



mpc
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM

PROFESIJNÝ A KARIÉROVÝ RAST
pkrmpc
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM



Európska únia
Európsky sociálny fond

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

PaedDr. Renáta Širáková

Anglický jazyk interaktívne a zaujímavo

Osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe

Prešov

2012

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

Autor OPS/OSO: PaedDr. Renáta Širáková

Kontakt na autora: Základná škola, Školská389 , 094 13 Sačurov,
renata.sirakova@gmail.com

Názov OPS/OSO: Anglický jazyk interaktívne a zaujímavo

Rok vytvorenia OPS/OSO: 2012

Odborné stanovisko vypracoval: Mgr. Miroslava Sitarčíková

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 projektu Profesionálny a kariérový rast pedagogických zamestnancov. Projekt je financovaný zo zdrojov Európskej únie.

Kľúčové slová

interaktívne cvičenie, metóda CLIL, zvieratá, tematický celok, Hot Potatoes, interaktivita, výučbové video, využitie IKT, interaktívna tabuľa, hra, prezentovanie, PowerPointová prezentácia

Anotácia

CLIL sa v súčasnosti považuje za najefektívnejšiu metódu vyučovania cudzích jazykov, pretože výraznou mierou prispieva k dosahovaniu cieľov jazykového vzdelávania, podľa ktorého by obyvatelia Európskej únie mali ovládať dva cudzie jazyky. Cieľom tejto OPS bolo predstaviť spôsob aplikácie tejto metódy vo vyučovaní anglického jazyka s využitím obsahu predmetu prírodoveda v tematickom celku Zvieratá. Poukázať na zatriktívnenie takéhoto vyučovania doplnením o interaktívne cvičenia, ktoré boli vytvorené za účelom efektívnejšieho a atraktívnejšieho upevnenia poznatkov.

OBSAH

Úvod

1 VÝCHODISKÁ A CIELE OPS	6
1.1 Ciele OPS	6
1.2 Špecifikácia cieľovej skupiny	7
2 METÓDA CLIL VO VYUČOVANÍ ANGLICKÉHO JAZYKA	8
2.1 Výučbová prezentácia Kráľovstvo zvierat - podrobný opis prezentácie	8
2.1.1 Vyučovacia hodina Aktivizácia slovnej zásoby.....	10
2.1.2 Vyučovacia hodina Klasifikácia zvierat	16
2.1.3 Vyučovacia hodina Telesná stavba zvierat	21
2.1.4 Vyučovacia hodina Zvieratá a ich potrava	25
2.1.5 Vyučovacia hodina Zvieratá a ich mláďatá	28
2.1.6 Vyučovacia hodina Čo už vieme o zvieratách	32
Záver	37
Zoznam bibliografických odkazov	38
Zoznam príloh	39

ÚVOD

Cudzie jazyky sa v poslednom desaťročí dostali u nás do popredia všeobecného záujmu. Zmenu postoja k nim podnietili zmeny v chápaní ich funkcie. Z cieľa vo vzdelávaní sa stali prostriedkom, ktorý umožňuje bezprostrednú komunikáciu so zahraničím – získavať informácie, študovať v zahraničí, nadväzovať obchodné kontakty, rozvíjať turistický ruch.

Na posun začiatku výučby cudzích jazykov do nižších vekových úrovní mali vplyv viaceré faktory. Na jednej strane možnosti zaradiť sa medzi pokročilejšiu časť Európy a uvedomenie si našich nedostatkov v oblasti ovládania cudzích jazykov ako dôsledok formálnej výučby, keď absolventi nielen stredných, ale ani vysokých škôl neboli schopní v dostatočnej miere používať cudzí jazyk v praktických situáciách. Na druhej strane to boli podnety a apely zo strany rodičov, ktorí požadovali začať cudzojazyčnú výučbu u svojich detí čo najskôr.

Základným predpokladom úspešnej výučby je voľba správnych didaktických metód a zostavenie vyučovacej hodiny tak, aby bola pre žiakov motivujúca, aby sa udržiaval ich záujem a aktivita. V záujme zvyšovania efektívnosti rozvíjania jazykových kompetencií sa odporúča integrovať do vyučovacieho procesu metódu CLIL, ktorá využíva interdisciplinárny prístup k vyučovaniu cudzieho jazyka a ďalšieho predmetu. CLIL dáva žiakom možnosti používať nadobudnuté jazykové kompetencie v prirodzenej zmysluplnej komunikácii a využívať cieľový jazyk ako prostriedok komunikácie a zároveň aj ako prostriedok učenia sa (Biskupovičová K. et al., 2011, s. 11).

V práci sme sa rozhodli predstaviť našu osvedčenú pedagogickú skúsenosť (OPS), ktorá pozostáva z aplikácie „soft“ verzie metódy CLIL vo vyučovaní cudzieho jazyka. Zamerali sme sa na podrobný popis šiestich vyučovacích hodín, na ktorých sme využili obsah vyučovacieho predmetu prírodoveda a metódou CLIL sme ho implementovali do vyučovania anglického jazyka. Vyučovacie hodiny tvorili vyučovací celok, tzn. že každá vyučovacia hodina anglického jazyka v platnom rozvrhu hodín, bola venovaná tematickému celku Zvieratá.

V aplikačnom programe PowerPoint 2007 sme vytvorili výučbovú prezentáciu Kráľovstvo zvierat, ktorá bola nosnou vyučovacou pomôckou počas všetkých šiestich vyučovacích hodín. Vyučovacie hodiny so spoločnou tematikou Zvieratá sme obohatili aj ďalšími nami vytvorenými interaktívnymi pomôckami. Vytvorili sme štyri interaktívne prezentácie v aplikačnom programe PowerPoint, tri interaktívne cvičenia v programe Hot Potatoes a dve cvičenia v aplikačnom programe Kartičky, ktoré sme vhodne zaradili do vyučovacích hodín. Venovali sme sa aj využitiu výučbových videí, ktoré sú voľne dostupné na internetovej stránke www.youtube.com a taktiež sme pre zatriaktívnenie vyučovacích hodín zaradili rôzne „warm up“ aktivity a metódu TPR (celkovej telesnej reakcie).

1VÝCHODISKÁ A CIELE OPS

Dôležitou úlohou primárneho vzdelávania v oblasti cudzích jazykov je podpora rozvoja osobnosti dieťaťa. Vytvárajú sa základy pre ďalšie vzdelávanie, rozvíja sa schopnosť žiakov porozumieť vlastnej a cudzej kultúre. Osvojenie si cudzieho jazyka má veľký význam. Prostredníctvom cudzieho jazyka sa žiaci oboznámia so zvyklosťami, spôsobom správania sa ľudí v rôznych krajinách. Znalosti cudzích jazykov vytvárajú podmienky pre nezaujatú otvorenosť pre svet (Biskupovičová, K. et al., 2011, s. 3)

Východiskom pre výber vyučovacích metód je skutočnosť, že žiaci mladšieho školského veku nadobúdajú komunikačné kompetencie špecifickými formami učenia sa. Základný princíp vyučovania cudzích jazykov v primárnom vzdelávaní spočíva v podpore radosti žiakov z učenia sa cudzieho jazyka, využívaní vysokej miery zvedavosti detí, ich túžby skúmať a objavovať. Pri výučbe cudzieho jazyka je dôležité rešpektovať možnosti a schopnosti detí. Predovšetkým je potrebné upriamiť pozornosť na stav a úroveň vývinu poznávacích schopností a osobnostných charakteristík detí v mladšom školskom veku. Všetky vyššie spomínané princípy nám pomáha skĺbiť využitie metódy CLIL vo vyučovaní anglického jazyka.

1.1 Ciele OPS

Hlavným cieľom našej OPS je podrobne opísať učiteľom anglického jazyka náš spôsob využitia „soft“ verzie metódy CLIL. „Soft verzia“ znamená využitie poznatkov z určitého predmetu (v našom prípade z prírodovedy o zvieratách) na vyučovacích hodinách anglického jazyka. Naším cieľom je demonštrovať učiteľom vhodné a účinné využitie takejto metódy osvojovania si cudzieho jazyka, kedy si žiak ani neuvedomuje, že sa učí nové informácie o zvieratách, nie v rodnom, ale v cudzom jazyku.

Na 1. stupni našej základnej školy sa žiaci po prvýkrát stretávajú s vyučovacím predmetom anglický jazyk už v prvom ročníku, kde si postupne, primeranými metódami a formami vyučovania budujú aktívnu slovnú zásobu nielen v materinskom jazyku, ale aj v anglickom jazyku. Vyučovanie je konkrétne – názorné, využívame pri ňom IKT, nakoľko pracujeme s Interactive Whiteboard Softwerom, ktorý je distribuovaný vydavateľstvom a prispôsobený priamo učebnici.

Ak sme chceli využiť metódu CLIL na vyučovaní anglického jazyka vo štvrtom ročníku, kde už žiaci ovládajú anglický jazyk na úrovni A.1.+ podľa SERR (Spoločného európskeho referenčného rámca pre jazyky) museli sme si vybrať tematický celok, na ktorý by sa metóda CLIL dala vhodne aplikovať. Pre využitie tejto metódy v našej pedagogickej praxi sa nám javil ako najvhodnejší tematický celok Zvieratá. Tento tematický celok sme rozdelili do tém, v ktorých sa žiaci oboznamujú nielen so strohou slovnou zásobou (t.j. nie iba to, ako sa ktoré zvieratko povie po anglicky). Aby aplikácia metódy bola úspešná, využívali sme názornosť, časté striedanie organizačných foriem v rámci vyučovacej hodiny, systematické opakovanie (s tematickým celkom Zvieratá sme sa stretali počas ôsmich vyučovacích hodín anglického jazyka). Tolerovali sme chybu ako prirodzenú súčasť učenia sa cudzieho jazyka.

Rozvíjali sme počúvanie s porozumením, a to využitím výučbových videí, ktoré sa pri vyučovaní cudzieho jazyka v primárnom stupni vzdelávania považuje za kľúčové. Vnímanie a porozumenie zvukovej podoby jazyka je východiskom pre rozvoj ostatných komunikačných činností a stratégií. Písanie sme nacvičovali pomocou aktivít, v ktorých žiak odpisuje alebo dopĺňa písmená, slová, neskôr krátke vety a nakoniec aj krátke, jednoduché odseky, pričom má k dispozícii správny vzor. Osvojenie si zvukovej podoby jazyka predchádza osvojeniu si jeho písomnej podoby.

Považujeme za dôležité spomenúť, že aplikácia našej OPS do výučby si vyžaduje aj adekvátne technické vybavenie školy, minimálne špecializovanej jazykovej učebne. Učiteľ k tvorbe a implementácii nami navrhovanej OPS potrebuje: počítač (notebook), pripojenie na internet (nie je však nevyhnutnosťou), interaktívnu tabuľu, dataprojektor, reproduktory.

1.2 Špecifikácia cieľovej skupiny

OPS je určená pre:

Kategória pedagogických zamestnancov: učiteľ

Podkategória: učiteľ pre primárne vzdelávanie (1. stupeň základnej školy)

Vzdelávacia oblasť: Jazyk a komunikácia

Škola, ročník: základná, štvrtý

Vyučovací predmet: anglický jazyk

Tematický celok: Zvieratá

Do tejto práce sme vybrali CLIL metódou rozpracovaný tematický celok Zvieratá. Oboznámili sme sa so vzdelávacím obsahom predmetu prírodoveda vo štvrtom ročníku. Následne sme sa rozhodli, ktoré témy (alebo ich časti) z daného tematického celku využijeme na hodinách anglického jazyka. Naplánovali sme si, čím obohatíme vyučovacie hodiny a akým spôsobom sa bude metóda aplikovať v praxi. Dbali sme pri tom na vekuprimeranosť, aktívnu slovnú zásobu a rôznorodosť aktivít. Každú vyučovaciu hodinu sme spestrili interaktívnou prezentáciou, cvičením v programe Hot Potatoes alebo v programe Kartičky.

1.3 Požadované kompetencie od žiaka a učiteľa pre OPS

V našej OPS nie sú na žiakov kladené špecifické nároky na zručnosti a schopnosti, stačí ak majú základné zručnosti pri práci s počítačom, využívaním interaktívnej tabule a internetu. Potrebné sú však základné prírodovedné znalosti z tematického celku Zvieratá.

Predpokladom úspešného využitia OPS zo strany učiteľa sú však nasledovné kompetencie:

- dobré znalosti práce s internetom a internetovými prehliadačmi,
- základné znalosti práce s počítačom a dataprojektorom,
- základné znalosti práce s interaktívnou tabuľou,
- pokročilé znalosti práce s aplikáciami PowerPoint 2007, Hot Potatoes, Kartičky,
- pokročilé znalosti úpravy obrázkov.

2 METÓDA CLIL VO VYUČOVANÍ ANGLICKÉHO JAZYKA

CLIL (Content Language Integrated Learning) je všeobecne uznávaná skratka súhrnne označujúca množstvo rozdielnych metodických postupov, ktorých spoločným prvkom je špecifické postavenie cudzieho jazyka vo výučbe iných predmetov a vzdelávacích obsahov.

V porovnaní s ostatnými prístupmi a metódami CLIL mimoriadne efektívne uspokojuje nasledujúce potreby žiakov:

- žiaci sa učia cudzí jazyk v prirodzených podmienkach - žiaci skutočne komunikujú, nepoužívajú jazyk v umelo navodených situáciách,
- žiaci sa nesústreďujú v prvom rade na jazyk samotný, ale na obsah, o ktorom chcú komunikovať (Katalin, A., 2011, s. 4).

Na lepšiu ilustráciu filozofie CLIL môžeme použiť aj nasledujúci príklad: keď žiaci v škole hovoria, že nemajú radi slovenčinu, zvyčajne tým myslia vyučovací predmet v škole a nie skutočnú slovenčinu, teda jazyk, ktorý každodenne a niekedy až veľmi efektívne používajú. Zvyčajne totiž nemajú nič proti používaniu slovenčiny na matematike, prírodopise alebo zemepise. Podobne je to s cudzím jazykom. Ak dovolíme, aby ho študenti vnímali len ako školský predmet, môže sa stať strašiakom, pretože osvojenie si akéhokoľvek jazyka je nepochybne náročná úloha. Ak však budeme cudzí jazyk používať naozaj na to, na čo je určený – na komunikáciu, jazyk sa stane pomocníkom a strach sa významne oslabí.

V súčasnej dobe sa cudzí jazyk (podobne ako materinský jazyk) stáva neoddeliteľnou súčasťou procesu učenia. Správne organizovaná a uplatňovaná metodika CLIL je zvyčajne pre žiakov veľmi motivujúca, nakoľko sa pridrižiava pragmatického hesla „uč sa len to, čo potrebuješ pre život“, gramatické štruktúry sú druhoradé. Správne uplatňovaný CLIL umožňuje zapojenie rôznych štýlov učenia – nielen verbálneho, ale aj zrakového, kinestetického, auditívneho.

