



**mpc**  
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM



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

Mgr. Alena Čičáková

# **Využitie didaktických hier na hodinách anglického jazyka v 1. a 2. ročníku ZŠ**

Osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe

Prešov  
2014

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

**Autor OPS/OSO:** Mgr. Alena Čičáková

**Kontakt na autora:** ZŠ Krymská 5, Michalovce  
cicakova.alena@gmail.com

**Názov OPS/OSO:** Využitie didaktických hier na hodinách anglického jazyka v 1. a 2. ročníku ZŠ

**Rok vytvorenia OPS/OSO:** 2014  
VII. kolo výzvy

**Odborné stanovisko vypracoval:** Mgr. Dominika Polomská

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

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

Projekt je financovaný zo zdrojov Európskej únie.

## **Kľúčové slová**

mladší školský vek, cudzí jazyk, anglický jazyk, primárne vzdelanie, špecifiká vyučovania, didaktické hry, motivácia, kompetencie, efektívnosť

## **Anotácia**

Táto práca je zameraná na efektívne využívanie didaktických hier na hodinách anglického jazyka v 1.a 2. ročníku základnej školy. Poukazuje na to, že vyučovanie obohatené o hry prispieva nielen k rozvoju kreativity, samostatnosti a inteligencie žiakov, ale stáva sa pre žiakov zaujímavejším.

Teoretická časť sa zaoberá špecifikami a základnými princípmi vyučovania cudzieho jazyka v mladšom školskom veku, ako aj funkciou a delením didaktických hier. Praktická časť prezentuje konkrétne didaktické hry realizované na hodinách anglického jazyka. Táto práca môže prispieť ku skvalitneniu a zefektívneniu pedagogickej činnosti učiteľov.

## OBSAH

ÚVOD .....	5
1 OPIS OSVEDČENEJ PEDAGOGICKEJ SKÚSENOSTI.....	7
2 ŠPECIFIKÁ VYUČOVANIA CUDZIEHO JAZYKA V MLADŠOM ŠKOLSKOM VEKU.....	9
2.1 Hlavné ciele vyučovania cudzích jazykov v primárnom vzdelaní.....	10
2.2 Hodnotenie vo vyučovaní cudzieho jazyka.....	10
2.3 Základné princípy vyučovania cudzieho jazyka.....	11
3 DIDAKTICKÉ HRY AKO PROSTRIEDOK ROZVOJA OSOBNOSTI ŽIAKA.....	13
3.1 Didaktická hra a jej funkcie.....	13
3.2 Delenie didaktických hier.....	13
4 DIDAKTICKÉ HRY V 1. ROČNÍKU.....	15
4.1 Ukážky didaktických hier vhodných pre 1. ročník .....	16
5 DIDAKTICKÉ HRY V 2. ROČNÍKU .....	21
5.1 Ukážky didaktických hier vhodných pre 2.ročník.....	22
5.2 Práca s maňuškou .....	26
6 UKÁŽKY VYUČOVACÍCH HODÍN S VYUŽITÍM DIDAKTICKÝCH HIER.....	27
6.1 Vyučovacia hodina Na nákupoch s princeznou.....	27
6.2 Vyučovacia hodina O priateľoch.....	29
ZÁVER.....	33
ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ZDROJOV.....	34
ZOZNAM PRÍLOH.....	35

## ÚVOD

Žijeme v dobe búrlivého rozvoja počítačovej techniky, mobilných telefónov a internetu. Tento prudký vývoj informačných a komunikačných technológií môže pozitívne ovplyvňovať aj vzdelávanie, pričom sa zvyšujú nároky na ekonomické myslenie a tvorivé schopnosti ľudí. S tým je úzko spätá aj požiadavka na zvyšovanie nárokov na prácu učiteľa.

Zvyšovanie účinnosti edukačného procesu spájame s modernizáciou, modernými metódami a formami práce, s využitím moderných technológií. Výučba jazykov dosahuje veľký úspech práve prostredníctvom zavádzania nových vyučovacích metód a programov na školách s podporou informačných technológií, komunikačných prostriedkov a didaktických prvkov. Môžeme sledovať prudký nárast záujmu študentov o výučbu jazykov na jednotlivých školách. Veľmi dôležitým faktorom sa stáva aj otázka motivácie v kontexte cudzojazyčného vyučovania s cieľom zvýšiť efektivitu vyučovacieho procesu, a tým zabezpečiť jeho skvalitnenie.

Učiteľ, ktorý vyučuje cudzí jazyk má naozaj na výber množstvo metód, ako sprostredkovať dieťaťu cudzí jazyk. Výberom vhodných metód pôsobí na dieťa motivačne. Dobrý učiteľ by mal teda poznať veľa spôsobov motivácie a zároveň by ich mal vedieť uplatniť aj v praxi.

Učiť a naučiť sa cudzí jazyk nie je vôbec jednoduchý proces. Pre šikovnejších žiakov s prirodzenými jazykovými schopnosťami, s jazykovou inteligenciou je to oveľa jednoduchšie ako pre žiakov slabších, ktorí majú niekedy doslova až odpor k cudziemu jazyku, k mechanickému memorovaniu slovnej zásoby, k prepisovaniu ťažkých fonetických znakov v slovách a k náročnej gramatike.

Prax ukazuje, že deti, ktoré sa venujú angličtine od útleho detstva, sa učia oveľa rýchlejšie a ľahšie v porovnaní s rovesníkmi, ktorí začali s anglickým jazykom neskôr. Deti mladšieho školského veku sa všetko najlepšie učia prostredníctvom hier.

Pre dieťa je hra prirodzená ako dýchanie, je univerzálnym prostriedkom vyjadrovania sa dieťaťa. Človek sa rodí s potrebou poznávať okolitý svet, rozumieť mu a uplatniť sa v ňom. V tejto potrebe má hra svoje korene. Je to práve zvedavosť, ktorá vedie dieťa k tomu, aby sa hralo. Od samotného klasického učenia sa líši tým, že prináša radosť a uspokojenie. Súčasný trend didaktiky preferuje hru ako mimoriadne pozitívnu formu práce, ktorá podporuje zdravú súťaživosť a vzbudzuje túžbu byť úspešným účastníkom hry alebo súťaže. V dnešnej dobe má didaktická hra nezastupiteľné miesto v edukačnom procese.



# 1 OPIS OSVEDČENEJ PEDAGOGICKEJ SKÚSENOSTI

V teoretickej časti sa zaoberám špecifikami a základnými princípmi vyučovania cudzieho jazyka v mladšom školskom veku. V tejto časti analyzujem didaktické hry z teoretického hľadiska ako prostriedok rozvoja osobnosti žiaka. Zaoberám sa funkciou a delením didaktických hier.

V hlavnej časti práce predstavujem svoju skúsenosť s realizáciou didaktických hier na hodinách anglického jazyka. Cudzí jazyk sa snažím žiakom sprostredkovať čo najzaujímavejším spôsobom, prostredníctvom didaktických hier, rozprávok, básničiek, pesničiek. Na hodinách pracujeme s maňuškou, hráme divadielka s plyšovými hračkami. Robíme rôzne projekty či už v skupinách alebo jednotlivo, ktoré prezentujeme a ukladáme si ich do portfólií. Pretože v anglickom jazyku je dôležitejšia kvalita ako kvantita, mnohé veci opakujeme často, a to rôznymi spôsobmi, aby vedomosti zostali trvalé. Na našej škole máme dve počítačové učebne s interaktívnou tabuľou, a tiež učebňu anglického jazyka, preto niektoré hodiny realizujeme prostredníctvom interaktívnych cvičení a hier. Žiaci vedia pracovať aj samostatne na počítačoch, kde na rôznych internetových stránkach hrajú jednoduché hry zamerané na precvičenie slovnej zásoby. V školskej knižnici máme zakúpené anglické čítanky – rozprávky, ktoré spoločne čítame. Moderné vybavenie počítačovej učebne, školskej knižnice a tried ponúka širokú škálu pri výbere rôznych foriem a metód vyučovania.

## Špecifiká cieľovej skupiny

- **Kategória:** učiteľ
- **Podkategória pedagogických zamestnancov:** učiteľ pre primárne vzdelávanie (učiteľ prvého stupňa základnej školy)
- **Žiak:** žiak prvého stupňa základnej školy
- **Vzdelávacia oblasť:** Jazyk a komunikácia
- **Škola, ročník:** základná škola, 1. – 2. ročník
- **Vyučovací predmet:** anglický jazyk

## Hlavný cieľ práce

Hlavným cieľom mojej práce je poukázať na efektívnosť využívania didaktických hier na hodinách anglického jazyka v prvom a druhom ročníku základných škôl, a tak tiež poskytnúť učiteľom didaktický materiál vhodný na vyvodzovanie, precvičovanie, opakovanie slovnej zásoby a gramatiky.

