuje stejný postup s druhým pracovním listem.

¹³ Na pracovních listech jsou vyobrazeny pouze fotografie zvířat v jejich reálné podobě

2) Realizace a průběh hry

Nejprve jsem žáky náhodně rozdělila po trojicích do skupin. Poté jsem na tabuli nakreslila tabulku ve stejném formátu jako jsou nachystané pracovní listy a tuto tabulku si žáci překreslili na volný list papíru. Poté, jako obvykle, jsme přistoupili k vysvětlení pravidel. Pravidla jsem vysvětlila ještě před samotným rozdělením první varianty pracovního listu, a to z důvodu, aby žáky tento pracovní list nesváděl a oni se na něj nepodívali ještě před začátkem hry.

	A	B	C
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			

Tab. č. 4: Souřadnice pro hru Kim's game

V momentě, kdy měli žáci překreslené tabulky na svých listech a byli seznámeni s pravidly hry, jsme přistoupili k rozdělení první varianty pracovního listu. Ten jsem položila fotografiemi na stůl tak, aby na něj žáci neviděli. Otočili jej až v okamžiku, kdy byl odstartován limit jedné minuty. Mezi jednotlivými skupinami jsem průběžně procházela, a tak jsem si všimla, že si hráči ve skupinách rozdělili, kdo si bude pamatovat tu kterou řadu. Vzhledem k tomu, že tabulka obsahuje tři sloupce o šesti řadách, tak ve většině případů se hráči dobře zorganizovali a každý si měl za úkol zapamatovat si jeden sloupec. Po uplynutí limitu jedné minuty nám nastavený budík oznámil konec, hráči otočili pracovní listy opět fotografiemi na stůl, a začali do svých tabulek zaznamenávat anglické názvy zvířat, které si stihli zapamatovat. Ty skupiny, které vyplnily tabulku a přihlásily se, jsem šla zkontrolovat a za každý správný název zvířete ve správné souřadnici si mohly započítat jeden bod. Po zkontrolování všech skupin a přidělení bodů jsem výsledky zaznamenala na tabuli. Vítěze jsme ještě neoznámili, protože nás čekalo druhé kolo

s pracovním listem č. 2. Postup hry se opakoval jako v prvním případě. Po skončení druhého kola jsme jej opět vyhodnotili a ohlásili nejúspěšnější skupinu, která získala nejvyšší počet bodů.

3) Závěrečné zhodnocení průběhu a výsledků hry

Hra probíhala bez sebemenších problémů s přiměřeným hlukem vzhledem k aktivitě. Pravidla všichni rychle pochopili, takže nedošlo k žádným nedorozuměním, která by hru jakýmkoli způsobem mohla ohrozit. Z celkového počtu sedmi skupin měly dvě skupiny celou tabulku z prvního kola správně doplněnou včetně umístění anglických názvů zvířat. Jedna skupina chlapců měla sice správně umístěná všechna zvířata, ale psala pouze jejich české názvy, i když při kontrole je uměli říci i anglicky. Jako důvod uvedli, že si jejich české názvy zapisovali kvůli tomu, aby v té rychlosti nezapomněli, kde se které zvíře nachází. Jedna skupina měla v tabulce čtyři chyby ve správném umístění, ale anglické názvy měla správně a zbylé tři skupiny měly shodně po dvou chybách opět v umístění.

Hra se žákům opět velmi líbila, zejména vyzdvihli vybrané obrázky zvířat. Nedostatek žádný neshledali. Musím konstatovat, že tato hra byla opravdu velmi pěkná a zábavná a žáci při ní zopakovali velké množství již naučených zvířat. Bylo vidět, že tuto oblast mají velmi dobře zvládnutou. Jedinou nevýhodou bylo, že je tato hra založena také na poctivosti žáků, a to tak, aby v momentě, kdy zaznamenávají zvířata do tabulek, nepodváděli a neobraceli pracovní listy. Tento nedostatek jsem však vyřešila s pomocí jejich učitelky angličtiny, která se mnou průběh hry kontrolovala a obcházela jednotlivé skupiny se mnou, takže neměly možnost a čas k podvádění.

Závěrečná aktivita

Ke každému kontinentu napiš alespoň pět zvířat, která tam žijí. V tomto úkolu došlo k vhodnému propojení mezipředmětových vztahů. Žáci uplatnili nejen anglický jazyk, ale také znalosti ze zeměpisu a zoologie. Tuto závěrečnou aktivitu jsme již bohužel nestihli při vyučování, a proto jsem ji zadala vypracovat jako domácí úkol.

13 ZÁVĚREČNÁ REFLEXE REALIZOVANÉHO PROJEKTU

Do projektu, který jsem realizovala během souvislé pedagogické praxe na Základní škole J. A. Komenského v Blatné na téma *Využití her k opakování slovní zásoby na úrovni A2 dle Společného evropského referenčního rámce (SERR)*, jsem zařadila celkem **sedm her**, které čerpají své náměty v publikaci autorek O'Dellové a Headové s názvem *Games for Vocabulary Practice* z roku 2003. Jak jsem již popsala v Úvodu k projektu, tyto hry jsou uzpůsobeny znalostem konkrétního ročníku, tj. 7. B, ve výše uvedené základní škole. Okruhy slovní zásoby, které byly za pomoci her opakovány, byly stanoveny a vybrány v porovnání s okruhy v učebnici *Project 2* od vydavatelství Oxford University Press (2008), kterou žáci při výuce anglického jazyka používají. Veškerá vytipovaná slovní zásoba byla porovnána se SERR, s tematickými okruhy v RVP a ŠVP příslušné školy. Za pomoci her jsme zopakovali příslušnou slovní zásobu celkem pěti tematických okruhů, z nichž dvěma tématům, k nimž měli žáci probranou slovní zásobu v dostatečném množství, byly vybrány a realizovány dvě hry. Hry se rovněž vedle slovní zásoby zaměřují na procvičování gramatických jevů. V centru však zůstává zaměření na procvičení slovní zásoby.

Prvním opakovaným tématem bylo téma ***Food and drinks*** (*Jídlo a nápoje*), které jsme procvičili za pomoci dvou her – *What I had for dinner last night* (*Co jsem měl/a včera k večeři*) a *Twenty questions* (*Dvacet otázek*). *Druhým* opakovaným tématem bylo téma ***My family*** (*Moje rodina*), kterému byla věnována hra s názvem *Family tree* (*Rodokmen*). *Třetím* opakovaným tématem bylo téma ***Months and seasons of the year*** (*Měsíce v roce, dny v týdnu, svátky, roční období*). Toto téma bylo opakováno hrou s názvem *Past time dominoes* (*Domino s výrazy pro minulost*). *Čtvrtým* tématem byl tematický okruh ***Daily life and activities*** (*Každodenní aktivity a zájmy*). K tomuto tématu jsem zvolila hru *What people do* (*Co lidé dělají*). *Pátým* opakovaným tématem bylo téma ***Animals*** (*Zvířata*), která jsme opakovali za pomoci dvou her, a to *Find five* (*Najdi pět*) a *Kim's game* (*Kimova hra*).

Všech sedm her bylo navrženo dle metodických doporučení autorek O'Dellové a Headové (2003). Hlavní hra byla připravována vždy na celou vyučovací hodinu (tj. 45 minut) včetně

zahřívací aktivity a závěrečné aktivity. Hlavním cílem zahřívacích aktivit bylo povzbudit a naladit zvědavost žáků k tomu, co se bude při vyučování tzv. „dít“. Dalším nezbytným cílem těchto aktivit bylo také vymezení slovní zásoby, kterou žáci k danému tematickému celku znají. Pro úspěšnou realizaci her byly zahřívací aktivity rovněž nepostradatelnou součástí zejména proto, že tyto aktivity umožnily žákům procvičit si správné používání gramatických struktur, a tím tak zvýšit pravděpodobnost jejich úspěšnosti při hlavní hře.

Závěrečná aktivita sloužila k vyplnění zbývajících času a také ke shrnutí slovní zásoby, kterou žáci za pomoci hlavní hry ten den při výuce opakovali. Pokud na tuto naplánovanou závěrečnou aktivitu nezbyl při výuce čas, byla žákům zadána jako domácí úkol.

Na tomto místě bych se ráda vyjádřila k samotné hlavní hře, zejména k pravidlům. Jak doporučuje Harmer (2007) a Wright, Betteridge a Buckby (1983)¹⁴, vždy je nutné sdělit žákům pravidla hry, a to nejlépe ještě před jejím samotným začátkem. Tohoto doporučení jsem se držela a s pravidly jsem žáky seznámila vždy ještě před samotným začátkem hry. Zachovala jsem rovněž postup, kdy jsem pravidla žákům nejprve prezentovala v angličtině a poté jsem požádala buď nějakého jednotlivce či dvojici, příp. skupinu, aby ostatním pravidla buď přímo prezentovali krátkou ukázkou toho, jak budou při hře postupovat (pokud se to k povaze hry hodilo), a nebo je alespoň ještě jednou vysvětlili. Tímto postupem jsem si ověřila, zda žáci zadání pochopili a zda všichni vědí, jak mají při hře postupovat. Mohu konstatovat, že tento postup se zcela osvědčil, protože v průběhu hry nevznikaly žádné nesrovnalosti či nejasnosti, co se pravidel týče.

