



mpc
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM



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

Mgr. Viktória Janeková

Hravá taliančina. Hrové metódy pri výučbe talianskeho jazyka na úrovni A1 – A2

Osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe

Prešov
2014

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

Autor OPS/OSO: Mgr. Viktória Janeková

Kontakt na autora: ZŠ Československej armády 22, Prešov
viki.janek@gmail.com

Názov OPS/OSO: Hravá taliančina. Hrové metódy pri výučbe talianskeho jazyka na úrovni A1 – A2

Rok vytvorenia OPS/OSO: 2014
XII. kolo výzvy

Odborné stanovisko vypracoval: Mgr. Ľubica Horánska

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

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

Projekt je financovaný zo zdrojov Európskej únie.

Kľúčové slová

Taliansky jazyk. Dramatická výchova. Hra. Improvizácia. Aktivizujúce metódy. Interaktívne metódy.

Anotácia

Cieľom mojej práce je ponúknuť súbor hrových aktivít pri výučbe cudzieho jazyka. Aj keď hry, ktoré popisujem vo svojej práci som realizovala na hodinách, alebo počas krúžkovej činnosti pri výučbe Talianskeho jazyka, sú taktiež vhodné aj ako inšpirácia pri výučbe iných jazykov, ktoré sa vyučujú na základných školách. Svoje skúsenosti s jednotlivými aktivitami som zdokumentovala a dokladám ich vo forme fotodokumentácie z vlastného archívu.

Akreditované programy kontinuálneho vzdelávania

Tvorivé techniky vo výučbe anglického jazyka

572/2011-KV

**) Tento akreditovaný program úzko korešponduje s témou mojej práce, uvádzam ho vzhľadom k tomu, že MPC neponúka akreditovaný program pre vzdelávanie v talianskom jazyku.*

OBSAH

ÚVOD	5
1 HRA A JEJ PODSTATA	7
1.1 Žiaci a hra	7
1.2 Hra jej téma	9
2 TALIANSKY JAZYK V PRAXI	11
2.1 Slovná zásoba	11
2.2 Čísla a farby	13
2.3 Človek a príroda	18
2.4 Ľudské telo a starostlivosť o zdravie	23
2.5 Domov a bývanie	25
ZÁVER	29

ÚVOD

Výučba cudzích jazykov je neodmysliteľnou súčasťou edukačného procesu na školách. Okrem preferovaného jazyka, ktorým je bezpochyby Anglický jazyk, sa čoraz častejšie začínajú, ako sekundárny jazyk, dostávať do popredia aj iné svetové jazyky. Jedným z nich je aj Taliansky jazyk.

S jeho výučbou v primárnom a sekundárnom vzdelávaní sme na našej škole začali už pred piatimi rokmi. Počas týchto rokov som mala možnosť vyskúšať množstvo výučbových programov, pomôcok, postupov, ktoré som overovala v praxi, či už v rámci predmetu Taliansky jazyk, alebo krúžku s názvom Veselá taliančina. Svoje skúsenosti, ako aj skúsenosti so zahraničnými kolegami som si vymieňala a overovala formou e – Tweeningových projektov, ako aj v rámci projektu Comenius, kde naša škola spolupracovala so základnou školou San Giovanni Suergiu na Sardínii. Počas tejto spolupráce vzniklo veľa pekných projektov a námetov, ktoré veľmi pomohli najmä žiakom pri získavaní elementárnych poznatkov z talianskeho jazyka. Vytvorili sme multimediálne, ako aj interaktívne programy, ktoré sme si navzájom vymieňali a dopĺňali počas našej praxe.

Cieľom mojej práce je ponúknuť súbor hrových aktivít, ktoré môžu pedagógom vyučujúcich cudzí jazyk pomôcť pri budovaní slovnej zásoby, pri jej opakovaní, ako aj pri simulovaní reálnych situácií, s ktorými sa žiaci stretávajú v bežnom živote. Tieto hrové aktivity sú využiteľné nielen pri výučbe talianskeho jazyka, ale môžu byť aj po jazykovej úprave byť inšpiráciou pri výučbe iných cudzích jazykov.

Pri tvorbe námetov na jednotlivé aktivity, hrové cvičenia sme vychádzali z tematických oblastí, ktoré udáva Príloha Štátneho vzdelávacieho programu ISCED 1 pre Taliansky jazyk, oblasť jazyk a komunikácia. Nosným mňa bola aj charakteristika jazykových úrovní A1 – A2, ktorá podľa referenčného rámca udáva, že žiak na tejto úrovni by mal: Rozumieť známym každodenným výrazom a najzákladnejším frázam, ktorých cieľom je uspokojenie konkrétnych potrieb, a tieto výrazy a frázy dokáže používať. Dokáže predstaviť seba aj iných a dokáže klásť a odpovedať na otázky o osobných údajoch, ako napríklad kde žije, o ľuďoch, ktorých pozná, a o veciach, ktoré vlastní. Všetky moje návrhy na pracovné aktivity, ako aj interaktívne cvičenia, pracovné listy, ktoré som overila v praxi s kladnými, ale aj negatívnymi postrehmi by som rada prezentovala a podrobne opísala v tejto mojej práci.

Každá nová skúsenosť, či už pedagóga, alebo samotného žiaka je veľkým prínosom, ktorý obohacuje samotný vzdelávací proces po všetkých stránkach. Mojim cieľom pri príprave jednotlivých aktivít, ako aj interaktívnych cvičení, či CLIL hodín bolo hravou formou priblížiť žiakom cudzí jazyk, získať a zaujať ich natoľko, aby nové poznatky a vedomosti z daného jazyka sami vyhľadávali. Aby učenie bolo pre nich zážitkom a nie len povinnosťou, ktorú im v mnohých prípadoch vybrali ich rodičia. Na dosiahnutie tohto môjho cieľa som využívala predovšetkým detskú hru, zvedavosť žiakov, ako aj potrebu pátrať vždy po niečom novom, čo je u žiakov primárneho, ale aj sekundárneho vzdelávania prirodzenou činnosťou.

Práca s jazykom formou dramatizácie, formou modelových situácií, alebo formou výpočtovej a masmediálnej techniky nie je vôbec jednoduchá ani pre učiteľa ale zo

začiatkov ani pre samotných žiakov. Pre učiteľa je to veľká časová náročnosť na prípravu jednotlivých projektov, dramatických cvičení, interaktívnych zošitov atď. Je potrebné mať aj na zreteli mnohonásobné prerábanie a improvizáciu na jednotlivých hodinách, pretože nie vždy dokážeme odhadnúť náročnosť, ktorú kladieme na žiaka a nie vždy žiak dokáže reagovať tak, ako to od neho očakávame. Na druhej strane je však veľkým zadosťučinením, ak sa žiakom jednotlivé hodiny páčia, dokážu si veľa zapamätať a hľadajú nové poznatky aj sami.

Čo sa týka žiakov, hravá forma, interaktívna forma, ako aj dramatizácia, ktorá je ich veku tak príznačná, ich privádza do stavu, keď výučbu jazyka nepovažujú za učenie sa, ale za hru. Z vlastnej skúsenosti môžem povedať, že žiaci sú viac aktívnejší, veľa nových poznatkov má dlhodobé pamätanie si, sú viac aktívnejší, nebojácny. Svojimi nápadmi a spontánnosťou dokážu učiteľa nabudiť do tvorby nových učebných materiálov a ukážu mu, že tvorivá práca so žiakmi má zmysel. Žiaci sa stávajú nebojácny, a chápu nadobúdanie nových jazykových poznatkov nie ako nutnosť, ale ako niečo, čo im umožní komunikovať s kamarátmi na celom svete. Najlepším zadosťučinením pre obe strany sa stáva fakt, že samotné učenie sa stáva obojstranným zážitkom, na ktorý sa tešia vždy tak učiteľ, ako aj žiaci.

1 HRA A JEJ PODSTATA

Cudzí jazyk na školách je v dnešnej edukácii úplnou samozrejmosťou. Cudzím jazykom sa veľa detí stretáva už v predprimárnom vzdelávaní, kde sa formou hry a memorovania oboznamujú so slovnou zásobou svetových jazykov. S príchodom na základnú školu sa žiaci začínajú oboznamovať, nielen s materinským jazykom, ale aj s cudzím jazykom, či už anglickým, ktorý je na našich školách preferovaný, alebo inými jazykmi, ktoré im daná základná škola ponúka. Je na úlohe učiteľa, akým spôsobom im dané jazyky priblíži a vzbudí u nich záujem o ich spoznávanie ako aj samotné učenie sa. A práve tento spôsob rozhodne o tom, či žiaka k učeniu, a to nielen jazykov, pedagóg dokáže pritiahnúť, alebo nie.

Vo svojej pedagogickej praxi som sa stretla a aj vyskúšala rôzne metódy, ktoré mi pomohli pri výučbe, ale stretla som sa aj s metódami, ktoré síce vyzerali zaujímavo, ale boli pre žiakov časom skôr stagnujúce, ako progresívne. Žiaci mladšieho školského veku, alebo, ako uvádza odborná literatúra, predprimárneho vzdelávania majú radi takzvané aktivizujúce metódy, ktoré ich aktivizujú do rôznych činností, ktoré podporujú ich edukáciu nielen aktívnou, ale aj pasívnou formou. Jednou z takýchto metód je aj hra a dramatizácia. Obe tieto metódy majú veľký význam pri vyučovaní cudzích jazykov. Vzhľadom na to, že vyučujem cudzie jazyky v primárnom vzdelávaní už niekoľko rokov, hra a dramatizácia sa mi osvedčili ako najúčinnšie metódy. Sú veľmi blízke žiackemu veku na tomto stupni vzdelávania a dokážu žiakov pritiahnúť k jazyku nenútenou formou. Na to, aby sme vedeli hru správne korigovať a zaradzovať do jednotlivých vyučovacích hodín, je potrebné poznať podstatu hry, hrovej metódy a dramatizácie. Taktiež je veľmi dobré, aby jednotlivé hry korešpondovali s tematickými okruhmi. Práve týmto dvom okruhom sa budem venovať v nasledujúcich podkapitolách.