Výučba metódou CLIL je veľmi často nesprávne interpretovaná ako učenie sa nejazykového predmetu v cudzom jazyku, alebo ako učenie sa cudzieho jazyka na základe tém z odborných predmetov, t.j. na základe medzipredmetových vzťahov.

V prvom spomínanom prípade ide o tzv. „hard“ verziu CLIL metódy, teda o bilingválnu, resp. cudzojazyčnú výučbu nejazykového predmetu, pri ktorej sa od žiakov vyžaduje dobrá znalosť cudzieho jazyka. Cieľom takejto hodiny nie je získať nové znalosti v cudzom jazyku, ale predovšetkým nadobudnúť nové vedomosti v nejazykovom predmete, ktoré sú žiakom interpretované prostredníctvom cudzieho jazyka.

V druhom prípade ide o tzv. „soft“ verziu, teda o medzipredmetové vzťahy, kde učiteľ využíva poznatky žiakov z nejazykového predmetu pri osvojovaní slovnej zásoby, gramatických a lexikálnych javov cudzieho jazyka.

V našej práci sme sa rozhodli ponúknuť ako ukážku našej OPS využitie „soft“ verzie metódy CLIL rozpracovanej k tematickému celku Zvieratá. OPS sme rozdelili do šiestich vyučovacích hodín. Vytvorili sme vetvenú PowerPointovú prezentáciu s interaktívnymi prvkami a hypertextovými odkazmi na výučbové videá, ktorú sme využívali na všetkých vyučovacích hodinách. Tieto sme doplnili o ďalšie interaktívne prezentácie, interaktívne cvičenia v programe Hot Potatoes, Kartičky a o výučbové videá. Každú vyučovaciu hodinu sme obohatili aj prácou s pracovnými listami a inými zaujímavými aktivitami, ktoré dopomáhali k osvojeniu zvoleného obsahu z predmetu prírodoveda na vyučovacích hodinách anglického jazyka.

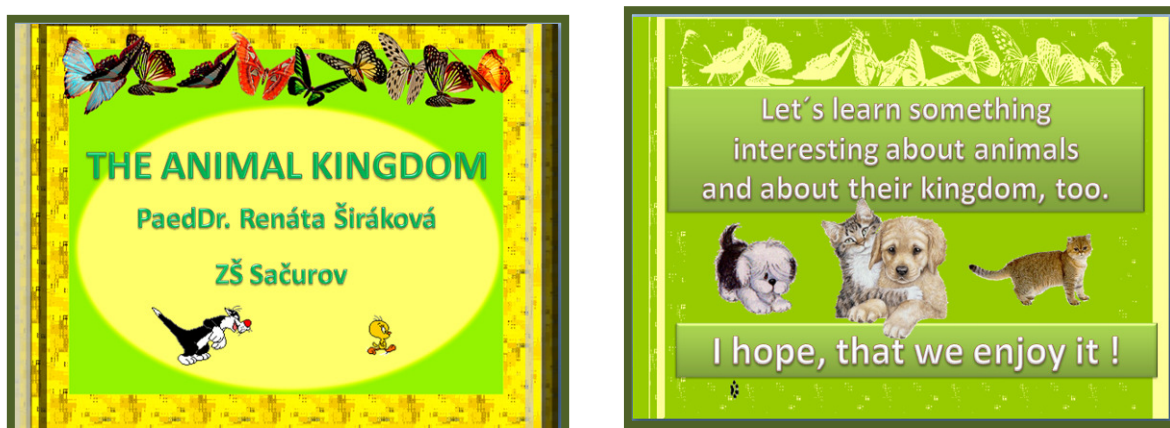
2.1 Podrobný opis výučbovej prezentácie Kráľovstvo zvierat

V tejto prezentácii sme sa venovali podrobnému rozpracovaniu obsahu tematického celku Zvieratá. Vytvorili sme výučbovú prezentáciu, v ktorej sme sa snažili pokryť všetkých šesť

vyučovacích hodín, ktoré sa týkali osvojenia si nami vybraných poznatkov o zvieratách v anglickom jazyku.

Možnosti použitia prezentácie:

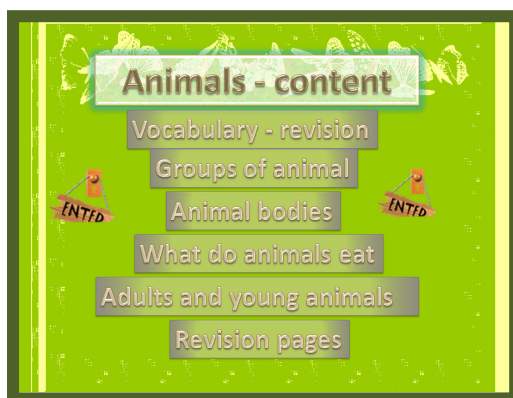
- Priamo na vyučovacej hodine v učebni vybavenej interaktívnou tabuľou, dataprojektorom, počítačom. Učiteľ spustí prezentáciu na interaktívnej tabuli. Režuruje jej používanie.
- Priamo na vyučovacej hodine v učebni vybavenej dostatočným množstvom počítačov (notebookov). Žiaci pracujú samostatne alebo vo dvojiciach. Individuálnym tempom prejdú prezentáciou. V závere hodiny učiteľ frontálnymi otázkami, zopakuje dôležité poznatky. Táto možnosť sa týka hlavne súhrnného opakovania vedomostí na konci tematického celku.
- Samoštúdium. V prípade, že sa žiak nemôže zúčastniť vyučovania, napr. z dôvodu choroby. V tomto bode vidíme veľký prínos takejto rozsiahlej prezentácie, nakoľko pokrýva všetkých šesť vyučovacích hodín rozsiahleho tematického celku, a tak dokáže adekvátne nahradiť aj viacero absentovaných hodín po sebe.



Obrázok 1 Úvodná snímka prezentácie „Kráľovstvo zvierat“ (vľavo) a ukážka snímky k pozvaniu na prácu s prezentáciou (vpravo)

Zdroj: súkromný archív

Prvá, úvodná časť prezentácie pozostáva z titulnej snímky (Obrázok 1, vľavo) a motivačného textu umiestneného na druhej snímke (Obrázok 1, vpravo). Úvodnú časť prezentácie uzatvára interaktívny obsah, kde sa žiaci dozvedia, čo všetko sa o zvieratkách na najbližších šiestich vyučovacích hodinách naučia (Obrázok 2).



Obrázok 2 Ukážka snímky s interaktívnym obsahom

Zdroj: súkromný archív

2.1.1 Aktivizácia slovnej zásoby k tematickému celku Zvieratá

Tabuľka 1 Návrh metodiky k vyučovacej hodine – „Aktivizácia slovnej zásoby“

Téma		Tematický celok	Ročník
Vzdelávacia oblasť Jazyk a komunikácia Predmet Anglický jazyk Téma Zvieratá Medzipredmetové vzťahy PDA – zvieratá HUV – pieseň Bingo INV - využitie IKT vo vyučovacom procese		Zvieratá	štvrtý ročník primárneho vzdelávania
Ciele	Čo sa žiak naučí	Východiská	Čo sa vopred od žiaka očakáva
- pomenovať ďalšie zvieratá v anglickom jazyku - vyspelovať pomenovania zvierat - podporovať samostatnosť pri práci s interaktívnou tabuľou - zaspievať pieseň Bingo		- ovláda anglické pomenovania niektorých zvierat - pozná otázku „What animal is it?“ - pozná odpoveď na položenú otázku v rozsahu svojej slovnej zásoby - ovláda spelling anglickej abecedy - ovláda prácu s počítačom a internetom	
Kompetencie	Čo si žiak osvojí	Didaktický problém	Čím sa budeme zaoberať
- využívať IKT - identifikovať známe slová - porozumieť jednoduchým otázkam na danú tému - klásť jednoduché otázky k téme - digitálne kompetencie pri práci s interaktívnym cvičením - rozvíjať jazykový a hudobný prejav		- rozširovaním slovnej zásoby k tematickému celku Zvieratá - spellingom anglických slov – názvov zvierat - zaujímavým a hravým opakovaním a upevňovaním slovnej zásoby	
Pomôcky		Metódy a formy	
- počítač (PC učebňa) - dataprojektor - interaktívna tabuľa - prístup na internet - interaktívne cvičenie <i>Hidden Picture</i> - cvičenie v aplikácii Kartičky <i>Prirad'ovacie cvičenie</i> - pracovné listy - obrázky zvierat		- skupinová práca pri interaktívnej tabuli - samostatná práca pri počítači - motivačný rozhovor - samostatná práca s pracovným listom - dialóg - sledovaním výučbových videí - prácou s pracovnými listami	
Odkaz na prezentáciu a interaktívne cvičenia: http://animal-kingdom.wbl.sk			

Zdroj: súkromný archív

Úvodná časť vyučovacej hodiny – motivačná časť

V tejto časti vyučovacej hodiny sme žiakom predstavili zámer celého vyučovacieho celku. Povedali sme im, že spoločne objavíme zaujímavé fakty z ríše zvierat. Pre lepšie pochopenie zámeru zo strany žiakov, sme pri tejto konverzácii použili L1 (materinský jazyk). Materinský jazyk sme používali len v nevyhnutných prípadoch.

Postupne sme prešli k práci s výučbovou prezentáciou na interaktívnej tabuli. Predstavili sme žiakom prvé tri snímky výučbovej prezentácie. Prvá snímka prezentácie žiakom oznamovala ako sa bude vyučovací celok volať „**The animal kingdom**“. Spýtali sme sa ich či rozumejú čo to znamená, samozrejme v angličtine: „*Do you understand it?*“ Na druhej snímke sa žiakom objavil text „**Let's learn something interesting about animals and about their kingdom, too.**“ a následne na to, animáciou po kliknutí, prišiel text „**I hope, that we enjoy it!**“ Opäť nasledovala naša otázka: „*Do you understand?*“

Po kladných reakciách zo strany žiakov sme sa preklikali na tretiu snímku prezentácie, na ktorej sa žiakom zobrazil interaktívny obsah (content) vyučovacieho celku. Tu sa žiaci dozvedeli, čo všetko zaujímavé sa v anglickom jazyku o ríši zvierat naučia. Postupne sme predstavili celý obsah, samozrejme v anglickom jazyku s využitím aktívnej lexiky žiakov. To, či nás žiaci počúvajú a čítajú text s porozumením sme zaistili opätovným kladením otázky: „*Do you understand what I say?*“ Po kladných odpovediach zo strany žiakov sme plynule prešli k ďalšej časti vyučovacej hodiny. Táto úvodná časť trvala 5 minút.

Hlavná časť vyučovacej hodiny - expozičná časť

V hlavnej – expozičnej časti sme pokračovali v práci s výučbovou prezentáciou. K nasledujúcim snímkam sme sa dostali kliknutím na obdĺžnik **Vocabulary – revision** na interaktívnej stránke s obsahom. Štvrtá snímka prezentácie je vrstvená, to znamená, že na nej bolo použitých viacero animácií, ktoré pri postupnom klikaní zo strany učiteľa prichádzajú, a po opätovnom kliknutí sa rozplynú a prídu ďalšie animované tvary a text. V prvej časti tejto snímky sme žiakov vyzvali, aby vymenovali zvieratká, ktoré už poznajú (Obrázok 3, vľavo).



Obrázok 3 Ukážka snímky použitej v úvode hlavnej časti (vľavo) a ukážka snímky s prepojením na výučbové videá (vpravo)

Zdroj: súkromný archív

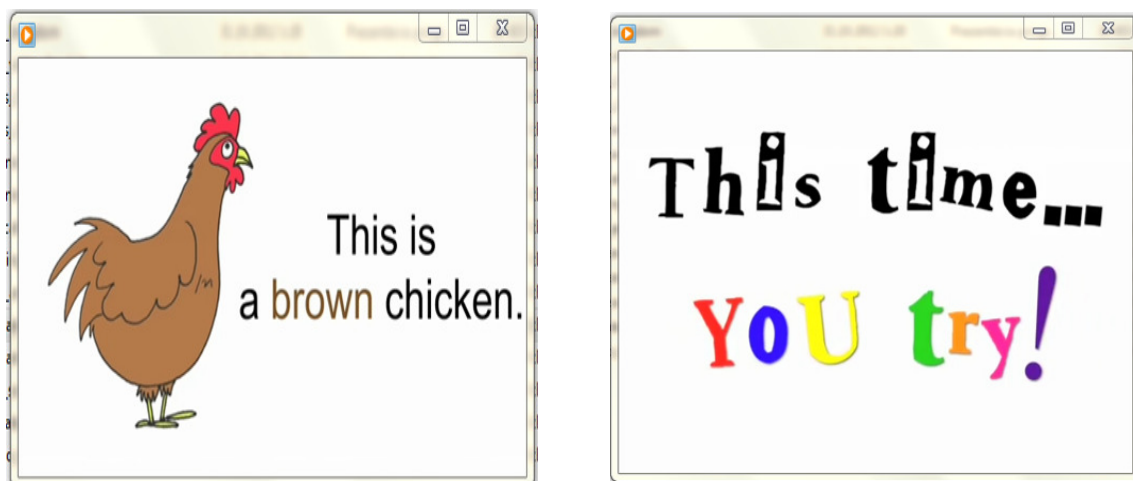
Pri menovaní zvierat sme od žiakov žiadali, aby nám práve vyslovené zviera aj vyspelovali. Podnecovali sme ich k tomu otázkou napr. „*Dog. How do you spell it?*“. Žiak, ktorý vyslovil toto zvieratko, musel vyspelovať jeho názov. Ak sa mu to nepodarilo, vyzvali sme na pomoc jeho spolužiakov, až sme došli k správnej odpovedi: „*It's D – O – G.*“ Vymenovanie a spelling zanámych trvalo 3 až 4 minúty.

Po vymenovaní všetkých zvierat, ktoré už žiaci poznali sme prečítali text „**Now, let's watch some videos for revising and learning unknown animals.**“ Spýtali sme sa či tomu porozumeli, pri negatívnych reakciách viacerých žiakov sme si pomohli s L1.

Kliknutím sme prešli na ďalšiu časť snímky, kde sa nám postupnou animáciou objavovali úvodné obrázky (Obrázok 3, vpravo), ktoré nám ponúkli prepojenie na voľne dostupné výučbové videá na internetovej stránke <http://www.youtube.com>. Videá sme si zároveň stiahli aj do nášho počítača pre prípad, ak by nastal problém s internetovým pripojením počas vyučovacej hodiny, a tým by sa narušila plynulosť výučby.

Po kliknutí na každý obrázok sa spustilo prehrávanie v celoobrazovkovom režime (Obrázok 4). Pri tejto aktivite žiaci zapájali nielen zrakové vnímanie, ale aj sluchové, nakoľko niektoré videá sú doplnené slovným aj písaným anglickým textom, dokonca v nich žiaci počuli aj reálne zvuky zvierat.