## Vymedzenie kompetencií žiakov

Absolvovaním vyučovacích hodín s využitím didaktických hier žiak môže rozvíjať tieto kompetencie:

## Kompetencie k učeniu:

- posudzovať a používať rôzne spôsoby, metódy a stratégie pre aktívne a efektívne učenie
- aktívne využívať vlastne nápady a rôzne spôsoby na dosiahnutie cieľa

- používať vlastné hodnotenie svojho pokroku, hodnotenie svojej práce a jej výsledkov

### **Osobné, sociálne a občianske kompetencie**

- osvojiť si základy pre efektívnu spoluprácu v skupine
- prijímať nové nápady alebo prichádzať s novými nápadi a postupmi pri spoločnej práci
- odhadnúť svoje silné a slabé stránky ako svoje rozvojové možnosti

### **Komunikačné jazykové kompetencie**

- načúvať iným a snažiť sa ich pochopiť
- obhajovať svoj názor vhodnou a kultivovanou argumentáciou,
- vhodne komunikovať so spolužiakmi, učiteľmi a ďalšími dospelými v škole a na verejnosti

### **Sociolingvistické kompetencie**

- vedieť základnú spoločenskú komunikáciu, vedieť použiť najjednoduchšie spôsoby vyjadrovania zdvorilosti, vedieť sa pozdraviť, opýtať sa ako sa máte, zablahoželať k sviatku, poďakovať sa, predstaviť sa

### **Kompetencie v oblasti informačných a komunikačných technológií**

- vedieť používať vybrané informačné technológie pri vyučovaní a učení sa



## 2 ŠPECIFIKÁ VYUČOVANIA CUDZIEHO JAZYKA V MLADŠOM ŠKOLSKOM VEKU

Ovládanie viacerých jazykov sa stalo požiadavkou dňa. Cudzie jazyky sa postupne dostávajú do štátnych i školských výchovno-vzdelávacích plánov v školách všetkých druhov a stupňov. Deje sa tak nielen preto, aby sa vyšlo v ústrety požiadavkám rodičov, ale aj kvôli možnostiam využívať jazyky v praxi.

Žiaci primárneho vzdelávania majú na konci štvrtého ročníka ZŠ dosiahnuť komunikačnú úroveň A1.1 +, podľa Spoločného európskeho referenčného rámca pre jazyky.

Charakteristika úrovne A1 podľa referenčného rámca je nasledujúca:

Žiak rozumie známym každodenným výrazom a najzákladnejším frázam, ktorých účelom 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. Dokáže sa dohovoriť jednoduchým spôsobom za predpokladu, že partner v komunikácii rozpráva pomaly a jasne a je pripravený mu pomôcť. (Štátny vzdelávací program, 2011) Na úroveň zvládnutia cudzieho jazyka majú vplyv individuálne predpoklady a tiež faktory rôzneho charakteru ako napr. reálne možnosti všeobecne (kde a ako učenie prebieha), časové hľadisko (kedy, ako často, ako dlho sa učenie uskutočňuje), kvalifikovanosť vyučujúcich, používané metódy a postupy, všeobecné schopnosti jednotlivca, motivácia (prečo sa niekto chce jazyk naučiť), vek učiaceho sa apod.

Odborníci zastávajú názor, že najvhodnejší vek, kedy začať s výučbou cudzieho jazyka je mladší školský vek.

Výhody vyučovania cudzieho jazyka od prvého ročníka sú:

- prirodzená výslovnosť: výskumy ukazujú, že deti, ktoré sa učia cudzí jazyk v ranom veku, majú prirodzenú výslovnosť a intonáciu
- intelektuálny vývoj a mentálny rozvoj: bilingválnosť má pozitívny vplyv na intelektuálny vývoj a obohacuje mentálny rozvoj dieťaťa
- podpora kritického myslenia: deti uvažujú pružnejšie, sú citlivejšie voči jazykovým prejavom a majú lepšiu schopnosť počúvať a vďaka znalosti druhého jazyka lepšie rozumejú materinskému jazyku
- deti sa uvažujú pružnejšie, sú citlivejšie voči jazykovým prejavom a majú lepšiu schopnosť počúvať: deťom chýba ostych, ktorý majú dospelí pri učení sa cudzieho jazyka, a preto majú tendenciu rozprávať iným jazykom rýchlejšie a prirodzenejšie ako dospelí
- lepšie verbálne schopnosti: výskumy ukazujú, že deti, ktoré sa učia cudzí jazyk, majú lepšie verbálne/komunikačné schopnosti ako deti, ktoré sa cudzí jazyk neučia
- žiak hovorí vety bez toho, aby muselo rozmýšľať nad jednotlivými slovami, správnymi gramatickými tvarmi, časmi apod.
- jazyková výhoda: dieťa je výrazne v predstihu, čo sa týka jazykových požiadaviek na strednú školu

Pri učení malých žiakov v začiatkoch školskej dochádzky zohráva veľmi dôležitú rolu vyučujúci. Dôležité je, aby viedol žiakov citlivo a trpezlivo, aby vytvoril na hodine priateľskú atmosféru a vybral vhodné metódy, formy práce, učebné pomôcky, ktoré sú primerané veku, záujmom a schopnostiam detí.

Za vhodných podmienok sa s cudzím jazykom môže začínať už v predškolskom veku, pretože mnohé materské školy ho úspešne začleňujú do denného programu.

## **2.1 Hlavné ciele vyučovania cudzích jazykov v primárnom vzdelaní**

### *Všeobecné ciele*

- vzbudiť záujem o cudzie jazyky,
- vytvoriť základ pre ďalšie jazykové vzdelávanie,
- rozvíjať komunikačné kompetencie žiakov v materinskom a cudzom jazyku,
- podporovať všestranný rozvoj žiakov,
- rozvíjať interkultúrnu kompetenciu,
- rozvíjať všetky jazykové činnosti: počúvanie s porozumením, rozprávanie, postupne zaraďovať čítanie s porozumením a písanie,
- využívať medzipredmetové vzťahy,

### *Sociálne ciele*

- akceptovať seba ako súčasť skupiny,
- uplatniť vzájomnú ohľaduplnosť,
- zmysluplne spolupracovať s partnerom,
- akceptovať spolupatričnosť k skupine,
- vedome predĺžiť fázy sústredenia a práce,
- pomáhať iným, povzbudiť ich,
- rozpoznať a prijať spoločnú zodpovednosť,
- akceptovať rozhodnutie väčšiny,
- vedieť sa prispôbiť a presadiť,
- požičať niečo, poprosiť o niečo,
- ospravedlniť sa, zodpovednosť za seba

## **2.2 Hodnotenie vo vyučovaní cudzieho jazyka**

Význam hodnotenia pre akýkoľvek učebný proces je veľmi dôležitý, pretože hodnotenie prináša spätnú väzbu, bez ktorej nie je možné realizovať žiaden proces.

Hodnotenie žiakov mladšieho školského veku predstavuje pre učiteľov často problém, keďže na jednej strane sú nútení legislatívou vystaviť žiakovi hodnotenie jeho učebného procesu a na druhej strane si uvedomujú, že prvé skúsenosti týchto žiakov by mali byť spojené s pozitívnym vnímaním cudzieho jazyka.

Existuje niekoľko základných princípov, ktoré musí mať na mysli učiteľ, keď hodnotí cudzojazyčný učebný proces v rámci primárneho vzdelania. (Straková, Cimermanová, 2012) Jedným z najdôležitejších princípov je to, že deti sa v tomto veku rýchlo učia, ale aj rýchlo zabúdajú, takže hodnotenie by nemalo zahŕňať veľké časové obdobia. Deti potrebujú veľa priestoru na nácvik. Ďalším dôležitým princípom je rôzne tempo jednotlivých detí, ktoré je primerané ich kognitívnemu vývinu a je potrebné ho

akceptovať. Hodnotenie by malo byť jasné a zrozumiteľné. Malo by byť nastavené tak, aby učebný proces podporovalo a nie brzdilo.

Spôsoby hodnotenia:

- Hodnotenie učiteľom: ústnou formou alebo písomnou formou: ich cieľom je ohodnotiť vedomosti žiaka a jeho spôsobilosti, pomáhať učiteľom aj žiakom monitorovať pokrok žiaka v učení.
- Hodnotenie spolužiakmi: má mať motivačnú funkciu, viesť žiakov k väčšej vzájomnej tolerancii a naučiť ich všímať si pozitíva práce spolužiakov, čo môže pozitívne ovplyvniť atmosféru v triede, pretože žiaci sa učia rešpektovať jeden druhého.
- Sebahodnotenie: rozvíja kognitívne spôsobilosti žiaka, ako je napríklad monitorovanie vlastného pokroku v učení, uvedomovanie si svojich schopností, štýlov učenia a kladenia si vlastných cieľov.

Proces hodnotenia prebieha zo začiatku v materinskom jazyku. Medzi najčastejšie metódy sebahodnotenia patria: portfólio, dotazníky, rozhovory s učiteľom a denníky. Portfólio obsahuje sebahodnotiace záznamy, hodnotenie učiteľom a zbierku prác, ktoré žiak vytvorí počas určitého obdobia. Súčasťou portfólia môžu byť písomné práce, kresby, projekty, výsledky testov a pod.

### **2.3 Základné princípy vyučovania cudzieho jazyka**

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.

Zapájanie viacerých zmyslových vnemov pri osvojovaní si učiva podporuje kvalitnejší proces zapamätávania a dlhodobejšie uchovanie vedomostí a zručností.

*Hlavné metodicko-didaktické princípy vyučovania cudzieho jazyka na prvom stupni základnej školy:*

- vyučovanie orientované na žiaka,
- činnostný charakter vyučovania,
- rešpektovanie individuálnych osobitostí žiakov,
- pozitívna motivácia,
- názornosť a primeranosť veku,
- časté striedanie organizačných foriem práce v rámci vyučovacej hodiny,
- systematické opakovanie,
- tolerovanie chyby ako prirodzenej súčasť učenia sa jazyka,
- rozvíjanie komunikačnej kompetencie ako produktu vyučovania, nie domácej prípravy.