Slovní zásoba, která byla pro hry vybrána, rovněž nečinila žákům sebemenší problémy. Žáci pomocí vybraných her opakovali a procvičovali skutečně tu slovní zásobu, kterou se již dříve naučili a která jim byla dobře známá.

¹⁴ Teoretická část, kapitola 4.2 Klíč k úspěšné realizaci hry

14 ZÁVĚR

Tématem této diplomové práce bylo *Využití her k opakování slovní zásoby na úrovni A2 dle Společného evropského referenčního rámce (SEERR)*, a to ve vyučování anglického jazyka na druhém stupni základní školy. Cílem práce bylo zjistit, zda je možné zařadit hru do výuky jako jednu z efektivních vyučovacích metod, díky níž mohou žáci opakovat danou slovní zásobu na jedné straně zábavnou a hravou formou a na straně druhé využít vyměřený čas zcela smysluplně a efektivně. V této diplomové práci jsem se zaměřila právě na hry, a to zejména z důvodu, že hru lze považovat za přirozenou součást života každého člověka, která mu dokáže zprostředkovat řadu reálných situací a kontextů, ve kterých je užívání jazyka nejreálnější.

Diplomová práce byla rozdělena do dvou hlavních částí, a to na *část teoretickou*, *část praktickou*, jehož součástí je *realizovaný projekt*. V *teoretické části*, která je rozčleněna do šesti kapitol, byla popsána a definována hra z hlediska obecného, tzn. smysl a význam hry pro život dítěte. Další část je věnována typologii her z hlediska psychologického a z hlediska pedagogického, kde rozlišuji didaktickou hru jako jednu z možných vyučovacích metod. Ve čtvrté kapitole jsem se zaměřila na popis jazykové hry. Konkrétně jsem zde popsala výhody a nevýhody těchto her při zařazení do výuky, dále jsem se zabývala doporučeným postupem, jak takovouto hru správně připravit, aby její realizace ve výuce splnila své poslání, tj. to, k čemu má hra skutečně sloužit a nevedla pouze k chaosu a odreagování žáků, které jim nic nepřinese. Zde je důležité zmínit zejména fázi přípravy na hru, kterou považuji za jeden z nejdůležitějších kroků a s tím související stanovení si cíle jazykové hry. V posledních dvou kapitolách teoretické části jsem se vyjádřila k teoretickým východiskům opakování slovní zásoby a také k typologii her, které se svým zaměřením přímo hodí k opakování a procvičování již naučené slovní zásoby.

Ve druhé části diplomové práce, tedy v *části praktické*, jsem nejprve popsala základní charakteristiku Společného evropského referenčního rámce pro jazyky a vymezila, dle SEERR, konkrétní referenční úroveň A2, a to z důvodu, že se tato diplomová práce a realizovaný projekt zaměřoval na žáky druhého stupně, kteří by se měli nacházet právě na úrovni A2. Jsou zde popsány dovednosti, kterých by měl žák na této úrovni dosahovat. Dalším neméně důležitým dokumentem je Rámcový vzdělávací program, který jsem

nejprve vymezila z obecného pohledu a poté jsem se zaměřila na vymezení vzdělávací oblasti Cizí jazyk, u které jsem popsala, co by měl žák, nacházející se na dané úrovni, v rámci cizího jazyka zvládnout. Z RVP vyplývá povinnost škol vypracovat Školní vzdělávací program, který následuje ihned po vymezení RVP. ŠVP jsem nejprve popsala opět z obecného hlediska a poté jsem se zaměřila na popis programu konkrétní základní školy, a tou je Základní škola J. A. Komenského v Blatné. V popisu ŠVP jsem se především zabývala popisem cílů školy a také vyučovaného předmětu Anglický jazyk.

Svůj projekt jsem realizovala v sedmé třídě ZŠ, a proto jsem v následující kapitole popsala konkrétní ročník, tj. 7. B a také jsem popsala ZŠ z hlediska výuky anglického jazyka. Jelikož byl můj projekt zaměřen na opakování slovní zásoby pomocí her dle konkrétní učebnice, tj. Project 2, pak je popis této učebnice také součástí praktické části. Učebnici jsem popsala z hlediska jejího uspořádání a její celkové filozofie. Publikace, ze které jsem čerpala náměty her, se rovněž nachází v této části práce. Zaměřila jsem se na strukturu učebnice, zastoupené tematické celky a také druhy her, které autorky v publikaci využívají.

Jak jsem již zmínila výše, součástí praktické části je také realizovaný projekt, jehož součástí je soubor celkem sedmi her, které jsem realizovala v sedmém ročníku Základní školy v Blatné. Náměty těchto her jsem čerpala z publikace Games for Vocabulary Practice od autorek O'Dellové a Headové z roku 2003. Každá hra, která byla pro projekt vybrána, se zaměřuje na opakování konkrétního okruhu slovní zásoby, jenž byl porovnán s učebnicí Project 2 a také je v souladu se Společným evropským referenčním rámcem, RVP a ŠVP výše zmíněné základní školy. Opakovanými tématy byla tato témata: Food and drinks, Family, Months and Seasons of the year, Daily life and activities, Animals. Každému tematickému celku jsem věnovala jednu hru s výjimkou témat Food and drinks a Animals. U těchto témat jsem realizovala dvě hry, přičemž u tématu Food and drinks se jednalo o dvě hry a tudíž dvě vyučovací hodiny a u tématu Animals jsem jednu hru upravila do formátu zahřívací aktivity a druhou jsem realizovala jako hlavní hru. Každou hru jsem navrhovala na celou vyučovací hodinu, tj. 45 minut včetně úvodní a závěrečné aktivity. U popisu jednotlivých her jsem vždy uvedla pořadové číslo vyučovací hodiny, název a téma opakované slovní zásoby, cíl hry a seznam vytipované slovní zásoby, která byla v dané hře opakována. Kromě těchto základních informací uvedených v úvodu každé hry pak má každá hra vždy tři základní části. První část byla věnována popisu Postupu přípravy na vyučovací hodinu, do něhož jsem zahrнула datum, kdy byla hra realizována, doporučenou

jazykovou úroveň, typ práce, cíl hry, potřebné materiály, moje očekávání ze hry a v neposlední řadě vysvětlení pravidel hlavní hry včetně popisu instrukcí pro žáky. Druhou částí je Realizace a průběh hry, tj. popis toho, jaký byl skutečný průběh vyučovací hodiny. Poslední, tj. třetí část s názvem Závěrečné zhodnocení průběhu a výsledků hry, je jakousi reflexí nejen hry samotné, ale představuje celkové shrnutí vyučovací hodiny.

Cílem této diplomové práce bylo za pomoci her zopakovat již probranou a naučenou slovní zásobu, vztahující se ke konkrétním tematickým okruhům v konkrétním ročníku základní školy na úrovni A2 a dokázat, že i hra, která je navržena na celou vyučovací hodinu, dokáže využít stanovený čas smysluplně. Jak bylo popsáno v teoretické části, hry mají tu schopnost, že žáky dokáží motivovat a povzbudit u nich větší ochotu podílet se na průběhu dané herní aktivity, což není u žáků druhého stupně ZŠ vždy lehký úkol. Po ukončení projektu mohu konstatovat, že hry skutečně dokáží u žáků probudit zvědavost z něčeho nového a tím je zároveň i motivovat k vyšším výkonům.

Mnou realizované hry byly navrženy na celou vyučovací hodinu a tím se mi také podařilo ověřit si, že i hra, která je navržena na celou vyučovací hodinu, dokáže využít stanovený čas efektivně, a to za předpokladu, že je dobře připravena. Právě důkladná příprava na hru je zcela nezbytným krokem k tomu, aby skutečně sloužila tomu účelu, který jsme si stanovili. Za první krok k její bezproblémové realizaci považuji stanovení tématu a okruhu procvičované slovní zásoby. Následně si musíme stanovit cíl hry, který je nepostradatelnou součástí výběru a přípravy na hru. V okamžiku, kdy si uvědomíme, co chceme opakovat a jakým způsobem, musíme také zvážit pro jakou skupinu žáků hru připravujeme (zejména jazykovou úroveň žáků), aby se nám nestalo, že hra bude příliš obtížná. Pokud máme vybranou vhodnou hru, která splňuje požadavky na ni kladené, pak musíme přistoupit k vysvětlení pravidel. Pravidla jsou rovněž nepostradatelnou součástí každé hry a bez jejich řádného vysvětlení by se mohla aktivita zvrhnout v chaos a nepřinesla by nic ani žákům ani učiteli, proto je potřeba věnovat jim dostatek pozornosti ještě před začátkem hry. Nejvíce se mi osvědčil postup, kdy jsem pravidla vysvětlila v angličtině, a až poté jsem vyzvala žáky, aby pravidla hry demonstrovali za pomoci názorné ukázky či jejich překladu. Tím se mi podařilo vyhnout se případným nesrovnalostem v průběhu hry. Pokud hra vyžadovala užití nějaké fráze či slovních spojení důležitých pro danou hru, pak jsem tyto obvykle napsala na tabuli tak, aby je měli žáci v průběhu hry tzv. „na očích“ a lépe si je zafixovali. Do průběhu her jsem nijak významně nezasahovala, spíše jsem jen

procházela mezi žáky a kontrolovala jsem dodržování pravidel hry. V případě, že jsem zaznamenala nějaké chyby, pak jsem si je poznamenala a vyjádřila se k nim až po skončení hry. Musím ale konstatovat, že zejména zařazení zahřívacích aktivit bylo velice přínosné, protože si při nich žáci vyzkoušeli užití daných gramatických struktur, které následně využili při hlavní hře, a tím jsme předcházeli případným chybám.

