



**mpc**  
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM



**Moderné vzdelávanie pre vedomostnú spoločnosť / Projekt je spolufinancovaný zo zdrojov EÚ**

Mgr. Bibiána Novacká

# **Interaktívne cvičenia vo vyučovaní anglického jazyka v 4.ročníku ZŠ**

Osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe

Prešov  
2014

**Vydavateľ:** Metodicko-pedagogické centrum, Ševčenkova 11,  
850 01 Bratislava

**Autor OPS/OSO:** Mgr. Bibiána Novacká

**Kontakt na autora:** Základná škola s MŠ, Hlavná 367/7, 082 12 Kapušany

**Názov OPS/OSO:** Interaktívne cvičenia vo vyučovaní anglického jazyka v 4.ročníku ZŠ

**Rok vytvorenia** 2014

**OPS/OSO:** X. kolo výzvy

**Odborné stanovisko**

**vypracoval:** Mgr. Marianna Terpitková

Za obsah a pôvodnosť rukopisu zodpovedá autor. Text neprešiel jazykovou úpravou.

Táto osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe bola vytvorená z prostriedkov národného projektu Profesionálny a kariérový rast pedagogických zamestnancov.

Projekt je financovaný zo zdrojov Európskej únie.

## **Kľúčové slová**

Interaktívne cvičenia, Microsoft Word, program Hot Potatoes,

## **Anotácia**

Vo svojej práci ponúkam námety vyučovacích hodín s využitím interaktívnych cvičení na hodinách anglického jazyka. V tejto OPS nájdete okrem presného popisu vyučovacích hodín aj alternatívne cvičenia voľne dostupné na internete ako aj metodické námety na ich využitie v 4. ročníku základnej školy. Podrobne rozpracované vyučovacie hodiny môžu byť inšpiráciou pre tých, ktorí chcú vyučovanie zmeniť na atraktívnejšie a efektívnejšie. Práca s interaktívnou tabuľou a konkrétnymi interaktívnymi cvičeniami sa mi počas mojej praxe osvedčila.

## **Akreditované programy kontinuálneho vzdelávania**

Názov akreditovaného vzdelávacieho programu KV	Číslo akreditovaného vzdelávacieho programu KV
Integrovanie digitálnych technológií do výučby anglického jazyka základných škôl a stredných škôl	1381/2014-KV
Tvorivé techniky vo výučbe anglického jazyka	573/2011-KV
Vyučovanie anglického jazyka na prvom stupni ZŠ	1206/2013-KV

## OBSAH

ÚVOD .....	5
1 OPIS OSVEDČENEJ PEDAGOGICKEJ SKÚSENOSTI .....	7
2 VYUŽITIE POČÍTAČA VO VYUČOVACOM PROCESE .....	9
2.1 Výučbové programy .....	9
2.2 Interaktívna tabuľa .....	10
2.2.1 Interaktívne cvičenia v programe Hot Potatoes .....	10
2.2.2 Interaktívne cvičenia v programe Microsoft Word 2007 .....	11
2.2.3 Osemsmerovky a puzzle .....	11
2.3 Internet ako zdroj materiálov .....	12
3 NÁMETY VYUČOVACÍCH HODÍN .....	13
3.1 Vyučovacia hodina anglického jazyka č.1 .....	13
3.2 Vyučovacia hodina s využitím interaktívnych cvičení č.2 .....	19
3.3 Vyučovacia hodina s využitím interaktívnych cvičení č.3 .....	21
3.4 Alternatívne cvičenia voľne dostupné na internete .....	23
ZÁVER .....	30
Zoznam príloh .....	33
Prílohy .....	34

## ÚVOD

V dnešnom svete je používanie digitálnych technológií neoddeliteľnou súčasťou života. V práci učiteľa sa čoraz viac dostávajú do popredia, aby nahradili staré novým, nudné zaujímavým a ťažké ľahkým. Moderná didaktická technika dáva nové možnosti ako zmeniť vyučovanie na pútavejšie, pestrejšie a určite aj ľahšie pre porozumenie žiakov. Pre učiteľa je prvoradé, aby žiaci zvládli učivo, čo možno najjednoduchšou formou a taktiež aby si z vyučovacej hodiny odniesli nejaký zážitok. Táto technika tomu dáva priestor. Moderná didaktická technika má v dnešnej dobe svoje nevyhnutné postavenie pri vzdelávaní.

Hlavným cieľom mojej osvedčenej pedagogickej skúsenosti bolo zamerať sa na interaktívne cvičenia na hodinách anglického jazyka vo 4.ročníku základnej školy. Žiaci prvotne prichádzajú do styku s angličtinou práve prostredníctvom počítačov, počítačových hier alebo jednoduchým čítaním slov na klávesnici. V osvedčenej pedagogickej skúsenosti som sa snažila zmapovať možnosti použitia digitálnych nástrojov pre predmet anglický jazyk a taktiež zrealizovať interaktívne cvičenia, aktivity a pomôcky s použitím dostupných nástrojov.

V teoretickej časti svojej práce rozoberám využitie výučbových programov a interaktívnej tabule. Rozpracovala som interaktívne cvičenia v programoch Hot potatoes, Microsoft word 2007 a na tvorbu osemsmeroviek a puzzle.

V praktickej časti som rozpracovala námety vyučovacích hodín s využitím interaktívnych cvičení na hodinách anglického jazyka. Podrobnejšie som rozobrala témy Zvieratá a Čísla a zmapovala som ďalšie alternatívne cvičenia dostupné na internete.

Na vyučovacích hodinách sa objavuje aj práca s grafickým programom Revelation Natural Art, interaktívnymi cvičeniami v Hot Potatoes, skladanie puzzle a didaktická hra. Práca opisuje žiakov s internetovými stránkami, s edukačným softvérom – CD a DVD, ale i jednoduché kreslenie obrázkov a priraďovanie pomenovaní s využitím skicára, kopírovanie obrázkov a ich využitie v spojitosti s osvojovaním gramatického učiva.



# 1 OPIS OSVEDČENEJ PEDAGOGICKEJ SKÚSENOSTI

## Kontext a rámec

V hlavnej časti práce som predstavila námety vyučovacích hodín, ktoré boli odučené v rámci vyučovania povinného predmetu anglický jazyk v primárnom vzdelávaní v štvrtom ročníku. V súlade so štátnym vzdelávacím programom a školským vzdelávacím programom sa v tomto ročníku týždenne vyučujú tri hodiny anglického jazyka. Interaktívne cvičenie predpokladá zmenu úlohy učiteľa, kde učiteľ podáva žiakom informácie, ale aj učí žiaka s nimi pracovať. To úzko súvisí s technickým vybavením školy. V triede mám k dispozícii dataprojektor a notebook, ktorý využívam aj na prípravu interaktívnych cvičení.

## Špecifikácia cieľovej skupiny

- **Kategória:** učiteľ
- **Podkategória pedagogických zamestnancov podľa §13 zákona č. 317/2009 Z. z. o pedagogických zamestnancoch a odborných zamestnancoch a o zmene a doplnení niektorých zákonov:** učiteľ pre primárne vzdelávanie
- **Žiak:** žiak prvého stupňa základnej školy
- **Vzdelávacia oblasť:** jazyk a komunikácia
- **Škola, ročník:** základná škola, 4. ročník
- **Vyučovacie predmety:** anglický jazyk
- **Názov programu kontinuálneho vzdelávania:**
  - Integrovanie digitálnych technológií do výučby anglického jazyka základných škôl a stredných škôl - aktualizčné vzdelávanie
  - Tvorivé techniky vo výučbe anglického jazyka - inovačné vzdelávanie
  - Vyučovanie anglického jazyka na prvom stupni ZŠ - aktualizčné vzdelávanie

## Cieľ práce

Cieľom mojej práce je poskytnúť učiteľom anglického jazyka v primárnom vzdelávaní metodický materiál a podrobne spracované vyučovacie hodiny s využitím interaktívnych cvičení pre tvorivejšie a efektívnejšie osvojenie učiva na vyučovacej hodine.

## Vymedzenie kompetencií

Absolvovaním hodín s popísanou metodikou budujem u žiakov nasledovné kompetencie:

- Osvojiť si efektívne stratégie učenia, ktoré vedú k pochopeniu potreby vzdelávania sa v cudzom jazyku
- Sústrediť sa na prijímanie informácií
- Používať získané vedomosti a spôsobilosti

## Jazykové kompetencie

- Používať najzákladnejší rozsah jednoduchých slov a výrazov
- Ovládať výslovnosť obmedzeného repertoáru naučenej slovnej zásoby
- Porozumieť jednoduchým pokynom k práci na vyučovacej hodine
- Porozumieť jednoduchým otázkam na známe témy
- Porozumieť a zapamätať si jednoduché slová na známe témy

**Kompetencia učiť sa učiť sa**

- získané informácie vyberať, hodnotiť, spracovávať a využívať vo svojom učení
- uvedomiť si význam vytrvalosti a iniciatívy pre svoj pokrok

**Sociálne komunikačné kompetencie**

- sústredene načúvať, reagovať, používať vhodné argumenty a vyjadriť svoj názor
- vyjadrovať sa súvisle, výstižne a kultivovane primeranou primárnemu stupňu vzdelávania



## 2 VYUŽITIE POČÍTAČA VO VYUČOVACOM PROCESE

Úlohou školy je pripraviť žiakov nielen pre súčasnosť, ale najmä pre budúcnosť. Prognózy sú protirečivé, ale v jednom sa zhodujú: výpočtová technika zaujme rozhodujúce miesto v živote spoločnosti. Tvrdí sa, že vynález mikroprocesora vyvolal vo vzdelávaní aspoň takú revolúciu ako vynález kníhtlače. Je to najmä vďaka obrovskej pamäti počítačov a extrémne rýchlemu spracovaniu informácií. Výpočtovú techniku možno efektívne uplatniť vo všetkých fázach vyučovacieho procesu, t.j. pri motivácii žiakov, pri aktualizácii najprv osvojeného učiva, pri osvojovaní nového učiva, jeho upevňovaní i prehľbovaní, pri preverovaní a hodnotení žiakov, pri ich domácej príprave ako aj pri spätnej väzbe.