Ďalším dôležitým princípom nevyhnutným v primárnom vzdelaní je vysoká jazyková zdatnosť učiteľa a kvalita jazyka, ktorému je dieťa vystavené. Dieťa v mladšom školskom veku zvykne kopírovať všetko to, čo učiteľ robí a hovorí. Jeho fixačné

schopnosti sú silné, preto, ak sa naučí niečo nesprávne, ťažko sa takéto chybné návyky odstraňujú. Učitelia na prvom stupni by mali mať preto dobre zvládnutú výslovnosť a plynulé používanie jazyka.

### 3 DIDAKTICKÉ HRY AKO PROSTRIEDOK ROZVOJA OSOBNOSTI ŽIAKA

V každodennej pedagogickej praxi je hra nenahraditeľným prostriedkom výchovy. Hrou overujeme teoretické vedomosti, úroveň zručnosti, životnú skúsenosť. Hru chápeme ako jeden z najideálnejších prostriedkov harmonického rozvoja osobnosti. Význam hry vo všeobecnosti vidíme v týchto znakoch hry: (Masariková, Masarik, 2002)

- hra je aktivita, pri ktorej dieťa uplatňuje svoju osobnosť a riadi svoju hru je aktivita, pri ktorej dieťa uplatňuje svoju osobnosť a riadi svoju činnosť podľa vlastných schopností a možností,
- hra naplňa dieťa radosťou,
- cieľom hry nie je výsledok, ale zážitok,
- hra je vývinovou potrebou a zároveň prejavom úrovne rozvoja osobnosti,
- slúži učeniu – dieťa sa v hre učí zdokonaľovať svoje vedomosti a zručnosti rozvíja psychické procesy – pozornosť, myslenie, pamäť, reč a pod.,
- prostredníctvom hry poznáva život a vytvára si k nemu vzťah,
- umožňuje humanizáciu vo vzťahu k ostatným deťom a dospelým,
- vytvára vhodný priestor pre formovanie prosociálneho správania a empatie,

#### 3.1 Didaktická hra a jej funkcie

Didaktická hra je priamo konštruovaná tak, aby hrou formou rozvíjala poznávacie funkcie. (Zelina, 1991) Má značný vplyv na:

- a) *kognitívizáciu žiaka*. Vo vyučovacom procese využívame didaktické hry, ktoré rozvíjajú poznávacie funkcie žiakov.
- b) *motiváciu a aktivizáciu*. Aktivizácia znamená vzbudenie aktivity žiakov vo výchovno-vzdelávacej práci.
- c) *emocionalizáciu*. Zámerom didaktickej hry je intenzívne citovo stimulovať žiakov.
- d) *socializáciu žiakov*. Pri didaktickej hre je dieťa nútené rešpektovať platné pravidlá hry, čo podporuje jeho socializáciu. Dieťa má možnosť zistiť svoje vlastné schopnosti a porovnávať ich so schopnosťami spolužiakov. Pomáha mu to pri sebahodnotení.

#### 3.2 Delenie didaktických hier

Hry môžeme deliť podľa výchovných cieľov na hry rozvíjajúce:

- *Jazykovú inteligenciu*  
Jedinec vie dobre zaobchádzať s jazykom, vie sa vyjadrovať (aj písomne), rýchlo sa učí nový jazyk. Je dobrý v písaní, čítaní, rozprávaní príbehov.
- *Hudobnú inteligenciu*  
Zahŕňa poslušové schopnosti, cítenie rytmu a hudby. Takto nadané osoby majú dobrý hudobný sluch, sú dobrí v speve, v hraní na hudobných nástrojoch alebo v skladní hudby.
- *Matematicko-logickú inteligenciu*  
Zahŕňa numerické schopnosti, ale aj abstraktné myslenie, schopnosť logickej analýzy logického uvažovania.
- *Priestorovú inteligenciu*

Osoby takto nadané sú dobrí vo vizualizácii a mentálnej manipulácii objektov, ľahko riešia puzzle a hlavolamy, majú dobrú vizuálnu pamäť a tiež orientáciu.

- *Pohybovú inteligenciu*  
Ľudia s týmto druhom inteligencie sa výborne učia všetko, čo zahŕňa pohyb, napríklad športy a tanec, často majú tzv. pohybovú pamäť –pamätajú si viac vecí prostredníctvom svojho tela ako obrazy alebo slová
- *Intrapersonálnu inteligenciu*  
Týka sa introspekcie a reflexie, títo ľudia sú často introverti a radi pracujú sami, najlepšie sa učia, keď sa môžu venovať problému sami, v pokoji.
- *Interpersonálnu inteligenciu*  
Prejavuje sa v medziľudských vzťahoch a pri jednaní s inými ľuďmi, takíto ľudia sú často extroverti, citliví na náladu iných a dobre pracujú v skupine.

V praxi sa využívajú aj ďalšie druhy delenia didaktických hier. Napr. senzorické hry(rozvoj zmyslov) sú zamerané:

- *na rozvoj pamäti*
- *na rozvoj myslenia*
- *na rozvoj komunikácie*
- *na rozvoj tvorivosti*

Podľa toho, v ktorej časti vyučovacieho procesu didaktickú hru využijeme, môžeme didaktické hry deliť na:

- *motivačné*
- *na získavanie nových skúseností*
- *na upevňovanie znalostí*

## 4 DIDAKTICKÉ HRY V PRVOM ROČNÍKU

Prvé kontakty s cudzím jazykom sú veľmi dôležité práve preto, aby si žiak vytvoril pozitívny vzťah k jazyku. (Straková, Cimermanová, 2012)

Učiteľ, ktorý vyučuje anglický jazyk v prvom ročníku musí predovšetkým vedieť, že deti sú v tomto veku na jednej strane zvedavé, hravé, majú bohatú fantáziu, sú aktívne. Na druhej strane sa nevedia dlho sústrediť na detaily, rýchlo sa učia, rýchlo zabúdajú a nerozumejú abstraktným pojmom. Tiež musí mať na zreteli, že žiak prvého ročníka nedokáže ešte čítať a písať, preto sa potrebuje učiť prostredníctvom zážitku, rozprávok, hier, piesní, atď.

Na našej škole sa vyučuje anglický jazyk od prvého ročníka jednou hodinou týždenne. Pri práci na hodinách používame učebnicu Busy Bee spolu s pracovnými zošitmi. S touto učebnicou sme veľmi spokojní, nakoľko je prehľadná, farebná, ponúka priestor pre rôzne úlohy, ktoré môžu žiaci robiť zo začiatku spolu s učiteľom, neskôr vo dvojiciach, a potom aj samostatne. Súčasťou tejto učebnice je aj audio CD s peknými pesničkami, s fonetickými cvičeniami. Deti si mnohé z nich tak obľúbia, že si ich pospevujú aj cez prestávku. Aj interaktívne CD, na ktorom je mnoho zaujímavých úloh, pomáha dosiahnuť stanovené ciele.

Aby hodiny anglického jazyka neboli nudné a stereotypné, aby žiaci nemali odpor k cudziemu jazyku, aby hodiny boli zároveň efektívne využité, snažím sa striedať rôzne formy a metódy práce. Veľmi dobré skúsenosti mám práve s využívaním didaktických hier, ktoré je však potrebné zaradzovať do vyučovania, len ak sme presvedčení o prínosoch danej didaktickej hry.

Na úvod prezentácie didaktickej hry povieme žiakom jej názov, ktorý by mal byť výstižný a súčasne pre žiakov pútavý a vysvetlíme žiakom pravidlá. Nasleduje samotná realizácia didaktickej hry.

V nasledujúcej tabuľke je uvedený prehľad didaktických hier vhodných pre 1. ročník, spolu s uvedením témy, na ktorú sa hra vzťahuje.

Tabuľka 1 Didaktické hry 1.ročník

NÁZOV HRY	TÉMA	STRANA
Hľadanie farby	Farby/Colours	16
Červená čiapočka a čarovný košík	Hračky/Toys	16
Ochutnávači	Ovocie a zelenina/Fruit and vegetable	17
Hráme sa na zvieratká	Ja viem/I can	18
Začarovaná knižka	Dom/House	19

Prameň: vlastný návrh

## 4.1 Ukážky didaktických hier vhodných pre 1. ročník

### Hľadanie farby

**Téma :** Farby- *Colours*

**Ciel' :** - pomenovať základné farby - *red, green, blue, orange, yellow, pink*

**Počet hráčov:** celá trieda

**Vek hráčov:** 6-7 rokov

**Dĺžka trvania:** 7-10 minút

**Pomôcky:** CD prehrávač

#### **Pravidlá hry:**

Učiteľ zapne hudbu a žiaci sa prechádzajú po triede. Keď ju po chvíľke vypne, povie nahlas názov ľubovoľnej farby napr. *red*. Úlohou žiakov je rýchlo nájsť v triede ľubovoľnú vec červenej farby a dotknúť sa jej. Aby to nemali príliš jednoduché, tak sa viacerí žiaci nemôžu dotknúť tej istej veci. Každý hľadá niečo iné v triede. Môžu to byť školské pomôcky, časti oblečenia atď. Tak sa hra opakuje, kým žiaci neprecvičia všetky farby.

#### **Hodnotenie:**

Páčila sa vám hra? Rozumeli ste všetkým slovám? Ktorá farba sa vám hľadala najťažšie?