Při projektu jsem si prakticky vyzkoušela přípravu a realizaci sedmi her na daná témata dle používané učebnice Project 2. Musím říci, že tyto hry žáky nejen pobavily, ale hlavně jsme pomocí nich dokázali zopakovat velké množství již naučené slovní zásoby. Proto se domnívám, že cíl projektu byl zcela jistě naplněn a rozhodně není důvod, proč se takovýmto hrám při výuce vyhýbat. Ba naopak je považuji za zcela vhodnou metodu, jak opakovat slovní zásobu zábavným a přitom efektivním způsobem. Nejen že při těchto hrách měli žáci možnost vyzkoušet si práci v různorodých skupinách, ale díky hrám také používali danou slovní zásobu komunikativní formou v reálných kontextech, což je při používání cizího jazyka zcela nezbytné.

15 RESUMÉ

The main theme of this diploma thesis was *Games for Vocabulary Revision at A2 level according to the Common European Framework of Reference for Languages (CEFR)* in language teaching at lower secondary schools. The main goal of the diploma thesis was to discover if it is suitable to use games in teaching English as one of the useful methods. In that way, it is possible for pupils to revise English vocabulary in a funny and motivated way and on the other hand use the time effectively. In this diploma thesis I focused my attention on the games. And why I decided for games? Games can be considered a natural part of human living. Games can evoke real contexts and situations that are necessary for the usage of language in a more natural way.

The diploma thesis is divided into three main parts – *the theoretical part, the practical part* including *the project*. The theoretical part, composed of six chapters, defines a game from the general point of view. It means e. g. the meaning and the importance of games in human life. Another chapter dealt with the typology of games from psychological and pedagogical points of view in which I distinguished the didactic game as one of possible teaching methods. In the fourth chapter I focused on the definition and description of a language game, then on advantages and disadvantages of these games in language teaching or what is the best way how to prepare a good game that will be seminal for our pupils. In any case we should always care about the language goal as one of the most important part of every game. In my opinion, the most important phase is *the game preparation*. Only a well-prepared game can be useful in language teaching. In the last two chapters I expressed my opinion on the theoretical themes such as vocabulary revision and typology of games that can be mainly used in revising vocabulary that has already been learnt.

In the practical part of the diploma thesis, I focused on the basic description of the Common European Framework of Reference for Languages (CEFR), mainly on the A2 language level, because this diploma thesis and the implemented project is focused on the lower secondary school pupils. In this part of the thesis, there are defined language skills and the A2 language level that students should reach. Another important document is the Framework Educational Programme. I only focus on the part called Foreign language.

There is also a duty for schools to publish their School Educational Programme. First of all I described this document in general and then I focused on the concrete School Educational Programme of Primary School Komenského in Blatná. This document determines the main goals of the school and contains the description of English as a school subject. In the next part, I described the specific class, namely 7B and also the specific lower secondary school in relation to teaching English. Because of the aim of the implemented project, I also described the specific coursebook in this part of the thesis. The coursebook is described according to its philosophy. The implemented project tries several games that were chosen according to the book called *Games for Vocabulary Practice* by O'Dell and Head that was published in 2003. I focused on the book's structure, the main themes and the kinds of games that are mentioned in this book.

As I have already mentioned before, the detailed description of the implemented project is included in the practical part of the diploma thesis. For the project I have chosen and tried seven games in the class 7B, in the lower secondary school in Blatná. The topics of these games were inspired by the book *Games for Vocabulary Practice*. Each game is focused on specific theme of vocabulary revision that was compared with a course book *Project 2* and also with the Common European Framework of Reference for Languages, the Framework Educational Programme and the School Educational Programme. During the project the following themes were revised: Food and drinks, Family, Months and Seasons of the year, Daily life and activities, Animals. During the project, I have tried one game for each theme except the theme Food and drinks and Animals. Each game was prepared for the whole lesson (i. e. 45 minutes) including warm-up activity and a final activity. Each game has its own description and three main parts. The first part was called Preparation for the lesson – it means the date when the game was realized, recommended language level, level of participation, the aim of the game, all materials needed for the game, my expectations and the explanation of the main rules of the activity and the description of the instructions for the pupils. The second part was called Realization and course of the game, i. e. the description of the real outcome of the game. The third part is focused on final assessment and results reached by the game.

The main goals of this diploma thesis was to revise specific vocabulary on the basis of a course book and focused on the specific themes in a specific lower secondary school class on the A2 level. It was also important to demonstrate that a whole-lesson game can

use the given time effectively. As I have already mentioned in the theoretical part, the game's biggest advantage is the motivation and the ability to encourage the pupils for their output and active participation. After finishing the project, I can conclude that games can really positively stimulate the pupils' interest in the language and motivate them for gaining further knowledge.

For the game to be the most effective and realise its aim and purpose, I considered the phase of preparation to play a significant role. First of all, we have to consider the theme and range of the vocabulary for revision. Then we have to think about the aim of the game. After that we have to think about a group of pupils and their language level. The next important step is the explanation of rules. The rules of the game are one of the most crucial parts of each game. Only a game with a proper explanation of rules can be successfully used in the class. If pupils do not understand the given rules properly, then it cannot be successful at any rate and lacks its purpose. I find it very important to explain the rules thoroughly in English at first. To ensure that the rules are understood properly, some pupils can put them in use in practice and demonstrate the fact that they are capable of implementing them by themselves. Thanks to this exercise we can avoid any possible difficulties arising from not understanding the rules properly. Some games needed some useful phrases for their realization. In that case, I decided to write the phrase or vocabulary on the board so that the pupils can see it clearly and change it easily. During the time the game was played, I was interested in pupils' work and their interaction with each other and also making sure that the rules were followed. Few issues were raised during the game as to the rules so they were clarified and written down on board so that no misunderstanding could arise. That served its purpose effectively and the game carried on to the benefits of its pupils. If I noticed some mistakes, I wrote them down and commented on them at the very end of the game. The warm-up activities at the beginning of each game were very helpful for the pupils because they could revise vocabulary and use the phrases or grammatical structures before the start of the main activity.

Thanks to the implemented project I prepared and realized seven games that were focused on the topics we can find in the coursebook Project 2. The pupils enjoyed these games enormously and also revised lots of vocabulary they had already learnt. In my opinion, there is no reason for not including such games within English lessons. I consider them to be one of the most useful and effective methods of revising vocabulary in the classroom.

16 BIBLIOGRAFIE

Literatura

COADY, James a HUCKIN, Thomas. *Second Language Vocabulary Acquisition*. Cambridge: Cambridge University Press, ©1997. 299 s. ISBN 0-521-56764-5.

ČAPEK, Robert. *Třídní klima a školní klima*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2010. 328 s. ISBN 978-80-247-2742-4.

ČINČERA, Jan. *Práce s hrou. Pro profesionály*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2007. 116 s. ISBN 978-80-247-1974-0.

ELLINGTON, Henry, GORDON, Monica a FOWLIE, Joannie. *Using Games & Simulations in the Classroom: A Practical Guide for Teachers*. London: Kogan Page, 1998. ISBN 0-7494-2566-0.

FILIPEC, Josef, DANEŠ, František a kol. *Slovník spisovné češtiny pro školu a veřejnost*. Vyd. 1. Praha: Academia, 1978. 800 s. 21-001-78.

FONTANA, David. *Psychologie ve školní praxi*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2003. 384 s. ISBN 80-7178-626-8.

GAIRNS, Ruth a REDMAN, Stuart. *Working with Words*. 1st pub. Cambridge: Cambridge University Press, ©1986. 200 s. ISBN 0-521-31709-6.

HADFIELD, Jill. *Intermediate Vocabulary Games*. 1st pub. Harlow: Pearson Education Limited, Longman, ©1999. 144 s. ISBN 0582 339308.

HADFIELD, Jill. *Elementary Vocabulary Games*. 1st pub. Harlow: Pearson Education Limited, Longman, ©1998. 119 s. ISBN 0-582-31270-1.