1.1 Žiaci a hra

Primárne vzdelávanie je pre žiakov v prvom ročníku veľkou zmenou. Mnohý z nich majú veľké očakávania z toho, čo im nová škola, nové prostredie, nová pani učiteľka a spolužiaci prinesú. Takzvané „lámanie ľadov“ v prvých dňoch, každý zo žiakov prežíva svojím spôsobom, ale jedno majú spoločné všetci. Všetci sa radi hrajú a povedzme si úprimne, koľkokrát sa nám v prvom ročníku stane, že sa nás žiaci opýtajú : „ Kedy sa už budeme hrať ?“. A práve na tejto otázke často krát staviam aktivity nielen pri výučbe klasických predmetov v primárnom vzdelávaní, ale hlavne pri výučbe cudzích jazykov, najmä v ich počiatkoch, keď u žiakov budujeme slovnú zásobu.

Samotná hra v edukačnom procese je súčasťou dramatickej výchovy. Ak ju chce učiteľ využívať a pracovať s ňou, musí mať na zreteli zopár atribútov, ktoré vedú k efektívnemu využitiu hry v edukačnom procese. Ak správne žiakov vedieme, môžeme pri výučbe, a to nielen cudzích jazykov, hrou rozvíjať u žiakov :

- predstavivosť, fantáziu,
- budovať sebadôveru,
- vyjadrovacie schopnosti
- prácu v kolektíve, byť jeho súčasťou,

- reagovanie na jednotlivé situácie, s ktorými sa žiaci stretávajú aj v reálnom živote,
- slovnú zásobu aktívnu, ale aj pasívnu,
- reakciu na podnety, jednotlivé situácie z reálneho života.

Hru vo výučbe cudzích jazykov môžeme využívať vo všetkých fázach vyučovacej hodiny. Môžeme ju využiť ako motiváciu úvodnej časti hodiny, čo sa mi pri realizácii hier osvedčilo veľa krát, alebo ako motiváciu pri osvojovaní nových poznatkov, ako aj v závere hodiny, či už ako reflexiu, alebo ako zážitkové opakovanie učiva. Hru výučbe talianskeho jazyka často krát využívam na budovanie slovnej zásoby. Veľmi často popri aktívnych slovách, ktoré sú cieľom osvojenia na jednotlivých hodinách, žiaci pochytiť a zapamätajú si práve vďaka hre aj pasívnu slovnú zásobu, ktorú vnímajú podvedome. Preto je hra pre mňa pri výučbe talianskeho jazyka veľmi dôležitá. Je však potrebné povedať, že nie je jednoduché aplikovať hry na hodinách. Aj v mojom prípade to bolo veľa pozorovania, učenia sa aj od žiakov, štúdiá podstaty dramatickej výchovy a hry, ktorá je jej súčasťou. Bez týchto teoretických poznatkov, pozorovaní a improvizácie je niekedy nemožné správne korigovať hru žiakov a zároveň dosiahnuť vytýčené ciele. A preto táto teoretická podstata je veľmi dôležitá na to, aby sa z jednoduchej hry so žiakmi stalo zážitkové učenie, ktoré zanechá v žiakoch trvalý zážitok a zároveň utvrdí nadobudnuté vedomosti.

Hra má veľmi veľké didaktické účinky. Najmä pri vyučovaní cudzích jazykov, v mojom prípade anglického a talianskeho jazyka. Dokáže žiakov:

- stimulovať a viesť do reálnych situácií, kde sa naučia reagovať na cudzí jazyk,
- dedukovať čo sa od nich očakáva, alebo o čom sa hovorí, čo sa ich niekto pýta bez toho, aby poznali doslovný preklad jednotlivých slov, fráz, otázok.

Je však veľmi dôležité, aby žiaci hneď v úvode vedeli presné pravidlá hry, jej tému, ako aj svoju úlohu v danej hre. Ináč sa môže stať, že v nej budú tápať a hra sa pre nich stane skôr núteným zlom, ktorému nerozumejú. Ak je potrebné, alebo ak má učiteľ pocit, že hra stagnuje, alebo naopak graduje a žiaci potrebujú na jej rozvinutie nejaký náročnejší stimul, môžeme ju žiakom trochu sťažiť, môžeme pravidlá hry, alebo hru samotnú trochu pozmeniť. Či zmena žiakom „sadla“, zistíme podľa spätnej väzby, ktorá sa dostaví zo strany žiakov okamžite. Podľa vlastných skúseností môžem povedať, že žiaci najmä na primárnom stupni vzdelávania majú hry veľmi radi, záleží len od učiteľa, akým spôsobom im hru priblíži, ako ju pripraví a ako ju žiakom sprostredkuje. To isté platí aj pri výučbe žiakov v sekundárnom vzdelávaní, ktorí, aj keď to nepriznajú, lebo je to pre nich „trápne“, ale hry majú radi taktiež. Ak im ju učiteľ podá šikovným spôsobom, dosiahne krásne výsledky a v mnohých prípadoch postaví dobré základy na ktorých môže postupne cyklicky stavať ďalšie, náročnejšie učivo vo vyšších ročníkoch.

Ďalším dôležitým aspektom, čo sa týka hry, je vymedzenie priestoru na hru. V mojich počiatkoch sa mi často krát stávalo, že v zaničení som na vymedzenie priestoru pozabudla, alebo som si myslela, že žiaci automaticky sa budú zdržiavať v priestore, kde sme hru začali, ale opak bol pravdou. Čím viac boli žiaci do hry ponorení, tým viac si priestor na jej realizáciu rozširovali. Hra tak postupne strácala svoj význam a podstatu. Žiaci sa postupne začali skupinkovať a každá skupinka si vytvárala svoje vlastné

pravidlá. Je teda hneď v úvode dôležité vymedziť priestor, kde hra funguje a bude sa realizovať. Pri výbere a tvorbe hier pri výučbe cudzích jazykov je dôležité, aby hra korešpondovala s danými tematickými okruhmi v danom ročníku, čomu sa venujem v ďalšej podkapitole.

1.2 Hra a jej téma

Ako som už v predchádzajúcej kapitole spomenula, hra má v edukačnom procese veľmi veľký význam, ale aby mala aj svoj pádny účinok, musíme ju dobre pripraviť. Dôležitou pri príprave hry je jej cieľ a téma. Každá hra, ak má byť pre žiakov nielen zážitkom, ale aj formou edukácie, musí byť cielená presne. Nebudem v nasledujúcich riadkoch citovať všetky ciele, ktoré udáva príloha ISCED 1 pre Taliansky jazyk, ale rada by som spomenula aspoň základ, ktorý mám vždy na zreteli pri koncipovaní jednotlivých hodín talianskeho jazyka a taktiež jednotlivých hier, aktivít, dramatických cvičení, či improvizácie, ktorá je súčasťou každej hodiny.

Pri cudzom jazyku vychádzam vždy z toho, že pre žiaka by malo byť jeho učenie sa:

- motivujúce –vzbudiť záujem o jazyk a jeho učenie,
- rozvíjať osobnosť žiaka po každej stránke nenásilnou formou.

Vychádzam taktiež z cieľov, ktoré pomáhajú učiteľom pri výučbe nielen cudzieho jazyka. Nebudem ich tu citovať, je na každom pedagógovi, ako si ich z dokumentu ISCED 1 a jeho príloh prečíta a vyloží a do akej miery ich bude mať na zreteli a rešpektovať. Chcem len podotknúť, že aj jednotlivé dielčie ciele, ktoré si v úvode a pri príprave správne zadefinujeme a počas hodín ich naplníme aj prostredníctvom hry môžu vzbudiť záujem žiaka o jazyk, o jeho učenie sa, o kultúru z ktorej tento jazyk pochádza, ako aj o zdokonaľovanie sa v tomto jazyku a komunikovať ním so spolužiakmi, alebo kamarátmi z iných krajín prostredníctvom internetu, ako to bolo aj v našom prípade, alebo formou medzinárodných projektov v rámci školy.

Tému každej hodiny a aj každej hry, či improvizácie si volím podľa tematických okruhov. Základom pre komunikačnú úroveň primárneho vzdelávania, teda úroveň A1 - A1+, ktoré udáva príloha dokumentu ISCED 1 pre Taliansky jazyk, sú tematické okruhy:

1. *rodina a spoločnosť,*
2. *domov a bývanie,*
3. *ľudské telo a starostlivosť o zdravie,*
4. *doprava a cestovanie,*
5. *vzdelávanie,*
6. *človek a príroda,*
7. *voľný čas a záľuby,*
8. *stravovanie,*
9. *multikultúrna spoločnosť,*
10. *obliekanie a móda,*
11. *šport,*
12. *obchody,*
13. *krajiny, miesta a mestá,*
14. *vzory.*

Každá z týchto tém má svoje pod témy, ktorým sa budem venovať pri jednotlivých hrách a ich opisoch. Pri každej z týchto tém a pri príprave hier k týmto témam som mala na zreteli komunikačný rámec, ktorý hovorí, že žiak na úrovni A1 – A1+, dokáže predstaviť seba aj iných a dokáže klásť a odpovedať na otázky o osobných údajoch, ako napríklad kde žije, o ľuďoch, ktorých pozná, a o veciach, ktoré vlastní. Dokáže sa dohovoriť jednoduchým spôsobom za predpokladu, že partner v komunikácii rozpráva pomaly a jasne a je pripravený mu pomôcť (Spoločný európsky referenčný rámec pre jazyky, 2006, s. 26). Ďalším dôležitým atribútom pri zostavovaní a overovaní mojich skúseností a zavádzaní aktivizujúcich metód a hry, ktorá je jednou z týchto metód pri výučbe talianskeho jazyka bolo zohľadnenie celkových cieľov, jazykových kompetencií, obsahového štandardu, ako aj tém pre jednotlivé komunikačné úrovne, ktoré presne definuje už spomínaná príloha Štátneho vzdelávacieho programu ISCED 1, pre Taliansky jazyk.