#### **Skúsenosti a odporúčania pre prax:**

Stouto hrou mám veľmi dobré skúsenosti, pretože je nenáročná, nevyžaduje mimoriadnu prípravu a môžem ju teda kedykoľvek zaradiť do vyučovacej hodiny. Je vhodná aj pri vyvodzovaní nového učiva, ale aj pri precvičovaní názvov farieb. Žiaci ju hrajú radi. Využívam ju aj ako telovýchovnú chvíľku, keď sú žiaci unavení. Zo začiatku, kým žiaci ešte nemajú farby zvládnuté, používame aj flashcards s obrázkami farieb. Keď vypneme hudbu, dvihneme obrázok s určitou farbou napr. červenou, ukážeme ju žiakom a povieme *red*. Žiaci hľadajú vec danej farby. Neskôr už farby len hovorím. Výhodou je to, že aj tí slabší, keď si nevedia spomenúť, akú farbu predstavuje dané anglické slovo, šikovne sa pozerú na spolužiakov. Pri častejšom opakovaní to už vedia aj sami.

### Červená čiapka a čarovný košík

**Téma:** Hračky- *Toys*

**Ciel' :** - pomenovať názvy hračiek – *car, ball, doll, train, boat, robot*

- odpovedať na otázku *What is it? It is a plane. It is a doll.*

- vcítiť sa do situácie iných

**Počet hráčov:** celá trieda

**Vek hráčov:** 6-7 rokov

**Dĺžka trvania hry:** 15 minút

**Pomôcky:** košík, obrúsok na prikrytie košíka, hračky, červenú čiapku pre Červenú čiapku

#### **Pravidlá hry:**

Učiteľka si zoberie na hlavu červenú čiapku a spýta sa žiakov, z akej rozprávky je táto postavička, ktorá nosí takúto čiapku. Potom im vysvetlí, že v tejto rozprávke nejde Červená čiapka k starej mame, ale do detského domova, kde bývajú detičky, ktoré nemajú ani otecka, ani mamičku a aby im nebolo smutno nesie im v košíku rôzne hračky.



Z prikrytého košíka začne učiteľka vyberať rôzne hračky, ktoré pomenúva a žiaci ich po nej opakujú: auto – *car*, bábiku- *doll*, loptu –*ball*, plyšovú myšku –*mouse*, plyšového zajačika- *rabbit atd*’. Potom učiteľka košík znovu zakryje obrúskom, chodí medzi deti a tie si vytiahnu nejakú hračku, ktorú sa snažia pomenovať. Ak žiak pomenuje hračku správne, môže si ju ponechať na lavici. V prípade, že nevie názov hračky, môže požiadať o pomoc suseda alebo skúša ťahať inú hračku.

*Poznámka:* Pri vyvodzovaní učiva, keď ešte žiaci dobre nepoznajú názvy hračiek, je v košíku tých hračiek menej (najviac 5), ale neskôr pri opakovaní a upevňovaní učiva sa môže počet hračiek zvyšovať. Každý žiak si môže priniest svoju plyšovú hračku z domu. Ideálne by bolo, ak by sme v košíku mali taký počet hračiek, koľko máme detí v triede, aby mal na konci hry každý na lavici nejakú hračku.

*Obmena 1:* Červenú čiapočku môže robiť aj žiak, ktorý chodí medzi deťmi s košíkom.

*Obmena 2:* Túto hru môžeme použiť aj pri téme FOOD, kde nemusíme mať reálne veci, ale v košíku môžeme mať flashcards, na ktorých máme slová pomenujúce jedlo. (alebo ľubovoľné iné flashcards s určitou tematikou).

### **Hodnotenie:**

Ako ste sa cítili pri hre ? Koľko ste uhádli predmetov? Ktorá hračka je vaša najobľúbenejšia? Ako by ste vy urobili radosť deťom v detských domovoch, ktorí nemajú svoju rodinu? Vedeli by ste sa vzdať svojej obľúbenej hračky a darovať ju kamarátom?

### **Skúsenosti a odporúčania pre prax:**

Tento tematický celok je veľmi obľúbený, zvlášť na začiatku prvého ročníka. Dôležitý je tu aj výchovný moment – význam rodiny, pomoc, spolupatričnosť, empatia. S touto didaktickou hrou mám dobré skúsenosti a žiaci ju priam zbožňujú. Využívam ju nielen pri vyvodzovaní učiva, ale aj pri upevňovaní slovnej zásoby. Nakoľko sú prváci ešte veľmi hraví a táto téma - Hračky sa preberá na začiatku školského roka, tak ich necháme napr. posledných desať minút pohrať sa. Košík s hračkami máme v triede, takže zopakovať si názvy hračiek môžeme kedykoľvek počas celého roka.

### **Ochutnávači**

#### **Téma: Ovocie a zelenina - *Fruit and vegetable***

**Ciel’:** - pomenovať názvy ovocia a zeleniny podľa ich chuti - *apple, pear, banana, lemon tomato, carrot*

- vysvetliť rozdiel medzi zdravými a nezdravými jedlami
- správne použiť vetné spojenie *I like.... I don ’t like....*

**Počet hráčov:** celá trieda

**Vek hráčov:** 6-7 rokov

**Dĺžka trvania:** 20 minút

**Pomôcky:** rôzne druhy ovocia, zeleniny, nakrájané na kúsky, cukríky

#### **Priebeh hry:**

Žiaci sedia v kruhu. Učiteľka má na tanieri rôzne druhy ovocia a zeleniny. (Táto téma sa preberá v jeseni, kedy je dostatok ovocia a zeleniny a kedy si na škole alebo v triedach zvykneme robiť výstavky jesenných plodov). Najprv sa žiakov nápovednými otázkami pýta: *What fruit is it? Which fruit is a banana? Which fruit is a pear? Which vegetable is a carrot? Which vegetable is a tomato?* Žiaci ukazujú na jablko, banán, hrušku. Medzitým

učiteľka rozreže ovocie a zeleninu na menšie kúsky a postupne po jednom vloží každému do úst kúsok ovocia alebo zeleniny, prípadne cukríkov alebo iného jedla. Dieťa má zaviazané oči, aby nevidelo, čo mu učiteľka vložila do úst. Po vyzvaní každý žiak povie, čo má v ústach a ako to chutí. Na začiatku to môže povedať po slovensky, potom keď ho učiteľka vyzve anglickou vetou *What is it?* snaží sa odpovedať v angličtine: *It is an apple.*

V ďalšej časti hry si žiaci môžu precvičovať vetu *I like..., I don't like...* Žiaci ukážu na ovocie a hovoria *I like an apple. I don't like a pear* apod.

### **Hodnotenie :**

Dnes sme sa na hodine naučili anglicky štyri druhy ovocia: *apple, pear, banana, orange*, a štyri druhy zeleniny: *pepper, tomato, potatoes, carrot*. Vedeli ste zaradiť ovocie a zeleninu podľa chutí? Bolo ťažké uhádnuť názov ovocia alebo zeleniny? Čo je lepšie ovocie, zelenina alebo cukríky? Čo je zdravšie? Aké je tvoje obľúbené jedlo? Ktoré ovocie je kyslé, ktoré je sladké?

### **Skúsenosti a odporúčania pre prax:**

Najprv dávame priestor odvážnejším žiakom, ktorí sa neboja prezentovať svoj názor aj keď sa pomýlia, postupne zapájame aj tých tichších. Ak niekto nechce odpovedať, nenútime ho, dôležité je, aby aspoň sledoval a počúval, čo sa deje a vstrebával do seba nové informácie.

Ak chceme túto hru ďalej rozšíriť, môžeme klásť žiakom otázky typu: *Is apple fruit? Is apple vegetable?* Deti sa snažia odpovedať: *Yes, it is. alebo No, it is not.* (Tým si pomaličky precvičujú aj krátke odpovede na otázky).

## **Hráme sa na zvieratká**

### **Téma: Ja viem/I can**

**Ciel':** -pomenovať slová, ktoré označujú činnosť –*jump, run, fly, swim*

-zopakovať povely – *sit down, stand up, go, come here*

-zopakovať názvy zvieratiek – *frog, rabbit, bee, mouse*

**Počet hráčov:** celá trieda

**Vek hráčov:** 6-7 rokov

**Dĺžka trvania:** 10 minút

**Pomôcky:** flashcards alebo iné obrázky stiahnuté z internetu a časopisov

### **Priebeh hry:**

Učiteľ má v ruke kartičky, na ktorých sú zobrazené zvieratká napr. žaba - *frog*, zajac - *rabbit*, včielka -*bee*, myš - *mouse*, zebra - *zebra*, opica - *monkey*, slon - *elephant*, kôň - *horse* atď. Žiaci si najprv precvičia slová označujúce zvieratká. Učiteľ vyberie kartičku so zvieratkom a povie napr. *You are frogs*. Žiaci napodobňujú žabky a skáču. Potom učiteľ ukáže ďalšiu kartičku a povie *You are bees*. Žiaci napodobňujú včielky a lietanie. V ďalšej časti hry učiteľ ukáže žabku a povie *Jump!* alebo obrázok včielky a povie *Fly!* Na záver to môže učiteľ ešte sťažiť viac, tak že neukáže obrázok a vydáva viacej povelov. Tak napr. povie: *You are rabbits. Jump! Run! Sit down!* Žiaci to svojimi pohybmi napodobňujú.

### **Hodnotenie:**

Ako sa vám páčila hra? Ktoré zvieratká sme si zopakovali? Zapamätal si niekto, ako sa povie po anglicky behať, lietať, skákať...? Čo dokáže včielka? Aké pohyby vie robiť žabka? Čo všetko dokáže robiť človek? Ktoré zvieratko je vaše obľúbené?

**Skúsenosti odporúčania pre prax:** Túto hru často využívame na hodinách telesnej výchovy, pretože žiaci majú v telocvični oveľa viac priestoru, a je to určite bezpečnejšie ako v triede. Deti ju priam zbožňujú, pretože pre nich je v tomto veku pohyb prirodzený a každá pohybová aktivita im prináša radosť.