HANŠPACHOVÁ, Jana a ŘANDOVÁ, Zuzana. *Angličtina plná her: pro děti předškolního a mladšího školního věku*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2010. 176 s. ISBN 978-80-7367-708-4.

HANUŠ, Radek a CHYTILOVÁ, Lenka. *Zážitkově pedagogické učení*. Vyd. 1. Praha: Grada Publishing, 2009. 192 s. ISBN 978-80-247-2816-2.

HARMER, Jeremy. *The Practice of English Language Teaching*. 4th ed. Pearson Longman, 2007. 448 s. ISBN 978 1 4058 5311 8.

HENDRICH, Josef a kol. *Didaktika cizích jazyků*. Vyd. 1. Praha: SPN, 1988. 498 s.

HLADÍK, Petr. *111 her pro atraktivní výuku angličtiny*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2013. 144 s. ISBN 978-80-247-4763-7.

- HOUŠKA, Tomáš. *Škola je hra*. Vyd. 2. Praha: Tomáš Houška, 1993. 259 s. ISBN 80-900704-9-3.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens. O původu kultury ve hře*. Vyd. 1. Praha: Mladá fronta, 1971. 228 s. 23-028-71.
- HUTCHINSON, Tom. *Project 2, Učebnice angličtiny..* 3rd. ed. Oxford: Oxford University Press, ©2008. 79 s. ISBN 978-0-19-476415-5.
- HUTCHINSON, Tom a PELTERET, Cheryl. *Project 2, Pracovní sešit*. 3rd ed. Oxford: Oxford University Press, ©2008. 80 s. ISBN 978-0-19-476359-2.
- HUTCHINSON, Tom a GAULT, James. *Project 2, Teacher's Book*. 3rd ed. Oxford: Oxford University Press, ©2008. 151 s. ISBN 978-0-19-476307-3.
- JANÍKOVÁ, Věra. *Výuka cizích jazyků*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2011. 200 s. ISBN 978-80-247-3512-2.
- JEŘÁBEK, Jaroslav a TUPÝ, Jan. *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*. Praha: MŠMT, 2013.
- KOLÁŘ, Zdeněk a kol. *Výkladový slovník z pedagogiky*. Vyd. 1. Praha: Grada Publishing, 2012. 192 s. ISBN 978-80-247-3710-2.
- KOLEKTIV AUTORŮ. *Všeobecná encyklopedie ve čtyřech svazcích 2 g/l*. Vyd. 1. Praha: Diderot, 1997. 700 s. ISBN 80-85841-17-7.
- KOŤÁTKOVÁ, Soňa. *Hry v mateřské škole v teorii a praxi*. Vyd. 1. Praha: Grada Publishing, 2005. 184 s. ISBN 80-247-0852-3.
- LANGMEIER, Josef a KREJČÍŘOVÁ, Dana. *Vývojová psychologie. 2. aktualizované vydání*. Vyd. 4. Praha: Grada Publishing, 2006. 368 s. ISBN 80-247-1284-9.
- LEE, William Rowland. *Language Teaching Games and Contests*. 1st pub. Oxford: Oxford University Press, ©1979. 208 s. ISBN 0 19 432716 7.
- LEWIS, Gordon a BEDSON, Günther. *Games for Children*. 1st pub. Oxford: Oxford University Press, ©1999. 158 s. ISBN 0-19-437224-3.
- LOJOVÁ, Gabriela a VLČKOVÁ, Kateřina. *Styly a strategie učení ve výuce cizích jazyků*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2011. 232 s. ISBN 978-80-7367-876-0.
- MAŇÁK, Josef. *Nárys didaktiky*. Vyd. 3. Brno: Masarykova univerzita v Brně, 2003. 104 s. ISBN 80-210-3123-9.
- MCCARTHY, Michael. *Vocabulary*. Oxford: Oxford University Press, ©1990. ISBN 0-19-437136-0.
- MCCARTHY, Michael, O'DELL, Felicity and BUNTING, D. John. *Vocabulary in Use. High Intermediate*. 2nd ed. Cambridge: Cambridge University Press, ©2010. 295 s. ISBN 978-0-521-12386-0.

- MLEJNEK, Josef. *Dětská tvořivá hra*. Vyd. 1. Praha: IPOS, 1997. 151 s. ISBN 80-7068-104-7.
- MORGAN, John a RINVOLUCRI, Mario. *Vocabulary*. 1st pub. Oxford: Oxford University Press, ©1986. 125 s. ISBN 0-19-437091-7.
- O'DELL, Felicity a HEAD, Katie. *Games for Vocabulary Practice*. 1st pub. Cambridge: Cambridge University Press, ©2003. 120 s. ISBN 0 521 00651 1.
- RADA EVROPY. COUNCIL FOR CULTURAL CO-OPERATION. MODERN LANGUAGES DIVISION. *Společný evropský referenční rámec pro jazyky. Jak se učíme jazykům, jak je vyučujeme a jak v jazycích hodnotíme*.
- RIXON, Shelagh. *How to Use Games in Language Teaching*. 1st pub. London: Macmillan, ©1981. 137 s. ISBN 0-333-27547-0.
- SCHURR, Sandra. *Dynamite in the Classroom: A How-to Handbook for Teachers*. 1st pub. Ohio: the National Middle School Association, ©1989. 145 s. ISBN 1-56090-041-5.
- SITNÁ, Dagmar. *Metody aktivního vyučování. Spolupráce žáků ve skupinách*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2009. 152 s. ISBN 978-80-7367-246-1.
- SKALKOVÁ, Jarmila. *Obecná didaktika – 2., rozšířené a aktualizované vydání*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2007. 328 s. ISBN 978-80-247-1821-7.
- ŠIKULOVÁ, Renata a RYTÍŘOVÁ, Vlasta. *Pohádkové příběhy k zábavě i k učení*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2006. 156 s. ISBN 80-247-1361-6.
- UR, Penny. *A Course in Language Teaching: Practice and Theory*. 1st pub. Cambridge: Cambridge University Press, ©1991. 375 s. ISBN 978-0-521-44994-6.
- VALIŠOVÁ, Alena a KASÍKOVÁ, Hana. *Pedagogika pro učitele. 2., rozšířené a aktualizované vydání*. Vyd. 2. Praha: Grada, 2011. 456 s. ISBN 978-80-247-3357-9.
- VÍŠKA, Václav a NOVÁKOVÁ, Lucie. *Čeština nás baví: hry pro výuku češtiny na I. stupni ZŠ*. Vyd. 1. Praha: Triton, 2005. 104 s. ISBN 80-7254-664-3.
- WRIGHT, Andrew, BETTERIDGE, David a BUCKBY, Michael. *Games for Language Learning*. 2nd ed. Cambridge: Cambridge University Press, ©1983. ISBN 0 521 27737 x.
- ZORMANOVÁ, Lucie. *Výukové metody v pedagogice*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2012. 160 s. ISBN 978-80-247-4100-0.
- ZŠ J. A. Komenského Blatná. *Školní vzdělávací program pro základní vzdělávání. Škola základ života*. Blatná: ZŠ J. A. Komenského, 2007.

Internetové zdroje

HRUŠKOVÁ, Dana. Hry ve vyučování jazyků. *Metodický portál: Články* [online]. 19. 02. 2010, [cit. 2013-09-21]. Dostupný z WWW: <<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/j/7873/HRY-VE-VYUCOVANI-JAZYKU.html>>. ISSN 1802-4785.

SOCHOROVÁ, Libuše. Didaktická hra a její význam ve vyučování. *Metodický portál: Články* [online]. 26. 10. 2011, [cit. 2014-04-20]. Dostupný z WWW: <<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAM-VE-VYUCOVANI.html>>. ISSN 1802-4785.

UBERMAN, Agnieszka. *The Use of Games: For Vocabulary Presentation and revision* [online]. 1998 [cit. 2014-04-19]. Dostupné z: http://www.academia.edu/1082852/The_use_of_games_for_vocabulary_presentation_and_revision

SPOLEČNÝ EVROPSKÝ REFERENČNÍ RÁMEC PRO JAZYKY. *Msmť.cz* [online]. [cit. 24.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://www.msmť.cz/mezinarodni-vztahy/spolecny-evropsky-referencni-ramec-pro-jazyky>