Výhody používania počítačov vo vyučovacom procese sú najmä:

- individualizácia vyučovania,
- motivácia žiakov,
- objektívnosť hodnotenia žiakov,
- okamžitá spätná väzba,
- veľké zobrazovacie možnosti,
- automatizácia prácnych výpočtov, eliminácia rutinných prác, úspora času

(Burgerová, 2001, s.30).

### 2.1 Výučbové programy

Výučba podporovaná počítačom patrí medzi vyučovacie metódy vhodné napríklad na názorné sprístupnenie jazykových prostriedkov, ktoré by sme žiakom inak sprostredkovali len veľmi ťažko. Úspešnosť takejto výučby závisí od dostupnosti a kvality výučbových programov. Je pravdou, že samotní učitelia najlepšie poznajú potreby praxe a vedia zhodnotiť danú problematiku z didaktického hľadiska, ale na druhej strane v našich podmienkach nemajú dostatok času, a ani potrebné skúsenosti na tvorbu takýchto programov. Tejto činnosti sa dnes venuje naozaj len malá časť učiteľov, prípadne študentov pedagogických smerov. Práve vďaka spolupráci študentov (hlavne informatikov) s učiteľmi základných škôl by mohli vznikať veľmi pekné a zaujímavé výučbové programy (Burgerová, 2001, s.18).

CD ROM tituly sú veľmi vhodné do vyučovania pre svoj multimediálny charakter a množstvo informácií, ktoré poskytujú. V súčasnej dobe máme na našom softvérovom trhu bohatú ponuku CD ROM titulov.

Výhody:

- vysoký stupeň motivácie (dynamika, živosť, animácia, zvuky),
- interaktívnosť - žiak môže zasahovať priamo do deja, meniť podmienky,
- konštruktivistický prístup - žiak nedostáva hotový poznatok, ale získava ho sám,
- rozvoj tvorivosti,
- individuálne tempo, možnosť nápovedy,
- rýchla spätná väzba,
- generovanie náhodných kombinácií úloh,
- vyššia objektivita,
- rozvíjanie medzipredmetových vzťahov,
- zvyšuje vlastnú motiváciu

- konkrétna samostatná práca, projekty,
  - zapájanie blízkeho a vzdialeného okolia do spolupráce,
  - hľadanie súvislostí medzi rôznymi poznatkami a predmetmi,
  - učenie sa na vlastných chybách, nový spôsob podávania informácií
- „Keď bude učivo podané žiakom aj iným spôsobom ako učiteľovým výkladom, s veľkou pravdepodobnosťou ich pochopenie bude hlbšie a poznatky trvalejšie“ (Burgerová, 2001, s.16).*

## 2.2 Interaktívna tabuľa

V súčasnosti už väčšina škôl má k dispozícii interaktívne biele tabule, ktoré plnia rôzne funkcie. Problémom je, že mnohí z nás ich vedia používať viac – menej ako „premietacie plátno“ pre projekciu obsahu zobrazovaného na počítači a ich jej základná vlastnosť – interaktívnosť nie je využívaná. Ak máme možnosť ovplyvniť výber zariadenia pre interaktívnu projekciu, mali by sme sa rozhodnúť, či chceme prednú projekciu alebo zadnú. Je potrebné zvážiť priestorové možnosti triedy, projekčnú vzdialenosť, pričom krátka projekčná vzdialenosť znižuje tieň a nesvieti do očí. Vhodným doplnkom je aj Tablet, aby sa učiteľ mohol pohybovať po triede a zároveň písať na tabuľu (Straková, 2010, s. 83).

Mnohí učitelia odmietajú používať interaktívnu tabuľu s odôvodnením, že sa vyučovanie stáva frontálnym a písanie zaberá viac času ako pri práci s bežnou tabuľou. Pravdou je, že využitie interaktívnej tabule je iné ako využitie klasickej tabule.

Interaktívna tabuľa prináša mnoho výhod – klonovanie objektov, zmenu farby, fontu, uloženie dokumentov ako pdf, postupné odhaľovanie obsahu tabule, animácie objektov, možnosti vkladania zvukov, možnosť fotenia obrazovky a okamžitého vloženia do obrazovky, triedenia objektov. Zlučuje výhody tabule, spätného projektora, magnetofónu, dvd prehrávača či videa, počítača. Umožňuje vytváranie asociácie pre rôzne typy inteligencie a učebné štýly a vedie tak k trvalejším spojom.

Existuje veľa možností ako využiť interaktívnu tabuľu. Jednak si môžeme sami vytvoriť materiály, alebo môžeme využiť hotové materiály. Práca s interaktívnou tabuľou si vyžaduje zručnosti obdobné práci s počítačom. (Straková, 2010, s. 83).

### 2.2.1 Interaktívne cvičenia v programe Hot Potatoes

Hot potatoes je freeware program určený pre tých učiteľov, ktorí chcú svojim žiakom vysvetliť a sprístupniť učivo v atraktívnej podobe formou interaktívnych cvičení. Výhodou je, že cvičenia môžu žiaci vypracovávať aj v počítačových učebniach bez prístupu na internet, alebo tam, kde nie je nainštalovaný program Hot Potatoes. Cvičenia sú vhodné na opakovanie a upevňovanie učiva, prípadne na domáce cvičenia. Poskytujú žiakom výbornú spätnú väzbu a percentuálne vyhodnotenie úspešnosti vypracovaného cvičenia.

Hot Potatoes je program, ktorý sa skladá z piatich typov cvičení:

- JQuiz – testy s výberom odpovedí z viacerých možností
- JCross – vytváranie krížoviek bez tajničky
- JMix – poprehadzované vety tzv. motanice
- JCloze – dopĺňovacie cvičenia
- JMatch – dvojice pojmov alebo texty s medzerami (Bencová, 2010, s.52)

Cvičenia v programe Hot Potatoes sú veľmi dobrou pomôckou pri nácviku slovnej zásoby v anglickom jazyku aj s využitím obrázkov (JQuiz), ktoré žiaci pomenúvajú. Zároveň im poskytujú možnosť precvičovať si písanú formu slova (JCloze) alebo anglického slovosledu (JMix). Slúžia na porozumenie prečítaného textu a správne doplnenie (JCross, JMatch). Môžeme ich použiť na precvičovanie učiva, na jednoduché testovanie žiakov, na motiváciu. Súčasťou interaktívnych cvičení sú aj zadania a vyhodnotenia, ktoré sú taktiež v anglickom jazyku a umožňujú žiakom porozumieť daným inštrukciám. Je len na rozhodnutí učiteľa, ako posunúť vyučovaciu hodinu o úroveň vyššie (Bencová, 2010, s.52).

### **2.2.2 Interaktívne cvičenia v programe Microsoft Word 2007**

Jednou z možností ako pripraviť zaujímavú hodinu, je vytváranie interaktívnych cvičení v textovom editore Microsoft Word. Ak chceme začať pracovať na interaktívnom cvičení, musíme si dôkladne premyslieť jeho štruktúru a obsah. Okrem základov práce s počítačom je pri tvorbe týchto cvičení dôležité, aby mal učiteľ nainštalovaný kancelársky balíček Microsoft Office 2007 a zobrazenú záložku Vývojár. Pomocou nej si vytvorí zaujímavé interaktívne cvičenia. Súčasťou programu je Textové pole, ktoré vkladáme, ak chceme aby žiaci vpisovali slovne celé odpovede. Ďalšou súčasťou je tzv. „Začiarkovacie políčko“, kde si žiaci vyberajú správnu odpoveď. Pole so zoznamom obsahuje úlohy, kde si žiaci vyberajú z ponúkaných možností.

Výhodou interaktívnych cvičení v programe Microsoft Word je miešanie otázok a odpovedí, možnosť pridania motivačného obrázku k otázke a možnosť priameho vypisovania odpovedí. Pre anglický jazyk je nevyhnutnou potrebou neustále opakovanie slovnej zásoby, tvorenie jednoduchých viet, pomenovanie obrázkov alebo činností, či písanie odpovedí a tento program to v plnej miere poskytuje. Zároveň umožňuje učiteľovi, ale aj žiakovi zistiť spätnú väzbu a úroveň vedomostí žiakov (Bencová, 2010, s.53).

### **2.2.3 Osemsmerovky a puzzle**

Word Search Creator je jednoduchá free aplikácia na vytváranie osemsmeroviek, ktoré sú vhodné na doplnenie, vyvodenie či motivovanie učiva. Tento program je spracovaný v anglickom jazyku, čo môže byť prínosom pre našu prácu. V danom prostredí sa nastaví veľkosť a tvar smerovky, veľkosť papiera a orientácia na výšku alebo na šírku, rovnako ako aj okraje, farba názvu a veľkosť a tvar písma. V rámci anglického jazyku táto aplikácia slúži predovšetkým na rozvoj a opakovanie slovnej zásoby, jej písanej formy alebo na preklad slov. Žiaci si môžu nájdené slová preložiť alebo ich význam nakresliť. Rozvíja sa postreh, pamäť a predstavivosť. Výhodou aplikácie je možnosť tlačenej podoby vo formáte PDF ako pracovný list pre žiakov (Kalakayová, 2010).

Veľké množstvo puzzle s rôznymi motívmi obsahuje česká webová stránka Bosou nohou <http://bosounohou.cz/puzzle/>, ktoré môžeme využiť na spestrenie vyučovacích hodín. Táto stránka ponúka možnosť vytvárať vlastné puzzle z vlastných obrázkov, prípadne fotografií, ktoré nám tiež spestria vyučovaciu hodinu. V programe sa ľahkou formou dá nastaviť orientácia obrázka a počet dielikov puzzle. Súbor po uložení, následne otvoríme a puzzle môžu žiaci skladať. Webová stránka ponúka širokú škálu tém a obrázkov, ktoré sú vhodným doplnkom k preberanej téme anglického jazyka.

Žiaci môžu skladaním určovať čo je na obrázku, aká osoba, predmet či zviera. Môžu určovať aj počet poskladaných dielikov. Puzzle je možné využiť ako motiváciu alebo v závere vyučovacej hodiny (Bencová, 2010, s.52).