### **Začarovaná knižka**

**Téma: Dom – House**

**Ciel':** -vymenovať časti domu - *house, roof, chimney, window, door*

- spoznať slová, ktoré označujú nábytok - *chair, table, lamp, bed*

- zmysluplne spolupracovať v skupine

**Počet hráčov:** celá trieda

**Vek hráčov:** 6-7 rokov

**Dĺžka trvania:** 30 minút

**Pomôcky:** Rozstrihané časti domu – strecha, komín, steny, okno, dvere

### **Priebeh hry:**

Učiteľ má na magnetickej tabuli pripevnené časti domu, ktoré sú poprehadzované. Žiakov môže motivovať príbehom o čarodejnici, ktorá začarovala Aničke knižku a niektoré obrázky v tej knižke sa úplne pomiešali. Anička bola totiž dievčatko, ktorému sa nechcelo učiť, preto ju čarodejnica chcela potrestať. Kliatba pominie len vtedy, ak prídu šikovné deti a splnia rôzne úlohy. Svojou šikovnosťou ukážu Aničke, ako sa nebať učenia. Prvou úlohou je pospájať jednotlivé časti domu do celku a vedieť ich správne pomenovať najprv po slovensky, potom po anglicky. Žiaci opakujú jednotlivé časti domu po učiteľovi, a keď je dom už celý zložený, znova zopakujú časti domu. Druhou úlohou je pomenovať farby na dome napr. *Roof is red. Chimney is grey. Door is blue. Wall is yellow.* Treťou úlohou je zariadiť dom. Učiteľ má na stole flashcards – *lamp, television, bed, table, chair, radio.* Žiaci chodia k tabuli a dopĺňajú nábytok. Štvrtou úlohou bude doplniť k domčeku ľudí, zvieratká, stromy, kvety. Obrázky sú na stole a žiak, ktorý si vyberie obrázok, musí ho vedieť pomenovať v anglickom jazyku. Napr. *boy, dog, cat, mother, father.* Ak všetky tieto úlohy zvládnu, obrázok bude hotový a kliatba pominie. Z Aničky sa stane poslušné dievčatko, ktoré sa začne pekne učiť.

**Obmena:** Žiaci chodia postupne k tabuli a budujú dom – kreslia ho kriedou na tabuľu a zároveň pomocou učiteľa pomenujú danú časť domu.

Najprv spoločne vytvoria dom, potom dokresľujú časti nábytku a nakoniec ľudí, zvieratká, kvetiny. Na záver si to ešte spoločne s učiteľom zopakujú v anglickom jazyku. Na nasledujúcej hodine si môžu dané učivo precvičiť tak, že budú pracovať v skupinách a takýto dom si budú kresliť spoločne na veľký baliaci papier. Na záver každá skupina ukáže spolužiakom, čo nakreslila a pomenuje všetko v anglickom jazyku. Deti musia kresliť len to, čo vedia povedať v angličtine. Výhodou práce v skupine je, že si môžu navzájom poradiť. Tieto práce sa potom môžu vyvesiť v triede a slúžiť k celoročnému opakovaniu.

**Hodnotenie:**

Dnes ste na hodine pracovali veľmi usilovne a pomohli ste Aničke zrušiť kliatbu zlej čarodejnice. Dokázali ste to svojou šikovnosťou. Naučili ste sa nové anglické slovíčka: *house, roof, chimney, window, door, wall* a zopakovali ste si farby a členov rodiny. Ktorú časť domu ste si najlepšie zapamätali? Ktoré slovo sa vám zdá ťažké? Chceli by ste bývať v takom dome, aký sme vytvorili? Nezabudli ste farby v angličtine? Ktorú farbu máte najradšej? Ktoré zvieratko by ste mali radi doma? Radi objavujete nové veci?

**Skúsenosti a odporúčania pre prax:**

Žiaci v prvom ročníku majú takýto typ hier veľmi radi. Veľmi dôležitá je tu motivácia. Na motiváciu môžeme využívať aj rozprávky alebo jednoduché príbehy, ktoré najčastejšie rozpráva naša triedna maňuška Samko. (Práca s maňuškou podkapitola 5.2 ) Deti potom už s radosťou plnia úlohy a tešia sa, ak sa im podarí nakresliť pekne strechu a ešte ju správne pomenovať. Časti domu v anglickom jazyku sú pomerne ťažké, takže nemôžeme očakávať, že žiaci budú hneď vedieť celú slovnú zásobu. Preto je potrebné sa občas k týmto slovíckam vracieť, priebežne ich opakovať. Úspechom je už to, ak si zapamätajú aspoň niektoré. Žiaci pracovali aj v skupinách, kde si kreslili na veľký baliaci papier svoj vysnívaný dom. Na to sme potrebovali celú vyučovaciu hodinu. Pri tejto práci sa však občas stáva, že zakríknutejší žiaci sa len „vezú“ a na druhej strane, tí odvážnejší by radi dirigovali iných a nenechajú im priestor na realizáciu vlastného nápadu. Aj napriek týmto nedostatkom táto aktivita splnila svoj cieľ.

## 5 DIDAKTICKÉ HRY V DRUHOM ROČNÍKU

V druhom ročníku sa uplatňujú princípy osvojovania si cudzieho jazyka tak, ako v prvom ročníku. Dôležité je naďalej upevňovať kladný vzťah žiaka k cudziemu jazyku. Naďalej ho vystavujeme kontaktu s anglickým jazykom. Samozrejme, že ak dieťa netúži byť zapojené do hry, nesmieme ho k tomu nútiť, pretože to môže viesť k psychologickým blokom. Podpora budovania správnych učebných návykov má tiež dôležité miesto. Prostredníctvom sebareflexie sa u žiaka upevňuje návyk na pravidelné zamyslenie sa nad tým, čo už vie v cudzom jazyku povedať alebo urobiť. Žiak druhého ročníka je veľmi podobný ako žiak prvého ročníka, ale dokáže už čítať a písať v materinskom jazyku. Preto ho už môžeme začať pripravovať na obdobie čítania a písania v cudzom jazyku, čo je považované za dôležitú úlohu v tomto období. Dieťa, ktoré sa naučilo čítať v rodnom jazyku, bude automaticky prenášať rovnaké postupy aj do cudzieho jazyka. Medzi anglickým a slovenským jazykovým systémom sú odlišnosti, preto nie je možné takto postupovať. Žiak v druhom ročníku má ešte problém čítať s porozumením vo svojom rodnom jazyku, preto si tieto čitateľské zručnosti potrebuje rozvíjať. Z tohto dôvodu by čítanie v cudzom jazyku nemalo tvoriť súčasť vyučovacieho procesu. Hovoríme tu skôr o určitom prípravnom období, kedy si žiak uvedomuje odlišnosti medzi slovenským a anglickým slovom. V tomto ročníku na nácvik čítania využívame techniky: (Straková, Cimermanová, 2012)

- Rozpoznávanie slov /word recognition/
- Priradovanie slov k obrázku /matching/
- Nácvik výslovnosti /phonics/
- Uvedomenie si odlišnosti slovenčiny a angličtiny

Ak sa žiak naučí rozoznať slovo, správne ho vysloviť a prečítať, môžeme pokračovať v nácviku písania tohto slova. Žiak ho prepisuje niekoľkokrát. Začíname najprv jednoduchými slovami, ktoré sa rovnako vyslovia a rovnako píšú napr. *dog, red, pen*. Žiaci si môžu zhotovovať vlastné obrázkové slovníky. Súvislé texty ešte nepíšu. Tiež by bolo chybou, aby písali slovíčka do stĺpcov, podľa fonetických znakov a doma sa tie slovíčka spolu s rodičmi memorovali. Hodnotenie učiteľa by malo byť orientované na motivovanie žiaka a ocenenia jeho snahy. Hodnotenie, ktoré je orientované na chyby vyvoláva u žiaka negatívne pocity. Tak ako v prvom ročníku, tak aj v druhom je potrebné žiakov neustále chváliť a povzbudzovať. Hrať sa znamená mať možnosť vyskúšať si sám seba v rôznych situáciách, načerpať nové sily a radosť. Hry môžu zapájať žiakov do výchovno-vzdelávacieho procesu veľmi intenzívne a prinútiť ich k takému sústredeniu, aké nemožno dosiahnuť pomocou žiadnej inej metódy. Aj v druhom ročníku sa dá na hodinách anglického jazyka využiť veľké množstvo didaktických hier. Stále máme na zreteli, že aj druháci sú ešte veľmi hraví a detskí, no oproti prvákovi majú výhodu, že vedia čítať a písať v rodnom jazyku. V druhom ročníku môžeme preto zaradzovať do vyučovania aj rôzne doplňovačky, smerovky, krížovky, pexeso a iné didaktické hry. Hry už môžu byť zamerané na postupnú prípravu k čítaniu a písaniu anglických slov. V nasledujúcej tabuľke je uvedený prehľad didaktických hier vhodných pre 2. ročník, spolu s uvedením témy, na ktorú sa hra vzťahuje.