Odkazy na obrázky z pracovních listů

Hra WHAT I HAD FOR DINNER LAST NIGHT

satsuma, clementine

CARTER, Kate. *The Guardian.com*[online]. [cit. 21.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://www.theguardian.com/lifeandstyle/2010/dec/20/buy-of-the-day>

apple

ADMIN. *Bioportal.cz*[online]. [cit. 21.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://www.bioportal.cz/clanek/neco-na-tom-jablku-je/>

sausages

HOLLOWAY, J. E.. *WisegEEK.com*[online]. [cit. 21.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://www.wisegEEK.com/what-are-halal-sausages.htm#sausages-isolated-on-white>

apple crumble

GETTY. *Telegraph.co.uk* [online]. [cit. 21.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://www.telegraph.co.uk/foodanddrink/foodanddrinknews/4932937/Traditional-apple-crumble-the-nations-favourite-school-pudding.html>

coffee

FIRNBERG, Sarah. *Sarahfirnberg.com* [online]. [cit. 21.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://sarahfirnberg.com/wp-content/uploads/2012/05/cup-of-coffee.jpg>

chicken

KRBCOVÁ, Lenka. *Vitalia.cz* [online]. [cit. 21.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://www.vitalia.cz/clanky/ctvrt-milionu-kurat-denne/>

raspberry

AUTOR NEUVEDEN. *nothinginthehousebaking.com* [online]. [cit. 21.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://www.nothinginthehousebaking.com/?e=49>

carrot

AUTOR NEUVEDEN. *Peppersofkeywest.com* [online]. [cit. 21.4.2014]. Dostupný na WWW: http://www.peppersofkeywest.com/Carrot_Hot_Sauces_s/153.htm

bacon

AUTOR NEUVEDEN. *Krahulik.cz* [online]. [cit. 21.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://www.krahulik.cz/sortiment/speciality/anglicka-slanina-hodice/>

bananas

AUTOR NEUVEDEN. *Wbur.org* [online]. [cit. 21.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://www.wbur.org/npr/139787380/bananas-the-uncertain-future-of-a-favorite-fruit>

risotto

AUTOR NEUVEDEN. *Risotto.it* [online]. [cit. 21.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://www.risotto.it/>

avocado

AUTOR NEUVEDEN. *blogmost.com* [online]. [cit. 21.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://cdn4.blogmost.com/wp-content/uploads/2014/03/Avocado.jpg>

chips

NIXON, Lucy. *Corporate-eye.com* [online]. [cit. 21.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://www.corporate-eye.com/main/website-or-blog-daddy-or-chips/>

trout

AUTOR NEUVEDEN. *Labuznik.cz* [online]. [cit. 21.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://www.labuznik.cz/ingredience/pstruh/>

cheese

AUTOR NEUVEDEN. *Creeklic.com* [online]. [cit. 21.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://creeklic.com/event/mic-and-cheese-0>

milkshake

AUTOR NEUVEDEN. *Foodviva.com* [online]. [cit. 21.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://foodviva.com/milkshake-recipes/peach-milkshake-recipe/>

onion

AUTOR NEUVEDEN. *Onionsaustralia.org.au* [online]. [cit. 21.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://www.onionsaustralia.org.au/aboutonions/onion-types.htm>

soup

AUTOR NEUVEDEN. *Campingtipsandtricksforbeginners.com* [online]. [cit. 21.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://campingtipsandtricksforbeginners.com/camping/soup/>

pineapple

AUTOR NEUVEDEN. *Fruitsbenefits.com* [online]. [cit. 21.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://fruitsbenefits.com/wp-content/uploads/2011/07/Pineapple.jpg>

grapefruit

AUTOR NEUVEDEN. *Fitho.in* [online]. [cit. 21.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://www.fitho.in/guide/fruits/grapefruit/>

peas

AUTOR NEUVEDEN. *Sheknows.com* [online]. [cit. 21.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://cdn.blogs.sheknows.com/gardening.sheknows.com/2011/01/peas2.jpg>

spaghetti

DEL ZOTTO, Stefania. *Blog.interflora.co.uk* [online]. [cit. 21.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://blog.interflora.co.uk/wp-content/uploads/2012/01/Spaghetti.jpg>

mushrooms

AUTOR NEUVEDEN. *Labuznik.cz* [online]. [cit. 21.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://www.labuznik.cz/ingredience/zampiony/>

cereals

AMAT, Aaron. *123rf.com* [online]. [cit. 21.4.2014]. Dostupný na WWW: http://www.123rf.com/photo_4869199_cereals-with-red-fruits.html

tomatoes

AUTOR NEUVEDEN. *Healthtimes.com* [online]. [cit. 21.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://healthtimes.com/wp-content/uploads/2013/03/tomatoes.jpg>

lasagne

GENT, David. *Davidgent.com* [online]. [cit. 21.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://www.davidgent.com/Glendale/media/Deep%20Fill%20Lasagne.jpg>

bread

AUTOR NEUVEDEN. *Spinarecipe.com* [online]. [cit. 21.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://spinarecipe.com/Blog/wp-content/uploads/2011/03/loaf-of-bread.jpg>

Hra TWENTY QUESTIONS

bread

AUTOR NEUVEDEN. *Marions-kochbuch.com* [online]. [cit. 27.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://www.marions-kochbuch.com/recipe/0907.htm>

lettuce

AUTOR NEUVEDEN. *Gothamgreens.com* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://gothamgreens.com/our-produce/baby-butterhead-lettuce>

orange

EVAN-AMOS. *Commons.wikimedia.org* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Orange-Fruit-Pieces.jpg>

lamb

ALAMY. *Dailymail.co.uk* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2446299/Tesco-caught-telling-porkies-selling-foreign-lamb-claiming-sources-local-meat.html>

salt

FUCHS, Albert. *Kevinmd.com* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://www.kevinmd.com/blog/2013/07/salt-diet-high-blood-pressure-evidence.html>

spring onion

AUTOR NEUVEDEN. *Kaloricketabulky.cz* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://www.kaloricketabulky.cz/cibulka-jarni/>

honey

AUTOR NEUVEDEN. *Honeyassociation.com* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://www.honeyassociation.com/>

sweet pepper

AUTOR NEUVEDEN. *Xxxoftheday.files.wordpress.com* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://xxxoftheday.files.wordpress.com/2011/01/red-pepper2.jpg>

hot chocolate

AUTOR NEUVEDEN. *Victus.cz* [online]. [cit. 21.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://www.victus.cz/jidlo/sladka-jidla/horka-cokolada>

strawberry

AUTOR NEUVEDEN. *Iceballmold-silicone.com* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://iceballmold-silicone.com/news/berry-ice-balls/>

sweetcorn

AUTOR NEUVEDEN. *Realfood.tesco.com* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://realfood.tesco.com/glossary/sweetcorn.html>

rice

AUTOR NEUVEDEN. *Labuznik.cz* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://www.labuznik.cz/ingredience/ryze/>

grapes

AUTOR NEUVEDEN. *Acreagelife.com* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://www.acreagelife.com/sites/acreagelife.com/files/grapes.jpg>

ice-cream

AUTOR NEUVEDEN. *Langlandsgardencentre.co.uk* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: [http://www.langlandsgardencentre.co.uk/?attachment_id=2384#prettyPhoto\[postimages\]/0/](http://www.langlandsgardencentre.co.uk/?attachment_id=2384#prettyPhoto[postimages]/0/)

chicken

AUTOR NEUVEDEN. *Jenzeny.cz* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://www.jenzeny.cz/recepty/maso/kdyz-ja-to-kure-proste-zboznuju-421.html>

eggs

AUTOR NEUVEDEN. *Caloriesecrets.net* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://www.caloriesecrets.net/are-eggs-good-for-you/>

potatoes

AUTOR NEUVEDEN. *Parentinghealthybabies.com* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://parentinghealthybabies.com/wp-content/uploads/2013/03/potato.jpg>

pepper

AUTOR NEUVEDEN. *Srecepty.cz* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://www.srecepty.cz/ingredience/pepr-barevny>

beef steak

SUBBOTINA. *123rf.com* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: http://www.123rf.com/photo_12382027_grilled-beef-steak-isolated-on-a-white-background.html

cabbage

AUTOR NEUVEDEN. *Fitho.in* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://www.fitho.in/guide/vegetables/cabbage/>

pasta

AUTOR NEUVEDEN. *Daruj-darek.cz* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://www.daruj-darek.cz/italske-recepty/>

grapefruit

AUTOR NEUVEDEN. *Healthywage.files.wordpress.com* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://healthywage.files.wordpress.com/2013/03/grapefruit.jpeg>

ham

AUTOR NEUVEDEN. *Krahulik.cz* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://www.krahulik.cz/sortiment/speciality/sunka-od-kosti/>

marmalade

AUTOR NEUVEDEN. *Harvesttotable.com* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: http://www.harvesttotable.com/2007/02/orange_marmalade_the_season_fo/orange-marmalade/

green beans

AUTOR NEUVEDEN. *Sekapporchard.com* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: http://sekapporchard.com/?attachment_id=427

tuna

AUTOR NEUVEDEN. *Jsemfit.cz* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://www.jsemfit.cz/clanek/62-tunak-s-zampionovou-omackou.aspx>

yoghurt

AUTOR NEUVEDEN. *Ritter-sport.us* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: http://www.ritter-sport.us/#/en_US/quality/article/skimmed-mild-yoghurt-powder/

lemon

AUTOR NEUVEDEN. *Healthquarters.com.au* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://www.healthquarters.com.au/wp-content/uploads/2013/09/lemons.jpg>