## 2.3 Internet ako zdroj materiálov

Internet poskytuje široké spektrum informácií. Pre učiteľov je to veľký zdroj inšpirácie k aplikovaniu nových spôsobov výučby, ale aj na získavanie najnovších vedeckých poznatkov vo svojom odbore. Odstraňuje časové a priestorové bariéry, umožňuje rýchlu komunikáciu s celým svetom. Celosvetový dosah tejto "informačnej diaľnice" je veľmi významným motivačným faktorom pre prácu žiakov, ktorí sa cítia "in medias res". Poskytuje veľký priestor pre vlastné skúmanie a objavovanie, prípadne aj pre prezentáciu dosiahnutých výsledkov. Učiteľom sa týmto dostáva do rúk veľmi silný nástroj - je to veľká šanca, ktorú si nesmieme nechať ujsť, a preto by sme sa mali naučiť Využívať internet čo najlepšie. Pre učiteľov je internet zdrojom inšpirácie k získavaniu, najnovších odborných informácií a pomocníkom v procese celoživotného vzdelávania.

Nájdene materiály môžu prezentovať viacerými spôsobmi:

- Počítačová učebňa (jeden alebo dvaja žiaci za jedným počítačom) - výučba je interaktívnejšia, ale náročnejšia na organizáciu.
- Multimediálna učebňa (jeden počítač s videodataprojektorom alebo LCD panelom) - učiteľ môže jednoduchšie riadiť celú triedu (Burgerová, 2001, s.30).

Straková (2010, s.29), tvrdí že: „...*dieťa v mladšom školskom veku sa potrebuje učiť najmä prostredníctvom zážitku a nie prostredníctvom vyplňania cvičení v učebnici*“. Mnohí učitelia konštatujú, že žiaci sa učiť nechcú. Hovoria o tzv. školskej lenivosti. Tu je na mieste zaoberať sa otázkou prečo.

Pokrivčáková (2008, s. 53) hovorí o nedostatočnej motivácii a aktivizácii žiakov. Aby sme predišli tejto „školskej lenivosti“ je dôležité aktivizovať a motivovať žiakov hlavne prostredníctvom hry a počítača, ktoré zastávajú na prvom stupni základných škôl v edukačnom procese veľmi významnú funkciu.

Hrami vo výučbe anglického jazyka sa zaoberali aj Lewis a Bedson (1999, s.5-6). Podľa nich deti mladšieho školského veku majú radi zábavu. Zábavou sú pre ne hry, ktoré veľmi radi hrajú. To je aj jeden z argumentov prečo je vhodné ich zakomponovať do výučby anglického jazyka. Hranie hier je prirodzenou časťou vývinu a učenia sa u detí. Je potrebné mať na pamäti, že deti v mladšom školskom veku je potrebné dostatočne motivovať, pritom samotné učenie cudzieho jazyka dostatočnou motiváciou nie je. Motiváciou sú aj počítačové didaktické hry . Jazykové hry sú zdravou výzvou k detskému analytickému mysleniu. Kľúčom k úspešnosti jazykových hier sú jasné pravidlá a dobre definovaný konečný cieľ (Pokrivčáková, 2008, s.53).

### 3. NÁMETY VYUČOVACÍCH HODÍN

Ak chceme, aby vyučovanie pre žiakov bolo zaujímavé, efektívne, a aby si z neho odniesli čo najviac poznatkov a skúseností, musí byť pútavé a motivujúce. K dosiahnutiu týchto cieľov sa využíva veľa metód a postupov práce. Jednou z takýchto metód je aj hra, ktorá podporuje kreativitu a tvorivosť, odráža duševné procesy, podporuje komunikáciu, obohacuje a rozvíja osobnosť a hlavne je pri nich zábava.

Počítačová didaktická hra sa pokladá za vyučovaciu metódu, pomocou ktorej si môžu žiaci osvojovať nové učivo. Je vhodná na upevňovanie a prehĺbovanie učiva. Didaktickou analýzou chceme poukázať na efektívnosť interaktívnych cvičení a využívania počítača vo výučbe anglického jazyka na 1. stupni základnej školy.

#### 3.1 Vyučovacia hodina anglického jazyka č.1

**Téma:** Zvieratá - Animals

**Vzdelávacia oblasť:** Jazyk a komunikácia

**Predmet:** Anglický jazyk

**Prierezová téma:**

Enviromentálna výchova – potreba ochrany prírody a jej význam pre život živočíchov a ľudí

Multikultúrna výchova – rozvoj poznania rozličných kultúr a subkultúr, akceptácia kultúrnej rozmanitosti ako spoločenskej reality

**Medzipredmetové vzťahy:**

Prírodoveda – zvieratá, ich stavba tela a spôsob života

Informatická výchova – počítačová grafika

Hudobná výchova – nácvik piesne

**Ciele:**

**Kognitívny cieľ** Zopakovať a utvrdiť názvy zvierat v angličtine  
Opísať zviera podľa farby, tvaru a veľkosti

**Afektívny cieľ** Rozvíjať trvalý pozitívny vzťah k práci s počítačom.

**Psychomotorický cieľ** Znázorniť pohybom tela zvieratá

**Kompetencie:**

Rozvíjať jazykový prejav

Rozvíjať cudzojazyčné kompetencie v oblasti pomenovania a opisu živočíchov

Používať technológie informačnej spoločnosti na získavanie, spracovávanie a overovanie poznatkov

**Didaktické problémy:**

Žiaci nepoznajú názvy zvierat a neovládajú niektoré slovíčka v anglickom jazyku.

V tomto prípade môžu žiaci využiť aj on-line prekladový slovník.

Žiak chápe učenie ako hru.

**Metódy:**

Motivačné – motivačný rozhovor, práca v grafickom programe

Expozičné – slovné monologické, dialogické, didaktická hra

Demonštračné – projekcia

Fixačné – samostatná práca s interaktívnymi cvičeniami, pracovným listom

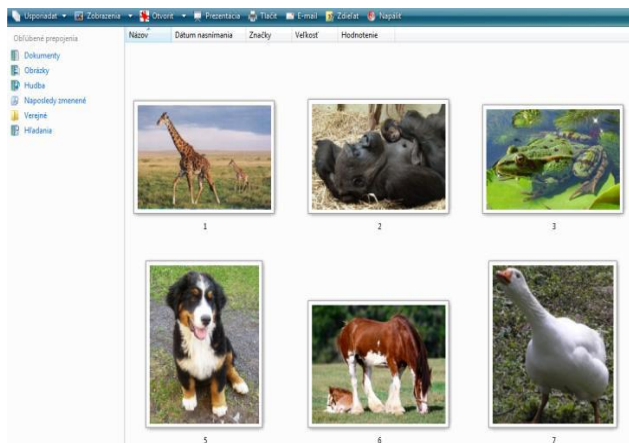
**Formy:** frontálna práca, individuálna práca, skupinová práca, práca vo dvojiciach

**Prostriedky:** Video s obrázkami zvierat spracované v Revelation Sight and Sound , interaktívne cvičenia v Hot potatoes, notebook, dataprojektor, PC pre žiakov, tlačiareň, grafický program Revelation Natural Art.

Keďže téma je rozsiahla, je potrebné ju realizovať v trvaní troch vyučovacích hodín. Získala som tým dostatok času na riešenie zadaných úloh a ich následné vyhodnocovanie.

**Motivácia:** Na úvodnej hodine anglického jazyka som oboznámila žiakov s témou vyučovacej hodiny. Motivačným rozhovorom som priviedla žiakov k tomu, aby postupne vymenovali po anglicky zvieratá, ktorých názvy poznajú a preberali ich v minulých ročníkoch, alebo na predchádzajúcich vyučovacích hodinách. Vopred sme si vyhľadali obrázky zvierat, ktoré sme uložili do spoločného súboru a spracovali v programe Revelation Sight and Sound ako video.

Video obrázkov bolo pomocou dataprojektora prezentované celej triede. Žiaci pomenovali všetky zvieratá podľa obrázkov na plátne, doplnili názvy zvierat, ktoré poznali a dodali sme k nim obrázky z vyhľadávača.



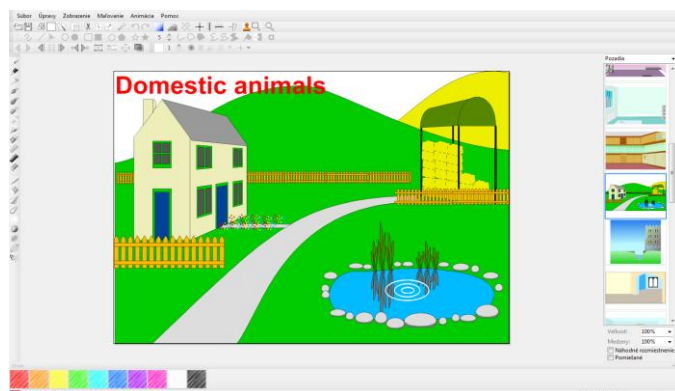
Obrázok 1: Súbor obrázkov zvierat



Obrázok 2: Snímka z videa  
Prameň : vlastný návrh

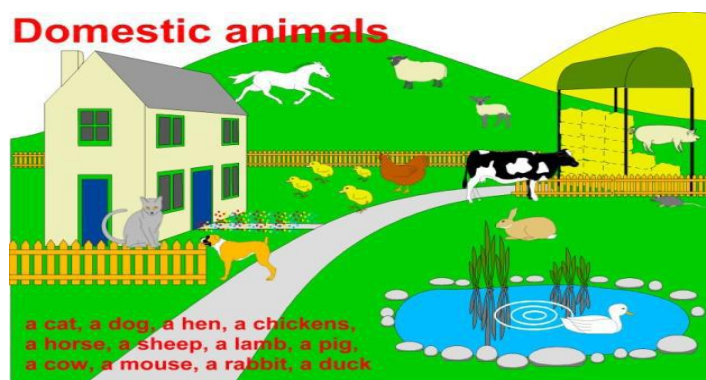
### Expozícia:

Expozícia učiva bola realizovaná krátkym dialógom a prácou vo dvojiciach. Rozhovor smeroval k tomu, aby si žiaci z hodín prírodovedy pripomenuli, že jednotlivé druhy zvierat môžeme podľa istých znakov deliť na: *domestic animals*, *wild animals*, *insect*, and *forest animals*. Nasledovala práca vo dvojiciach pri počítačoch. Žiaci si mali v grafickom programe Revelation Natural Art v pokročilej verzii zobrazíť pečiatky, pomocou ktorých si vybrali pozadie pre zvieratá, presunuli ho na prázdnu plochu obrázku, klikli pravým tlačidlom na: Použiť ako pozadie a potom: Natiahnúť. Na vrchnú časť obrázku umiestnili nadpis práce, podľa toho, akú skupinu zvierat tam chceli vkladať.