Pri jednotlivých tematických okruhoch, ktoré som už spomenula, som navodila reálne situácie, s ktorými sa žiaci bežne stretávajú na dovolenkách s rodičmi v zahraničí a snažili sme ich spoločne simulovať práve pomocou dramatizácie, hry a improvizácie. Preferovala som voľbu priameho kontaktu s jazykom, ako aj dramatické prvky, pri ktorých som žiakov konfrontovala s reálnymi situáciami zo života. Dôležitým pre mňa, ale aj pre žiakov bola komunikácia v talianskom jazyku. Zo začiatku žiaci nevedeli a nerozumeli, čo od nich chcem, lebo čakali, že im to vysvetlím v slovenčine. Avšak pri intenzívnom používaní taliančiny, pri doplnení rôznych gest a mimiky, začali sa učiť dedukovať a pasívnou formou obohacovať svoju slovnú zásobu. Začal sa u nich hlásiť prirodzený „pátračský“ inštinkt, prostredníctvom ktorého chceli prísť na to, čo od nich vlastne chcem a čo sa od nich, ako aktérov hry očakáva. Bola to akási ich hra v našej danej hre.

Práca s výpočtovou technikou, ako aj s interaktívnou tabuľou, tabletami, otvorila žiakom iné dimenzie poznávania cudzieho jazyka. Zistili, že jazyk si možno osvojiť a aj overiť jeho znalosť formou internetových cvičení, tvorbou interaktívnych zošitov, ako aj formou komunikácie prostredníctvom e – Tweeningových priateľstiev so žiakmi s daného štátu. Táto forma hier sa mi osvedčila u žiakov štvrtého ročníka a žiakov sekundárneho vzdelávania, ktorí sú už zručnejší v oblasti informatiky, ako aj v komunikačnej oblasti daného jazyka.

Hra a jej realizácia v edukačnom procese má veľmi široké spektrum využitia. Ide o celý systém, ktorý ak učiteľ objaví a dokáže s ním postupne pracovať, tak mu uľahčí prácu so žiakmi, s ich pozornosťou, ich záujmom o jazyk, ako aj s prácou s ich fantáziou a tvorivosťou. A tak sa z hry môže stať obojstranný zážitok, ktorý obohacuje nielen žiakov, ale aj samotného učiteľa. V mojom prípade je to často krát nájdenie nových inšpirácií, podnetov na tvorbu, alebo obmenu ďalších hier a nových námetov na realizáciu vyučovacích hodín, alebo krúžkovej činnosti v spojitosti s Talianskym jazykom.

2 TALIANSKY JAZYK V PRAXI

V tejto kapitole sa venujem konkrétnym hrám, ktoré som realizovala na hodinách Talianskeho jazyka, alebo v rámci krúžkovej činnosti. Niektoré hry a ich námety som čerpala z učebných zdrojov na výučbu Talianskeho jazyka, avšak mnohé som musela upraviť na podmienky našej školy. Niektoré hry sa vyvinuli sami a to zo situácie, v ktorej sme ich spolu so žiakmi realizovali. Samotné hry som rozdelila do podkapitol, podľa tém, ktoré sú zahrnuté v Tematických výchovno-vzdelávacích plánoch a taktiež sú aj súčasťou tematických oblastí pri výučbe Talianskeho jazyka a ktoré vychádzajú z prílohy dokumentu ISCED 1 pre Taliansky jazyk. Ku každej hre, alebo hrám s rovnakou tematikou, pridávam aj postrehy z praxe, poprípade návrhy na ich obmenu.

2.1 Slovná zásoba

Budovanie slovnej zásoby, jej precvičovanie, rozširovanie, či už aktívnou, alebo pasívnou formou je pri výučbe cudzieho jazyka vždy aktuálne. V primárnom vzdelávaní je obzvlášť dôležité. Žiaci dostávajú veľa informácií, doslova ich „nasávajú“. Je len na nás, učiteľoch, akou formou im nové slová v cudzom jazyku podáme a ako ich budeme spoločne so žiakmi precvičovať a utvrdzovať. Tu je zopár nápadov, ako sa to podarilo na hodinách talianskeho jazyka nám.

Karty z vreca von !

Ciel: Pomenovať obrázky správnym výrazom v talianskom jazyku.

Pomôcky : Flash karty so slovnou zásobou, alebo obrázky slov, ktoré chceme spoločne so žiakmi zopakovať, alebo ich naučiť.

Postup: Flash karty na ktorých sú obrázky s novou slovnou zásobou si so žiakmi na začiatku zopakujeme frontálne. Potom ich dáme so nepriehľadného vrecúška. Žiakov rozdelíme do dvoch skupín. Každá skupina si zvolí svojho zástupcu, ktorý bude pohotovo reagovať na pokyn učiteľa. Učiteľ postupne pre každú skupinu vyťahuje Flash kartu s obrázkom. Úlohou hovorcov skupín je správne pomenovať obrázok v taliančine. Každá skupina má rovnaký počet slov, úspešnejšia je tá, ktorá zodpovie čo najviac slov správne.

Reflexia: Každá obrázok. Reflexiu môžeme urobiť aj tým spôsobom, že každá skupina si vytvorí obrázok k tomu slovíčku, ktoré nevedela pomenovať, poprípade vytvorí obrázky k slovám súperiacej skupiny.

Odporúčania z praxe

Túto hru som zámerne zvolila hneď na začiatok. Je veľmi vhodná na budovanie slovnej zásoby ktoréhokoľvek tematického okruhu. Uviedla som len jej najzákladnejšiu formu, ale jej obmeny si môžeme robiť podľa potreby. Je veľmi vhodné ju žiakom postupne sťažovať a to pridávaním viacerých kariet (v nižších ročníkoch začneme so šiestimi slovami), zmiešaním slov z viacerých lekcí.

Kimovka

Ciel: Vybrať a správne pomenovať slová v talianskom jazyku.

Pomôcky: Karty s obrázkami, predmety, ktoré vedia žiaci pomenovať v taliančine, prikrývka, deka.

Postup: Žiakov dáme sadnúť na koberec do kruhu. Do prostriedku vyberieme osem až desať predmetov, ktoré spoločne s deťmi pomenujeme v taliančine. Potom všetky veci, ktoré sme pre žiakov pripravili a pomenovali spoločne prikryjeme dekou. Úlohou žiakov bude:

1. Pomenovať čo najviac predmetov, ktoré sme pod deku ukryli. Ten zo žiakov, ktorý ich pomenuje čo najviac, víťazí.
2. Učiteľ postupne vyťahuje spod deky po jednom predmete a úlohou žiakov je ich pohotovo pomenovať v taliančine.



Obrázok č. 1 Kimovka

Prameň : vlastný archív

Reflexia: V závere dáme žiakom zopakovať všetky slovíčka, ktoré sme pre nich pripravili pod dekou. Za úlohu im dáme doniesť predmety, alebo vytvoriť obrázky, ktoré vedú pomenovať v taliančine a vytvoriť novú „kimovku“ pre spolužiakov.

Odporúčania z praxe

Kimovka je veľmi obľúbená hra u žiakov. Môžeme ju realizovať a obmieňať podľa našej potreby. Je veľmi vhodná najmä na utvrdzovanie slovnej zásoby. Je veľmi účinné, keď si žiaci tvoria hru sami a to tým, že si donesú jednotlivé predmety z domu, prezentujú ich v taliančine pred spolužiakmi a potom ich prikryjú. Slovná zásoba tak ostáva u žiakov oveľa trvácnejšia.

Kto bude prvý ?

Ciel: Rozlíšiť a priradiť vypočutý výraz v taliančine k danému obrázku.

Pomôcky: Flash karty so slovnou zásobou, magnety, nahrávka slovnej zásoby, ktorá korešponduje s obrázkami na tabuli.

Postup: Triedu si pripravíme na žiacke preteky. Na tabuľu pripevníme Flash karty s obrázkami slov, ktoré žiaci dokážu pomenovať v talianskom jazyku. Žiakom určíme štartovací priestor na opačnom konci triedy. Úlohou žiakov bude vypočuť si nahrávku a na pokyn učiteľa pribehnúť čo najskôr k danému výrazu, zobrať ho z tabule, zopakovať jeho pomenovanie v taliančine a vrátiť sa štartovacie miesto. Ten, kto nazbiera najviac výrazov a zároveň ich aj správne zopakuje v taliančine je víťaz.

Reflexia: V závere hry si zopakujeme všetky slovíčka za pomoci nahrávky.