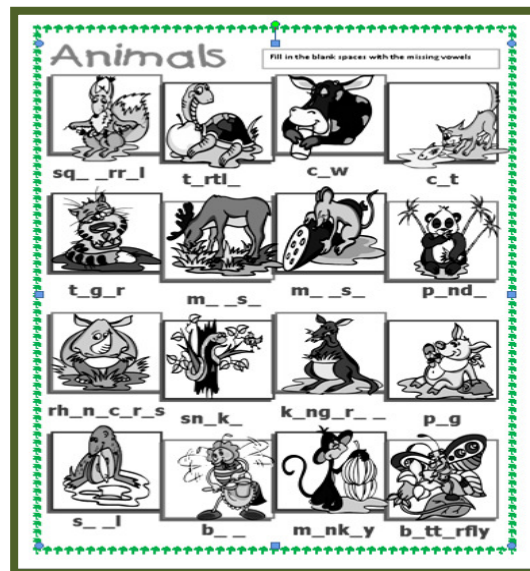
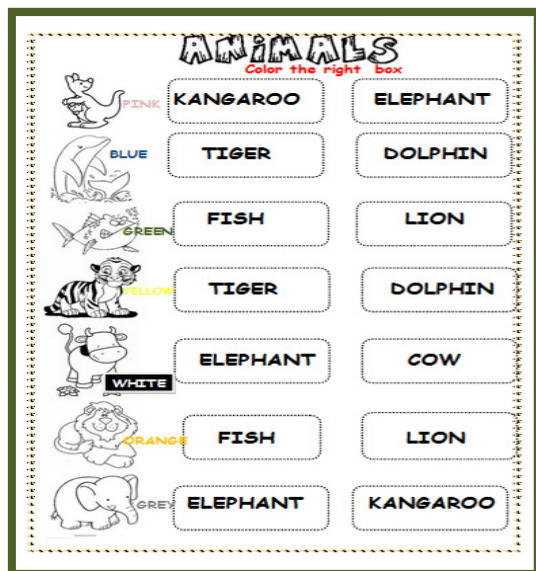
Opakovanie a osvojovanie si slovnej zásoby takýmto inovatívnym spôsobom sa žiakom páčilo a podarilo sa nám udržať ich pozornosť počas celého bloku prehrávania (17 minút).



Obrázok 4 Edukačné videá k osvojeniu si základnej slovnej zásoby voľne dostupné na www.youtube.com

Zdroj: súkromný archív

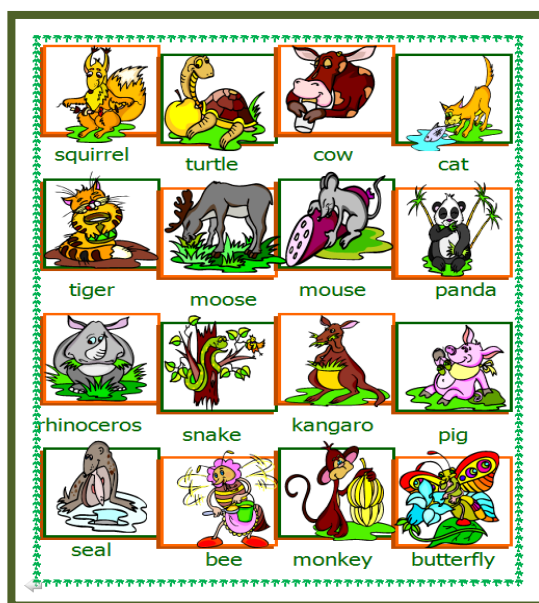
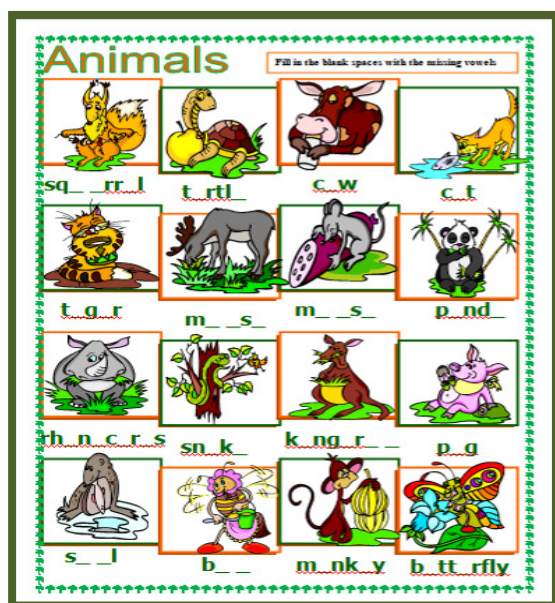
Po rekapitulácii žiakom už známej slovnej zásoby a po rozšírení tejto aktívnej lexiky sme v rámci hlavnej časti vyučovacej hodiny pokračovali v práci s pracovnými listami k danej téme. Žiakom sme rozdali vopred vytlačené a pripravené pracovné listy, vyzvali ich k vypracovaniu pracovných listov (Obrázok 5, vľavo a Obrázok 6, vpravo).



Obrázok 5 Pracovný list - Animals (vľavo) a Pracovný list – Missing vowels (vpravo)

Zdroj: súkromný archív

S druhým pracovným listom, ktorý sme nazvali „Missing vowels“, pracovali nielen individuálne, ale chýbajúce samohlásky žiaci dopĺňali aj na interaktívnej tabuli. Postupne sme vyzývali žiakov, aby prišli doplniť chýbajúce samohlásky (Obrázok 6, vľavo). Žiakov sme neopravovali, iba sme potvrdzujúcou otázkou „*Is he/she right?*“ u spolužiakov zisťovali, či súhlasia. Ak poniektorí nesúhlasili, povedali sme im, nech to doplnia tak, ako si myslia, že je to správne. Po doplnení všetkých chýbajúcich samohlások sme prešli ku kontrole, a to tým spôsobom, že sme im na interaktívnej tabuli ukázali správne doplnený pracovný list (Obrázok 6, vpravo). Žiaci si sami (sused susedovi) odkontrolovali správnosť svojich odpovedí, prípadne urobili korekciu chýb. Práca s pracovnými listami trvala 8 minút.



Obrázok 6 Pracovný list – Missing vowels – verzia pre interaktívnu tabuľu (vľavo) a verzia so správnymi odpoveďami (vpravo)

Zdroj: súkromný archív

Záverečná – fixačná fáza vyučovacej hodiny

Na fixáciu a upevnenie slovnej zásoby k tematickému celku sme použili interaktívnu prezentáciu, ktorú sme nazvali „**Hidden picture**“ (trvanie 10 minút). Pravidlá boli žiakom vysvetlené na druhej snímke prezentácie. Pre lepšie pochopenie pravidiel sú napísané v L1.

PRAVIDLÁ:

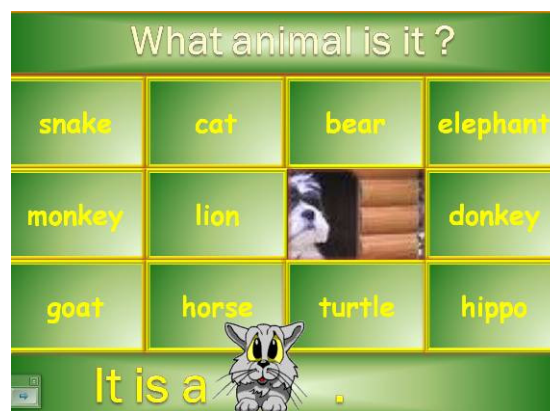
Žiakom sa objavila snímka s množstvom obdĺžnikov. Pod nimi bol ukrytý obrázok. Na každom obdĺžniku bolo napísané meno zvieratka. Zároveň kliknutím prichádzal nad obrázok text „**What animal is it?**“ a pod skrytý obrázok prichádzala, ako postupnosť pri animácii, časť textu „**It is a + obrázok zvieratka**“ (Obrázok 7). Názov zvieratka mal žiak nájsť na obdĺžniku a kliknúť naň.



Obrázok 7 Interaktívna prezentácia „Hidden Picture“

Zdroj: súkromný archív

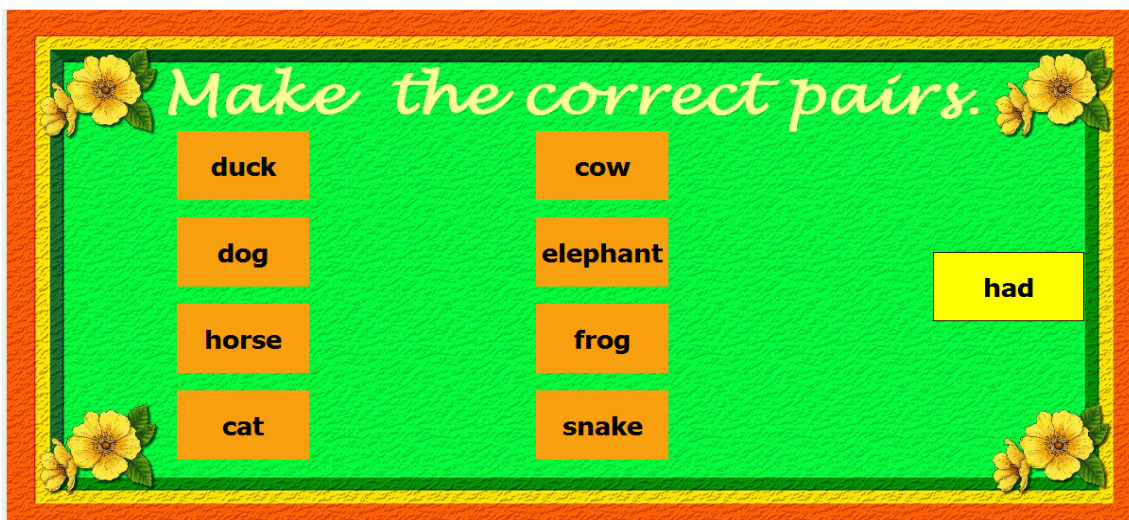
Ak klikol správne, obdĺžnik sa rozplynul a trieda sa odhalila časť ukrytého obrázku (Obrázok 8). Všetci žiaci hádali, aké zviera sa ukrýva na skrytom obrázku. Ak žiak zviera nepoznal a klikol na obdĺžnik s nesprávnym pomenovaním zvieratka, tak ten iba stmavol. Počet omylov nebol obmedzený, takže sa nakoniec, aj po niekoľkých chybach preklikal k správnej odpovedi. Týmto spôsobom si žiak lepšie fixoval zviera, jeho pomenovanie.



Obrázok 8 Nesprávny výber odpovede (vľavo) a správny výber odpovede (vpravo)

Zdroj: súkromný archív

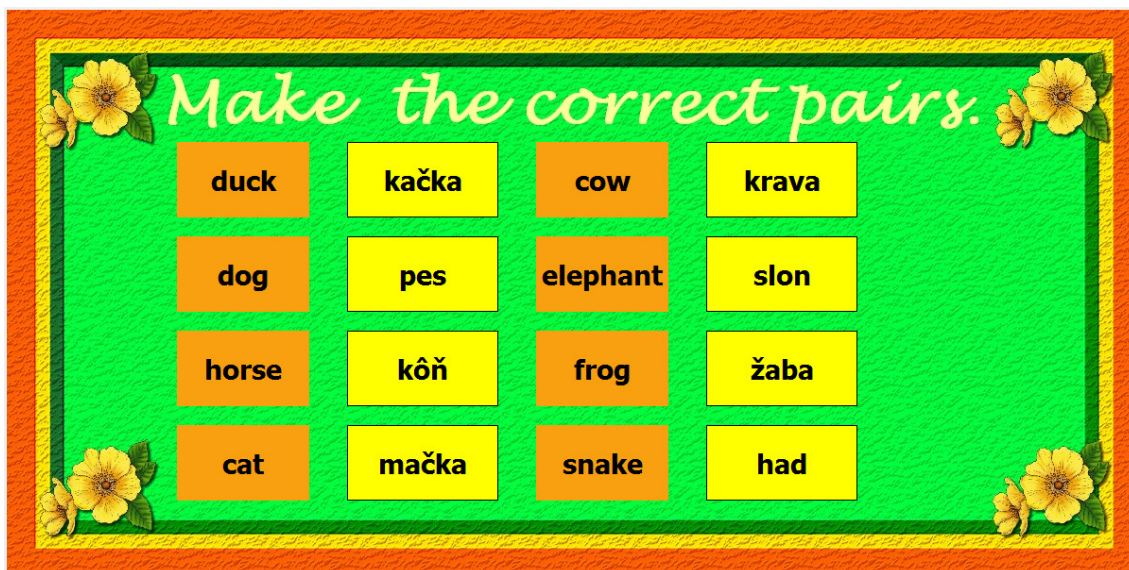
V závere interaktívnej prezentácie sme zistili, aké zviera bolo ukryté na obrázku a naučili sme sa o ňom pieseň, ktorú sme našli na stránke www.youtube.com. Vo fixačnej časti sme využili aj prirad'ovacie cvičenie vytvorené v programe Kartičky (trvanie 2 – 3 minúty). Princíp bol veľmi jednoduchý - nájsť správne dvojice - slovenské a anglické pomenovanie zvierat'a. Anglické pomenovanie zvierat'a je pevné. S touto kartičku sa nedalo hýbať. Kartičky so slovenským významom boli naukladané na seba, takže ich žiaci vyberali vo vopred danom poradí (Obrázok 9).



Obrázok 9 Prirad'ovacie cvičenie v programe Kartičky – úvod

Zdroj: súkromný archív

Pri nesprávnom priradení žiakom kartička odskakovala, takže mali okamžitú spätnú väzbu. Po ukončení cvičenia si dali skontrolovať správnosť svojich odpovedí. Objavil sa im aj „smajlík“, ktorý ich odmenil za bezchybnosť.