Obrázok 3: Vytvorenie pozadia a nadpisu v programe Relevation Natural Art  
Prameň : vlastný návrh

Nasledovalo vkladanie zvierat na plochu pomocou pečiatok. Žiaci si upravili veľkosť pečiatky podľa potreby. Nakoniec na spodnú časť obrázku vložili text – slovíčka zvierat, ktoré tam umiestnili. Pred slovíčko vložili neurčitý člen *a* alebo *an*, čím si precvičili jeho používanie. Žiaci uložili obrázky vo formáte jpg. Všetky obrázky boli uložené do spoločného súboru.



Obrázok 4: Domáce zvieratá

Prameň : vlastný návrh

Následne sme cez dataprojektor ukázali prvý obrázok triede. Jeden žiak z dvojice, ktorý daný obrázok tvoril, čítal názvy zvierat na spodnej časti obrázku a zároveň ukazoval na menované živočíchy. Pokračovali sme obdobne s ďalšími snímkami.

### Fixácia:

Po upevnení názvov zvierat si zahrali didaktickú hru *Now you're on my side* (Teraz si na mojej strane).

1. Vytlačila som zmenšené obrázky zvierat z motivačnej časti hodiny.
2. Zamiešala som obrázky a deti si vytiahli ľubovoľné, pričom ich nemohli ukázať ostatným.
3. Rozdelila som žiakov na dve skupiny, ktoré sa posadili tvárou oproti sebe.
4. Prvé dieťa z prvej skupiny začalo. Opýtalo sa žiaka z druhej skupiny : *Are you...?*  
Žiak si pozrel kartičku a odpovedal *Yes, I'm./ No I'm not.*  
Keď odpovedal *Yes*, musel prejsť k prvej skupine.  
Prvá skupina kladla otázky dokiaľ druhá skupina neodpovedala *NO*.
5. Potom pokračovala otázkami druhá skupina . Vyhrala tá skupina, ktorá po dohodnutom čase mala na svojej strane viac cudzích hráčov.

Následne po ukončení didaktickej hry *Now you're on my side* sme riešili interaktívne cvičenia vytvorené pomocou programu Hot Potatoes. Pokyny v programe boli zachované v anglickom jazyku a ich preklad bol uvedený v zátvorke, aby si žiaci zvykali aj na návody v cudzom jazyku. Pri zložitejších inštrukciách bol použitý ich preklad. Cieľom cvičení predovšetkým bolo, aby sa žiaci naučili určiť zvieratá podľa popisu.

Hot potatoes je program, ktorý sa skladá z piatich typov cvičení. Sú to:

- 1) JQuiz – testy s výberom odpovedí z viacerých možností, úlohy s odpoveďami áno Yes/nie, No - úlohy s krátkymi odpoveďami na otázky
- 2) JCross – vytváranie krížoviek bez tajničky
- 3) JMix – poprehadzované vety tzv. motanice
- 4) JClose – doplňovacie cvičenia
- 5) JMatch – dvojice pojmov alebo texty s medzerami

Najprv žiaci riešili dve krížovky (JCross). V prvej sa nachádzali domáce zvieratá (domestic animals), v druhej divoké zvieratá (wild animals). Podľa jednoduchých viet, ktoré popisovali zviera mali určiť jeho názov, nastaviť sa na číslo poľa a vpísať jeho anglický názov.



Obrázok 5: Krížovka v programe Hot Potatoes

Prameň : vlastný návrh

Nasledovali ďalšie cvičenia - motanice (JMix). Prvá bola zameraná na zoradenie názvov zvierat podľa abecedy, druhá na zoradenie zvierat podľa veľkosti od najmenšieho po najväčšie. Žiaci mali myšou presunúť zviera na riadok.





Obrázok 6: Prirad'ovanie názvov hmyzu

Prameň : vlastný návrh

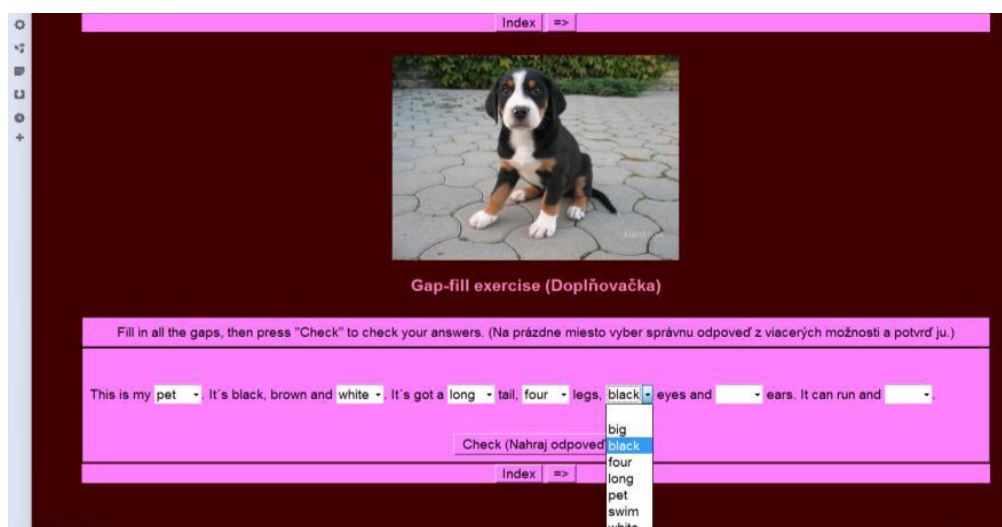
Pomocou ďalšieho interaktívneho cvičenia (JMatch), si žiaci precvičili názvy hmyzu (*insect*). Žiaci mali posunúť správny názov hmyzu k jeho obrázku.

V závere aktívnejší žiaci si mohli precvičiť naučené poznatky formou kvízu, ktorý pozostával z ôsmich otázok. Prečítali si otázku v anglickom jazyku vybrali jednu správnu odpoveď. Napr. Vyber zviera s krídlami - *Choose an animal with wings*.

Keď neodpovedali správne, boli na to upozornení - *Your answer is incorrect* a potom pokračovali v určovaní správnej odpovede. Pri správnej odpovedi sa objavil na obrazovke smajlík.

### Zadanie domácej úlohy : My Pet – opis

Úlohou bolo samostatne tvoriť opis zvieratka. Na tému boli navodení prostredníctvom cvičenia Hot Potatoes (Jclose). Mali pred sebou obrázok s opisom zvieratka, v ktorom chýbali slová. Po vyplnení prázdnych miest sa vytvorila ucelená charakteristika živočícha.



Obrázok 7: Doplňovačka – opis zvieratka

Prameň : vlastný návrh

**Záver:**

Na záver som pomocou vizualizéra premietla žiakom slová piesne o zvieratách – The Crocodiles crawl (Krokodíly sa plazia) a spoločne sme si zaspievali túto pieseň.

*Monkeys swing up and down,  
Monkeys swing all around.*

*Monkeys swing, Tigers bite,  
but crocodiles crawl all night.*

*Dolphins swim up and down,  
Dolphins swim all around.*

*Dolphins swim, tigers bite,  
But crocodiles crawl all night.*

*Rabbits hop up and down,  
rabbits hop all around.*

*Rabbits hop, tigers bite,  
But crocodiles crawl all night.*

V závere vyučovacej hodiny som zhodnotila priebeh hodiny, pochválila aktívnych žiakov a povzbudila menej aktívne deti.

**Zhodnotenie**

Ciele, ktoré sme si vytýčili boli splnené. Žiaci si hrovou formou upevnili a zopakovali prebraté učivo. Celý edukačný proces prebiehal vo veselej atmosfére, spontánne, nenásilnou formou. Žiaci si ani neuvedomovali, že prostredníctvom interaktívnych cvičení sa efektívnejšie učia. Na vyučovacej hodine nie je ľahké zaujať žiakov prostredníctvom klasických cvičení z učebnice. Je pre ne nudné ak musia jednotvárne odpovedať na učiteľove otázky a ak sa nemôžu kreatívne realizovať a celú hodinu sedieť v laviciach. Preto dané aktivity boli pre ne oživením, zábavou. Žiaci sa mohli samostatne realizovať, byť kreatívni. Robili niečo, čo ich baví, čo patrí do ich sveta.

### 3.2 Vyučovacia hodina s využitím interaktívnych cvičení č.2

**Téma:** Zvieratá - Animals

**Vzdelávacia oblasť:** Jazyk a komunikácia

**Predmet:** Anglický jazyk

**Prierezová téma:**

Enviromentálna výchova – potreba ochrany prírody a jej význam pre život živočíchov a ľudí

Multikultúrna výchova – rozvoj poznania rozličných kultúr a subkultúr, akceptácia kultúrnej rozmanitosti ako spoločenskej reality

**Medzipredmetové vzťahy:**

Prírodoveda – zvieratá, ich stavba tela a spôsob života

Informatická výchova – počítačová grafika

Hudobná výchova – nácvik piesne

**Ciele:**

**Kognitívny cieľ** Pomenovať časti tela zvierat v angličtine

**Afektívny cieľ** Získať pocit príslušnosti k skupine, ktorá rieši daný problém

**Psychomotorický**

**cieľ** Poskladať puzzle živočíchov

**Kompetencie:**

Rozvíjať jazykový prejav

Rozvíjať cudzojazyčné kompetencie v oblasti pomenovania a opisu živočíchov

Používať počítač na získavanie, spracovávanie a overovanie poznatkov .

**Metódy:**

Motivačné – motivačný rozhovor, práca v programe Hot potatoes

Expozičné – slovné monologické, dialogické, didaktická hra

Demonštračné – projekcia

Fixačné – samostatná práca s interaktívnymi cvičeniami

**Formy:** frontálna práca, individuálna práca, skupinová práca, práca vo dvojiciach

Táto ukážka vyučovacej hodiny je zameraná na použitie interaktívnych cvičení k téme Zvieratá – Animals v 4. ročníku. Hodina bola vedená hromadnou formou s využitím prezentácie.