Obrázok č. 2 Preteky

Prameň: vlastný archív

Odporúčania z praxe

Táto hra je veľmi vhodná pri stagnácii, alebo pri vzbudení aktivity, či pozornosti u žiakov. Je však veľmi dôležité upraviť priestor tak, aby mali žiaci voľný priestor na beh k tabuli a späť. Z vlastnej skúsenosti môžem potvrdiť, že súťaživosť u žiakov nepozná hranice, preto na ich bezpečnosť a korigovanie hry musíme dávať pri presune zvlášť veľký pozor. Taktiež ja počas tejto hry dávam veľký dôraz na opakovanie výslovnosti jednotlivých slov, ktoré dostanú na tabuli ako prvé, aby sa táto hra nestala iba obyčajnou naháňačkou, ale aby mala aj charakter počúvania a opakovania slovnej zásoby.

2.2 Čísla a farby

Čísla a farby patria k základom slovnej zásoby, ktorá sa učí v začiatkoch výučby cudzieho jazyka. S farbami a číslami sa žiaci radi hrajú a z vlastnej skúsenosti môžem povedať, že práve čísla a farby sa žiaci učia najľahšie. Obe tieto pod témy zahŕňajú tematické okruhy Rodina a spoločnosť, Vzdelávanie, ale vyskytujú sa aj v iných témach, ako napríklad Oblečenie a móda, kde opakujeme farby formou pomenovania oblečenia, v téme Obchody, kde čísla opakujem pri simulácii nákupov a pri platení, alebo pri téme Ľudské telo a starostlivosť o zdravie, kde pomenovávame farbu vlasov, očí atď.. Čísla a farby sú veľmi zaujímavé aj tým, že sa dajú efektívne využiť pri CLIL aktivitách na hodinách. Tu je zopár typov na hry, ktoré môžu obohatiť samotné hodiny, alebo krúžok cudzieho jazyka.

Kde je číslo? /Da dove é il numero...?/

Ciel: Zopakovať číselnú rad od 1 po 10.

Pomôcky: Kartičky s číselným radom od 1 po 20.

Postup : Žiakom rozdáme kartičky s číslami od 1 po 10. Každý žiak si pozrie svoje číslo tak, aby ho iný nevideli. Potom žiakov postavíme do kruhu. Kartičku s daným číslom má každý za chrbtom. Učiteľ začne hru frázou : „Cerco i numero otto.“ / Hľadám číslo

osem/. Potom ukáže na ľubovoľného žiaka a povie: „ Tu sei numero otto!“ / Ty si číslo osem !/.

Ak žiak číslo nemá, odpovie: „ No, io non sono numero otto!“ /Nie, ja nie som číslo osem!/ a následne ukáže na spolužiaka, ktorému povie: „ Tu sei numero otto!“ Hra pokračuje dovtedy, kým sa nenájde žiak s číslom, ktoré sa práve hľadá a ukončí hru frázou „Si, io sono numero otto!“ /Áno, ja som číslo osem!/.
Reflexia : V závere si so žiakmi spoločne zopakujeme spoločne celý číselný rad.



Obrázok č. 3 Hra na čísla

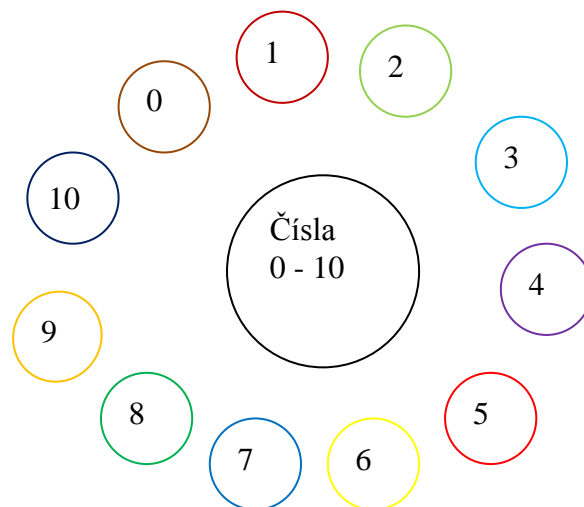
Prameň : vlastný archív

Čísła z kľbka von ! / I numeri fuori dall sacchetto !/

Cieľ: Usporiadať čísla a číselný rad od 0 po 10 podľa pokynov učiteľa.

Pomôcky: Kruhy s označením od 0 po 10.

Postup: V triede vymedzíme priestor, kde uložíme kruhy s označením od 0 po 10, taktiež stredový kruh, kde sa budú zdržiavať žiaci.



Obrázok č. 4 Kruhy

Prameň: vlastný návrh

Vyberieme 11 žiakov, ktorí si postupne vytiahnu čísla od 0 po 10. Čísla si spoločne so žiakmi zopakujeme, aby sme si boli istý, či každý žiak vie, aké číslo má a ako sa to číslo povie po taliansky. Po tomto opakovaní, všetci žiaci idú do stredového kruhu, odkiaľ sa budú podľa pokynov učiteľa premiestňovať do kruhov so svojim označením. Na pokyn učiteľa : „ I numeri tre, sette, nove, uno, fuori dall sacchetto!“ / Čísla 3,7,9,1, von z vreca! / sa žiaci s danými číslami rozbehnú do svojich kruhov. Ostatní žiaci, ktorých čísla učiteľ nevysloví, ostávajú v stredovom kruhu. Ten žiak, ktorý sa pomýli, alebo na výzvu učiteľa nezareaguje a ostane v stredovom kruhu, z hry vypadáva a nahradí ho iný žiak. Hra sa môže opakovať dovtedy, kým sa nevystriedajú všetci žiaci, alebo kým si žiaci nevymenia čísla a zopakujú si ich.

Farebné čísla / I numeri colorati /

Cieľ: Navrhnuť vlastné farebné čísla a zopakovať číselný rad od 11 do 20.

Pomôcky: Kartičky s číslami 11 až 20, farbičky, papiere.

Postup: Žiakom rozdáme maketu čísel od 11 po 20.



Obrázok č.5 Čísla

Prameň: vlastný archív

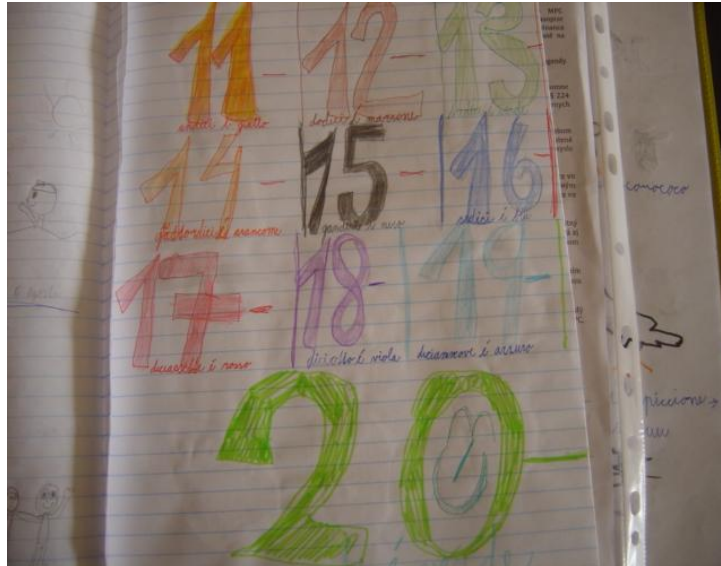
Úlohou žiakov je túto maketu rozstrihať a čísla vyfarbiť farbami, ktoré vedia pomenovať v taliančine. Každá žiak prezentuje svoje čísla podľa vlastného farebného návrhu.

- Mio numero undici (ukáže kartičku s príslušným číslom) é Giallo.
- Dodici é blu.
- Tredici é verde.
- Quattordici é rossa.
- Quindici é arancione.
- Sedici é viola.
- Diciassette é rosa.
- Diciotto é marrone.
- Diciannove é bianco.
- Venti é grigio.

Prezentáciu svojích čísel končí otázkou: „ Di chce colore sono i tuoi numeri?“ /Akej farby sú tvoje čísla? / a vyberie následne žiaka, ktorý prezentuje svoje čísla podobným spôsobom.

Hra končí prezentáciou čísel všetkých žiakov. Tým si každý zopakuje číselný rad od 11 do 20 a zároveň si žiaci zopakujú názvy farieb.

Obmena hry: Hru môžeme obmeniť tak, že žiaci si farebné čísla navrhnu do zošitov, alebo na kartičkový papier sami. Navyše, ak chceme precvičiť aj písanie v talianskom jazyku, dáme za úlohu žiakom podpísať pod každú vyfarbenú číslicu jej názov a farbu v taliančine tak, ako je to na nasledujúcom obrázku.



Obrázok č. 6 Farebné čísla

Prameň: vlastný archív

Odporúčania z praxe:

Túto hru som väčšinou realizovala so štvrtákmi, alebo žiakmi druhého stupňa na krúžkovej činnosti. Je pre žiakov už trochu náročná a to tým, že sa žiaci samostatne prezentujú svoju prácu v taliančine. Obmenu hry, ktorú som uviedla dávam žiakom robiť vtedy, ak majú už pomenovania čísel a farieb v taliančine dostatočne zafixované a ak viem, že im nebude robiť problém ani podpísať jednotlivé čísla. Táto forma je náročnejšia na prípravu zo strany žiakov, ale na druhej strane zjednodušuje samotnú prezentáciu, kde žiaci vlastne len prečítajú to, čo si sami pripravili.