Obrázok 10 Prirad'ovacie cvičenie – konečný stav

Zdroj: súkromný archív

2.1.2 Vyučovacia hodina Klasifikácia zvierat

Tabuľka 2 Návrh metodiky k vyučovacej hodine – „Klasifikácia zvierat“

Téma		Tematický celok	Ročník
Vzdelávacia oblasť Jazyk a komunikácia Predmet Anglický jazyk Téma Klasifikácia zvierat Medzipredmetové vzťahy PDA – zvieratá IFV – využitie IKT vo vyučovacom procese		Zvieratá	štvrtý ročník primárneho vzdelávania
Ciele	Čo sa žiak naučí	Východiská	Čo sa vopred od žiaka očakáva
- rozdeliť zvieratá do dvoch základných skupín - klasifikovať ich podľa základných znakov do tried - použiť osvojenú slovnú zásobu pri triedení zvierat - zatriediť človeka do jednej zo skupín - porozumieť hovorenému slovu vo výučbových videách		- ovláda anglické pomenovania väčšiny nám známych zvierat - pozná otázku „What animal is it?“ - pozná delenie zvierat na dve základné skupiny v rodnom jazyku - pozná základné triedy zvierat v rodnom jazyku - ovláda prácu s počítačom a internetom	
Kompetencie	Čo si žiak osvojí	Didaktický problém	Čím sa budeme zaoberať
- využívať IKT - identifikovať známe slová - porozumieť pokynom pri práci na vyučovacej hodine - porozumieť jednoduchým otázkam na danú tému - klásť jednoduché otázky k téme - rozvíjať jazykový prejav		- rozširovaním slovnej zásoby na tému „Stavovce a bezstavovce“ - triedením zvierat do skupín a tried - zaujímavým a hravým osvojovaním slovnej zásoby - upevňovaním poznatkov o klasifikácii zvierat	
Pomôcky		Metódy a formy	
- počítač (PC učebňa) - dataprojektor - interaktívna tabuľa - prístup na internet - cvičenie v programe Hot Potatoes <i>Klasifikácia zvierat</i> - pracovné listy - obrázky zvierat		- práca pri interaktívnej tabuli - samostatná práca pri počítači - motivačný rozhovor - samostatná práca s pracovným listom - dialóg - prácou s pracovnými listami - sledovaním výučbových videí	
Odkaz na prezentáciu a interaktívne cvičenia: http://animal-kingdom.wbl.sk			

Zdroj: súkromný archív

Úvodná časť vyučovacej hodiny – motivačná časť

Do úvodu vyučovacej hodiny sme zaradili krátku „warm up“ aktivitu, ktorú sme nazvali „Zvieracie rodinky“ (trvanie 3 minúty). Pripravili sme si kartičky s obrázkami zvierat podľa počtu detí tak, aby 2 – 3 deti mali rovnaké kartičky. Každý žiak dostal od učiteľa kartičku s obrázkom, ktorý nikomu neukázal. Jeho úlohou bolo napodobňovať pohyb a zvuk daného zvieratá a vyhľadať svojich partnerov. Ak žiak partnera našiel, tak sa ho spýtal: „Are you monkey?“ Ak mu spolužiak odpovedal: „Yes, I am.“, svoje hľadanie ukončil. Páry potom spolu pomenovali zvieratá, napr. „We are monkeys.“ (My sme opice). Potom sme žiakov rozdelili do menších skupín. Skupinám sme rozdali (kvôli časovému obmedzeniu) v obálkach už rozstrihané pracovné listy (Obrázok 11). Vyzvali sme žiakov, aby tieto obrázky rozdelili do skupín podľa určitých kritérií, napr. podľa počtu nôh, podľa toho čo jedia a pod. Kritérium si mohli určiť sami (trvanie 3 minúty). V tejto fáze sme si pomohli aj L1, aby žiaci správne pochopili zadanie úlohy.



Obrázok 11 Pracovné listy – Klasifikácia zvierat

Zdroj: súkromný archív

Hlavná časť vyučovacej hodiny - expozičná časť

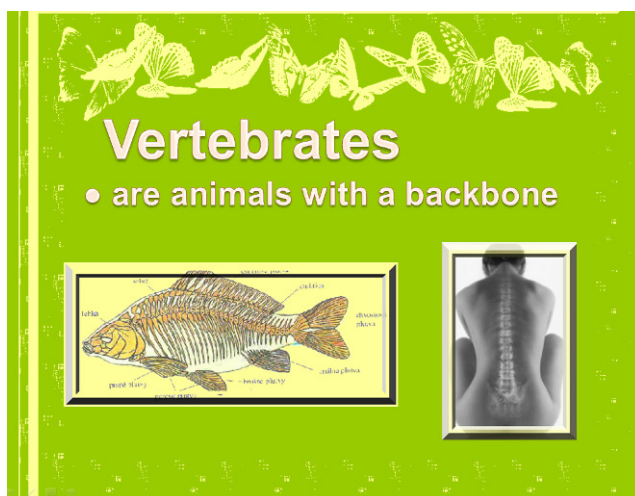
V úvode hlavnej – expozičnej časti sme opäť začali prácou s výučbovou prezentáciou. Prezentáciu sme otvorili na snímke s interaktívnym obsahom. Žiakom sme povedali, že všetky zvieratká môžeme rozdeliť do dvoch základných skupín **Vertebrates** (stavovce) a **Invertebrates** (bezstavovce). Táto snímka ako aj mnoho ďalších v našej výučbovej prezentácii bola doplnená gifovými obrázkami, ktoré sú pre deti zaujímavé. Gifové obrázky v prezentácii sme použili z voľne dostupných stránok www.beruska8.cz a www.gify.nou.cz. Pridelili sme základný znak triedenia prvej zo skupín a to: **Vertebrates – are animals with a backbone**. Pokračovali sme ich rozdelením na **Fish** (ryby), **Amphibians** (obojživelníky), **Reptiles** (plazy), **Birds** (vtáky) a **Mammals** (cicavce) (Obrázok 13). Na nasledujúcich snímkach výučbovej prezentácie sme demonštrovali základné spoločné znaky jednotlivých tried živočíchov: **Fish – they live in the water, breathe with gills, lay eggs in the water, have fins and scales**. Všetky tieto nové poznatky sme doplnili vhodnými obrázkami s animáciami, aby žiaci pochopili, aký význam má daný výraz v ich rodnom jazyku. Takto sme pokračovali aj pri obojživelníkoch, plazoch, vtákoch a cicavcoch. Pri cicavcoch sme

nezapudli pripomenúť, že do tejto triedy patríme aj my, pretože aj my sme zvieratá (trvanie 14 minút).



Obrázok 12 Výučbová prezentácia – Kráľovstvo zvierat - Klasifikácia zvierat

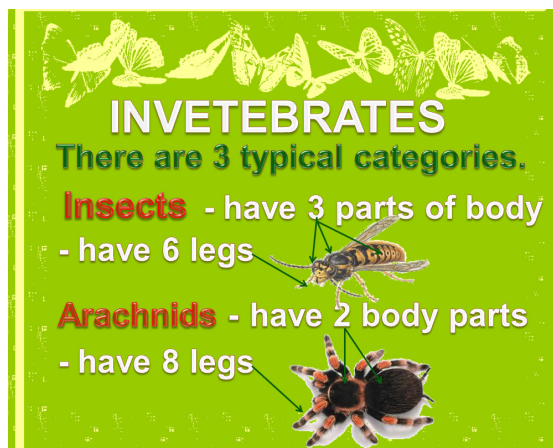
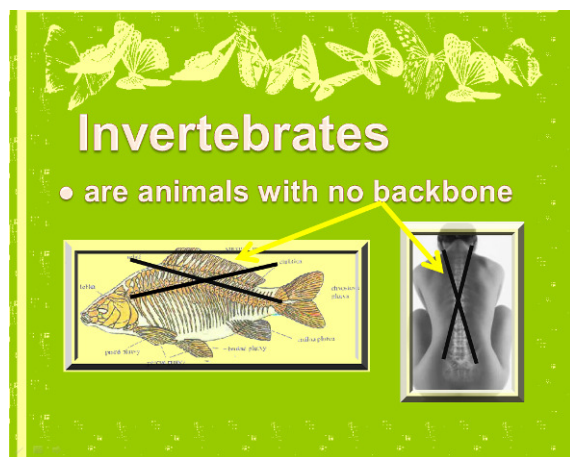
Zdroj: súkromný archív



Obrázok 13 Výučbová prezentácia – Kráľovstvo zvierat – Stavovce

Zdroj: súkromný archív

Na ďalšej snímke sme priradili základný znak druhej zo základných skupín triedenia, a to: **Invertebrates – are animals with no backbone** (Obrázok 14, vľavo). Vysvetlili sme, že tieto živočíchy sa delia podľa viacerých kritérií, my sme spomenuli tri základné triedy **Insects** (hmyz), **Arachnids** (pavúkovce) (Obrázok 14, vpravo) a **Mollusks** (mäkkýše). Popísali sme ich základné znaky. Z koľkých častí sa skladá ich telo, koľko majú nôh a u mäkkýšov aj **shell** - ochrannú schránku slimáka – ulitu . V závere tejto časti sme pre lepšiu názornosť zaradili aj výučbové videá, z voľne dostupnej internetovej stránky www.youtube.com. Sledovanie týchto videí žiakov, tak ako na predošlej vyučovacej hodine zaujalo (trvanie tejto časti – 10 minút).

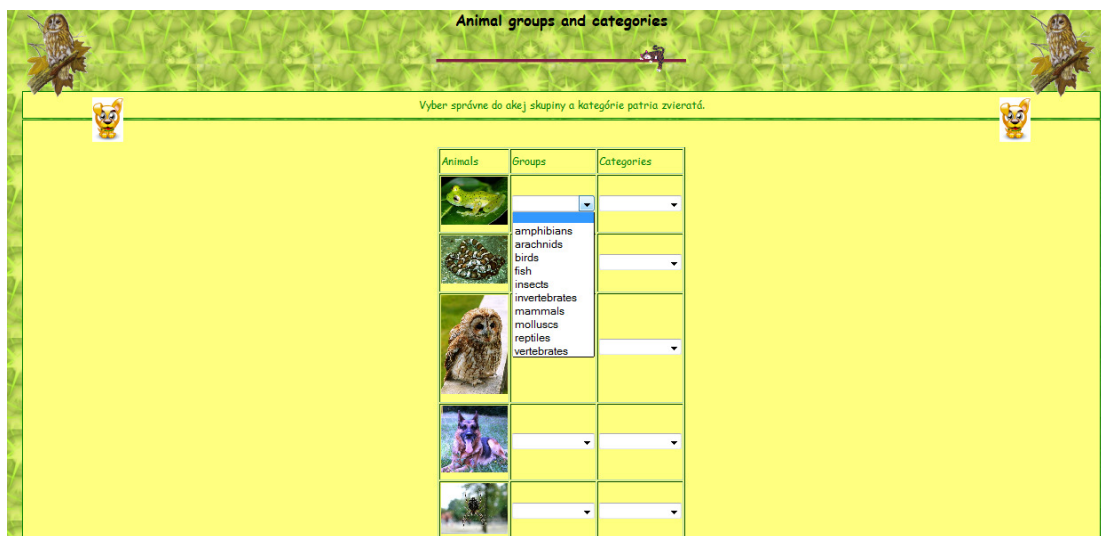


Obrázok 14 Výučbová prezentácia - Kráľovstvo zvierat – Bezstavovce

Zdroj: súkromný archív

Záverečná – fixačná fáza vyučovacej hodiny

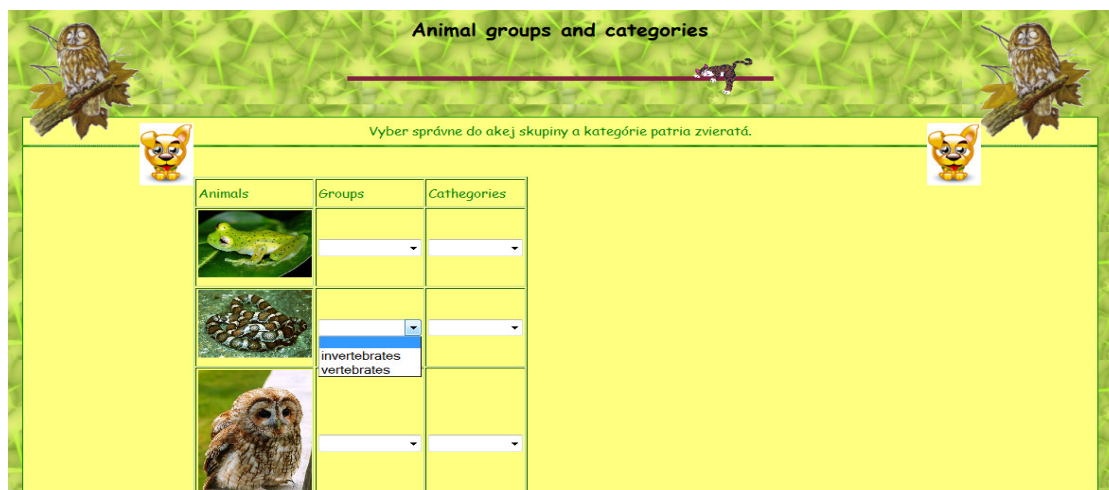
V tejto fáze vyučovacej hodiny sme využili interaktívne cvičenie vytvorené v programe Hot Potatoes, ktoré sme nazvali „**Animal groups**“ (trvanie 10 minút). Úlohou žiakov bolo určiť správnu skupinu, do ktorej zviera na obrázku patrí, a taktiež triedu, do ktorej sme ho podľa typických znakov zaradili. V JCloze cvičeniach sa kliknutím na roletku rozbalí pole s ponukou slov, ktoré je potrebné doplniť do dier (Obrázok 15).



Obrázok 15 Tabuľka s klasickými dierami

Zdroj: súkromný archív

Naša tabuľka (Obrázok 16) je naprogramovaná tak, aby sa žiakom v stĺpci GROUPS po kliknutí na roletku zobrazili iba dve skupiny (vertebrates a invertebrates) bez názvov tried zvierat a v stĺpci CATEGORIES (fish, amphibians, reptiles, birds, mammals, insects, arachnids a mollusks).



Obrázok 16 Naprogramovaná tabuľka

Zdroj: súkromný archív

Toto cvičenie vypracovával jeden žiak pri interaktívnej tabuli a ostatní žiaci ho riešili sami na svojich notebookoch, v našom jazykovom laboratóriu s pripojením na internet. Úspešnosť ich riešenia im vyhodnotil program, takže každý sám zistil, ako zvládol poznatky o kategorizácii zvierat v anglickom jazyku. Na záver fixačnej fázy sme pre žiakov pripravili pracovný list (Obrázok 17) s nastrihanými obrázkami zvierat, ktoré mali prilepiť do správnych skupín (trvanie 5 minút).



Obrázok 17 Pracovný list – Triedenie zvierat

Zdroj: súkromný archív

Záverečnú časť vyučovacej hodiny žiaci zvládli výborne, z čoho sme usúdili, že vo vyučovaní anglického jazyka je možné používať i zložitejšie pojmy. Žiaci túto vyučovaciu hodinu naozaj chápali ako prírodovedu, ale odučenú vo veľkej časti v anglickom jazyku. Naučili sa veľa nového a zaujímavého o zvieratách a ich ríši v anglickom jazyku.