**Motivácia :** Žiakom sme pustili anglickú pieseň *The dog goes woof, woof, woof*. Žiaci počúvali pieseň a pozerali na obrázky a slová. Po skončení sme sa opýtali žiakov: Kto vystupoval v piesni? *Who featured in the song?*

Žiaci odpovedali: *Animals, Dog and so on*

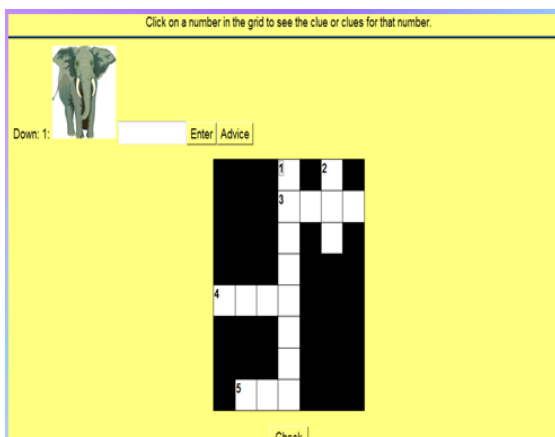
V úvode som žiakov oboznámila s témou vyučovacej hodiny. Na tabuľu som nakreslila zvieratá s chýbajúcimi časťami tela a ich úlohou bolo dokresliť chýbajúce časti tela zvierat a napísať, ktoré zvieratá sú to. Prečítali odpovede a následne sme pustili prezentáciu týkajúcu sa zvierat – *animals*.

Najprv počúvali výslovnosť jednotlivých slov ( *dog, lion, elephant, fish...*)

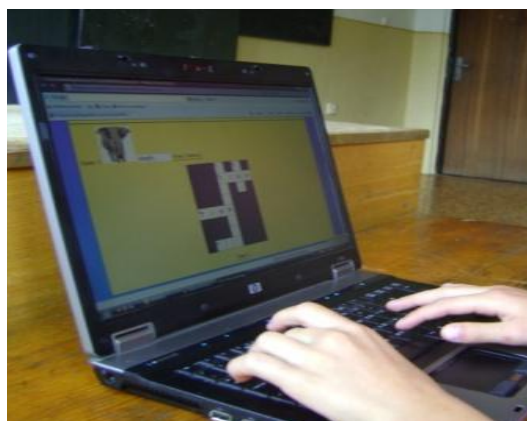
Následne si vypočuli výslovnosť slov ešte raz, ale už opakovali po nahrávke (slová na základe nahrávky zopakovali).

**Fixácia :** Na zopakovanie a precvičenie slovnej zásoby si vypracovali interaktívne cvičenie – krížovku v programe Hot potatoes (obrázok 5). Potom pracovali vo dvojiciach. Jednotlivé inštrukcie, ktoré sú v angličtine im pred vypracovaním vysvetlíme. Ďalšou úlohou bolo vypracovať interaktívny test v programe Microsoft Word. Žiakom sa názorne vysvetlili inštrukcie, ktoré neboli jasné. Potom test vypracovali individuálne a v závere sa spoločne skontrolovali správne odpovede.

**Záver :** V záverečnej časti hodiny mali žiaci za úlohu poskladať puzzle a zistiť, ktoré zvieratko tam je (Obrázok 8). Žiaci pracovali samostatne (Obrázok 9). Správna odpoveď musela zaznieť v angličtine. Kto uhádol prvý vyhral pochvalný list tzv. English award. Napokon si žiaci spoločne zaspievali pieseň z úvodu hodiny: *The Animal sounds song*.



Obrázok 8 - Hot potatoes



Obrázok 9 - Vypracovanie Hot potatoes  
Prameň : vlastný návrh

### Zhodnotenie

Vyučovacia hodina bola vedená v počítačovej miestnosti, čo je pre žiakov už vopred vhodná motivácia. Téma Zvieratá je pre nich veľmi zaujímavá a pútavá. Do vyučovacej hodiny boli zaradené rôznorodé aktivity, ako napr. pieseň, puzzle, kreslenie, opakovanie slov formou prezentácie, čo znásobilo aktivitu žiakov a vytvorilo v triede pozitívnu atmosféru. Veľkým kladom je možnosť zmeny aktivít, možnosť presunu žiakov k počítačom a taktiež jednoduché ovládanie interaktívnych cvičení a s tým spojené jednoduché overovanie vedomostí. Inštrukcie pri aktivitách sú v anglickom jazyku, čo je taktiež veľkou výhodou, pretože ich žiaci opakujú a zároveň sa učia slovnú zásobu.

Niektorí žiaci mali isté ťažkosti s písanou formou niektorých slov, ale formou spolupráce a názornou ukážkou v prezentácii mali možnosť si slová pripomenúť a ľahšie zapamätať. Pieseň aj hry sú vhodnou formou učenia sa cudzieho jazyka, pretože sú pre žiakov prirodzené a veľmi obľúbené. Žiaci si prostredníctvom piesni a vhodnej melódie ľahšie zapamätajú slová a prostredníctvom zvukov, ktoré zvieratka v piesni vydávajú ľahšie priradia anglický názov k slovenskému. Slovná zásoba týkajúca sa zvierat bola osvojená na veľmi dobrej úrovni, čo sa odzrkadlilo na iných vyučovacích hodinách.

### 3.3 Vyučovacia hodina s využitím interaktívnych cvičení č.3

Hodina je zameraná na opakovanie a precvičovanie anglických čísel. Súčasťou prezentácie boli interaktívne cvičenia, ktoré žiaci vyplňali skupinovo alebo individuálne.

**Téma:** Čísla - Numbers

**Vzdelávacia oblasť:** Jazyk a komunikácia

**Medzipredmetové vzťahy:**

Matematika - numerácia

Informatická výchova – počítačová grafika

Hudobná výchova – nácvič piesne

**Ciele:**

**Kognitívny cieľ** Zopakovať a utvrdiť počítanie od 0 – 100

**Afektívny cieľ** Podrobiť sa pravidlám činnosti

**Psychomotorický**

**cieľ** Zvládnuť pokyny v hre Simon says

**Kompetencie:**

Rozvíjať jazykový prejav

Rozvíjať cudzojazyčné kompetencie v oblasti počítania – čísla od 0 – 100.

Používať počítač na získavanie, spracovávanie a overovanie poznatkov .

**Metódy:**

Motivačné – motivačný rozhovor, práca v programe Hot potatoes

Expozičné – slovné monologické, dialogické, didaktická hra

Demonštračné – projekcia

Fixačné – samostatná práca s interaktívnymi cvičeniami,

**Formy:** frontálna práca, individuálna práca, skupinová práca, práca vo dvojiciach

**Motivácia :** So žiakmi sme si zahrli známu hru *Simon says*, ktorá je veľmi obľúbená.

K pokynom a inštrukciám, ktoré majú vykonať sme pridali čísla – napr. *Make ten jumps*.

(Urob desať skokov) alebo *Draw three cats* ( Nakresli tri mačky) a pod. Keďže žiaci už

slovnú zásobu ovládajú, bolo potrebné si ju len pripomenúť a vložiť do hry, ktorá je pre

nich samotná veľkou motiváciou.

V úvode si žiaci formou prezentácie pripomenuli a zopakovali čísla od 0 – 100.

Pre zamedzenie sedenia a pasivity som žiakom pripravila telovýchovné chvíľky a

didaktické hry. Vhodné je aj prepojenie s hudobnou výchovou, kde sme so žiakmi

spievali piesne v anglickom jazyku s témou zvieratka a čísla – *Look at the iguana*

Zadáť žiakom inštrukciu: *Let's sing!*

Look at the iguana.

It's green and blue.

Look at the iguana.

It's hungry, too!

Six insects flying by.

The iguana looks at the sky.

Clap!

Seven insects flying by.

The iguana looks at the sky.

Clap!

Six insects flying by.

Five insects flying by.

The iguana looks at the sky.

Clap!

Five insects flying by.

Four insects flying by.

Four insects flying by.

Three insects flying by.

The iguana looks at the sky.  
Clap!  
Three insects flying by.

The iguana looks at the sky.  
Clap!  
Two insects flying by.

Two insects flying by.  
The iguana looks at the sky.

One insects flying by.  
The iguana looks at the sky.

Clap!  
One insect flying by.

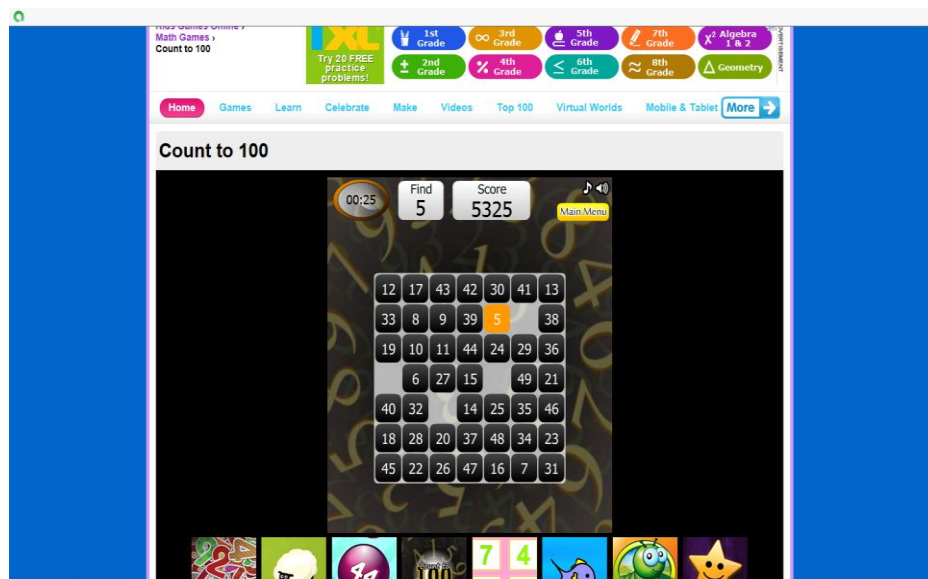
Clap!  
No insects flying by.

Prameň : First Friends Unit.5 Lesson 4 - Sing

Po pesničke sa žiaci odmenia potleskom.