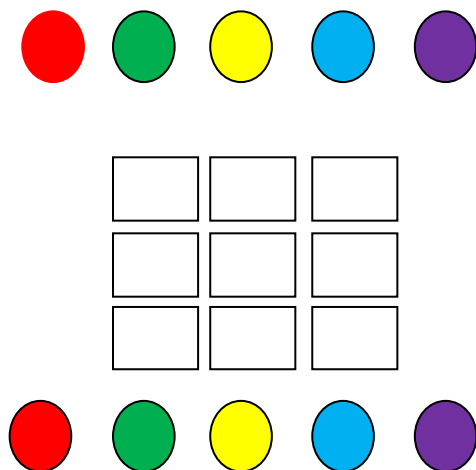
Pohyblivé farby „I colori in movimento“

Cieľ: Rozoznať farby a obrázky v talianskom jazyku.

Pomôcky: Farebné krúžky, obrázky so slovnou zásobou, ktorú žiaci už ovládajú, alebo ktorú chceme so žiakmi precvičiť a upevniť.

Postup: Žiakov rozdelíme do dvoch družstiev. Každému žiakovi dáme krúžok s farbou ktorú bude prezentovať. Na zem do stredu rozložíme obrázky a družstvá postavíme oproti sebe. Žiaci stoja tak, že dve rovnaké farby stoja oproti sebe (obrázok č. 7). Na začiatku sa každý žiak predstaví svojou farbou frázou: „Io sono colore rosso.“/ Ja som farba červená./ Každý sa predstaví farbou, ktorú dostal. Po predstavení sa farbami učiteľ dáva pokyny. „I colori blu prendete la cartolina.....“ / Modré farby vezmite obrázok..../.

Úlohou žiakov, ktorých farby boli povedané je, čo najrýchlejšie vyhl'adať daný obrázok a vziať ho ako prvý. Vyhráva to družstvo, ktorého hráči získajú čo najviac obrázkov. Po skončení, respektíve vyzberaní všetkých obrázkov môžeme žiakov v družstve obmeniť.



Obrázok č.7 Farby

Prameň: vlastný návrh

Odporúčania z praxe:

Hra s farbami je pre žiakov vždy veľmi atraktívna a zábavná. Je to vlastne slovná zásoba, ktorú si žiaci zapamätajú najskôr. Vzhľadom na to, že v primárnom vzdelávaní si žiaci zdokonaľujú jemnú motoriku a to najmä kreslením, si farby v talianskom, alebo aj inom jazyku môžu opakovať kedykoľvek. Táto hra je veľmi dobrá nielen na opakovanie farieb, ale aj na upevnenie slovnéj zásoby. Tak si môžeme urobiť prehľad o pochopení učiva, ktoré so žiakmi preberáme. Výber žiakov do jednotlivých družstiev taktiež záleží len na počte žiakov v triede, alebo krúžku, alebo je podmienený farbami, ktoré už žiaci dokážu v taliančine pomenovať. Taktiež obrázky uprostred, teda ich množstvo korigujeme podľa veku žiakov a podľa náročnosti.

Farebné obrázky

Cieľ: Zhotoviť obrázok z daných farieb.

Pomôcky: Farebné vrchnáky z plastových fliaš.

Postup: Na jednu lavicu si pripravíme dostatočné množstvo farebných vrchnákov z plastových fliaš rôznej farby. Úlohou žiakov je pripraviť si vo dvojiciach jednoduchý obrázok z vrchnáčikov rovnakej farby a pomenovať ho. Napríklad: žiaci si vyberú len červené vrchnáčky a urobia kvietok. Pri prezentácii svojej práce dvojica povie: „Questo é il fiore rosso.“ / toto je červený kvietok/. Po dokončení jedného obrázka si farbu vrchnáčikov vymenia a stavajú iný obrázok. Farby vrchnáčikov si môžu žiaci aj ľubovoľne kombinovať tak, aby vedeli pomenovať jednotlivé farby v obrázku, ktorý si z vrchnáčikov zostavia.

Reflexia: So žiakmi si spoločne zopakujeme farby podľa farieb vrchnáčikov, ktoré máme. Za úlohu môžeme dať žiakom vytvoriť samostatne obrázok doma a pomenovať farby z ktorých je obrázok urobený.

Odporúčania z praxe:

Táto hra je veľmi dobrá najmä pre mladších žiakov primárneho vzdelávania. Tým, že si skladajú obrázky z vrchnáčikov, cibría nielen svoju predstavivosť a motoriky, ale zároveň si opakujú a utvrdzujú slovnú zásobu z farieb. Túto hru môžeme použiť pri opakovaní slovnej zásoby zvierat, vecí, atď.. Ak nemáme dostatočné množstvo vrchnáčikov, stačí použiť farebné kocky.

2.3 Človek a príroda

Tento tematický okruh je na primárnom stupni vzdelávania u žiakov veľmi obľúbený. Zahŕňa v sebe učivo a slovnú zásobu o zvieratách, rastlinách a počasí, k čomu majú žiaci v tomto veku veľmi blízko. Zároveň aj pri týchto témach môžeme nájsť veľmi veľa prepojení rôznemu učivu, ako aj CLIL aktivít, najmä na hodiny prírodovedy, environmentálnej výchovy, hudobnej výchovy, výtvarnej výchovy, či vlastivedy. Osobne sama za seba môžem povedať, že téma zvieratá je veľmi vd'áchnou témou, ktorá žiakov vždy zaujme, vždy sa k nej radi vracajú a vždy nás učiteľov dokážu inšpirovať k novým nápadom a aktivitám. Tu je zopár z nich, ktoré máme v našej triede najradšej.

Poskladaj si zvieratko

Cieľ: Poskladať a pomenovať v talianskom jazyku domáce zvieratá podľa predlohy.

Pomôcky: Presvietená makety domácich zvieratiek, farbičky, nožnice, lepidlo.

Postup: Žiakom rozdáme pripravené makety domácich zvierat. Makety sú zaujímavé tým, že zvieratko na obrázku nie je nakreslené v celku, ale žiaci si ho musia vystrihnúť a jednotlivé časti nájsť a poskladať a zlepiť.



Obrázok č. 8 Maketa

Prameň: Ambarabá Alma edizioni

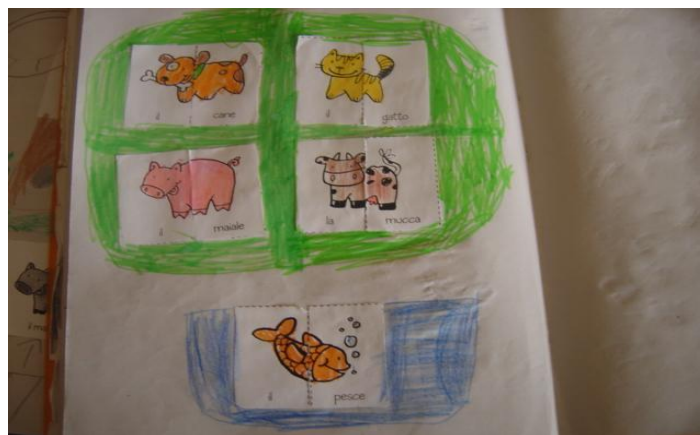
Úlohou žiakov je nájsť časti jednotlivých zvieratiek, zlepiť a vyfarbiť ich. K jednotlivým zvieratkám správne zlepiť členy : Il cane, la mucca, il maiale, il gatto, la pesce.

Zvieratkám, ktoré si žiaci nalepia do zošitov, alebo do projektových hárkov, môžu namaľovať prostredie, v ktorom tieto zvieratká žijú / obrázok č.9 Zvieratká./.

Reflexia: Spoločne si zopakujem so žiakmi pomenovanie zvierat, ktoré žiaci skladali v talianskom jazyku aj s príslušnými členmi. Za úlohu dám žiakom vyhľadať doma jedno zvieratko, ktoré patrí k domácim zvieratám a nájsť k nemu pomenovanie aj s členom v talianskom jazyku.

Odporúčania z praxe:

Táto hra so zvieratkami je veľmi vhodná pri zavádzaní slovnéj zásoby, pri jej opakovaní, ako aj pri zavádzaní členov v talianskom jazyku. Nenásilnou a pritom hravou formou môžeme žiakom priblížiť členy a ich používanie v taliančine, čo je dosť náročné pre žiakov, aspoň v začiatkoch. Táto hra, poskladaj si zvieratko, je veľmi vhodná aj na CLIL aktivity na hodinách prírodovedy, alebo environmentálnej výchovy, kde si môžeme spoločne dotvárať prostredie k domácim zvieratám, rozlíšiť ich, poprípade si vytvoriť vlastnú farmu a na nej domáce zvieratá, ktoré vedia žiaci pomenovať v taliančine. Ak necháme žiakom voľnú ruku pri vlastnom spracovaní a vlastných námetoch na farmu, dokážu vytvoriť krásne práce, ktoré môžeme využívať aj ako učebnú pomôcku. Takouto formou si môžeme vyvodit' aj slovnú zásobu voľne žijúcich, alebo exotických zvierat. Môžeme si urobiť spoločné ZOO z domácich a voľne žijúcich zvierat. Je už iba na kreativite učiteľa do akej roviny túto hru posunie a ako ju spoločne so žiakmi bude rozvíjať ďalej. Mojmým návodom je tá najjednoduchšia verzia tejto hry, jej rozšírenie a obmeny si už vytvorí každý sám.



Obrázok č. 9 Zvieratká

Prameň: vlastný archív

Zvuky zvierat

Ciel: Dokázat' rozlíšiť zvuky zvierat, napodobniť zviera a jeho zvuk za pomoci pesničky.