Hra WHAT PEOPLE DO

sleeping

THOMAN, Cory. *Dreamstime.com* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://www.dreamstime.com/royalty-free-stock-photography-girl-bedtime-image11082097>

make the bed

GRASSO, Concetta. *Cglearn.it* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: http://www.cglearn.it/mysite/wp-content/uploads/2012/07/make_the_bed.jpg

cycling

AUTOR NEUVEDEN. *Gograph.com* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://www.gograph.com/illustration/girl-on-the-bike-gg56368656.html>

vacuum the floor

GRASSO, Concetta. *Cglearn.it* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: http://www.cglearn.it/mysite/wp-content/uploads/2012/07/vacuum_the_floor.jpg

tidy my room

GRASSO, Concetta. *Cglearn.it* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: http://www.cglearn.it/mysite/wp-content/uploads/2012/07/tidy_my_room.jpg

do the shopping

GRASSO, Concetta. *Cglearn.it* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: http://www.cglearn.it/mysite/wp-content/uploads/2012/07/do_the_shopping.jpg

wash the car

GRASSO, Concetta. *Cglearn.it* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: http://www.cglearn.it/mysite/wp-content/uploads/2012/07/wash_the_car.jpg

play the drums

AUTOR NEUVEDEN. *Toonsup.com* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW:
http://www.toonsup.com/cartoons/let_s_play_drummer_boy

do the washing-up

GRASSO, Concetta. *Cglearn.it* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW:
http://www.cglearn.it/mysite/wp-content/uploads/2012/07/do_the_washing-up.jpg

set the table

GRASSO, Concetta. *Cglearn.it* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW:
http://www.cglearn.it/mysite/wp-content/uploads/2012/07/set_the_table.jpg

take the rubbish out

GRASSO, Concetta. *Cglearn.it* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW:
http://www.cglearn.it/mysite/wp-content/uploads/2012/07/take_the_rubbish_out.jpg

surf the net

GRASSO, Concetta. *Cglearn.it* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW:
http://www.cglearn.it/mysite/wp-content/uploads/2012/07/surf_the_net.jpg

watch the TV

GRASSO, Concetta. *Cglearn.it* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW:
http://www.cglearn.it/mysite/wp-content/uploads/2012/07/watch_tv.jpg

play football

GRASSO, Concetta. *Cglearn.it* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW:
http://www.cglearn.it/mysite/wp-content/uploads/2012/07/play_football.jpg

feed the dog

CARAMAN. *Dreamstime.com* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW:
<http://www.dreamstime.com/royalty-free-stock-photo-feeding-dog-image18966105>

take the bus

GRASSO, Concetta. *Cglearn.it* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW:
http://www.cglearn.it/mysite/wp-content/uploads/2012/07/take_the_bus_to_school.jpg

read a book

GRASSO, Concetta. *Cglearn.it* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW:
http://www.cglearn.it/mysite/wp-content/uploads/2012/07/read_a_book.jpg

cook the dinner

GRASSO, Concetta. *Cglearn.it* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: http://www.cglearn.it/mysite/wp-content/uploads/2012/07/do_the_cooking.jpg

play computer games

GRASSO, Concetta. *Cglearn.it* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: http://www.cglearn.it/mysite/wp-content/uploads/2012/07/play_computer_games.jpg

do your homework

GRASSO, Concetta. *Cglearn.it* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: http://www.cglearn.it/mysite/wp-content/uploads/2012/07/do_your_homework.jpg

swim

GRASSO, Concetta. *Cglearn.it* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://www.cglearn.it/mysite/wp-content/uploads/2012/07/swim2.jpg>

play tennis

GRASSO, Concetta. *Cglearn.it* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: http://www.cglearn.it/mysite/wp-content/uploads/2012/07/play_tennis.jpg

take a photo

GRASSO, Concetta. *Cglearn.it* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: http://www.cglearn.it/mysite/wp-content/uploads/2012/07/take_pictures.jpg

listen to music

AUTOR NEUVEDEN. *Search-best-cartoon.com* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://www.search-best-cartoon.com/cartoon-girl/cartoon-girl-listening-to-music.jpg>

Hra KIM'S GAME (Worksheet A)

penguin

BEN NUN, Dafna. *Photography.nationalgeographic.com* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://photography.nationalgeographic.com/photography/photo-of-the-day/emperor-penguins-antarctica/>

tiger

ZAJNOZ, David. *Hdwallpapers.in* [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: http://www.hdwallpapers.in/walls/wild_tiger-wide.jpg

budgie

AUTOR NEUVEDEN. Hdwallpapers.in [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW:
http://www.hdwallpapers.in/walls/kissing_budgies-wide.jpg

cow

AUTOR NEUVEDEN. Upload.wikimedia.org [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW:
http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/5c/Horned_cow%2C_Otago_Peninsula%2C_NZ.jpg

snake

AUTOR NEUVEDEN. Salon.com [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW:
http://www.salon.com/2012/10/26/weird_news_snake_on_a_plane_in_glasgow/

dolphin

AUTOR NEUVEDEN. Hdwallpapers.in [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW:
http://www.hdwallpapers.in/walls/bottlenose_dolphins-normal.jpg

elephant

HEALD, Tony. BBC.co.uk [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW:
<http://www.bbc.co.uk/nature/life/Animal>

shark

HANAUER, Eric. Animals.nationalgeographic.com [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW:
http://animals.nationalgeographic.com/animals/photos/great-white-sharks/#/great-white-up-close_6455_600x450.jpg

dog

AUTOR NEUVEDEN. Animals.desktopnexus.com [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW:
<http://animals.desktopnexus.com/get/1400934/?t=a0dp14gg6kf4mqrlbk3lhu76h353567fee35cb2>

horse

WILDE, Sonja. Animals.desktopnexus.com [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW:
<http://animals.desktopnexus.com/get/1397626/?t=a0dp14gg6kf4mqrlbk3lhu76h353567fee35cb2>

ant

AUTOR NEUVEDEN. Animals.desktopnexus.com [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW:
<http://animals.desktopnexus.com/get/1290548/?t=a0dp14gg6kf4mqrlbk3lhu76h353567fee35cb2>

lion

AUTOR NEUVEDEN. Hdwallpapers.in [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW:
http://www.hdwallpapers.in/walls/african_lion_king-wide.jpg

eagle

AUTOR NEUVEDEN. Hdwallpapers.in [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW:
http://www.hdwallpapers.in/walls/bald_eagle_in_flight_alaska-wide.jpg

fox

MARSHALL, Peter. Hdwallpapers.in [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW:
<http://www.hdwallpapers.in/walls/fox-wide.jpg>

giraffe

AUER, Alex. Naturephoto-cz.com [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW:
<http://www.naturephoto-cz.com/masai-giraffe-photo-7530.html>

pig

EDWARDS, Richard. Telegraph.co.uk [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW:
<http://www.telegraph.co.uk/news/newstopics/howaboutthat/4398780/3m-cost-of-extraditing-foreign-pig-rustlers-and-cake-thieves-from-Britain.html>

frog

AUTOR NEUVEDEN. Animaloverz.com [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW:
<http://animaloverz.com/free-desktop-background-red-eyed-tree-frog-hd-wallpaper.html>

guinea pig

AUTOR NEUVEDEN. Vegetablegardener.com [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW:
<http://www.vegetablegardener.com/item/10145/question-guinea-pig-poop-as-garden-fertilizer>

Hra KIM'S GAME (Worksheet B)

polar bear

AUTOR NEUVEDEN. Hd-wallpapers.com/ [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: http://www.hd-wallpapers.com/download/polar-bear-with-cub_1920x1080_277-hd.jpg

hamster

MOORE, Matthew. Telegraph.co.uk/ [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://www.telegraph.co.uk/news/uknews/scotland/3251396/Hamster-who-evaded-firemen-with-chocolate-camera-is-found-safe-and-well.html>

cat

AUTOR NEUVEDEN. Hdwallpapers.in [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: http://www.hdwallpapers.in/walls/cute_kitten-wide.jpg

hippopotamus

AUTOR NEUVEDEN. Dailyproteinscience.blogspot.cz [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://dailyproteinscience.blogspot.cz/2013/01/hippopotamus-semi-aquatic-mammalias.html#.U1aEgFeL9dh>

parrot

AUTOR NEUVEDEN. Hdwallpapers.in [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: http://www.hdwallpapers.in/walls/amazing_parrot-wide.jpg

crocodile

ABELL, Sam. Animals.nationalgeographic.com [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: http://animals.nationalgeographic.com/animals/photos/alligators-and-crocodiles/#/salt-water-crocodile_5821_600x450.jpg

kangaroo

AUTOR NEUVEDEN. Animals.desktopnexus.com [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://animals.desktopnexus.com/get/411467/?t=a0dp14gg6kf4mqrlbk3lhu76h3535686181e3bb>

meerkats

AUTOR NEUVEDEN. Oakhillcollege.co.uk [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: http://www.oakhillcollege.co.uk/wp-content/uploads/2012/10/Meerkats_1673826c.jpg

gorilla

AUTOR NEUVEDEN. Images.nationalgeographic.com [online]. [cit. 22.4.2014].
Dostupný na WWW: http://images.nationalgeographic.com/wpf/media-live/photos/000/058/cache/kwibesha-gorilla-vir_5897_600x450.jpg