**Hlavná časť:** V Hot potatoes, žiaci dopĺňali k obrázkom názvy čísel v angličtine. V programe mali nastavený časový limit. Spoločne sa vyhodnotil najrýchlejší riešiteľ. Žiaci riešili zábavné interaktívne online hry zamerané na precvičovanie anglických čísel <http://www.primarygames.com/Number%20Game/answer3c.htm>.

Každý žiak mal možnosť precvičiť si svoje vedomosti a zároveň získal na záver každej hry hodnotenie v anglickom jazyku ( obrázok 10).



Obrázok 10: Počítame do 100

Prameň : <http://cup.maxclub.cc/games/memory.php?l=1&g=5>

**Fixácia :** Ďalšou možnosťou ako dostatočne upevniť slovnú zásobu týkajúcu sa anglických čísel je anglické pexeso. Žiaci si na web stránke <http://cup.maxclub.cc/games/memory.php?l=1&g=5> precvičili anglické čísla.

Stránka ponúka možnosť výberu jedného alebo dvoch hráčov. Žiaci sa rozdelia do dvojíc a formou hry určujú správne dvojice počutých výrazov. Stránka obsahuje aj zvukovú podobu slov, čím si žiaci precvičujú správnu výslovnosť čísel. V závere každej hry je vyhodnotenie v anglickom jazyku.

V **závere** hodiny som zadala žiakom úlohu vytvoriť osemšmerovku s anglickými číslami. Žiaci si môžu osemšmerovku vytvoriť aj za domácu úlohu.

**Zhodnotenie** : Vyučovacie hodina mala za cieľ zopakovať a precvičiť tému Čísla, čo aj splnila. Do vyučovania bola zapojená hra, ktorú si žiaci žiadajú a prostredníctvom nej si veľa zapamätajú a osvoja. Aktívne časti vyučovacej hodiny sa striedali s pokojnejšími činnosťami, čím sa udržiavala dobrá pracovná atmosféra počas celej hodiny. Žiaci veľmi obľubujú súťaženie v akejkoľvek podobe, čo som docielila tým, že som vyhodnotila najrýchlejšieho angličtinára pri spracovaní úlohy v Hot potatoes.

Veľmi vhodné bolo aj pexeso, v ktorom mohli žiaci spolupracovať a formou hry si upevniť svoje vedomosti. Súčasťou pexesa boli inštrukcie a vyhodnotenie v angličtine. Frázy ako „*Game over!*“, „*New game!*“ alebo „*Player one is the winner*“ si žiaci veľmi rýchlo osvojili a používali. Téma „Čísla“ je veľmi vhodná aj v spojení s hudobnou výchovou, pretože existuje množstvo voľne dostupných piesní týkajúcich sa anglických čísel a ich opakovania. Do vyučovacej hodiny som zaradila jednu z nich, ale na ďalších hodinách som k nim pridala nové piesne. Vyučovacia hodina splnila svoj cieľ, čoho dôkazom sú žiaci, ktorí sa už nedočkavo pýtali ako sa „povedia“ ďalšie čísla po anglicky.

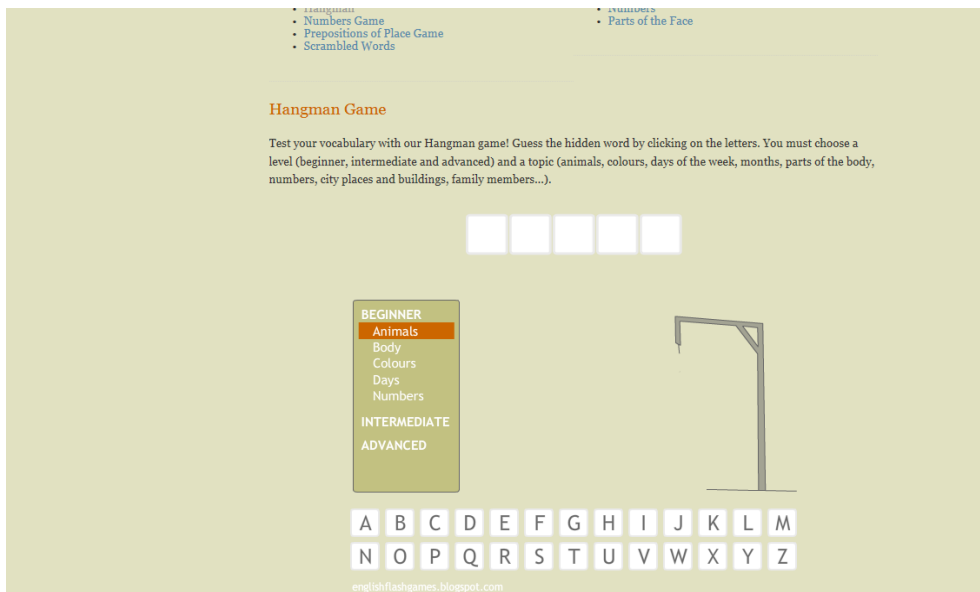
### 3.4 Alternatívne cvičenia voľne dostupné na internete

Na internete nájdeme množstvo už vytvorených edukačných cvičení a hier na rozvoj a precvičovanie vedomosti k téme „Zvieratá a Čísla“ v anglickom jazyku. K téme „Zvieratá“ existuje množstvo cvičení a hier, ktoré precvičujú slovnú zásobu, výslovnosť, alebo omaľovanky k danej téme.

Jednou z nich je hra *Animal maze* alebo Po stopách zvierat  
<http://www.oup.com/elt/global/products/i-spy/games/animals>.

Žiaci majú za úlohu klikat' na počuté zviera až kým sa nedostanú k cieľu – písmenám A, B, C. Získavajú body a zároveň pri nesprávnom kliknutí, majú možnosť opakovať počutý výraz a zistiť ktoré zviera je to správne. Ďalšia hra, ktorú žiaci obľubujú a poznajú aj v slovenčine je tzv.

Obesenec alebo Hangman  
<http://englishflashgames.blogspot.com/2008/05/hangman.html>



Obrázok 11 : Hangman – Obesenec

Prameň : <http://englishflashgames.blogspot.com/2008/05/hangman.html>

Úlohou žiakov je vybrať si tému a klikat' na písmená až kým neuhádnu hľadané slovo. Táto hra je veľmi vhodná pre 4. ročník, kde sa žiaci učia anglický jazyk aj písomnou formou.

Na hláskovanie slov je zameraná aj online hra Zatoč a vyhláskuj alebo *Spin and spell* <http://www.spinandspell.com/game.swf>

Žiaci si v úvode hry vyberú možnosť jedného alebo dvoch hráčov. Následne si vyberú jednu z ponúkaných tém – napr. Zvieracie kráľovstvo (*Animal kingdom*).

Žiak si z množstva zvierat vyberie jeden obrázok a klikaním na písmená, ktoré sú na kolese vyhláskuje dané slovo. Tlačidlom *submit* potvrdí napísané slovo a zároveň zistí, či slovo bolo napísané správne alebo nie. Stránka ponúka aj možnosť náhodného výberu slova, ktoré žiak vyhláskuje.

Veľmi obľúbenou súčasťou vyučovacích hodín je aj zapojenie rozprávok. Na web stránke <http://www.bbc.co.uk/schools/laac/story/pencil/sound.html> si žiaci môžu zvoliť jednu z ponúkaných interaktívnych rozprávok. Rozprávku môžeme pustiť so zvukom alebo bez.

Žiaci si čítajú rozprávku, pozerajú na obrázky a zároveň majú možnosť kooperovať a vykonávať pokyny, ktoré sú im určené. Daná aktivita je určená skôr žiakom štvrtého ročníka, ktorí už zvládajú čítanie a dokážu daným pokynom porozumieť. Prípadne s pomocou učiteľa to môžu zvládnuť aj mladší žiaci.

Ďalšou alternatívou ako dostatočne precvičiť tematiku Zvierat je pexeso. Na nasledujúcich web stránkach si žiaci môžu slovnú zásobu zopakovať a zároveň sa zahrať či už individuálne alebo vo dvojiciach <http://www.onlinehryzdarma.cz/index.php/hra/2022/Memory%3A-Animals-A>



<http://elt.oup.com/student/happyhouse/games/rodney2.1b;jsessionid=BD9A4BFF3BA B9076F82AD2C1664B145B?cc=sk&sellLanguage=sk>

<http://elt.oup.com/student/happyhouse/games/rodney1.7b?cc=sk&sellLanguage=sk>

Pri téme Zvierat nesmieme v angličtine zabúdať na piesne, ktoré správnu melódiou a opakovaním slov prispievajú k jednoduchému a zároveň zábavnému opakovaniu a osvojovaniu si učiva. Pieseň Old McDonald je jednou z najznámejších anglických piesní <http://www.englishfork.com/song/macdonald.php>.

Old MacDonald had a farm,  
Ee i ee i oh!  
And on that farm he had some chickens,  
Ee i ee i oh!  
With a cluck-cluck here,  
And a cluck-cluck there  
Here a cluck, there a cluck,  
Everywhere a cluck-cluck  
Old MacDonald had a farm  
Ee i ee i oh!

Na spríjemnenie atmosféry alebo na stlmenie pohybovej aktivity žiakov môžeme využiť kreslenie anglických zvierat na web stránke [http://www.helpkidzlearn.com/creative/paint\\_farmanimals.html#](http://www.helpkidzlearn.com/creative/paint_farmanimals.html#)

Anglické čísla sú rovnako aj anglické zvieratá bohato zastúpené na web stránkach. Alternatívou k hre Po stopách zvierat je hra *Numbers* (Čísla), ktorá sa nesie v rovnakom duchu, len žiaci neklikajú na zviera, ktoré počujú ale na číslo <http://www.oup.com/elt/global/products/i-spy/games/numbersi> Súčasťou hry sú inštrukcie, ktoré sú v angličtine a teda učiteľ ich na začiatku žiakom vysvetlí.

Ďalšia hra, ktorá precvičí nielen znalosť čísel, ale aj farieb je hra Čas zberu jabĺk (Apple picking time) <http://www.envolerie.com/anglais/colo/pommier.html> Úlohou žiakov je čítať inštrukcie a vyfarbiť daný počet jabĺk určitou farbou z pripravenej palety farieb. Žiaci si touto jednoduchou formou precvičia a zopakujú čísla, farby a zároveň pokyny v angličtine. Keďže si táto hra vyžaduje čítanie pokynov v angličtine je vhodná predovšetkým žiakom 3. a 4 ročníka základných škôl. Avšak učiteľ môže inštrukcie žiakom aj prečítať a následne žiaci vykonajú pokyny.