Pomôcky: Interaktívna tabuľa, internet, alebo počítač s dataprojektorom, pesnička „Pulcino Pio“, obrázky domácich zvierat, o ktorých sa v pesničke spieva, zošit, alebo projektový hárok, farbičky.

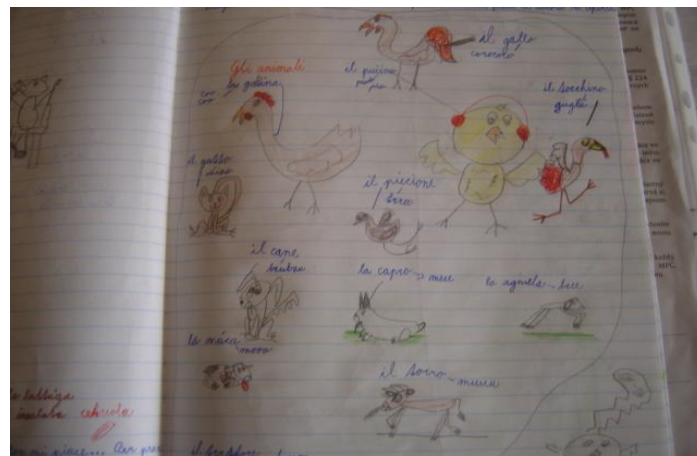
Postup: Spolu so žiakmi si pozrieme pesničku „Pulcino Pio“ / odkaz na túto pesničku uvádzam v internetových zdrojoch./ na interaktívnej tabuli. Po prvom vypočutí si skúsime spoločne vymenovať všetky zvieratá, ktoré sme v pesničke počuli. Pesničku si pustíme po častiach ešte raz a po každom zvieratku si na vedľajšiu tabuľu pripevníme

jeho obrázok a napíšeme zvuk, ktorý zvieratko vydáva podľa poradia. Zvieratká idú za sebou v pesničke takto.

1. Pulcino (kuriatko) – pio.
2. Galina (sliepka) – coo.
3. Gallo (kohút)- corocoocoo.
4. Tacchino (moriak)- glugluglu.
5. Piccione (holub) – truuu.
6. Gatto (mačka) – miao.
7. Cane (pes) – baubau.
8. Capra (koza) –meee.
9. Agniello (jahňa) – beee.
10. Mucca (krava) – mooo.
11. Torro (býk) – muuu.

K jednotlivým domácim zvieratám môžeme pridať aj pohyb. Pesničku aj so zvukmi a pohybom si so žiakmi zopakujeme niekoľkokrát.

Reflexia: Po opätovnom zopakovaní si zvieratká žiaci nakreslia, podpíšu ich a pridajú k nim aj zvuk v písomnej forme (obrázok č. 10).



Obrázok č. 10 Pulcino

Prameň: vlastný archív

Odporúčania z praxe:

Zvuky zvierat sú vždy pre žiakov veľmi zaujímavou témou. Vždy dokážu žiakov aktivizovať k činnosti. Táto pesnička je veľmi dobrým stimulom k aktivite žiakov. Je dobrá pri zavádzaní slovnej zásoby, ako aj pri opakovaní slovnej zásoby z tejto tematiky. Výhodou celého tohto videa je, že obrázky a text k nim sú vypracované jednotlivo a zvuky, ktoré vydávajú zvieratá, môžu vidieť žiaci na videu napísané. K jednotlivým obrázkom a domácim zvieratám na spestrenie môžeme pridať aj pohyb. Takto si žiaci rýchlejšie zapamätajú zvieratá aj ich zvuky. Odporúčam však vypočúť si a pozrieť celé video, záver odporúčam v príslušnom programe buď vystrihnúť, alebo ho zapauzovať po poslednom domácom zvieratku. Čo sa týka Ďalších námetov, či už domácich, alebo divo žijúcich zvierat, veľmi dobrá je aj pesnička "Nella vecchia fattoria", kde sú veľmi dobre spracované zvieratá žijúce na farme. Pesnička je voľne dostupná na internete a pod týmto názvom ju veľmi rýchlo nájdete.

Veselí hudobníci /„ La banda del panda“./

Ciel': Predviesť formou dramatizácie text danej pesničky.

Pomôcky: Nahrávka pesničky „La banda del panda“, presvietený text pesničky, alebo preskenovaný na interaktívnej tabuli, obrázky zvierat: pandy, kengury, tučniaka, ťavy, dvoch mačiek, slona, detské hudobné nástroje: bubienok, zvonček, husle, činely, dirigentská palička, farbičky, zošity, alebo projektové hárky.

Postup: Spoločne so žiakmi si vypočujeme pesničku „ La banda del panda“. Po vypočutí si spoločne rozoberieme, aké všetky zvieratká hrali v kapele dirigenta Pandy, ktoré v úvode predstavil ich dirigent Panda.

1. Panda Nando.
2. Il canguro Arturo.
3. Il pinguino Tino.
4. Il camello Lello.
5. L'elefante Dante.
6. I gatti Tim e Tom.

Po opätovnom vypočutí vyselektujeme hudobné nástroje, na ktoré zvieratá v kapele hrali. Ak túto pesničku robíme so staršími žiakmi, je vhodné im dať presvietený text, pri mladších žiakoch postačí, ak si ho preskenujeme a premietneme žiakom na interaktívnej tabuli. Text danej piesne je nasledovný:

La banda del panda

Taca, taca, tacabanda, io sono il panda, il capo-banda.

Taca, taca, tacabanda la mia banda é questa qua.

Ecco, ecco il canguro,

Tum, tum ,tum suona il tamburo.

Ecco, ecco il pinguino,

zin, zin, zin suona il violino.

Ecco, ecco, il camello,

Glin, glin suona il campanello.

Ecco, ecco i due gatti,

Pam, pam, pam suonano i piatti.

Ecco, ecco l'elefante

La, la la é il cantante.

Spomedzi žiakov vyberieme členov orchestra pandy Nanda, Každý z nich si vyberie hudobný nástroj na ktorý v danej kapele hrá. Zvyšok žiakov bude robiť spevákov a napodobňovať hudobné nástroje, na ktoré hrajú členovia orchestra.

Reflexia: Žiaci nakreslia obrázky hudobných nástrojov orchestra pandy Nanda a pomenujú ich v taliančine (obrázok č. 11).



Obrázok č. 11 Hudobníci

Prameň: vlastný archív

Odporúčania z praxe:

Táto hudobná hra je veľmi vhodná ako CLIL aktivita na hodinách hudobnej výchovy, kde sa žiaci zoznamujú s hudobnými nástrojmi orchestra. Hudobné nástroje môžeme aj obmieňať, podľa toho, aké nástroje máme k dispozícii, alebo akých obrázky máme a tak rozšíriť postupne slovnú zásobu. Najviac však odporúčam 6 hudobných nástrojov. Je veľmi dobré a žiakov udrží v pozornosti, ak samotného dirigenta pandu Nanda a jeho hudobníkov budeme obmieňať. Môžeme si urobiť aj súťaž o najvydarenejší orchester.

Veselá ZOO / „ZOO di Mustafá“ /

Ciel: Zdramatizovať jednoduchú pesničku, dokázať reagovať na pokyny učiteľa.

Pomôcky: Nahrávka pesničky „Allo ZOO di Mustafa“, obrázky zvierat.

Postup: So žiakmi si najprv zopakujeme názvy zvierat podľa obrázkov v talianskom jazyku. Vyberáme zvieratá, ktoré budú žiaci počuť v pesničke o Mustafovi: la giraffa /žirafa/, il gatto /mačka/, il coccodrillo / krokodíl/, la mucca /krava/, il camello /čava/, il cane /pes/, il delfino /delfín/, il pesse / ryba/. Žiaci si potom potiahnu názov zvieratá, ktoré budú počas pesničky predstavovať. Žiakom pustíme pesničku, ktorú pri výzve zvierat do tanca stopneme. Úlohou žiakov je, dať sa do páru s tým zvieratkom, ktoré si vypočujú v pesničke.. Kto sa pomýli, z hry vypadáva. Tempo pesničky môžeme obmieňať. Vyhráva ten pár, alebo tí žiaci, ktorí sa nepomýlia ani raz.

Reflexia: Žiakom dáme nakresliť a pomenovať dva páry zvierat, ktoré by sa mohli stať obyvateľmi tanečnej Mustafovej ZOO.

Odporúčania z praxe:

Táto hra je vhodná pri fixácii slovnej zásoby o zvieratách. Je dobré počas hry napríklad meniť tempo pesničky, alebo môžeme aj zmeniť názvy zvierat. Učiteľ môže názvy zvierat povedať po zastavení hudby, nemusí sa pridŕžovať iba danej pesničky. Pesničku si môžete nájsť na internete, je aj v anglickej verzii.

Kde sú moje kvety? /“ Da dove sono i miei fiori?”/

Ciel': Rozoznať názvy kvetov v talianskom jazyku.

Pomôcky: Obrázky kvetov a ich pomenovanie v talianskom jazyku, nahrávka s názvami kvetov.

Postup: Do tejto hry bude zapojená celá trieda. Učiteľ bude v úlohe Záhradníka – il Gardiniere, ktorý bude hľadať svoje kvietky. Šesť žiakov si vytiahne kartičku s názvom kvetov, alebo rastlín, ktoré chceme počas tejto hry zopakovať.

1. Rosa – ruža.
2. Occhio di bue – margherita – margarétka.
3. Viola – fialka.
4. Tulipano – tulipán.
5. Narciso – narcis.
6. Bucaneve – snežienka.