2.1.3 Vyučovacia hodina Telesná stavba zvierat

Tabuľka 3 Návrh metodiky k vyučovacej hodine „Telesná stavba zvierat“

Téma		Tematický celok	Ročník
Vzdelávacia oblasť Jazyk a komunikácia Predmet Anglický jazyk Téma Telesná stavba zvierat Medzipredmetové vzťahy PDA – zvieratá IFV – využitie IKT vo vyučovacom procese		Zvieratá	štvrtý ročník primárneho vzdelávania
Ciele	Čo sa žiak naučí	Východiská	Čo sa vopred od žiaka očakáva
- používať sloveso can a have got - povedať koľko nôh majú zvieratá - použiť osvojenú slovnú zásobu pri opise pohybu zvierat - čím sú pokryté telá zvierat - porozumieť hovorenému slovu vo výučbových videách		- ovláda čím sú pokryté telá nám známych zvierat - pozná otázku „How many...“ - pozná použitie slovesa „have got“ - povie akým spôsobom sa zviera dokáže pohybovať v L1 - ovláda použitie slovesa „can“ - ovláda prácu s počítačom a internetom	
Kompetencie	Čo si žiak osvojí	Didaktický problém	Čím sa budeme zaoberať
- využívať IKT - identifikovať známe slová - porozumieť pokynom pri práci na vyučovacej hodine - porozumieť jednoduchým otázkam na danú tému - klásť jednoduché otázky k téme - digitálne kompetencie pri práci s interaktívnym cvičením - rozvíjať jazykový prejav		- rozširovaním slovnej zásoby na tému „Telesné znaky zvierat“ - používaním slovesa „can“ a „have got“ - zaujímavým a hravým upevňovaním slovnej zásoby - upevňovaním poznatkov o pohybe zvierat	
Pomôcky		Metódy a formy	
- počítač (PC učebňa) - dataprojektor - interaktívna tabuľa - prístup na internet - interaktívne cvičenie v programe Hot Potatoes <i>How animals can move?</i> - pracovné listy - obrázky zvierat		- práca pri interaktívnej tabuli - samostatná práca pri počítači - motivačný rozhovor - samostatná práca s pracovným listom - dialóg - sledovanie výučbových videí prácou - práca s pracovnými listami	
Odkaz na prezentáciu a interaktívne cvičenia: http://animal-kingdom.wbl.sk			

Úvodná – motivačná časť vyučovacej hodiny

V úvodnej časti ďalšej vyučovacej hodiny z vyučovacieho celku Kráľovstvo zvierat metódou CLIL, sme zaradili „warm up“ aktivitu, ktorú sme nazvali „Hľadanie v dave“. Žiakom sme rozdali kartičky s obrázkami a pomenovaniami zvierat. Každý žiak mal iba jednu kartičku, a to buď s obrázkom, alebo s pomenovaním zvierat a v anglickom jazyku. Všetci sa voľne pohybovali po miestnosti. Kartičky držali pred sebou (obrázky i text boli veľmi malé, dali sa vidieť a prečítať iba z bezprostrednej vzdialenosti). Žiaci v tichosti chodili jeden k druhému a hľadali svoj pár. Keď sa dvojica našla, zdvihla ruky a odstúpila nabok. Keď sa už našli všetky správne dvojice, tak sa ostatným predstavili napr. „We are bears.“ (My sme medvede.). Pri tejto aktivite si žiaci precvičili slovnú zásobu k tematickému celku Zvieratá, upevnili si používanie slovesa „to be“ v 1. osobe množného čísla, ako aj tvorbu množného čísla podstatných mien, v našom prípade zvierat (trvanie 3 minúty).

Hlavná – expozičná časť vyučovacej hodiny

Tak ako na predchádzajúcich dvoch vyučovacích hodinách o zvieratkách aj tentokrát sme použili výučbovú prezentáciu Kráľovstvo zvierat. Začali sme na snímke s interaktívnym obsahom. Na tejto snímke sme klikli na obdĺžnik „Animal bodies“. Žiakom sme vysvetlili, že rôzne zvieratá môžu mať svoje telo pokryté rôznym spôsobom. Pri vysvetľovaní sme kvôli názornosti využívali snímky výučbovej prezentácie (trvanie 10 minút). Žiaci sa dozvedeli, že telá zvierat môžu byť pokryté „by hair“ (vlasmi), „by fur“ (kožušinou) (Obrázok 18), „by wool/fleece“ (vlnou), „by feathers“ (perím) (Obrázok 18), „by shell“ (ulitou) a „by scales“ (šupinami).

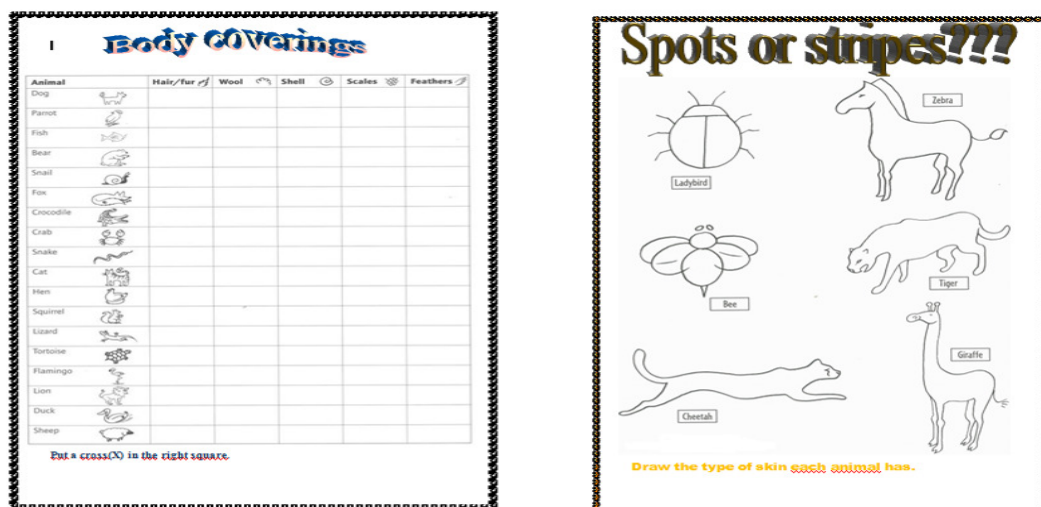


Obrázok 18 Výučbová prezentácia „Kráľovstvo zvierat“ – Pokrytie tela

Zdroj: súkromný archív

Pre okamžitú spätnú väzbu sme žiakom rozdali pracovný list, ktorý sme nazvali „Body coverings“ (Obrázok 19), kde žiaci do tabuľky krížikom označovali, čím sú pokryté telá zvierat, uvedených v pracovnom liste (trvanie 5 minút). Po vyplnení pracovného listu sme prešli k rozprávaniu, čo pokrýva telá zvierat z tabuľky napr. „Dog is covered by fur.“, „Parrot is covered by feathers“ a pod. V tejto časti sa žiaci nenásilnou formou naučili používať predložku „by“ a taktiež si precvičili komunikačnú zručnosť – porozprávať o niečom vopred známom, v našom prípade zo zvieracej ríše. Žiakom išlo rozprávanie po vzorovej ukážke z našej strany bez väčších problémov. Pripravili sme si ešte jeden pracovný list, ktorý sme nazvali „Spots or stripes?“ (Obrázok 19). Úlohou žiakov bolo dokresliť

bodky alebo pružky (trvanie 3 minúty). Toto bola tzv. „**calm down**“ aktivita pred ďalšou komunikačnou aktivitou.

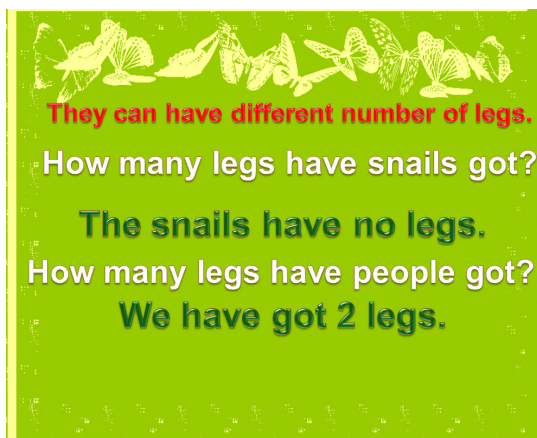
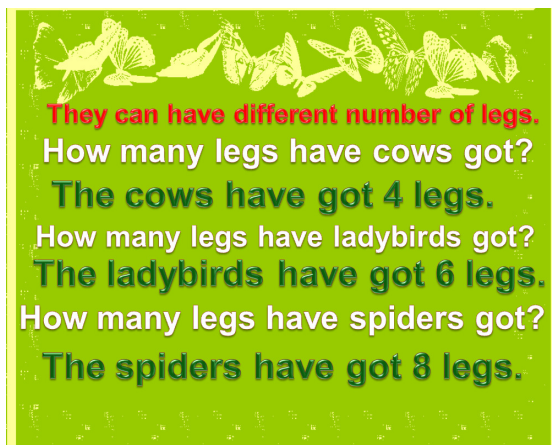


Obrázok 19 Pracovný list – „Body coverings“ a Pracovný list „Spots or stripes“

Zdroj: súkromný archív

Po vypracovaní pracovných listov sme opäť pokračovali v práci s výučbovou prezentáciou. V tejto časti sme žiakom odprezentovali to, čo už dávno vedeli, že zvieratá môžu mať rozdielny počet nôh. Túto snímku sme vytvorili za účelom zopakovania si otázky „**How many...?**“ a odpovede na túto otázku. Žiakom v animácii po kliknutí prichádzali otázky, na ktoré museli odpovedať. Prvá otázka znela: „**How many legs have cows got?**“ (Obrázok 20, vpravo). Žiaci odpovedali najprv iba číslom – four. Povedali sme im, že ich odpoveď je správna, ale požadovali sme od nich odpoveď celou vetou. Po kratšom uvažovaní a s našou pomocou žiaci odpovedali: „**The cows have got four legs.**“ Pre okamžitú spätnú väzbu, po kliknutí, sa im objavila správna odpoveď. Pri nasledujúcich otázkach, začínajúcich slovným spojením „**How many legs**“ už žiaci nemali žiaden problém odpovedať na nami položené otázky správne. Problematickejšia bola odpoveď na otázku „**How many legs have snails got?**“ (Obrázok 20, vľavo) nakoľko žiaci odpovedali číslom „**The snails have got zero legs**“. Vysvetlili sme im, že v tomto prípade používame spojenie „**no legs**“. Nezabudli sme ani na otázku, koľko nôh majú ľudia. Čakali sme, aké budú odpovede žiakov. Tie boli, ako sme očakávali, dvojaké. Väčšia časť nám odpovedala „**The people have got two legs.**“, poniektorí použili aj osobné zámeno „**we**“, čo nás potešilo, lebo vnímavo zaradili do tejto skupiny aj seba. Pri odpovedi použili 1. osobu množného čísla. V tejto pracovnej fáze nám išlo aj o nepriame zopakovanie si gramatiky – tvorba otázky a odpovede pri slovese „**have got**“ (trvanie 5 minút). Pri zhromažďovaní poznatkov o telesnej stavbe zvierat sme pokračovali tým, ako sa zvieratá dokážu pohybovať. Pri prezentovaní týchto poznatkov sme využili výučbovú prezentáciu. Kliknutím sme prešli na snímku s názvom „**How animals can move**“, ktorá bola doplnená gifovými obrázkami, tie konkrétne znázorňovali spomínaný druh pohybu. Žiaci sa naučili povedať to, čo im už bolo dobré známe v rodnom jazyku, aj v anglickom jazyku, a tak kategorizovať zvieratá podľa spôsobu lokomócie. Nezabudli sme pripomenúť, že viaceré zvieratá sa dokážu pohybovať aj viacerými spôsobmi. Ako príklad sme uviedli človeka. Naša otázka znela „**How can I move?**“. Odpovede žiakov boli rôzne.

Niektorí nám odpovedali „walk“, „run“, až po „swim“. Od žiakov sme opäť požadovali odpoveď celou vetou „**You can run.**“ (trvanie 5 minút).



Obrázok 20 Výučbová prezentácia – Snímky „How many legs...”

Zdroj: súkromný archív

Záver expozičnej časti sme žiakom ozvláštnili tromi zaujímavosťami zo zvieracej ríše (Obrázok 21, vpravo) a nezabudli sme ani na výučbové video (Obrázok 21, vľavo), ktoré sa pre žiakov stalo neodmysliteľnou súčasťou vyučovacej hodiny a kde sa mohli sami ohodnotiť, nakoľko už pokročili v počúvaní s porozumením (trvanie 3 minúty). Výučbové video je dostupné na stránke www.youtube.com. Pre žiakov bolo obrovským stimulom, kedy sa snažili utíšiť a sledovať video tak, aby pochopili čo najviac z počutého.



Obrázok 21 Zaujímavosti zo zvieracej ríše (vľavo) a Výučbové video (vpravo)

Zdroj: súkromný archív

Záverečná – fixačná časť vyučovacej hodiny

Do záverečnej časti sme zaradili prácu s interaktívnym kvízom vytvoreným v programe Hot Potatoes, ktorý sme nazvali „**Animal movements**“ (trvanie 7 minút). Kvíz tvorí desať otázok na tému, ako sa pohybujú zvieratá. Štyri otázky sú s voľbou jednej správnej odpovede, šesť

ich je s výberom odpovede, kde správnych je viac možností. Žiaci si navolia správne odpovede a kliknú na „Potvrď odpoveď“. Program hneď vyhodnotí číselným pomerom ich úspešnosť. Ak sú k danej otázke správne dve odpovede, a žiak odpovedal správne, objaví sa pomer „2/2“ a „Tvoje skóre je 100%“. Ak však žiak určí jednu odpoveď nesprávne program jeho odpoveď vyhodnotí tak, že napovie, ktorá z odpovedí je správna a tú nesprávnu musí zmeniť. Žiak sa nakoniec dostane k pomeru „2/2“, ale podľa počtu korekcií mu program odoberie percentá úspešnosti. Po ukončení celého cvičenia sa žiakovi ukáže percento úspešnosti, ktoré dosiahol v danom cvičení. Toto interaktívne cvičenie vypracovával jeden žiak priamo na interaktívnej tabuli a ostatní žiaci si ho vypracovávali na svojich notebookoch. Nakoniec sme žiakom ešte rozdali dva pracovné listy. Na prvom priradzovali, ako sa ktoré zviera pohybuje (Príloha 1) a na druhom dokresľovali zvieratá do skupín, podľa toho, koľko majú nôh (Príloha 2) – trvanie 4 minúty.