Aj k téme čísla existuje množstvo tzv. pexeso hier, kde si žiaci môžu precvičiť a zopakovať anglické čísla a ich výslovnosť. Jednou z nich je <http://www.genkienglish.net/numbersgame.htm> alebo vyššie čísla od 13 do 20 na web stránke <http://cup.maxclub.cc/games/memory.php?l=1&g=5>.

Na spríjemnenie a zefektívnenie vyučovacej hodiny môžeme využiť aj hru Dartboard alebo Šípky, ktorá si ale vyžaduje, aby žiaci rozprávali a opakovali tie čísla, ktoré hádžu <http://www.bbc.co.uk/schools/numbertime/games/dartboard.shtml>.

Na vyučovaní môžeme využiť aj omaľovanky, ktoré sa dajú vytlačiť <http://www.omalovanky.sk/omalovanka-prvac/454-anglicke-cisla> alebo pracovné listy, ktoré môžeme zadať aj ako domácu úlohu. <http://www.bbc.co.uk/schools/numbertime/print/index.shtml> <http://www.kidslarningstation.com/preschool/teach-numbers.asp>

Obohatiť vyučovaciu hodinu k téme Čísla môžeme aj prostredníctvom piesní. Na web stránke <http://www.englishfork.com/song/song1-1.php> si učiteľ môže vybrať z množstva piesní, ktoré ponúka. K téme čísla sú to napríklad Ten little indians alebo Six little monkeys. Keďže sú piesne doplnené vtipnými videami, žiaci ľahšie porozumejú spievanému textu.

Ak sa však rozhodneme pre iné témy v predmete anglický jazyk ponúkame aj web stránky, ktoré ponúkajú široké množstvo rozličných tém napr.

<http://www.infovekacik.sk/hladaj.php?strana=1>  
<http://www.trieda.estranky.cz/clanky/hry---anglictina.3/>  
<http://www.bbc.co.uk/schools/numbertime/index.shtml>  
<http://druhacipliesovce.webnode.sk/zaujimave-webove-stranky/>

Koncepcia tvorivého vyučovania kladie dôraz na samostatnosť, aktivitu a tvorivú činnosť žiakov. Toto všetko vieme u nich podporiť i prostredníctvom využitia počítačov v procese vyučovania a učenia sa. Žiaci musia vedieť pracovať s množstvom informácií, ale nie je nutné, aby boli chodiacimi encyklopédiami, ale musia vedieť, kde informácie získať. Je veľmi dôležité naučiť ich pracovať s webovými stránkami na internete. Naši žiaci získavajú množstvo podnetov a informácií, ktoré vedia tvorivo zužitkovať vo vlastnej tvorivej projektovej či problémovej úlohe. V tomto type úloh môže žiak prejsť svoju samostatnosť, nezávislosť, kritické myslenie. Žiaci sa vedia nadchnúť hneď od začiatku, pretože anglický jazyk je pre nich niečo nové, dovtedy nepoznané. Záujem o každý predmet, teda i anglický jazyk, však veľmi rýchlo ochabne, ak sú vyučovacie hodiny jednotvárne a nezaujímavé.

Na vyučovacích hodinách anglického jazyka sa s počítačmi stretávajú prvýkrát v audio - orálnom kurze, kde sa pomocou nich zoznamujú s každodennými frázami. Zároveň k nim priradujú obrázky, pomocou ktorých sa snažia lepšie si ich zapamätať.

School



Obrázok 12: škola

Prameň : [www.zskapusany.edupage.org](http://www.zskapusany.edupage.org)

Slová a frázy, ktoré počujú a neskôr vidia napísané, im čiastočne pomáhajú nielen pri výslovnosti, ale i pri pravopise.

Zaujímavé a rozmanité úlohy – piesne, hry, hádanky, rébusy, krížovky, ktoré vieme využiť z edukačných CD ROMov – neskôr zvyšujú ich záujem o učenie sa, s využitím počítača. Pri výučbe lexiky často kreslia, teda používajú Skicár (Paint), pričom využívajú svoju fantáziu. Sami si vedú otvoriť program Skicár a z ponukovej lišty vyberajú potrebné nástroje na kreslenie a maľovanie. Myšou vedú kresliť jednoduché obrázky, ktoré využívajú k príbehom Picture Story alebo k jednoduchým projektom a ku konverzácii. Vedú, že ak chcú obrázok vyfarbiť, ukazovateľ posunú na nádobku s farbou v lište s nástrojmi a pomocou ľavého tlačidla myši postupujú ďalej, ukazovateľom vyberajú i jednotlivé farby v palete farieb. Časť žiakov si najprv vyberá farbu pozadia a potom postupne ďalšie farby na kreslenie. Farbu pozadia vedú i meniť využitím pravého tlačidla myši. Niektorí žiaci využívajú iba dva nástroje – ceruzku a štetec, iní vedú využiť i nástroj nádobka s farbou, prípadne sprej. Postupne dotvárajú svoje obrázky a dopĺňajú text. Všetci však vedú meniť farbu obrázkov, jednoduchým kliknutím na inú farbu v palete a potom kliknutím na povrch pôvodnej farby, využívajúc pravé i ľavé tlačidlo myši. Keďže v Internetovom krúžku sa naučili postupne ostatné operácie s obrázkami kopírovanie, zmenšovanie, otáčanie i vyplnenie celej strany ich obrázky sú rozmanité a zaujímavé .

Pri učení sa číselníkov vznikajú ich prvé žiacke zaujímavé projekty. Maľovanie im robí radosť, pomocou neho si ľahšie osvojujú názvy farieb. Jednoduché kreslenie využívame pri učení sa číselníkov, lexiky k téme Zvieratá, Náš dom, Darčeky, Počasie a podobne. Spojením hore uvedených techník dokážu žiaci vytvoriť prvé jednoduché projekty k témam Škola – *School*, Rodina – *Family*, V zoo – *At the ZOO*, Darčeky k narodeninám – *Presents for my birthday*, Ročné obdobia – *Seasons*, Vianoce – *Christmas*.

Aj výukový CD ROM Didakta – Angličtina, slúži ako výborný materiál, ale zároveň je vhodným materiálom na precvičovanie, zdokonaľovanie a opakovanie všetkého naučeného v anglickom jazyku. CD ROM obsahuje zvukovú a grafickú podobu jednotlivých tematických okruhov. Po jeho skopírovaní a nainštalovaní na lokálne počítače, žiaci vedú úplne jednoducho spustiť potrebnú časť výukového programu. Dostanú sa k nemu cez tlačidlo Štart – Programy - Didakta - Angličtina. Tematický okruh Abeceda slúži k určovaniu písmen na základe počúvaného textu, čo je pre žiakov veľmi zaujímavé, pretože počujú hláskovanie prostredníctvom native speakers, môžu hláskovanie opakovať a zároveň do pripravených hárokov hneď v počítači i zapisovať. Aj zoradovanie slov podľa abecedy v tomto tematickom okruhu je pre žiakov interesantné a podnetné.

Žiaci si môžu vyberať ľubovoľne 10 – 30 slov. Napríklad – *hamster, new, brother, red, monkey, banana, chocolate, pig, play, turtle*.

Pri každom slove je rámček, do ktorého si vpíšu správnu číslicu podľa abecedného poradia slov. V tematickom okruhu *Výslovnosť* si podľa pripravených ukážok precvičujú delenie slov podľa počtu slabík, ale i priradovanie rýmujúcich sa slov a ich zaradovanie do rovnakých výslovnostných skupín. S obľubou počúvajú texty a z tohto tematického okruhu je pre nich najzaujímavejšia časť, v ktorej sú cvičenia zamerané na dopĺňanie písmen na základe počutého textu. Tento typ cvičení u nich podporuje súťaživosť, podnecuje snahu o dosiahnutie lepších výsledkov i snahu pracovať bez chýb, hoci vedú, že i chyba je prostriedkom učenia sa.

Z vyššie menovaného CD využívame pri práci s mladšími žiakmi i časť *Počítanie*, v ktorej sa učia zvukovú i grafickú podobu čísloviek. Pomocou vhodne zvolených cvičení v tejto časti si precvičujeme i hodiny a objasňujeme si počítateľné i nepočítateľné podstatné mená. Napríklad z časti *Číslovky* je veľmi obľúbené cvičenie, v ktorom k správne slovom napísanej anglickej číslovke, treba uviesť správnu numerickú číslovku – one hundred and twenty = 120 alebo 176 = *one hundred and seventy six*.

Neskôr, aj zásluhou využívania viacerých výukových CD ROMov, žiaci ľahšie a bez ostychu komunikujú s učiteľom i medzi sebou v anglickom jazyku.

Vo vyučovacom procese taktiež využívame CD ROM *Family and Friends*, ktorý je spracovaný vo forme kurzu pre začiatočníkov, ktorý je zložený z piesní, hier i krátkych cvičení rôznych typov, ktoré sú zamerané na osvojovanie lexiky a gramatiky. Každá téma je delená do 3 hodín a každá hodina obsahuje 4 časti.

Prvá časť s názvom – *Let 's learn new words* – Naučme sa nové slová umožňuje žiakom precvičovať si novú lexiku.

Druhá časť *Let 's listen* – Počúvajte, rozvíja u žiakov jazykovú zručnosť listening – počúvanie s porozumením. Klikaním na ikonku možno ťažšie slová vypočuť opakovane.

Časť tretia *Let 's study* – Učme sa poskytuje žiakom rôznorodé cvičenia k štúdiu gramatiky.

Najzábavnejšia je vždy štvrtá časť *Let 's play* – Zahrajme sa, v ktorej si žiaci hrovou formou – ostrel'ovaním slov (*shoot the right words*) skúšajú, čo sa naučili z gramatiky i lexiky. Žiaci veľmi šikovne klikaním na ikonky, prácou podľa inštrukcií speakra dokážu splniť úlohy v stanovenom limite. Speaker ich ohodnotí ústne i ukáže skóre v tabuľke, čo je hneď i spätnou väzbou pre učiteľa i ukážkou pre žiakov, čo sa vlastne naučili, ako prácu zvládli, či pracovali efektívne v stanovenom čase.