Všetkých žiakov si dáme čupnúť do jedného priestoru, najideálnejšie je, ak máme v triede koberec. Záhradník chodí pomedzi žiakmi a hľadá svoje kvietky tým spôsobom, že položí ruku na kvietok a povie: „ Tu sei la mia viola!“ Ak žiak nemá názov kvietka, alebo nepredstavuje daný kvietok, povie: „ No, io non sono la tua viola.“ Ak Záhradník nájde žiaka s kvietkom, ktorý hľadá, žiak odpovie: „ Si, Io sono viola.“ Hra končí vtedy, ak Záhradník nájde všetky kvietky.

Reflexia: V závere hodiny si žiaci spomínané kvietky nakreslia a pomenujú do zošita.

Odporúčania z praxe:

Táto hra je veľmi dobrá na opakovanie nielen názvov rastlín, kvetov, ale aj na opakovanie ovocia, zeleniny, alebo iného učiva. Je vhodné, aby po čase, keď už žiaci budú ovládať jednotlivé frázy, učiteľa v úlohe Záhradníka vymenia žiaci.

2.4 Ľudské telo a starostlivosť o zdravie

Téma ľudské telo je pre učiteľa aj pre žiakov. V tejto téme sa dá vymýšľať množstvo hier, aktivít, či už hudobných v súvislosti s ľudským telom, alebo na spoznávanie ľudského tela. Tu je zopár aktivít, ktoré sa žiakom páčili a ktoré mám overené v praxi aj s obmenami.

BINGO

Ciel': Označiť a rozoznať časti ľudského tela na danej makete.

Pomôcky: Hárok s presvietenými časťami ľudského tela, farbičky.

Postup: Žiakom rozdáme presvietené hárkky s časťami ľudského tela. Na háрку je 6 obrázkov s jednotlivými časťami ľudského tela. Žiaci vyfarbujú jednotlivé políčka podľa pokynu učiteľa. Kto bude mať ako prvý vyfarbené obrázky vertikálne, horizontálne, alebo diagonálne, zakričí BINGO! Ak ich má správne, je víťazom.

Reflexia: V závere si obrázky vyfarbíme všetky a zopakujeme ich výslovnosť podľa zvukovej nahrávky. Ako úlohu, môžeme dať žiakom vymyslieť vlastný hárok na hranie Binga časťami tela, ktoré dokážu pomenovať v taliančine.



Obrázok č. 12 Časti tela

Prameň: vlastný archív

Odporúčania z praxe:

Bingo je veľmi vhodná hra na opakovanie slovnej zásoby pri akomkoľvek tematickom okruhu. Je však veľmi vhodné, aby sme začali zo začiatku len s týmto počtom políčok, teda 9. Žiaci sa tak naučia rýchlejšie orientovať v tabuľke a taktiež pochopia rýchlejšie princíp tejto hry. Neskôr môžeme políčka postupne pridávať, tým hru žiakom trochu sťažíme a zároveň zopakujeme väčšie množstvo slovnej zásoby.

Zatlieskaj ! / „Battere le mani!“ /

Ciel: Vyjadriť pohybom a zvukom jednotlivé časti ľudského tela.

Pomôcky: Lubovoľná detská pesnička.

Postup: Žiaci sa postavia do kruhu. Učiteľ pustí hudbu, na ktorú sa žiaci môžu ľubovoľne pohybovať po obvode kruhu. Pri zastavení hudby, učiteľ zakričí povel:

„Bambini, che sapete, battere le mani!“ / Deti, ak to dokážete, zatlieskajte rukami!/. Úlohou žiakov je pohotovo zareagovať na daný pokyn učiteľa a zatlieskať rukami. Kto sa pomýli, vypadáva z hry. Učiteľ ďalej púšťa hudbu a pri jej zastavení mení pokyny, ktoré žiaci musia pohotovo vykonať:

„Bambini, che sapete, battere i piedi!“ / Deti, ak to dokážete, zadupte nohami!/.

„Bambini, che sapete, battere la pancia!“ / Deti, ak to dokážete, zaplieskajte po bruchu!/.

„Bambini, che sapete, battere la testa!“ / Deti, ak to dokážete, zaplieskajte si po hlave!/.

„Bambini, che sapete, battere la gamba!“ / Deti, ak to dokážete, zaplieskajte po nohách!/.

„Bambini, che sapete, battere la schiena!“ / Deti, ak to dokážete, zaplieskajte si po chrbte!/.

Žiaci vykonávajú jednotlivé pohyby podľa pokynov, ak sa niekto pomýli, vypadáva z hry. Víťazom je ten žiak, ktorý sa nepomýli ani raz.

Reflexia: V závere hodiny sa postavíme so žiakmi do kruhu a jednotlivé pokyny si zopakujeme spoločne.

Odporúčania z praxe:

Táto hra je pre žiakov niečo, ako obmena slovenskej verzie hry Kubo veľí!. Zo začiatku je veľmi dôležité, aby si žiaci osvojili frázu, ktorou im učiteľ dáva pokyny. Aby hra nabrala viac na dynamike, môžeme skracovať tempo medzi jednotlivými prerušeniami hudby, aby žiaci reagovali pohotovo. Podľa veku a šikovnosti žiakov, môžeme pridávať rôzne časti tela, ktoré vedia žiaci pomenovať v taliančine.

Moja príšerka „Margollá“ / „ Il mio mostro Margollá“/

Ciel: Vytvoriť a opísať svoju príšerku.

Pomôcky: Papier, farbičky.

Postup: Žiaci na pripravené papiere kreslia príšerku Margolu najprv podľa pokynov učiteľa takto:

Il mostro Margollá ha /Príšerka Margola má/.

- *Tre occhi sulla testa. /Tri oči na hlave./*
 - *Una bocca grande, grande. /Jedny veľké ústa./*
 - *Un naso piccolino. /Jeden malý noštek./*
 - *Una panchia da pinguino. /Brucho, ako tučniak./*
 - *Ha quattro mani lunghi, lunghi. /Má štyri dlhé ruky./*
 - *Ha due tentacole corte, corte. /Má dve krátke tykadlá./*
 - *Ha tre piedi da elefante. /Má tri nohy, ako slon./*
- Ecco il mostro Margollá. / Toto je príšerka Margola./*

Po skončení pokynov učiteľa, žiaci jednotlivo prezentujú svoje príšerky, ktoré nakreslili.

Reflexia: Žiaci si nakreslia vlastnú príšerku Margolu, ktorú následne opíšu pred spolužiakmi.

Odporúčania z praxe:

Kreslenie príšerky je pre žiakov veľmi zábavná hra, pri ktorej dokážu popustiť uzdu svojej fantázie a zároveň dokážeme zopakovať slovnú zásobu nielen ľudského tela, ale aj farieb a čísel. Zároveň nenútenou formou učíme žiakov prezentovať svoju prácu, pretože svoju príšerku chce predstaviť každý. Formu, akou majú žiaci prezentovať svoju príšerku napíšeme na tabuľu, aby žiaci dosiahli väčšiu istotu pri jej opisovaní.

2.5 Domov a bývanie

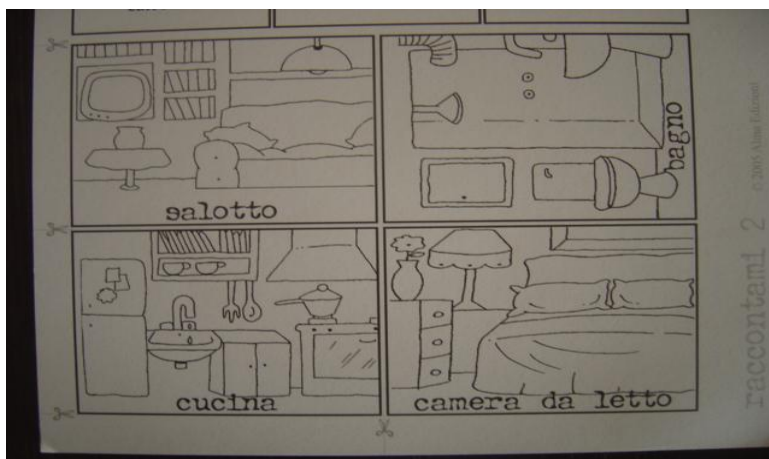
Tematický okruh Domov a bývanie ponúka učiteľom, ale aj žiakom v cudzom jazyku široký záber realizácie, tvorby, ale aj hry. Od najjednoduchších výrazov, ako sú názvy jednotlivých častí domu, izieb, sa môžeme dostať práve formou hry k zložitejším výrazom, ktoré sú našou každodennou súčasťou, ako napríklad pomenovanie jednotlivých častí nábytku a zariadenia. V tejto podkapitole ponúkam dve hry, ktoré nielen rozvíjajú u žiakov aktívnu slovnú zásobu, teda nové slová, ktoré chceme, aby si žiaci osvojili, ale zároveň rozvíjajú ich pasívnu slovnú zásobu vo forme pokynov učiteľa v cudzom jazyku, ako motoriku. Obe hry sa dajú využiť, ako námet na CLIL aktivity na hodinách Výtvarnej výchovy, alebo prírodovedy a to nielen na hodinách Talianskeho jazyka.

Architekti / gli Architetti/

Ciel': Navrhnuť maketu domu.

Pomôcky: Presvietený pracovný hárok, obrázky domu a záhrady, veľký výkres, farbičky, nožnice, lepidlo.

Postup: Žiakom rozdáme presvietené pracovné hárky, na ktorých majú zariadenia jednotlivých izieb s ich pomenovaním (obrázok č. 13).