whale

AUTOR NEUVEDEN. Images.nationalgeographic.com [online]. [cit. 22.4.2014].
Dostupný na WWW:
http://animals.nationalgeographic.com/animals/photos/whales/#/humpback-whale_580_600x450.jpg

zebra

AUTOR NEUVEDEN. Hdwallpapers.in [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW:
http://www.hdwallpapers.in/walls/burchells_zebras_masai_mara_kenya-normal.jpg

camel

WALKER, Brooks. Animals.nationalgeographic.com [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://animals.nationalgeographic.com/animals/photos/camels/>

ostrich

AUTOR NEUVEDEN. Pstros.cz [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW:
<http://pstros.cz/foto/pict0235.jpg>

rabbit

AUTOR NEUVEDEN. Animals.desktopnexus.com [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW:
<http://animals.desktopnexus.com/get/674308/?t=a0dp14gg6kf4mqrlbk3lhu76h35356887f0d1e4>

bat

AUTOR NEUVEDEN. Animals.desktopnexus.com [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW:
<http://animals.desktopnexus.com/get/317165/?t=a0dp14gg6kf4mqrlbk3lhu76h35356887f0d1e4>

goat

AUTOR NEUVEDEN. 2.bp.blogspot.com [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW:
http://2.bp.blogspot.com/-3y9SL7PvwV0/TWY08s-mS0I/AAAAAAAAABH8/zT4Ye2boCm0/s1600/goat_1.jpg

mouse

AUTOR NEUVEDEN. Animals.desktopnexus.com [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW:

<http://animals.desktopnexus.com/get/1279454/?t=a0dp14gg6kf4mqrlbk3lhu76h35356887f0d1e4>

hen

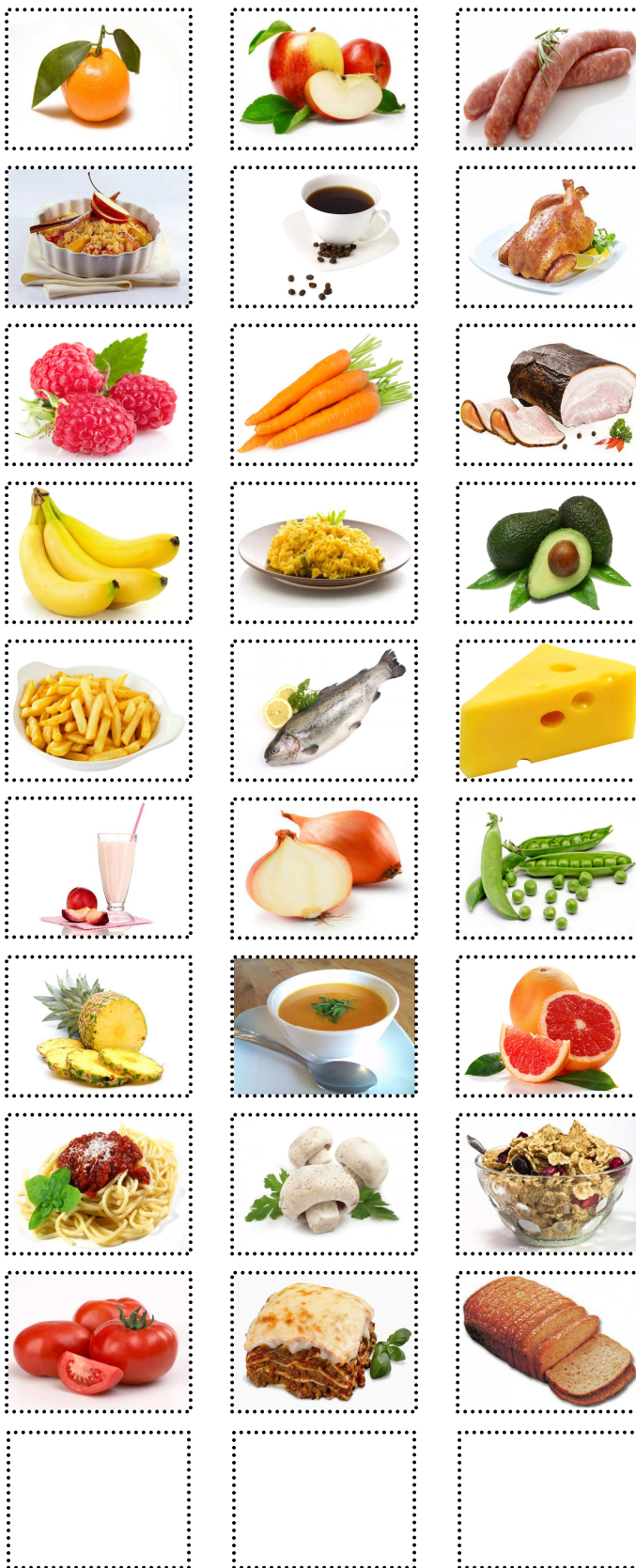
EDER, Christa. 123rf.com [online]. [cit. 22.4.2014]. Dostupný na WWW:

http://www.123rf.com/photo_9281371_hen-on-green-meadow.html

17 PŘÍLOHY – PRACOVNÍ LISTY K HRÁM

Příloha č. 1	Hra What I had for dinner last night
Příloha č. 2	Hra Twenty questions
Příloha č. 3	Hra Family tree
Příloha č. 4	Hra Past time dominoes
Příloha č. 5	Hra What people do
Příloha č. 6	Hra Find five
Příloha č. 7	Hra Kim's game (Worksheet A)
Příloha č. 8	Hra Kim's game (Worksheet B)

Příloha č. 1 – Hra What I had for dinner last night



Příloha č. 2 – Hra Twenty questions

Questions:

1. Is it sweet / sticky / healthy?
2. Do you usually eat it raw / cooked?
3. Would you use it in a soup / salad / sandwich / cake / drink?
4. Would you eat it with meat / fish / a dessert?
5. Could you grate / chop / slice / squeeze it?
6. Do you bake / boil / fry / grill / stir / cut / peel it?