Tabuľka 2 Didaktické hry 2.ročník

NÁZOV HRY	TÉMA	STRANA
Vykúzlím si šaša	Telo/Body	22
Schovávačka	V triede/In the classroom	23
Triaľanie do terča	Čísla/Numbers	24
Ktoré zvieratko chýba	Zvieratká/Animals	25
Hra na tri slová	Zvieratká/Animals	25

Prameň: vlastný návrh

## 5.1 Ukážky didaktických hier vhodných pre 2. ročník

### Vykúzlím si šaša

#### **Téma: Telo / Body**

**Cieľ:** -pomenovať hlavné časti tela – *head, eye, ear, mouth, neck...*

-zopakovať názvy farieb a časti oblečenia

-akceptovať spolupatričnosť k skupine

**Počet hráčov:** celá trieda

**Vek hráčov:** 6-7 rokov

**Pomôcky:** veľký baliaci papier /4-5 kusy/, rozstrihané obrázky šaša, lepidlo, farbičky

#### **Priebeh hry:**

Učiteľ rozdelí triedu na 4 alebo 5 skupín. V každej skupine si žiaci určia kapitána losovaním. Každá skupina dostane veľký kus čistého baliaceho papiera a rozstrihaný obrázok šaša.(príloha 1) Učiteľ rozstrihá obrázok tak, aby bola viditeľná hlava, trup, ruky, nohy atď. Potom si žiaci rozložia rozstrihané obrázky a spoločne si ho zložia a nalepia na papier. Potom si spolu s učiteľom zopakujú hlavné časti tela *head, neck, body, arms, legs, hands* a časti tváre : *ears, eyes, nose, mouth* a ukazujú to na šašovi. Precvičia si to ešte raz a ukazujú to na sebe, a potom ešte raz na kamarátovi. V druhej časti hry si môžu zopakovať farby a časti oblečenia, ktoré sa už tiež učili v prvom ročníku. Podľa pokynov učiteľa vyfarbujú : *Paint clown! Hair is brown. Nose is orange. Mouth is red. Shirt is pink and yellow. Trousers are green. Buttons are yellow.*

**Obmena:** Žiaci môžu obrázok vyfarbiť farbami podľa svojich predstáv a pokúsia sa priradiť slová označujúce časti ľudského tela do okienok. Potom prezentujú spoločne svoj výtvar pred triedou. Napr. *Our clown has got black hair, blue shirt, red trousers* atď. Je to oveľa ťažšie, ale na druhej strane zaujímavejšie, pretože takto je ponechaný priestor tvorivosti žiakov.

**Obmena:** Každá skupina má inú rozprávkovú postavičku, ktorú musí vyskladať do celku a pomenovať hlavné časti tela a na záver ju vyfarbiť podľa svojich predstáv.

### **Hodnotenie:**

Ako sa vám pracovalo? Nezabudli ste názvy farieb v anglickom jazyku? Pomáhali ste si, keď ste pracovali v skupine? Ktorú časť tela ste si dobre zapamätali?

### **Skúsenosti a odporúčania pre prax:**

Takýto druh hier a úloh majú žiaci tiež veľmi radi, aj keď ešte nevedia dobre spolupracovať v skupinách, pracujú skôr samostatne, každý chce rozhodovať, byť kapitánom, tichší sú na druhej strane len takými pozorovateľmi a prispôsobujú sa autoritatívnejším povahám v skupine. Hry sú dosť náročné na prípravu a organizáciu v triede, ale na druhej strane dokážeme takto zopakovať mnoho slovíčok. Takže tá námaha určite stojí za to. Na záver sme si svoje práce vystavili v triede. Obrázky nám slúžili k priebežnému opakovaniu časti tela a farieb.

### **Schovávačka**

#### **Téma: V triede / In the classroom**

**Ciel:** -pomenovať školské potreby - *book, pen, pencil, schoolbag, pencil case, ruler*  
-správne použiť vetné spojenie *This is...*

**Počet hráčov:** celá trieda

**Vek hráčov:** 6-7 rokov

**Dĺžka trvania hry:** 20 minút

**Pomôcky:** flashcards, školské potreby

#### **Priebeh hry:**

Táto hra má formu súťaže, preto učiteľ triedu rozdelí na dve skupiny napr. chlapci a dievčatá. Potom si žiaci ľahnú na lavicu a zatvoria oči. Učiteľ poschováva po triede flashcards. Postupne vyvoláva žiakov po dvoch, chlapca a dievča, ktorí hľadajú poschovávané obrázky. Ak žiak kartičku nájde, príde dopredu pred žiakov a povie, čo sa na kartičke nachádza. Napr. *This is pen.. This is rubber. This is schoolbag.* Za každú správnu odpoveď získava skupina bod, ktorú môže učiteľ zapísať do tabuľky. Ak žiak náhodou nevie správnu odpoveď, môže prísť niekto z jeho skupiny a pošepkať mu dané slovo resp. niekto iný zo skupiny povie správnu odpoveď a on má ešte jednu šancu nájsť iný obrázok a pomenovať ho. Na záver sa sčítajú body a hra sa vyhodnotí.

*Obmena 1:* Ak žiak nájde kartičku, neukáže ju žiakom, len si ju pozrie a spolužiaci mu kladú otázky: *Is it a pen? Is it a ruler?* Žiak odpovedá buď *No, it isn't.* Alebo v prípade, že žiaci uhádnu, tak *Yes, it is.*

*Obmena 2:* Žiaci hľadajú poschovávané flashcards, na ktorých sú zvieratká. Ak nejaký obrázok nájdu, predstúpia pred triedu a opíšu obrázok 2-3 vetami. Napr. *It is small. It is green. It can jump.* Kto uhádne správnu odpoveď, získava pre svoj tím bod.

### **Hodnotenie:**

Bolo ťažké nájsť flashcards? Vedeli ste pomenovať slová na obrázkoch? Ktoré anglické slovo sa vám zdá ľahké? Ktoré sa vám zdá ťažké? Je ťažké opísať zvieratko? Ktoré anglické slovo by ste vedeli aj napísať? Ktoré anglické slová sme si dnes na hodine precvičili?

### **Skúsenosti a odporúčania pre prax:**

Túto hru majú žiaci radi, pretože si zároveň zasúťažajú a v triede veľmi radi súperia chlapci a dievčatá. V druhom ročníku už nemusia tvoriť len jednoduché vety typu *This is pen. Pen is red. This is schoolbag. Schoolbag is big.* Môžu už pridať prídavné mená,

ktoré poznajú alebo farby. Napr. *This frog is green. This giraffe is tall.* Zvieratká môžu spojiť aj s činnosťou. Napr. *Rabbit can run. Bee can fly.* Zároveň sa tiež pomaličky učia položiť jednoduchú otázku a krátku odpoveď. *Is it pig? Yes, it 's. No, it isn 't.* Túto hru využívame aj pri iných témach ako *animals, food and drink, family* alebo *traffic*. Tu môžu žiaci používať aj vety typu: *I like pizza. I do 'nt like milk* apod. Slabší a zakríknutejší žiaci majú niekedy problém prezentovať sa, preto si môžu zavolať na pomoc kamaráta zo skupiny. V druhom ročníku sú už zrelší a súťaživejší, preto sú už pravidlá trochu prísnejšie.. Žiaci majú túto hru radi. Niekedy hru obmieňam tak, že žiaci nájdené obrázky ukladajú na magnetickú tabuľu a zaradia ich do príslušnej skupiny napr. *animals, food, family, traffic*. Pri tejto hre je výhodné, že nie je náročná na prípravu učiteľa a žiaci si pomerne v krátkom čase precvičia veľa slovíčok.

### **Triafanie do terča**

**Téma: Čísla/Numbers**

**Cieľ:-** vymenovať čísla do 20

- zopakovať čísla od 1-10

- zmysluplne spolupracovať v skupine

**Počet hráčov:** celá trieda

**Vek hráčov:** 6-7 rokov

**Dĺžka trvania hry:** 10 minút

**Pomôcky:** flashcards, školské potreby

#### **Priebeh hry:**

Táto hra má tiež formu súťaže. Buď súťažia jednotlivci alebo skupiny. Učiteľ nakreslí kriedou na tabuľu terč a vpíše doňho čísla, najbežnejšie od 1-10. Spolu so žiakmi si zopakuje čísla od 1-10. Potom rozdelí deti do skupín a pripraví tabuľku, kde bude vpisovať hody. Každý žiak hádže kriedou 2x do terča, a podľa toho, aké čísla hodí musí ich nahlásiť učiteľovi v anglickom jazyku napr. *seven and three*. Zároveň ich musí sčítať a povedať výsledok v anglickom jazyku. Učiteľ zapíše čísla do tabuľky. Vyhráva to družstvo, ktoré získalo najviac bodov.

*Obmena:* Táto hra sa dá využiť aj pri téme *Farby/Colours*. Každá časť terča je vyfarbená inou farbou a žiaci znovu triafajú kriedou do terča. Podľa toho do ktorej farby trafili, musia povedať po anglicky danú farbu. Za každú správnu odpoveď získava družstvo bod. V prípade, že dieťa nevie narýchlo povedať číslo po anglicky, môže si to odrátať postupne alebo požiadať o pomoc niekoho zo skupiny.

#### **Hodnotenie:**

Ako ste sa cítili pri hre? Bolo ťažké trafiť čo najviac bodov? Vedeli ste pomenovať v anglickom jazyku všetky čísla? Aj tie do 20? Ktoré anglické číslo si najlepšie pamätáte? Ktoré číslo by ste vedeli zapísať?