2.1.4 Vyučovacia hodina Zvieratá a ich potrava

Tabuľka 4 Návrh metodiky k vyučovacej hodine „Zvieratá a ich potrava“

Téma		Tematický celok	Ročník
Vzdelávacia oblasť Jazyk a komunikácia Predmet Anglický jazyk Téma Zvieratá a ich potrava Medzipredmetové vzťahy PDA – zvieratá IFV – využitie IKT vo vyučovacom procese		Zvieratá	štvrtý ročník primárneho vzdelávania
Ciele	Čo sa žiak naučí	Východiská	Čo sa vopred od žiaka očakáva
- rozdeliť zvieratá do troch základných skupín podľa typu potravy - zatriediť človeka medzi všežravce - použiť osvojenú slovnú zásobu pri triedení zvierat - porozumieť hovorenému slovu vo výučbových videách		- ovláda anglické pomenovania väčšiny nám známych zvierat - pozná otázku „What animal is it?“ - pozná delenie zvierat na tri základné skupiny podľa typu potravy v rodnom jazyku - ovláda prácu s počítačom a internetom	
Kompetencie	Čo si žiak osvojí	Didaktický problém	Čím sa budeme zaoberať
- využívať IKT - identifikovať známe slová - porozumieť pokynom pri práci na vyučovacej hodine - porozumieť jednoduchým otázkam na danú tému - klásť jednoduché otázky k téme - digitálne kompetencie pri práci s interaktívnym cvičením		- rozširovaním slovnej zásoby na tému „Čo jedia zvieratá“ - triedením zvierat do skupín na mäsožravce, všežravce a bylinožravce - upevňovaním poznatkov o klasifikácii zvierat na mäsožravce, všežravce a bylinožravce	

- rozvíjať jazykový prejav	
Pomôcky	Metódy a formy
- počítač (PC učebňa) - dataprojektor - interaktívna tabuľa - prístup na internet - interaktívne cvičenie v programe Kartyčky <i>Triedenie zvierat podľa typu potravy</i> - pracovné listy - obrázky zvierat	- práca pri interaktívnej tabuli - samostatná práca pri počítači - motivačný rozhovor - samostatná práca s pracovným listom - dialóg - prácou s pracovnými listami - sledovanie výučbových videí
Odkaz na prezentáciu a interaktívne cvičenia: http://animal-kingdom.wbl.sk	

Zdroj: súkromný archív

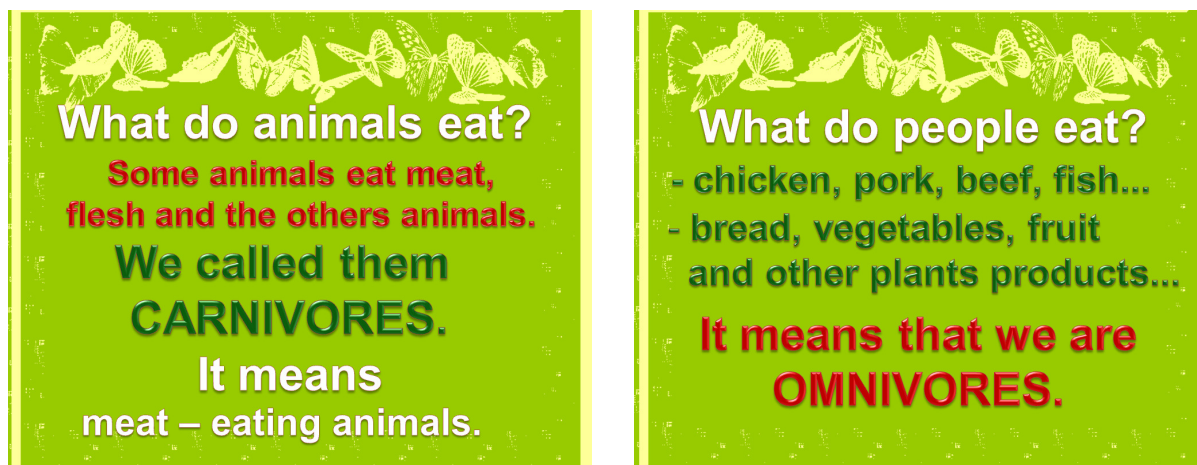
Úvodná – motivačná časť vyučovacej hodiny

V úvode vyučovacej hodiny sme pre žiakov opäť pripravili „warm up“ aktivitu, ktorú sme nazvali „**Gestures game**“. Žiaci si vybrali z vopred pripravených obrázkov zvierat, ktoré sme videli a poznali iba my, jeden obrázok zvierat, ktoré nikomu neukázali. Ich úlohou bolo za pomoci gest a mimiky, poprípade vydávaním zvukov predstaviť dané zviera spolužiakom. Spolužiaci pri hádaní kladli otázky typu „**Are you a lion?**“. Spolužiak – herec im odpovedal buď kladne „**Yes, I’m.**“, alebo záporne „**No, I’m not.**“. Pri tejto aktivite nám nešlo iba o zopakovanie slovnej zásoby na tému Zvieratá, ale hlavne o upevnenie otázky a odpovede pri slovese „**to be**“. Žiaci si uvedomili, že pri pýtaní sa druhou osobou jednotného čísla, odpovedajú sami za seba, teda prvou osobou jednotného čísla (trvanie 10 minút).

Hlavná – expozičná časť vyučovacej hodiny

Hlavnú časť sme začali brainstormingom, kde sme so žiakmi viedli dialóg o strave zvierat. Pýtali sme sa otázky ako: „**What do cows eat?**“, „**Do rabbits eat fish or carrots?**“, „**What do lions eat?**“. Žiaci s našou pomocou odpovedali: „**Cows eat grass.**“, „**Rabbits don’t eat fish. They eat carrots.**“, „**Lions eat meat.**“. Otázok bolo samozrejme viac, bolo iba na nás, ako dlho sme chceli precvičovať gramatickú väzbu - otázka a odpoveď na ňu. Využili sme „**yes/no questions**“, ale aj „**wh questions**“, kedy sme od žiakov očakávali odpoveď celou vetou (trvanie 10 minút). Po tejto komunikačnej aktivite sme prešli k práci s výučbovou prezentáciou Kráľovstvo zvierat (trvanie 15 minút). Začali sme opäť na snímke s interaktívnym obsahom, kde sme klikli na obdĺžnik s názvom „**What do animals eat?**“. Po kliknutí sme prešli na vysvetľovaciu snímku prezentácie, kde sa žiaci dozvedeli, že existujú zvieratá, ktoré sa živia iba mäsom, poprípade inými zvieratami. Takéto zvieratá v angličtine nazývame „**Carnivores**“ (mäsožravce), čo vlastne znamená, že sú to „**meat – eating animals**“ (Obrázok 22, vpravo). Takýmto spôsobom, za pomoci výučbovej prezentácie, sme vysvetlili aj ďalšie anglické pomenovania, a to „**Herbivores**“ (bylinožravce) a „**Omnivores**“ (všežravce). Pristavili sme sa aj pri človeku a rozobrali sme, čo jedia ľudia. Žiaci správne zaradili človeka do skupiny „**Omnivores**“ (Obrázok 22, vľavo). Po vysvetlení a zvládnutí anglických pojmov sme pokračovali v komunikácii so žiakmi kladením otázok. Najprv to boli otázky z našej strany, neskôr sme vyzývali a podnecovali žiakov, aby sa pýtali aj oni, buď svojich spolužakov alebo nás. Komunikáciu sme začali my otázkou: „**What does a carnivore eat?**“. Od žiakov sme požadovali nielen tvorbu „**wh**“ otázok, ale aj „**yes/no**“ otázok, kedy si

žiaci precvičovali tvorbu krátkych odpovedí a hlavne si uvedomovali, že v krátkej odpovedi nepoužívali pomenovanie zvierat'a, na ktoré sme sa pýtali, ale osobné zámeno „it“, ktoré sa na rozdiel od ich rodného jazyka používa univerzálne pre zvieratá vo všetkých slovesných rodoch.



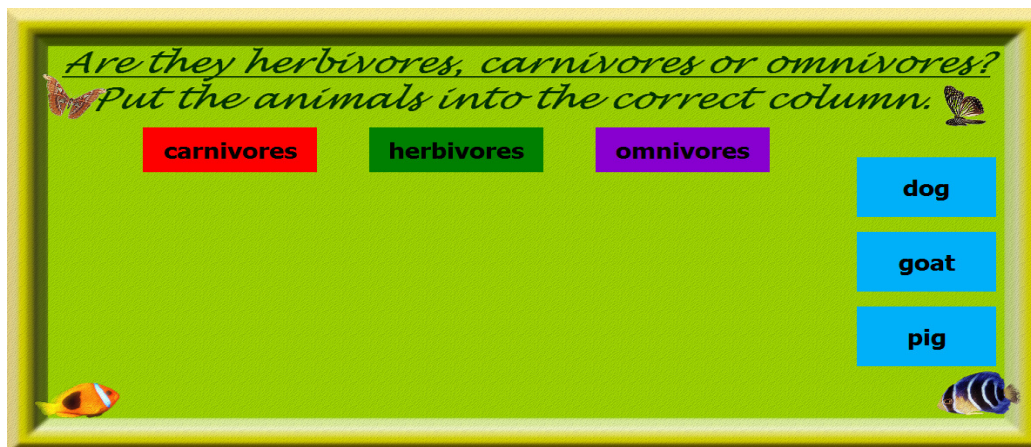
Obrázok 22 Zvieratá a ich potrava

Zdroj: súkromný archív

Ani na tejto vyučovacej hodine sme nezabudli na žiakmi očakávané a obľúbené výučbové video, ktoré sa už stalo neodmysliteľnou súčasťou našich vyučovacích hodín o zvieratách (trvanie 3 minúty).

Záverečná – fixačná časť vyučovacej hodiny

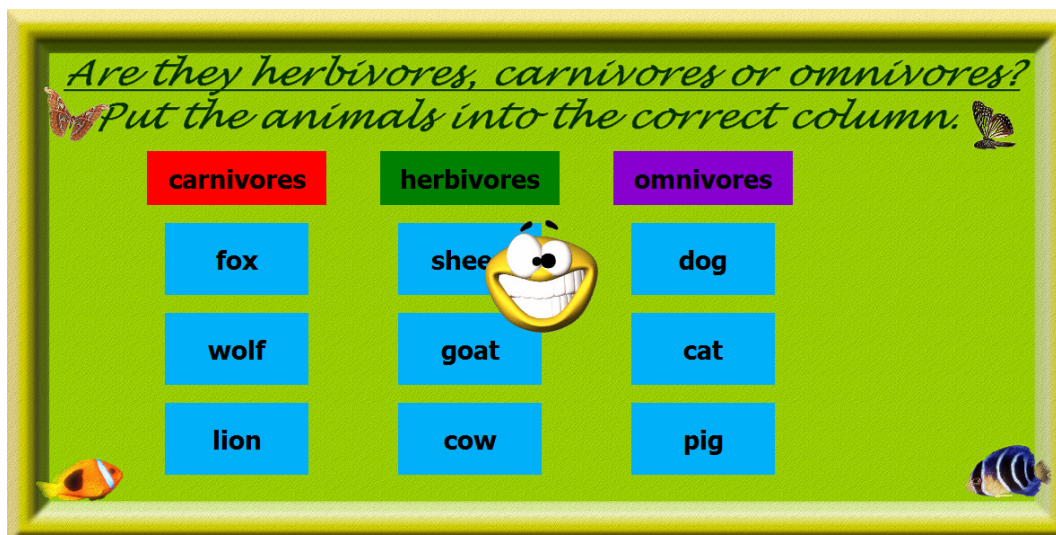
Do fixačnej časti vyučovacej hodiny sme zaradili interaktívne kategorizačné cvičenie, ktoré sme vytvorili v programe Kartyčky – „**Kategorizácia podľa typu potravy**“ (Obrázok 23). Úlohou žiakov bolo zvieratá, ktorých pomenovanie v anglickom jazyku bolo na pohyblivých kartičkách, zaradiť do správneho stĺpca, podľa typu potravy. K dispozícii mali tri stĺpce a kategorizovali deväť zvierat (trvanie 7 minút).



Obrázok 23 Cvičenie v programe Kartyčky - Kategorizácia podľa typu potravy

Zdroj: súkromný archív

Pri vypracovávaní cvičenia mali žiaci okamžitú spätnú väzbu, nakoľko ak umiestnili zviera do nesprávneho stĺpca, kartička im odskakovala. A tak hneď vedeli, že toto zvieratko nie je napr. „Carnivore“. Po úspešnom umiestnení všetkých pohyblivých kartičiek si žiaci dali odkontrolovať správnosť odpovede (Obrázok 24). Odmenou za bezchybnosť im bol usmievavý „smajlík“. Celé cvičenie sme rozobrali ešte raz komunikačným spôsobom otázka – odpoveď, kedy sme sa pýtali na konkrétne zviera z daného stĺpca, napr. „What does dog eat?“. Žiaci nám odpovedali celou vetou.



Obrázok 24 Kategorizácia podľa typu potravy – vypracované cvičenie s kontrolou správnosti

Zdroj: súkromný archív

2.1.5 Vyučovacia hodina Zvieratá a ich mláďatá

Tabuľka 5 - Návrh metodiky k vyučovacej hodine „Zvieratá a ich mláďatá“

Téma		Tematický celok	Ročník
Vzdelávacia oblasť Jazyk a komunikácia Predmet Anglický jazyk Téma Zvieratá a ich mláďatá Medzipredmetové vzťahy PDA – zvieratá IFV – využitie IKT vo vyučovacom procese HUV – pieseň „Song about babies“		Zvieratá	štvrtý ročník primárneho vzdelávania
Ciele	Čo sa žiak naučí	Východiská	Čo sa vopred od žiaka očakáva
- poznať pomenovania zvieracích mláďat v anglickom jazyku - vedieť ako sa povie mláďa človeka oboma spôsobmi <i>baby/child</i> - použiť osvojenú slovnú zásobu pri pomenovaní matiek mláďat		- ovláda anglické pomenovania väčšiny nám známych zvierat - pozná otázku „What animal is it?“ - pozná pomenovania zvieracích mláďat v rodnom jazyku - ovláda prácu s počítačom a internetom	

- porozumieť hovorenému slovu vo výučbových videách			
Kompetencie	Čo si žiak osvojí	Didaktický problém	Čím sa budeme zaoberať
- využívať IKT - identifikovať známe slová - porozumieť pokynom pri práci na vyučovacej hodine - porozumieť jednoduchým otázkam na danú tému - klásť jednoduché otázky k téme - digitálne kompetencie pri práci s interaktívnym cvičením - rozvíjať jazykový a hudobný prejav		- rozširovaním slovnej zásoby na tému „Zvieratá a ich mláďatá“ - pomenovaním mláďat najznámejších zvierat - upevňovaním vedomostí a poznatkov o zvieratách – matkách a ich mláďatách	
Pomôcky		Metódy a formy	
- počítač (PC učebňa) - dataprojektor - interaktívna tabuľa - prístup na internet - interaktívne cvičenie v programe Hot Potatoes <i>Baby animals</i> - pracovné listy - obrázky zvierat		- práca pri interaktívnej tabuli - samostatná práca pri počítači - motivačný rozhovor - samostatná práca s pracovným listom - dialóg - sledovanie výučbových videí - práca s pracovnými listami	
Odkaz na prezentáciu a interaktívne cvičenia: http://animal-kingdom.wbl.sk			

Zdroj: súkromný archív

Úvodná – motivačná časť vyučovacej hodiny

Úvodná časť vyučovacej hodiny patrila „warm up“ aktivite, ktorú sme tentokrát nazvali „What’s missing?“ (trvanie 7 minút). Vopred sme si pripravili dostatočné množstvo obrázkov dospelých zvierat, ktoré sme si so žiakmi spoločne zopakovali. Naša otázka znela: „What animal is it?“. Žiaci odpovedali podľa toho, aké zviera videli na obrázku. Po každej odpovedi sme zviera pripli na magnetickú tabuľu. Keď sme už pomenovali a popripínali všetky obrázky so zvieratami na magnetickú tabuľu, žiaci podišli bližšie a sadli si do polkruhu. Aj keď sme sa totiž snažili, aby obrázky boli čo najväčšie, aj tak ich niektoré deti nevideli dostatočne jasne, hlavne v zadných laviciach. Teraz sme žiakom vysvetlili pravidlá dnešnej aktivity. Stále na náš pokyn: „Close your eyes“ zatvorili oči, vtedy sme zvieratá premiešali a jedno, niekedy aj viac, sme odobrali. Na náš pokyn: „Open your eyes“, žiaci oči otvorili, a hľadali odpoveď na otázku „What’s missing?“. Aby sme im to sťažili, určili sme podmienku, že víťazom bol ten žiak, ktorý prvý zistil a hlavne napísal, ktoré zviera chýba a viditeľne ho dvihol pred seba.