bread



lettuce



orange



lamb



salt



spring onion



honey



(sweet)pepper



hot chocolate



strawberry



sweetcorn



rice



grapes



ice-cream



chicken



eggs



potatoes



pepper



beef steak



cabbage



pasta



grapefruit



ham



marmalade



green beans



tuna



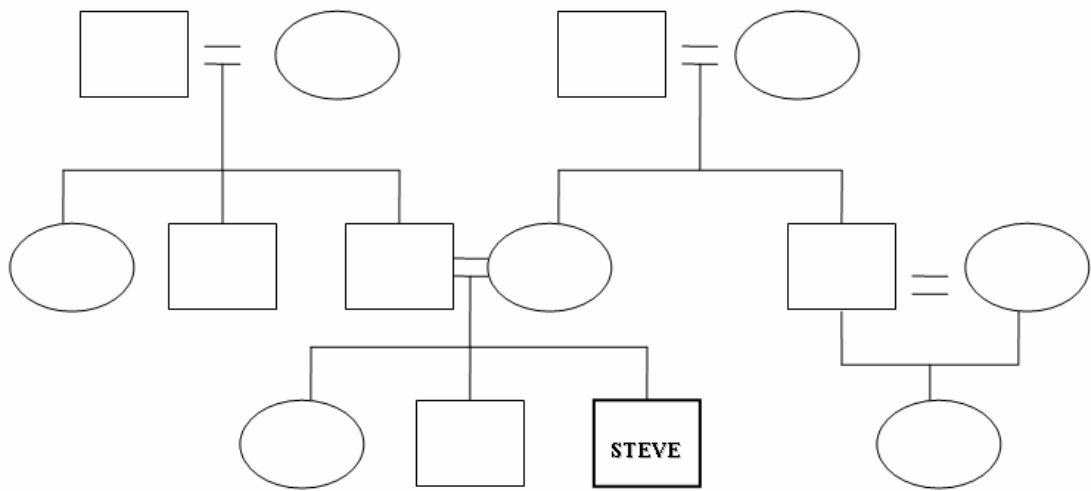
yoghurt



lemon

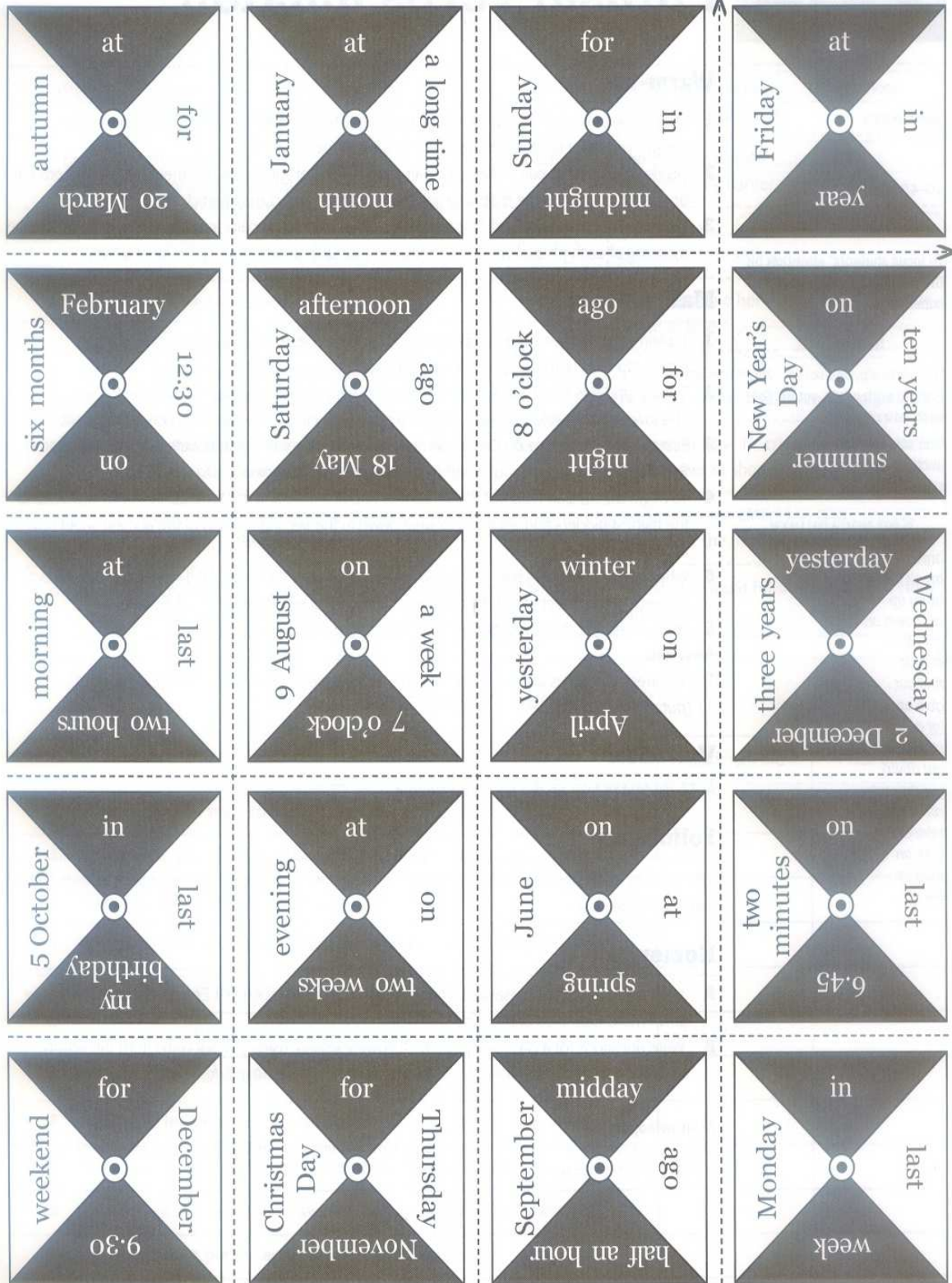
Příloha č. 3 – Hra Family tree

STEVE'S FAMILY

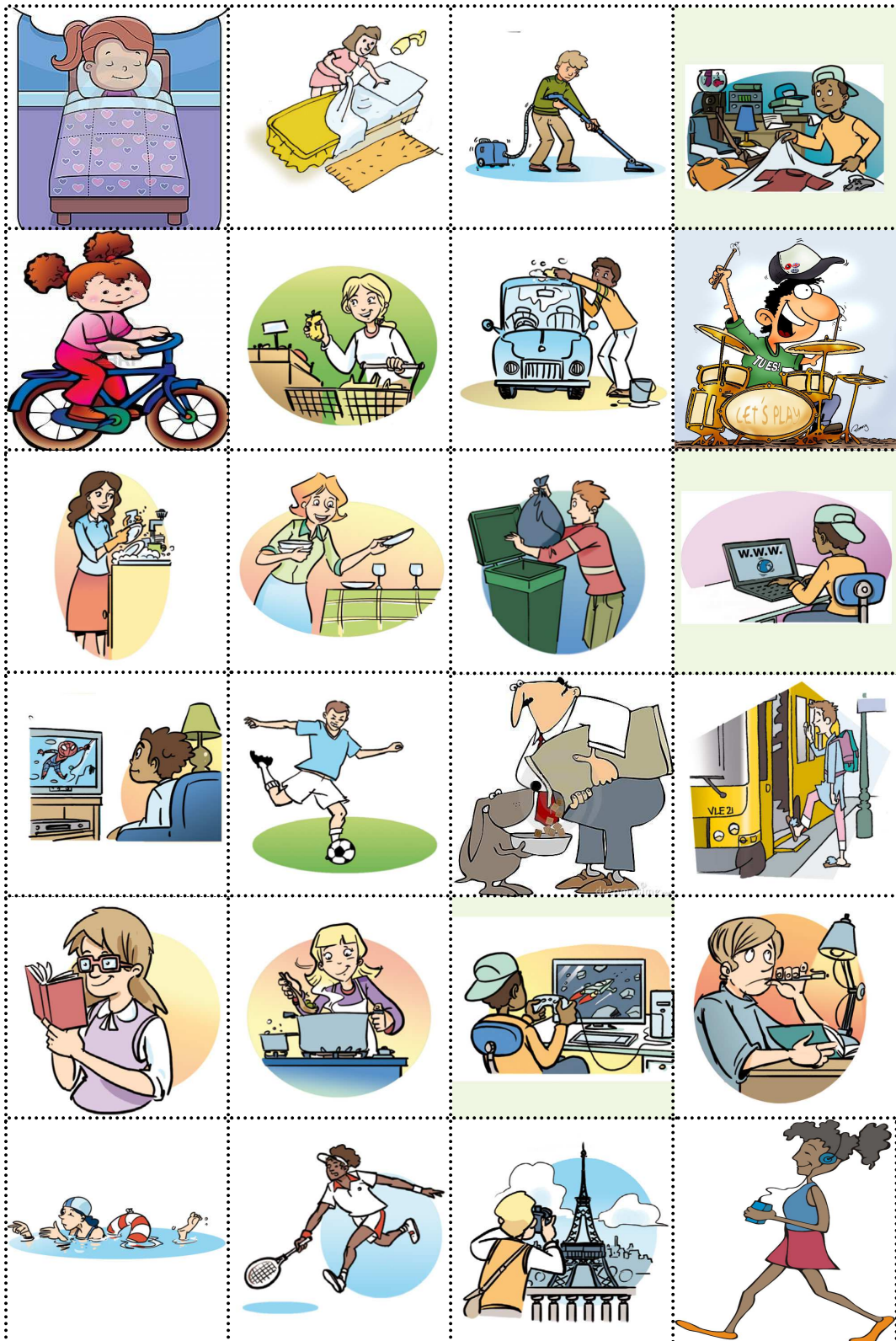


father	brother	grandfather	uncle	cousin
mother	sister	grandmother	aunt	

Příloha č. 4 – Hra Past time dominoes



Příloha č. 5 – Hra What people do



Příloha č. 6 – Hra Find five

FIND FIVE	1	2	3	4	5
LANDSCAPE FEATURES					
WATER FEATURES					
CONTINENTS					
WILD ANIMALS					
WATER ANIMALS					
DOMESTIC ANIMALS					
INSECT					

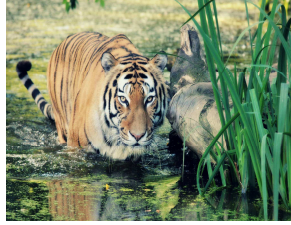
Příloha č. 7 – Hra Kim's game (Worksheet A)

A

B

C

1



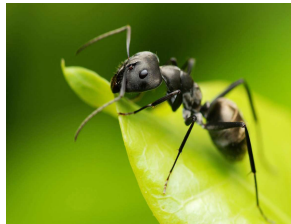
2



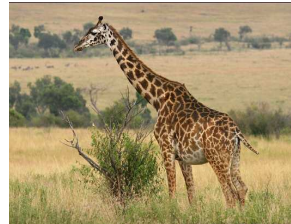
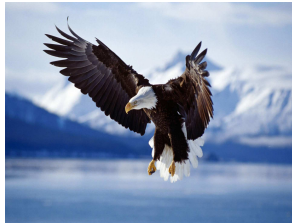
3



4



5



6



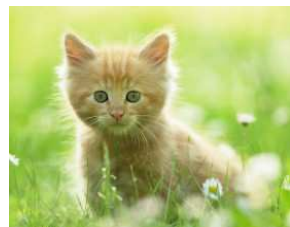
Příloha č. 8 – Hra Kim's game (Worksheet B)

A

B

C

1



2



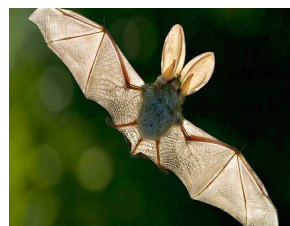
3



4



5



6