#### **Skúsenosti a odporúčania pre prax:**

S touto hrou máme veľmi dobré skúsenosti. Tiež je nenáročná na prípravu, pretože terč môžeme vyhotoviť na tabuli veľmi rýchlo. Aj ten farebný nakreslíme farebnými kriedami raz-dva. Ak chceme vyvodit' nové učivo- čísla do 20, zaradujeme ju do hlavnej časti hodiny, pri opakovaní túto hru zaradujeme na koniec hodiny. Žiaci majú občas problém narýchlo povedať čísla po anglicky, preto si ich často odrátavajú od jednotky. No pri častejšom opakovaní sa im darí automaticky hovoriť slová a sčítavať dané čísla. Táto hra



je vhodná aj pre prvý ročník. Tu môžeme začať jednoduchým terčom, kde budú len čísla od 1-5.

### **Ktoré zvieratko chýba?**

**Téma: Zvieratá / Animals**

**Ciel:** - zopakovať názvy zvierat- *mouse, frog, bee, dog, cat, rabbit, cow*  
- spoznať vetné spojenie *What pet is missing?*  
- rozvíjať pozornosť a sústredenosť

**Počet hráčov:** celá trieda

**Vek hráčov:** 6- 7rokov

**Dĺžka trvania:** 10 minút

**Pomôcky:** Plyšové hračky

#### **Priebeh hry:**

Učiteľ vyberie 5-6 plyšových hračiek, ktoré poukladá na lavicu pred tabuľu. Plyšové hračky sú zvieratká, ktoré žiaci preberali už v prvom ročníku. Žiaci si spolu s učiteľom zopakujú názvy zvierat a učiteľ ich postupne v takom poradí poukladá na lavicu. Potom dá žiakom pokyn, aby zatvorili oči a on medzitým jedno zvieratko schová. Žiaci otvoria oči na povel učiteľa, ktorý sa pýta: *What pet is missing?* Žiaci skúšajú odpovedať napr.: *Bee is missing alebo Mouse is missing.*

**Obmena:** Miesto hračiek môže učiteľ poukladať na stôl školské pomôcky: *pen, pencil, schoolbag, rubber, ruler, pencilcase, book, notebook, glue.* Položí im otázku: *What thing is missing?* Žiaci musia odpovedať: *Pen is missing, Glue is missing* apod. Aby to bolo zaujímavejšie môžu žiaci chodiť aj za dvere a hádať stratenú vec po jednom alebo vo dvojici.

#### **Hodnotenie:**

Bolo ťažké uhádnuť chýbajúce zvieratko? Ako ste si pomáhali, aby ste uhádli, čo chýba? Čo bolo ťažšie? Uhádnuť stratené zvieratko alebo povedať to zvieratko po anglicky?

#### **Skúsenosti a odporúčania pre prax:**

Aj túto hru hráme pomerne často, pretože žiaci ju majú radi a zopakujú si také slovíčka, ktoré práve preberáme, alebo ktoré im ešte robia problémy. Zo začiatku máme menej vecí na lavici, potom postupne pridávame viac. Najčastejšie ju hráme na začiatku hodiny ako takú jazykovú rozcvičku.

### **Hra na tri slová**

**Téma: Zvieratá - Animals**

**Ciel:** - zopakovať slová označujúce zvieratá žijúce na farme alebo vo voľnej prírode (podľa toho, čo preberáme)  
- vysvetliť svojimi slovami, prečo je dôležité chrániť prírodu

**Počet hráčov:** celá trieda

**Vek hráčov:** 6-7 rokov

**Dĺžka trvania:** 5-10 minút

**Pomôcky:** flashcards

#### **Priebeh hry:**

Učiteľ vysvetlí pravidlá. Povie žiakom tri zvieratká napr. *crocodile, giraffe, mouse* a vysvetlí im, že pri každom slove budú robiť nejakú inú činnosť. Napr. pri slove

*crocodile* bude ich úlohou natiahnuť ruky – upažiť (znázorňujú, aký je krokodíl dlhý), pri slove *giraffe* – deti dajú ruky hore-vzpažia, (znázorňujú výšku žirafy), pri slove *mouse* – urobia drep (myška je maličká). Ktoré dieťa sa pomýli, sadne si na svoje miesto. Učiteľ postupne hovorí slová rýchlejšie a aj žiaci musia tomu prispôsobovať svoje tempo.

*Obmena*: slová *plane, car, train*. Pri slove *plane* – napodobnia let lietadla, pri slove *car* – predstavujú šoféra, ktorý drží volant, pri slove *train* napodobňujú vlak, môžu použiť aj zvuky ššššš.

### **Hodnotenie:**

Ako sa vám páčila hra? Máte radi zvieratká? Mýlili ste sa, keď už boli slová hovorené rýchlejšie? Bolo ťažké nepomýliť sa? Ktoré zvieratká už vieme povedať v anglickom jazyku? Ktoré sme si zopakovali na dnešnej hodine?

### **Skúsenosti a odporúčania pre prax:**

Hra sa dá obmieňať úplne rôznymi slovami a pohybmi. Môžu sa pridať aj zvuky. Môže sa hrať na mieste alebo v priestore. Žiaci ju majú veľmi radi. Najprv sme ju hrali na hodinách slovenského jazyka – pri vyvodzovaní písmen (v 1. roč.) a teraz ju veľmi často hráme aj na hodinách anglického jazyka. Problém je však niekedy v tom, že deti, keď sa pomýlia, sú smutné, že si už musia sadnúť na svoje miesto. Preto im zo začiatku, kým sú menší, môžeme dovoliť, aby mali dva životy.

## **5.2 Práca s maňuškou**

Hra s bábkou oslovuje už celé generácie detí. Využíva sa ako prostriedok na nadviazanie kontaktu dospeléj osoby s dieťaťom. Bábka vystupuje ako ich najvernejší priateľ. Dieťa sa s bábkou rozpráva otvorene, úprimne bez pretvácky o všetkom, čo ho zaujíma a trápi. Bábka prostredníctvom druhej osoby alebo samého dieťaťa „dáva rady“, nové nápady, pochváli ho a utešuje, keď sa dieťaťu niečo nepodarí. Dieťa si mnohokrát myslí, že bábka je tu len kvôli nemu. Práca s bábkou uspokojuje detskú zvedavosť a na druhej strane sa mu snaží vyhovieť v túžbe očakávaného, čarovného, fantáziu podporujúceho rozprávkového príbehu.

Aj ja využívam na hodinách bábku resp. maňušku, hlavne v prvom a druhom ročníku. Naša maňuška sa volá *Samko*. Deti majú *Samka* radi, je to ich kamarát. Vždy sa tešia, keď príde na hodinu.

Prostredníctvom tejto maňušky vyvodzujem v prvom ročníku nové písmenka v šlabikári alebo nové učivo v prírodovede alebo v matematike. Všetky deti majú radi rozprávky alebo vtipné príbehy, a to je príležitosť spojiť maňušku s rozprávkou, a tým dosiahnuť stanovené ciele a úlohy. Bábku využívam aj pri niektorých témach na hodinách anglického jazyka. Zo začiatku naša bábka rozprávala viac slovensky ako anglicky, postupne, ako si deti upevňujú slovnú zásobu, aj *Samko* rozpráva viac anglicky. Kladie im jednoduché otázky, na ktoré deti odpovedajú, potom pre zmenu kladú deti otázky *Samkovi*. Napr. *What's your name? How old are you? How are you? What's your favourite colour? What's your favourite animal? What is this? Do you like pizza?*

Žiaci sa stretli so *Samkom*, keď prišli prvýkrát do školy, do svojej novej triedy, k svojej novej učiteľke. Niektorí sa tešili a boli plní očakávaní, iní sa vystrašene pozerali a držali sa za ruky s rodičmi. Naša bábka *Samko* im vyrozprávala rozprávku. Tým som odbúrala u žiakov strach z neznámeho a vyvolala v nich pocit, aby sa začali tešiť na ďalší a ďalší deň v škole.

Táto skúsenosť z prvého ročníka mi ukázala, že prostredníctvom maňušky dosiahnem efektívnym spôsobom aj stanovené ciele na hodinách anglického jazyka.

## 6 UKÁŽKY VYUČOVACÍCH HODÍN S VYUŽITÍM DIDAKTICKÝCH HIER

### 6.1 Vyučovacia hodina- Na nákupoch s princeznou

**Ročník :** Prvý

**Téma: Oblečenie - Clothes**

**Cieľ:**

- pomenovať časti oblečenia - *skirt, dress, blouse, trousers, cap, sandals, shoes, shirt*
- správne použiť vetné spojenie *This is...*
- správne použiť vetné spojenie *I have...*
- zopakovať názvy farieb
- rozvíjať slovnú zásobu, komunikačné situácie
- zmysluplne pracovať s partnerom vo dvojici

**Pomôcky:** učebnica, flashcards (oblečenie), magnetofón, CD ku učebnici Busy Bee, maňuška Samko, farbičky, módné časopisy, magnetická tabuľa

**Metódy:** rozhovor, rozprávanie, didaktická hra, výtvarná aktivita

#### Priebeh vyučovacej hodiny

##### Motivácia – evokácia

Cieľom motivácie bolo navodiť u žiakov pocit uvoľnenia, prelomiť ich pocit neistoty a vtiahnuť ich do pripravovaných aktivít.

Na začiatku hodiny sme si zaspievali pesničku, ktorú sme sa učili na predošlých hodinách – *What 's this? (CD k Busy Bee 1.ročník)*. Touto pesničkou sme zobudili našu maňuška – *Samka*, ktorý spí v škatuli. Samko pochválil žiakov za peknú pesničku a povedal im, že má pre nich pripravenú novú rozprávku.

##### 1. Aktivita – didaktická hra

V rozprávke sa vyskytujú aj názvy farieb, tak si ich žiaci spolu Samkom precvičili prostredníctvom didaktickej hry – *Hľadanie farby (str.15)*.