Ako doplnkový materiál pre prácu s počítačom i pre komunikáciu v anglickom jazyku vieme veľmi vhodne využívať pri práci s mladšími žiakmi i CD ROM *English with Toby2*. Je to interaktívny CD ROM pre mladších žiakov, ktorý je vhodný pre použitie na prácu v škole i doma. Je zameraný na rozvoj čítania, zlepšuje detskú slovnú zásobu, prispieva k precvičovaniu prvých písomných prejavov v anglickom jazyku a robí učenie zábavným.

CD obsahuje viac ako 80 zaujímavých a zábavných aktivít a hier.

Nachádza sa tu interaktívny ilustrovaný slovník, slovné puzzles, karaoke, cvičenie na počúvanie, aktivity súvisiace s maľovaním a vyfarbovaním, ale nachádzajú sa tu i texty zamerané na písanie, alebo tvorivé cvičenia. Celý CD ROM je pestrofarebný a ako som uviedla vyššie, úlohy na ňom sú veľmi rôznorodé, zamerané na rozvoj všetkých jazykových zručností počúvania a čítania s porozumením, písania i hovorenia v anglickom jazyku a zároveň prispievajú k precvičovaniu a upevňovaniu počítačovej gramotnosti.

Pre žiakov je veľmi zaujímavá, podnetná a priateľská i postavička Toby, ktorá ich celým súborom úloh sprevádza. Toby vedie žiakov pomocou jednoduchých anglických odkazov (*Start, try it again, check, help, play, print, paint* - Začni, skús to znovu, skontroluj, hraj, vytlač, vymaľuj,...).

Pri úlohách *Language puzzles* žiaci pomocou príkazov pripájajú správne časti puzzles k sebe, čím vytvárajú správny text.

Napríklad :

*My best friend is Tina.*

*He likes music.*

*He is nine.*

*She likes music.*

*My best friend is Tina.*

*He likes music.*

*His favourite food is pizza.*

*He's nine.*

*His favourite food is ice cream.*

*She likes music.*

*Her favourite colour is pink.*

Žiaci vedia, že Tina je dievčenské meno a tak vyberajú vety s osobnými a privlastňovacími zámenami *She, Her*. Aj keď ešte nevedia, že sú to zámená, vedia, že sú to slová, ktoré používame v ženskom rode. Ak sa im podarí poskladať celé jazykové puzzle, vytvorí sa im i obrázok k textu.

Veľmi obľúbenou ikonkou je ikona *Toby's writing machine* (Tobyho písací stroj). Ak žiak klikne na spomínanú ikonu, objaví sa obrazovka s možnosťou výberu písaného textu alebo "prilepením" textu k obrázkom. Ak kliká na ikonu *Text workshop* (tvorba textu) získava možnosť vyberať si z jednotlivých textov, postupne píše (napríklad o sebe, meste, krajine), po kliknutí na odkaz *Paint* (vymaluj), vymaluje stránku použitím ponúkaných farieb.

Ak klikne na odkaz *Print* (vytlač) a ak by boli naše počítače pripojené k farebnej tlačiarni (čo u nás nie je, pretože je to finančne náročné), text by sa vytlačil s pestrofarebným orámovaním, ktoré žiak vidí na monitore.

Ak si však žiak klikne na odkaz *Toby's stickers*, otvorí si obrazovku s textovými nálepkami k jednotlivým obrázkom. Postupne farbí obrázky a pridáva text. Žiaci súťažia nielen o správne vytvorený text, ale i o estetický obrázok. Práca je pre nich veľmi zaujímavá, rozvíja ich obrazotvornosť i fantáziu, ako i medzi predmetové vzťahy medzi jazykmi a výtvarnou výchovou. Táto zložka prispieva i k odľahčeniu náročných hodín cudzieho jazyka. Podobne je to i s piesňami a hrami, ktoré z tohto CD ROMu využívame na precvičovanie slovnej zásoby a zároveň na čiastočnú relaxáciu. Taktiež prispievajú k posilneniu a rozvoju medzi predmetových vzťahov medzi jazykmi a hudobnou výchovou.

## ZÁVER

Vzbudiť u dnešných žiakov záujem o akýkoľvek predmet, aj o cudzí jazyk je zložitá úloha každého učiteľa. Cudzí jazyk môže byť pre žiakov zaujímavý vtedy, keď im dokážeme vytvoriť prostredie a atmosféru v triede, keď im dáme nielen vedomosti, ale pestujeme v nich aj citový vzťah k danému jazyku a k ľuďom, ktorí ním hovoria a zároveň toto všetko vhodne kombinujeme s tým, čo ich najviac zaujíma – s prácou s počítačom.

Využívanie počítača samozrejme nie je univerzálnou odpoveďou na všetky problémy s ktorými sa učiteľ vo vyučovacom procese stretáva. Prináša so sebou množstvo perspektívnych riešení, ktoré dokážu vyučovaciu hodinu pre žiakov urobiť zaujímavejšou a pútavejšou a v konečnom dôsledku pomôžu aj učiteľovi.

V osvedčenej pedagogickej skúsenosti som poukázala na možnosti využitia digitálnych technológií vo vyučovaní anglického jazyka v primárnom vzdelávaní. Najväčším ocenením prípravy a realizácie vyučovacích hodín bola pozitívna spätná väzba od žiakov. Takýto štýl práce sa im veľmi páčil, s radosťou a záujmom pracovali, vzájomne si pomáhali. Uvítali by aj súťaživú formu, pri ktorej bol odmenený najlepší angličtinár. Tešili sa aj z hier zameraných na pozornosť a pohotovosť. Žiaci získali neoceniteľné zážitky a poznatky, naučili sa lepšie pracovať v kolektíve, navzájom systematicky spolupracovať. Uvoľnenejšia atmosféra sa neprejavovala hlučnosťou, či nedisciplinovanosťou, ale pri potrebnom pracovnom tempe práve voľnosťou a pocitom hravosti a chceného samostatného osvojovania poznatkov.

Som si vedomá, že žiakov možno aktivizovať a vytvárať im priestor pre kreativitu všetkými hore uvedenými faktormi. Tvorivé vyučovanie neobsahuje len tvorivé myslenie a komplexný rozvoj poznávacích funkcií, ale musí byť naplnené atmosférou a vzájomnými vzťahmi, ktoré umožňujú optimálne rozvíjať celú osobnosť žiaka.

Verím, že moje skúsenosti povzbudia a poslúžia kolegom ako inšpirácia a návod na zavádzanie interaktívnych cvičení pri vyučovaní anglického jazyka.

## ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ZDROJOV

1. BENCOVÁ, M. – CHALACHÁNOVÁ, M. – KALAKAYOVÁ, S. – LACKOVÁ, J. – SEDILEKOVÁ, D. – SLAŠŤANOVÁ, D. – SOBOTOVÁ, I. 2010. Využitie informačných a komunikačných technológií v predmetoch 1.stupňa základnej školy. Elfa, s.r.o., Košice, 2010. ISBN 978-80-8086-151-3.
2. BERNÁTOVÁ, R. 2001. IKT a možnosti virtuálnej vizualizácie logického systému štruktúry učiva ako technológia vzdelávanie na 1.stupni základnej školy. In: Trendy technického vzdelávaní – zborník z mezinárodnej konferencie. Olomouc: Pedagogická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci, 2001, s. 136 – 138. ISBN 80-244-0287-4
3. BURGEROVÁ, J. 2006. Teória a metodika využitia PC a internetu v príprave predškolských a elementárnych pedagógov. 1.vyd. Prešov : PF PU, 2006, 109 s. ISBN 80-8068-470-7
4. BURGEROVÁ, J. 2001. Internet vo výučbe a štýly učenia. Prešov, 2001. 105 s. ISBN 80-968630-3-7
5. ČERNOCHOVÁ, M. 1998. Využití počítače pri vyučovaní. Portál : Praha. ISBN 80-7178-272-6
6. HENDRICH, J. 1988. Didaktika cizích jazyků. Praha: SPN, 1988.
7. KOLLÁRIKOVÁ, Z., PUPALA, B. 2001. Predškolská a elementárna pedagogika. Praha. Portál. ISBN 80-7178-585-7
8. KOŽUCHOVÁ, M. 2002. Interakcia dieťaťa predškolského veku s PC. Predškolská výchova. Roč. 57, č. 1, s. 1 – 3. ISBN 0032-7220
9. NEŠPOR, K. 1999. Počítače a zdraví. Praha : BEN – technická literatúra. ISBN 80-86056-71-6
10. PODHÁJECKÁ, M. 2008. Edukačnými hrami poznávame svet. Prešov. Prešovská univerzita v Prešove. ISBN 978-80-8068-797-7
11. POKRIVČÁKOVÁ S. 2008. *Inovácie a trendy vo vyučovaní cudzích jazykov u žiakov mladšieho školského veku*. Nitra: PF UKF, 2008. 171 s. ISBN 978-80-8094-417-9.
12. PORTÍK, M. 2001. Od vnímania k tvorivému mysleniu žiakov mladšieho školského veku. Prešov. Pedagogická fakulta PU. ISBN 80-8068-032-9
13. STOFFOVÁ, V. 1999. Počítač ako didaktický prostriedok, prednáška , UKF Nitra, 21.05.1999
14. STOFFOVÁ, V. 2004. Počítač – univerzálny didaktický prostriedok. Nitra. Edícia Prírodovedec č.152, 2004. ISBN 80-8050-765-1

15. STRAKOVÁ, Z. 2006. Koncepcia kurzu didaktiky anglického jazyka ako cudzieho jazyka v slovenskom kultúrnom kontexte budúcich učiteľov. In: Zborník Filozofickej fakulty Univerzity Komenského. Paedagogica 18 : Univerzita Komenského, 2006. – ISBN 80-223-2189-3 – s. 143 – 150.
16. STRAKOVÁ, Z. 2010. Učiteľ cudzieho jazyka v kontexte primárneho vzdelávania. Prešov: Prešovská univerzita, 2010. ISBN 978-80-555-0232-8



## **ZOZNAM PRÍLOH**

Príloha 1 English Award



# English Award

**FIRST PRIZE WINNER**

**PRESENTED TO**

---

*10th May 2014*  
*Awarded by*  
*ZŠ s MŠ Kapušany*