Hlavná – expozičná časť vyučovacej hodiny

V úvode expozičnej časti sme ešte využili obrázky zvierat na magnetickej tabuli. Spýtali sme sa žiakov na názvy mláďat týchto zvierat (pomenovania mláďat sme chceli vedieť v L1) Žiakom robilo problém pomenovať mláďatko v slovenčine. Najhoršie snád dopadol kôň, kde

veľká časť žiackych odpovedí znela „koník“ (trvanie 3 minúty). Plynule sme od práce s obrázkami na tabuli, prešli k práci s výučbovou prezentáciou „Kráľovstvo zvierat“, kde sme začali, ako vždy, na interaktívnom obsahu. Klikli sme na obdĺžnik **„Adults and young animals“** a prešli sme na stránky prezentácie, ktoré sa týkali osvojovanej slovnej zásoby. Tu sme odprezentovali, že každé dospelé zviera – samica (mother animal), máva mláďatká. Ako sa tieto mláďatká volajú? (Obrázok 25, vľavo) Odpoveď na túto otázku nám krok po kroku ponúkali snímky výučbovej prezentácie, ktoré sme doplnili otázkou **„What’s the name of a young animal?“**. Po kliknutí sa nám objavilo dospelé zviera – matka. Naša otázka znela: **„What animal is it?“**. Žiaci odpovedali podľa obrázku na snímke prezentácie, napr. **„It is a cow.“**. Po našom kliknutí sa pod obrázkom zobrazil názov zvieraťa – **„cow“**. Hneď nasledovala naša ďalšia otázka: **„Do you know the name its young? „What’s the name of a young cow?“**. Žiaci samozrejme nepoznali odpoveď. Po našom ďalšom kliknutí sa objavil obrázok mláďaťa spolu so šípkou smerujúcou od matky k mláďatku. Ako posledná sa objavila, samozrejme veľmi dôležitá informácia, ako sa mláďa volá v angličtine **„ This is a calf.“** (Obrázok 25, vpravo) – trvanie 8 minút.



Obrázok 25 Výučbová prezentácia Kráľovstvo zvierat - Zvieratá a ich mláďatá

Zdroj: súkromný archív

Podobným spôsobom sme prezentovali mláďatá ďalších zvierat: **„foal“** (žriebä), **„puppy“** (šteňa), **„kitten“** (mačka), **„kid“** (kozľa), **„lamb“** (jahňa), **„chick“** (kuriatko), **„cub“** (tigríča), **„piglet“** (prasiatko), **„duckling“** (kačiatko), **„gosling“** (húsa), **„baby“** (opička), **„pup“** (myška), **„owlet“** (sovíča). Žiaci si robili poznámky, aby si zapamätali čo najviac zvieracích mláďat. V závere expozičnej časti nechýbalo výučbové video – trvanie 8 minút), ktoré sa nám osvedčilo ako vynikajúci aktivizačný prvok vyučovania anglického jazyka. Žiaci počúvali a pozerali so zánietením im vlastným. Nasledovala ešte kratučká pieseň. Žiaci sa ju veľmi rýchlo naučili, nakoľko melódia bola jednoduchá a slovnú zásobu k piesni mali zvládnutú, až na jedno mláďatko, ktoré si rýchlo zapamätali **„fawn“** (srňa) **„A baby deer is called a fawn.“** – trvanie 5 minút.

Záverečná – fixačná časť vyučovacej hodiny

V tejto časti vyučovacej hodiny sme využili interaktívne cvičenie vytvorené v programe JMix – Domino (trvanie 10 minút). Všetci v triede poznali túto obľúbenú detskú hru. Domino sme

si zahrali priamo na vyučovacej hodine anglického jazyka. Počas hry si žiaci upevnili slovnú zásobu k téme „Mláďatá zvierat“ (Obrázok 26).



Obrázok 26 Interaktívne cvičenie Domino

Zdroj: súkromný archív

Žiaci ukladali dominové kocky tak, aby k obrázku dospelého zvierat'a priradili jeho mláďa. Podľa inštrukcií začali kockou, ktorá mala v ľavej polovici napísané „Start“. V pravej polovici tejto kocky bol obrázok kravy. Medzi nezaradenými kockami žiaci hľadali pomenovanie jej mláďatka „calf“. Takýmto spôsobom žiaci vyskladali celé domino, až kým nezaradili poslednú kocku, ktorá mala v pravej časti napísané „end“. Využili aj tlačidlo „Späť“, ak sa náhodou zmýlili a chceli sa opraviť. Použili aj tlačidlo „Rada“, keď si nezapamätali, ako sa volá mláďa zvieratka na obrázku. Tlačidlom „Začni odznova“ mohli spúšťať celú hru od začiatku. Za každé použitie niektorého z tlačidiel im program odoberal percentá úspešnosti. Po zložení všetkých dominových kartičiek stlačili tlačidlo „Potvrď svoju odpoveď“ a program im zobrazil vyhodnotenie cvičenia v percentách. Ako záverečnú aktivitu tejto vyučovacej hodiny sme zvolili prácu s pracovným listom – trvanie 4 minúty. Žiakom sme rozдали rozstrihané obrázky pracovných listov, každej dvojici jeden pracovný list (Príloha 3). Na jednej polovici obrázka bolo dospelé zviera, na druhej polovici jeho mláďa. Žiaci tieto obrázky prehli na polovicu a postavili ich na lavicu tak, že ich sused videl iba dospelé zvieratá, nie mláďatá. Pracovali vo dvojiciach. Obrázky si rozdelili a pýtali sa na mláďatá dospelých zvierat napr. „I'm a dog. What's the name of my baby?“. Sused odpovedal: „It's puppy.“. Úlohy pýtajúceho a odpovedajúceho si menili po každej otázke a následnej odpovedi.

2.1.6 Vyučovacia hodina Čo už vieme o zvieratách

Tabuľka 6 Návrh metodiky k vyučovacej hodine „Čo už vieme o zvieratách“

Téma	Tematický celok	Ročník
Vzdelávacia oblasť Jazyk a komunikácia Predmet Anglický jazyk Téma Čo už vieme o	Zvieratá	štvrtý ročník primárneho vzdelávania

zvieratách Medzipredmetové vzťahy PDA – zvieratá HUV – pieseň o zvieratách IFV – využitie IKT vo vyučovacom procese			
Ciele	Čo sa žiak naučí	Východiská	Čo sa vopred od žiaka očakáva
- poznať pomenovania zvierat v anglickom jazyku - zopakovať klasifikáciu zvierat - upevniť poznatky o tom, čím sa zvieratá živia, koľko majú nôh, ako sa pohybujú - zopakovať tvorbu dvojíc zviera – mláďa - zaspievať si pieseň o zvieracích zvukoch		- ovláda anglické pomenovania väčšiny známych zvierat - pozná klasifikáciu zvierat - sú mu známe informácie čím sa zvieratá živia, ako sa pohybujú, koľko majú nôh - pozná zvieracie mláďatá - ovláda prácu s počítačom a internetom	
Kompetencie	Čo si žiak osvojí	Didaktický problém	Čím sa budeme zaoberať
- využívať IKT - identifikovať známe slová - porozumieť jednoduchým otázkam na danú tému - klásť jednoduché otázky k téme - digitálne kompetencie pri práci s interaktívnym cvičením - rozvíjať jazykový a hudobný prejav		- rozširovaním slovné zásoby na tému „Zvieratá“ - pomocou interaktívnych prezentácií zaujímavým a hravým upevňovaním nadobudnutých vedomostí a poznatkov o zvieratách	
Pomôcky		Metódy a formy	
- počítač (PC učebňa) - dataprojektor - interaktívna tabuľa - prístup na internet - pracovné listy - interaktívna prezentácia <i>What am I?</i> - interaktívna prezentácia <i>Guessing game – What animal is it?</i> - interaktívna prezentácia <i>Quiz about animals</i>		- práca pri interaktívnej tabuli - samostatná práca pri počítači - motivačný rozhovor - samostatná práca s pracovným listom - dialóg - súťaž - prácou s pracovným listom - upevňovanie poznatkov o zvieratách pomocou výučbového videa	
Odkaz na prezentáciu a interaktívne cvičenia: http://animal-kingdom.wbl.sk			

Zdroj: súkromný archív

Úvodná motivačná časť vyučovacej hodiny

V úvode poslednej vyučovacej hodiny z výučbového celku o zvieratách sme ponechali priestor pre sebahodnotenie a samostatné zopakovanie si poznatkov o zvieratách zo strany žiakov. Každý žiak mal vlastný notebook. Na základe našich inštrukcií, ktoré sledovali na interaktívnej tabuli, si na našej webovej stránke <http://www.animal-kingdom.wbl.sk> klikli na lištu Kráľovstvo zvierat. Otvorili si výučbovú prezentáciu s rovnomenným názvom a na interaktívnom obsahu si klikli na obdĺžnik „**Revision pages**“. Takýmto spôsobom sa dostali na snímku na ktorej sa mohli ohodnotiť, čo už dokážu, napr. „**I can classify animals.**“ Po kliknutí sa im objavil text „**If no, click here.**“ a objavila sa kniha. Ak si žiaci neboli istí, či to ovládajú, klikli na knihu, ktorá ich prepojila na snímky prezentácie o klasifikácii zvierat. Po zopakovaní si poznatkov došli na stránku s výučbovým videom, kde sa im objavili dva domčeky. Jeden bol s textom „**back to content**“ (ten sme využívali pri prezentácii poznatkov) a druhý „**back to revision**“. Po kliknutí na tento domček sa opäť dostali na „**Revision pages**“, kde mohli pokračovať v sebahodnotení a kontrole svojich vedomostí. Dokonca si mohli pozrieť aj výučbové video, na nasledujúcej stránke ako bonus. Žiaci sa navzájom nerušili sledovaním videí, nakoľko mali slúchadlá, ako príslušenstvo ku každému notebooku – trvanie 10 minút.

Hlavná – expozičná časť vyučovacej hodiny

Do tejto časti hodiny sme zaradili interaktívne opakovanie a upevňovanie vedomostí. Najprv sme si zopakovali slovnú zásobu (trvanie 10 minút). Využili sme na to interaktívnu prezentáciu „**What am I?**“. Na druhej snímke tejto prezentácie mali v krátkosti opísané pravidlá. Zelené obdĺžniky zakrývali obrázok zvieratá. Nad ukrytým obrázkom sa nám ukázala otázka „**What am I?**“ (Obrázok 29, vľavo). Po kliknutí na obdĺžnik s nápisom „**START**“, začali obdĺžniky jeden po druhom v rýchlom časovom slede miznúť.

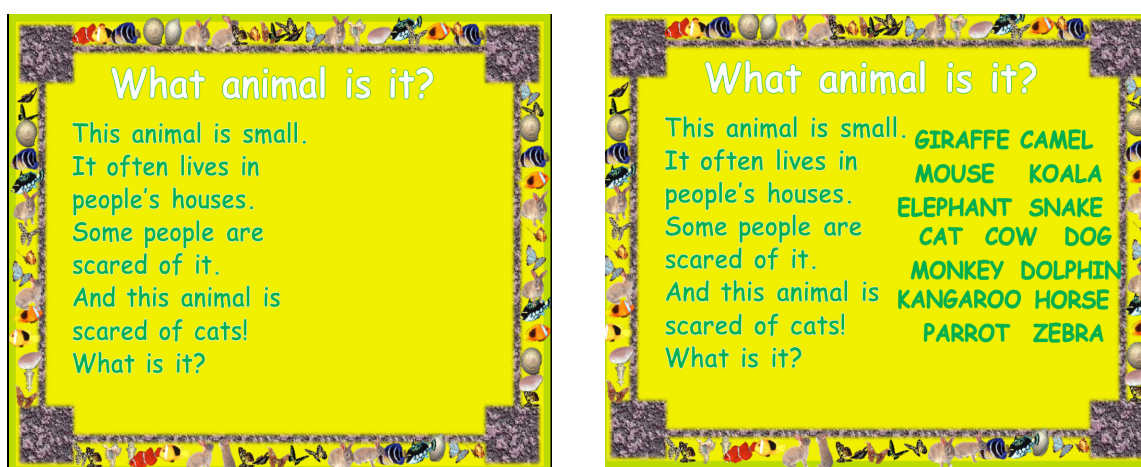


Obrázok 29 Interaktívna prezentácia „What am I?“

Zdroj: súkromný archív

Kto prvý zistil, aké zviera sa nám postupne odkrývalo na obrázku, vykrikol jeho meno. Ak to bolo správne, klikli sme ešte raz na snímku a všetky obdĺžniky sa rozplynuli a v postupnosti animácii sa nám ukázal text: „**I am a lion.**“ (Obrázok 29, vpravo). Prezentáciu sme zatiaľ neposunuli ďalej. Najprv sme položili zopár opakovacích otázok. Pýtali sme sa, či zobrazené zviera je stavovec alebo bezstavovec, čím sa živí, ako sa pohybuje, čím má pokryté telo, ako sa volá jeho mláďa (iba ak sme disponovali touto informáciou). Až po takejto krátkej konverzácii sme postupným kliknutím prešli na ďalšiu snímku prezentácie a hádanie ďalšieho