Obrázok č. 13 Domov

Prameň: Ambaraba Alma Edizioni

Spoločne si zopakujeme názvy jednotlivých miestnosti, ktoré majú na obrázku.

- Cucina / kuchyňa/.
- Salotto / obývačka/.
- Camera da letto / spálňa, alebo aj detská izba/.
- Bagno /kúpeľňa/.
- Casa /dom/.
- Giardino / záhrada/.

Posledné dva výrazy / casa, teda dom a giardino, záhrada/ zopakujeme pomocou obrázkov, ktoré máme pripravené na tabuli, alebo ich môžeme mať pripravené aj vo forme interaktívnych obrázkov na interaktívnej tabuli. Po opakovaní začnú žiaci pracovať podľa pokynov učiteľa.

Colori le immagini di tua casa / Vyfarbi obrázky tvojho domu./

Tagli le tutte immagini / Vystrihni všetky obrázky./

Colori la casa tua nella carta / Nakresli dom na papier./

Colli i tutti immagini nella casa tua / Nalep obrázky do tvojho domu./

Colori tutta la casa / Dofarbi celý dom./

Fai anche il giardino sulla casa / Urob aj záhradu okolo domu./

Po dokončení práce si urobíme výstavku, kde vyberieme najoriginálnejší, alebo najfarebnejší dom.

Reflexia: Pri prezeraní si žiackych prác sa žiakov pýtame na jednotlivé pomenovania izieb, čím opakujeme a zároveň utvrdzujeme slovnú zásobu.

Odporúčania z praxe:

Hra architekti, je veľmi vhodná už pri zavádzaní pojmového aparátu a nácviku slovnej zásoby k tejto téme. Žiaci sa veľmi radi realizujú v takýchto činnostiach a hlavne prezentujú svoje práce, čím ich nenútenou formou nabádame ku komunikácii v cudzom jazyku. Ak realizujeme túto hru na hodine, je vhodné zvoliť si jednoduchú formu, ktorú som uviedla pri opise tejto hry a to z časového hľadiska. Ak však robíme túto hru v rámci krúžku, môžeme pridať pomenovať aj ďalšie časti domu a izieb, ktoré potom žiaci budú komponovať do svojich návrhov. Táto hra sa mi osvedčila aj ako CLIL aktivita na hodine vlastivedy, kde sme sa so žiakmi pri téme Dom a jeho okolie zaoberali práve jednotlivými bytovými domami a ich zariadením.

Moja izba / „La mia Camera da letto.“/

Cieľ: Navrhnuť a opísať svoju izbu a jej zariadenie.

Pomôcky: Maketa s jednotlivými časťami nábytku, farbičky, nožnice, obrázky nábytku, malý výkres.

Postup: Na začiatku hry si spoločne so žiakmi zopakujem názvy a pomenovania jednotlivých častí nábytku a zariadenia, ktoré už poznáme. Žiakom rozdáme maketu s jednotlivými časťami nábytku a zariadenia, ktoré môžu využiť pri návrhu svojej izby. Názvy týchto častí, ktoré majú na nábytku napíšeme aj na tabuľu a ešte raz urobíme frontálne opakovanie jednotlivých pomenovaní v taliančine.

Úlohou žiakov bude vytvoriť návrh vlastnej izby na malý výkres a pomenovať jednotlivé časti zariadenia v taliančine. Lepené obrázky, ktoré žiaci vyberajú z danej makety a lepia do svojho návrhu dotvárajú farbením a dokresľovaním toho, čo v izbe ešte majú, alebo by chceli mať. V závere každý žiak prezentuje svoj návrh a opisuje jednotlivé časti zariadenia, ktoré do izby nalepil, alebo dokreslil.

Reflexia: Samotná žiacka prezentácia, kde si môžeme zároveň preveriť, či žiak rozumie a dokáže použiť jednotlivé výrazy.

Odporúčania z praxe:

Aj touto hrou môžeme so žiakmi zopakovať niekoľko tém naraz a to najmä pri samotnej prezentácii žiackych prác, ale aj pri samotnom opakovaní slovnej zásoby na začiatku hry. Hra je vhodná už pre starších žiakov, ktorí majú bohatšiu slovnú zásobu a dokážu pracovať so širším pojmovým aparátom. Je veľmi vhodná na nácvik komunikácie a prezentácie v cudzom jazyku, Opäť nenútenou formou aktivizuje žiakov k seberealizácii a používaniu cudzieho jazyka, v našom prípade taliančiny, pri bežnej komunikácii. Ak chceme realizovať túto hru s mladšími žiakmi, odporúčam použiť najviac päť základných slovných pomenovaní nábytku a zariadenia, ako sú napríklad:

- postel' – letto,
- stôl – tavolo,
- lampa – lampada,
- stolička – sedia
- skriňa – armadio.

Zvyšné časti zariadeniamôžu žiaci dokresliť, ale pomenovávať ich nemusíme, upriamime pozornosť len na tie časti, ktoré chceme so žiakmi zopakovať a utvrdiť.

Túto hru som si vyskúšala aj ako CLIL aktivitu na hodine Výtvarnej výchovy, kde sme robili návrhy detskej izby. Žiaci si tak lepšie zapamätali a dokázali aj neskôr používať dané výrazy, ktoré si spojili so svojimi návrhmi.

ZÁVER

Hra a jej podstata je v primárnom vzdelávaní veľkou pomôckou pre učiteľa, ale aj pre žiaka. Ak pochopíme jej postátu a budeme ju vedieť správne využiť, získame v našej edukačnej snahe veľkého pomocníka, ktorý bude nápomocný hlavne žiakom pri plnení cieľov, ktoré si na jednotlivých hodinách stanovíme.

Vo svojej práci som sa snažila ponúknuť a prezentovať aspoň zopár hier a hrových aktivít, ktoré som spoločne so žiakmi na hodinách Talianskeho jazyka, alebo počas krúžku s názvom Veselá taliančina realizovala. Vybrala som len tie tematické okruhy, ktoré sa mi so žiakmi realizovali veľmi dobre, a ktoré sú na jazykovej úrovni A1 – A2 u žiakov obľúbené. Je pravdou, že počas piatich rokov sa tých hier s rôznou tematikou nazhromaždilo veľmi veľa. Realizovala som spolu so žiakmi aj interaktívne hry, ktoré som sama vytvorila a boli prezentované v práci s názvom Taliansky jazyk v edukačnom procese. Je pravdou, že na začiatku realizácie hier som veľa námetov čerpala z anglického jazyka, ktoré som si upravovala na potreby talianskeho jazyka. Neskôr som začala využívať aj zdroje zo zahraničia a zahraničných publikácií, alebo internetu, ktoré som žiakom upravovala a zjednodušovala na ich jazykovú úroveň.

Edukácia žiakov v primárnom vzdelávaní je veľmi zodpovednou úlohou učiteľa. Dáva základy všetkým predmetom, ktoré budú sprevádzať žiakov na ďalších stupňoch vzdelávania. Okrem nosných predmetov, ako sú matematika, slovenský jazyk, prírodoveda, vlastiveda a výchovných predmetov, patrí aj cudzí jazyk k predmetom, ktorých základy u žiakov budujeme práve v tomto edukačnom období žiakov. Literatúra, či už domácich, alebo zahraničných autorov ponúka veľa metód, foriem, nápadov, ktoré ponúkajú učiteľom uľahčenie, zatraktívnenie, či inováciu vyučovacích hodín. S rozvojom a modernizáciou škôl získavame spoločne so žiakmi nové dimenzie v chápaní vyučovania. Je však na nás učiteľoch, akú cestu, metódu, alebo technickú pomôcku si vyberieme, aby sme žiakom vyučovanie a nadobúdanie nových poznatkov z rôznych oblastí zatraktívnil. V mojom prípade je jednou zaručenou pomôckou hra. Ak objavíte jej účinnosť a efektívnosť, čo sa týka sprostredkovania nových vedomostí a informácií pre žiakov, verím, že sa k nej budete vracat' rovnako radi, ako ja so svojimi žiakmi.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ZDROJOV

1. CODATO,CH. CRAVEDI,S. DORIGATTI, A. VIOLA,M. 2007. Ambarabá. Prvé vydanie. Alma Edizioni, Firenze.
2009ISBN: 978 – 88- 8923- 771-7
2. PETLÁK, Erich. 2004. *Všeobecná didaktika*. 2. Vydanie. Vydavateľstvo IRIS 2004. ISBN 80-89018-64-5
3. ŠTÁTNY PEDAGOGICKÝ ÚSTAV.2008. *Štátny vzdelávací program pre 1. Stupeň základnej školy v Slovenskej republike, ISCED 1 – Primárne vzdelávanie, Príloha pre Taliansky jazyk*. Bratislava 2008.
4. TUREK, Ivan. 2008. *Inovácie v didaktike*. Bratislava: Metodicko-pedagogické centrum Bratislavského kraja v Bratislave, 2008. ISBN 80-8045-161-X
5. TUREK, Ivan.2010. *Didaktika*, Bratislava: Iura Edition, spol.s.r.o. člen skupiny Wolters Kluwer, druhé prepracované vydanie. ISBN 978-80-8078-322-8
6. WIGHTWICK, Jane. 2003. *Italština pro začátečníky*. Prvé vydanie. Infoa, Dubnicko, 2007. ISBN: 80-7240-504-7

Internetové zdroje

1. Pesničkový materiál [online]. Pulcino Pio, [cit. 18.10.2014]. Dostupné na: www.youtube.com/watch?v=_5U-INJD_94