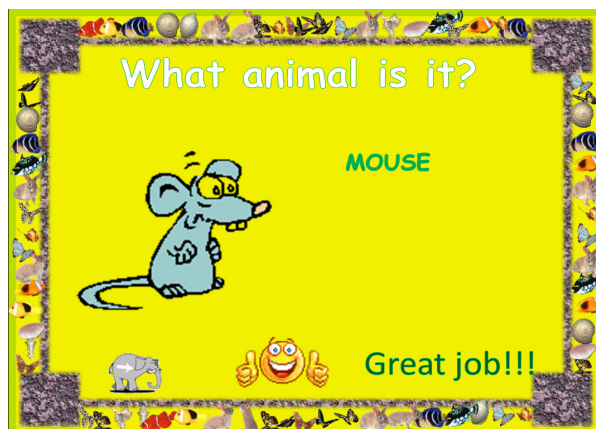
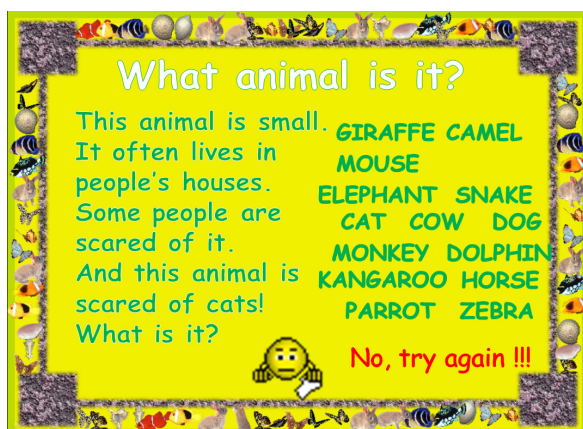
zvieratka. Po štrnástich uhádnutých zvieratkách sme prešli k hádaniu zvierat, podľa zvukov, ktoré vydávajú. Klikli sme na obrázok v prezentácii a žiaci počuli iba zvieracie hlasy. Ich úlohou bolo na papier napísať, aké zvieratá počujú. Kvôli lepšej orientácii si ich číslovali. Po ukončení odposluchu sme im prehrali výučbové video, kde si odkontrolovali správnosť svojich odpovedí. Ako druhú v poradí, pri aktivizácii a upevňovaní nadobudnutých poznatkov o zvieratách, sme využili interaktívnu prezentáciu, ktorú sme nazvali „**Guessing game – What animal is it?**“ – trvanie 10 minút. Táto prezentácia bola z tých náročnejších, lebo tu išlo hlavne o čítanie s porozumením a pochopenie im neznámych slov z kontextu. Žiakom sa na snímkach prezentácie (po kliknutí) objavoval opis zvieratka (Obrázok 30, vpravo). Bol to opis nie iba telesných znakov, ale aj iných vlastností, ktoré ho charakterizujú, napr. „**It likes bananas a lot.**“. Po prečítaní opisu – charakteristiky zvieratka sa vpravo objavili všetky možnosti zvierat, z ktorých si žiaci vyberali (Obrázok 30, vľavo).



Obrázok 30 Interaktívna prezentácia „Guessing game - What animal is it?“

Zdroj: súkromný archív

Ak žiak nesprávne klikol, a opis ktorý si prečítal nepatril danému zvieratku, názov toho zvieratka sa rozplynul. Pre okamžitú spätnú väzbu sa objavil aj „smajlík“, ktorý plakal a nápis „**Try again**“. „Plačúci smajlík“ sa po 10 sekundách rozplynul. Zatiaľ si však žiaci čítali opis zvieratka detailnejšie, aby im už nič neuniklo a tentokrát klikli na správnu možnosť (Obrázok 31, vpravo). Ak uhádli, tak sa rozplynuli názvy všetkých ostatných zvierat, zostalo iba to správne. V slede postupností sa objavil usmievavý „smajlík“, komentár „**Great job**“, šípka so sloníkom ako prepojenie na ďalšiu snímku prezentácie a obrázok uhádnutého zvieratka (Obrázok 31, vľavo) Ako bonus, po zdarnom absolvovaní všetkých snímkov prezentácie, sme sa naučili peknú pieseň o zvieratkách. V závere práce s touto prezentáciou sme žiakom rozdali pracovné listy, kde si ešte raz sami prečítali opis zvieratka a napísali jeho názov v angličtine (Príloha 4) – trvanie 5 minút.



Obrázok 31 Nesprávna možnosť (vpravo) a správna možnosť (vľavo)

Zdroj: súkromný archív

Záverečná - fixačná časť vyučovacej hodiny

Do tejto časti sme zaradili interaktívnu PowerPointovú hru, ktorú sme nazvali „**Quiz about animals**“ – trvanie 10 minút. Táto hra bola doslova súbojom žiakov triedy. Žiaci sa podľa pokynov rozdelili na dve skupiny: „chlapci“ a „dievčatá“. V každej skupine si vybrali svojho hovorcu, ale radiť sa mohli všetci spoločne. Až po spoločnej porade smel hovorca oznámiť odpoveď. V skupine muselo dôjsť k zhode, tzn. že žiaci museli aktivizovať svoje vedomosti o zvieratách, prečítať text v anglickom jazyku, a ešte pri tom všetkom byť aj disciplinovaní. Za nedisciplinovanosť sme udeľovali čierne boby, ktoré sme zapisovali na tabuľu. Koľko čiernych bodov družstvo malo, toľko sa mu odpočítalo bodov pri konečnom sumarizovaní bodového stavu jednotlivých družstiev. Zavedenie čiernych bodov bol motivujúci prvok, nakoľko si žiaci boli vedomí, že za nedodržanie pravidiel im hrozia sankcie. Prezentácia obsahovala dvadsať otázok, desať pre chlapcov a desať pre dievčatá. Pri tomto type hry mali žiaci iba jednu možnosť odpovede. Kliknutím na ňu, sa druhá odpoveď stratila (Obrázok 32).



Obrázok 32 Ukážka snímky so súťažnou otázkou pre chlapcov s nesprávnou odpoveďou (vpravo) a ukážka snímky so súťažnou otázkou pre dievčatá so správnou odpoveďou (vľavo)

Zdroj: súkromný archív

Žiaci nemali inú možnosť, ako pokračovať v hre prechodom na ďalšiu snímku, a teda aj na ďalšiu otázku. Pre žiakov to bolo náročné, rozhodnúť sa správne, lebo ak spravili chybu, objavil sa smutný „smajlík“ a nezískali žiaden bod. Cesta späť, alebo nejaká oprava tu nebola možná. Získané body sme si fixkou zapisovali do vopred nakreslenej tabuľky na klasickej bielej tabuli v našej učebni. Po skončení hry bola možnosť návratu na jej začiatok. Opätovne sme si prepočítali a skontrolovali získané body a vysvetlili prípadné nejasnosti v otázkach, ktoré žiakom robili problémy resp. na ne odpovedali nesprávne. Súbežne sme spočítali aj čierne – mínusové body (ak boli udelené) a urobili sme vyhodnotenie súťaže. Táto hra bola určená na zopakovanie a fixáciu učiva tematického celku Zvieratá. Tento spôsob opakovania sa nám osvedčil. Žiaci takéto opakovanie poznatkov poňali doslova ako súboj a ich zanietenosť pri odpovediach bola obrovským motivačným stimulom. Nadobudnuté vedomosti tak boli kvalitnejšie upevnené a stali sa súčasťou ich komunikačných zručností v anglickom jazyku.

ZÁVER

Zmeny v chápaní funkcie cudzích jazykov podmienili zmeny v používaní metód a postupov, ktoré vyjadrujú snahu naučiť deti prakticky používať cieľový jazyk, schopnosť dorozumieť sa ním. Poznatky o charaktere učenia sa žiakov v mladšom školskom veku, o ich schopnostiach a možnostiach determinovali využívanie určitých špecifických metód pri osvojovaní si cieľových kompetencií. Tieto metódy sa javili ako najvhodnejšie, najefektívnejšie a hlavne sú atraktívne pre žiakov samotných, pre ich cudzojazyčnú výučbu.

Jednou z týchto metód je aj metóda CLIL. V našej OPS sme popísali nami overenú efektívnosť využitia tejto metódy. Modernizácia vyučovania na školách sa netýka iba zavádzania nových informačno – komunikačných technológií do škôl, ale aj používania nových postupov a metód. Implementáciou týchto metód sa edukácia stala efektívnejšou. Pri využití metódy CLIL žiak nadobúda pocit, že sa učí pre „život“, učí sa to, s čím sa v bežnom živote stretáva. Medzipredmetové vzťahy a ich využitie na hodinách anglického jazyka ponúkajú učiteľovi v plnej miere včleňovať metódu CLIL do vyučovacích hodín.

Ak sa táto metóda skĺbi s využitím IKT, jej účinok sa ešte znásobí. My sme v našej OPS predstavili a popísali štyri interaktívne prezentácie, tri cvičenia vytvorené v programe Hot Potatoes a dve cvičenia vytvorené v aplikačnom programe Kartičky. Tieto nami vytvorené materiály nám pomohli urobiť hodiny vyučovania metódou CLIL ešte atraktívnejšími a dynamickejšími.

Žiakom sa netradičné vyučovanie metódou CLIL s využitím IKT a interaktívnych prvkov páčilo. K práci s prezentáciami a interaktívnou tabuľou sa vyjadrovali pozitívne. Niektoré z vyjadrení našich žiakov:

- Hodiny pri interaktívnej tabuli sú super a zábavnejšie. Podľa nás sa učivo ľahšie naučí. Aj pracovať s ňou sme sa rýchlo naučili.
- Interaktívna tabuľa je veľmi dobrá. Je to nový a veľmi zaujímavý spôsob výučby, ale hlavne sa mi žiaci môžeme otestovať s počítačom v XXL rozmeroch.
- Hodiny na ktorých pracujeme s interaktívnou tabuľou sú odlišné od hodín, na ktorých používame učebnicu, pracovný zošit a pod. Táto tabuľa je veľkým pomocníkom pre učiteľa, ktorému uľahčuje vysvetľovanie učiva, ale aj pre žiakov, ktorým uľahčuje jeho pochopenie.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ZDROJOV

1. Balintová, H. 2003. Cudzie jazyky áno, ale ako?. Fakulta humanitných vied Univerzity Mateja Bela v Banskej Bystrici, Banská Bystrica. 2003 ISBN 80-8055-762-4
2. Biskupičová K. et al. 2011. Štátny vzdelávací program Anglický jazyk (vzdelávacia oblasť: Jazyk a komunikácia) – príloha ISCED 1. [online] ŠPÚ v Bratislave, Bratislava. 2011 [cit 2012-10-23] Dostupné na internete: <http://www.statpedu.sk/sk/Statny-vzdelavaci-program/Statny-vzdelavaci-program-pre-1-stupen-zakladnych-skol-ISCED-1/Jazyk-a-komunikacia-ISCED-1.alej>
3. Katalin, A. 2011 *Charakteristika metódy CLIL. Metodicko – pedagogické centrum , Bratislava. 2011 ISSN 1335-0404* [cit 2012-10-23] Dostupné na internete: www.rozhlady.pedagog.sk/cisla/pr1-2011.pdf
4. Rampone, S. – Calabrese, I. 2007 *Cross – curricular resources for young learners*. Oxford University Press, Oxford. 2007 ISBN 978-019-4425-889
5. Turek, I. 2010. *Didaktika*. Iura Edition, Bratislava. 2010 ISBN 978-80-8078-322-8

ZDROJE OBRÁZKOV: súkromný archív autora

ZOZNAM PRÍLOH

Príloha 1 Pracovný list „Koľko nôh majú zvieratá?“

Príloha 2 Pracovný list „ Ako sa pohybujú zvieratá?“

Príloha 3 Pracovný list „Zvieratá a ich mláďatá“

Príloha 4 Pracovný list k interaktívnej prezentácii „Guessing game - What animal is it?“

Príloha 1 Pracovný list „Koľko nôh majú zvieratá?“

How many legs ???

Read and draw some animals in each group.

All these animals have **NO** LEGS



All these animals have **TWO** LEGS



All these animals have **FOUR** LEGS



All these animals have **SIX** LEGS



All these animals have **MORE THAN SIX** LEGS



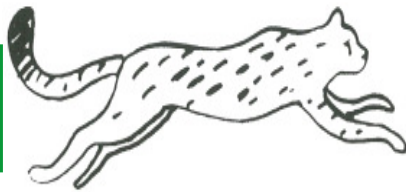
How do they move ?

How do they move ?

Match each animal to the word describing how it moves.



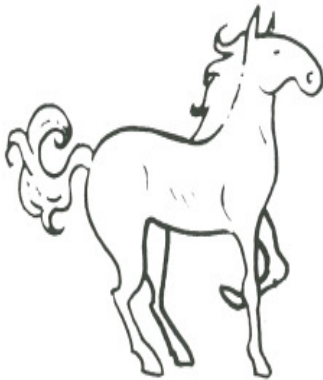
run



fly



climb



jump



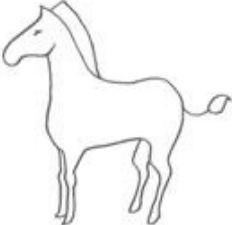
swim



slide



Adults and young

 fold	 fold	 fold	 fold
 Horse	 Dog	 Cat	 Hen

 fold	 fold	 fold	 fold
 Duck	 Frog	 Cow	 Sheep

What animal is it ? GUESS !

COW, MOUSE, SNAKE, KOALA, MONKEY, KANGAROO,
PARROT, CAMEL, ELEPHANT, CAT, DOG, DOLPHIN, ZEBRA,
GIRAFFE, HORSE

Read about the animals and guess their names.

1.	This animal is small. It often lives in people's houses. Some people are scared of it. And this animal is scared of cats! What is it?	
2.	This animal is very big, has long legs, long neck and lives in Africa. What is it?	
3.	This animal is quite big. It is brown, but can also be black, white or grey. It helps people in the village to work in the fields. You can ride on its back if you can!☺ What is it?	
4.	This animal is very long and can be very dangerous. People are scared of it. What is it?	
5.	This animal is quite big and lives on the farm. People like these animals, because they give them a lot of milk☺ What is it?	
6.	This animal is very big and lives in Africa. It has got a long trunk, big ears, and it is grey. You can see it in the ZOO ☺. What is it?	
7.	This animal lives in Australia and is very nice. It is not very big. It likes eucalyptus leaves. What is it?	

8.	This animal lives in people's houses or on the farm. It barks and people like it. Cats are sometimes scared of it but not always. What is it?	
9.	This animal is very funny and nice. You can see it in the ZOO but it lives in Africa. It likes bananas very much 😊 What is it?	
10.	This animal is like a horse but lives in Africa. It has black and white stripes on its body. What is it?	
11.	This animal is very big and lives in water but it is not a fish! It is very nice and friendly and sometimes can save people's lives! What is it?	
12.	This animal is very nice and people have it at home as a pet in the cage! It has got very nice and colored feathers. What is it?	
13.	This animal is small and very nice. It lives in people's houses. People like it because this animal catches mice! What is it?	
14.	This animal is big. Sometimes they can walk in very hot weather and not drink anything for a very long time! What is it?	
15.	This animal lives in Australia. It is big and very nice and can jump very fast. It sometimes keeps its baby in the pocket on the body. What is it?	