##### Hlavná časť- uvedomenie si významu

##### 2. Aktivita – rozprávka Na nákupoch s princeznou

Milé deti! Ja mám veľmi dobrú kamarátku princeznú Lauru, a tá moja princezná je veľká parádica. A je veľmi moderná, nechce už nosiť dlhé široké šaty, ako kedysi nosili princezné, ale len to, čo „letí“. Chcela si kúpiť tie najmodernejšie veci, a tak sa rozhodla, že pôjde na nákupy do Anglicka. Lenže ako nakupovať v Anglicku, keď po anglicky nič nevie? Tak ma požiadala o doučovanie, keďže vie, že ja chodím k vám do triedy a učíme sa spolu. Chcel som ju naučiť najprv pekne pozdraviť, požiadať o niečo...kdeže, ona mi len ukazovala časti oblečenia a chcela sa naučiť iba to. Ukázala mi blúzku, šaty, tričko, nohavice, sukňu, šiltovku, krátke nohavice, sandále, sveter. (učiteľ pritom ukladá na magnetickú tabuľu časti oblečenia). A vraví: „Nauč ma, ako sa povedia po anglicky šaty, tričko...“ Bolo to veľmi ťažké, lebo princezná všetko poplietla. Učil som ju to celý týždeň. Prosím vás, deti, ukážte mi, že vy ste oveľa šikovnejší a vy to hravo dokážete!

### 3. Aktivita- práca s *flashcards*

Žiaci si nacvičovali správnu výslovnosť slov spolu s maňuškou. Samko ukazoval na jednotlivé veci na obrázkoch a hovoril ich anglicky: *This is a skirt. This is a T-shirt, This is a blouse. This is a sweater apod.* Žiaci všetko opakovali po ňom. Potom Samko vyvolával žiakov po jednom k tabuli a kládol im otázky typu *Is it a shirt? Is it a dress?* pričom ukazoval na určitý obrázok. Žiaci odpovedali jednoducho - *Yes* alebo *No*. Potom ukázal žiakom, čo má oblečené na sebe on, pričom použil vetné spojenie *I have... -napr. I have blue shorts. I have white and blue T- shirt.* Žiaci nasledovali maňušku a menovali časti svojho oblečenia.

*Metodická poznámka:*

Keďže ide o novú slovnú zásobu, je potrebné dané anglické slovo zopakovať aspoň trikrát rôznymi spôsobmi, aby si ho deti lepšie zapamätali.

### 4. Aktivita- hra na módnych návrhárov

Žiaci robili návrhy šiat pre princeznú, ktoré kreslili alebo vystrihovali z módnych časopisov. Niektoré ľahšie slová si aj napísali. Túto aktivitu robili sami alebo vo dvojiciach. Chlapci robili návrhy oblečenia pre športovcov. ( príloha 3 )

### 5. Aktivita – vyfarbovanie maľovaniek

Žiaci, ktorí nechceli robiť vlastné návrhy, mohli vymalovať maľovanky oblečenia, ktoré im rozdala učiteľka. ( príloha 4)

*Metodická poznámka:*

Deti si vyberajú 4. aktivitu alebo 5.aktivitu

### 6. Aktivita – prezentácia návrhov

Žiaci ukazovali ostatným, čo vytvorili a niektoré časti oblečenia sa pokúsili pomenovať. Napr. *This is blue skirt* apod. Učiteľ im pomáhal otázkami: *What colour is your skirt? What colour is your dress?* Tým si žiaci zopakovali aj názvy farieb. Tieto projekty sme nakoniec vystavili na nástenke v triede.

### **Vyhodnotenie hodiny – Reflexia**

Ako sa vám páčila dnešná hodina? Ktoré anglické slovo ste si už dobre zapamätali? Viete niektoré aj napísať? Chcel by sa niekto z vás stať módnym návrhárom? Myslíte, že je to ťažká práca? Je móda v živote dôležitá? Viete, aké šaty sa nosili kedysi?

### **Skúsenosti a odporúčania pre prax**

Na takejto hodine sa žiaci naučili viac, ako len memorovaním a skúšaním slovíčok. Žiaci sú radi, ak ich pochválime, že sú šikovnejší ako princezná, ktorej tá angličtina vôbec nešla. Najviac sa im páčila hra na módnych návrhárov. Chlapcom sa veľmi nechcelo navrhovať dámske oblečenie, tak som im úlohu pozmenila a mohli navrhovať športové oblečenie napr. pre futbalistov alebo si len vyfarbovali maľovanky. Tí, ktorí neradi

kreslia, mohli vystrihovať modely z časopisu a lepiť ich na výkres. Niektorí si maľovanky zobrali domov a vyfarbili si ich za domácu úlohu. Žiaci pracovali samostatne alebo vo dvojici. Pri týchto aktivitách bolo najdôležitejšie záverečné prezentovanie návrhov, lebo práve tam vidíme, čo si žiaci z hodiny zapamätali. Dievčatá si pri navrhovaní prišli na svoje. Niektoré návrhy boli naozaj veľmi pekné. Nakoniec sme zviazali návrhy chlapcov a dievčat a vytvorili tak spoločný časopis.

## 6.2 Vyučovacia hodina – O hľadání priateľov

**Ročník :** Druhý

**Téma:** Prídavné mená

**Ciel' :** - pomenovať prídavné mená - *small, tall, fat, happy, young,*

- zopakovať pozdravy – *Hello, Goodbye...*

- správne formulovať otázky a odpovede: *What's your name? My name's...*

- zopakovať čísla od 1-5.

- zopakovať názvy farieb

- vysvetliť význam slova priateľ

- dramatizovať rozprávku

**Pomôcky:** učebnica Busy Bee, flashcards (zvieratá), magnetofón s CD k učebnici Busy Bee 2 , maňuška Samko, magnetická tabuľa

**Metódy:** rozprávanie, didaktická hra, výtvarná aktivita, dramatizácia

### Priebeh vyučovacej hodiny

#### Motivácia- evokácia

Túto hodinu sme začali zobudením nášho Samka, ktorý zaspal a neprišiel na hodinu anglického jazyka. Žiaci ho budili slovami: *Good morning, Samko.* (Túto vetu zopakovali 3x, pričom postupne zosilňovali hlas). Po treťom pozdrave sa Samko konečne zobudil, vyskočil zo škatule a žiakom pekne pozdravil: *Good morning, children.* Potom sa im ospravedlnil, že mešká na hodinu, lebo v noci dobre nespal. No sľúbil im peknú rozprávku, trochu smutnú, trochu veselú.

#### Aktivity pred počúvaním rozprávky

*Metodická poznámka:*

Pred začiatkom rozprávky by sme mali dať žiakom aktivity, ktoré by im mohli pomôcť porozumieť lepšie rozprávke a novým slovíčkam, ktoré nepoznajú. Táto rozprávka bola rozprávaná anglicky prostredníctvom maňušky.

#### 1. Aktivita – didaktická hra

Žiaci sa prostredníctvom hry *Hra na tri slová* (str. 23) oboznámili s prídavnými menami: *sad, happy, small* apod., ktoré sa vyskytli v rozprávke a boli pre žiakov nové.

#### 2. Aktivita - priradiť slovo k obrázku

Na magnetickej tabuli boli otočené obrázky zvierat – zajac, žaba, myš, prasiatko, krava, pes/*rabbit, frog, mouse, pig, cow, dog*, a kriedou napísané názvy týchto zvierat. Úlohou žiakov bolo otočiť obrázok a pomenovať zvieratko, ktoré je na obrázku. Potom si žiak zavola kamaráta, a ten spojil čiarou slovo a obrázok.

### 3. Aktivita – hádanky

Učiteľ dával deťom hádanky podľa obrázkov na magnetickej tabuli. Napr. *It 's animal. It is small and green. This animal can jump. What is it?* Deti hádali: *Is it a frog? Is it a mouse?*

*Metodická poznámka:*

Všetky tieto aktivity robil učiteľ tiež prostredníctvom maňušky

### Hlavná časť- uvedomenie si významu

#### 4. Aktivita – rozprávka Smutný zajačik/*Sad rabbit*

*There was once a **rabbit** called **Peter**. This rabbit was very, very sad. He cried, "I haven't got any friends. I haven't got any friends. I am going to the farm and I will find some friends." Rabbit Peter went to the farm.*

*First he met a **green frog**. "Hello. I am rabbit Peter. What's your name? Will you be my friend?"*

*The green frog said, "Croak, croak. I'm **Frog Betty**. I will be your friend, Peter."*

*"I have already got **one** friend," said Peter.*

*He met a **small mouse**. "Hello, what's your name?" asked rabbit.*

*The mouse said, "Squeak, squeak. My name's **Mouse Mary**. And who are you?"*

*"I'm Peter. Will you be my friend, Mary?"*

*"Yes, of course."*

*"I am happy. I have got **two** friends," said Peter.*

*There was a **fat pig** in the cote. Peter asked her, "What's your name?"*

*Pig said, "Oink, oink. My name's **Pig Emily**. And who are you?"*

*"I'm Rabbit Peter. Will you be my friend, Emily?" asked Peter.*

*"Yes, of course. I will be your friend," said Emily.*

*"I'm happy, I have got **three** friends," said rabbit.*

*"Moo, moo, moo," heard Peter. There was a **brown cow**. "What's your name?" asked rabbit.*

*"I'm **Cow Olivia**. And what is your name?"*

*"My name's Rabbit Peter. I'm looking for friends. Will you be my friend?"*

*"O.K." answered Olivia.*

*"I already have got **four** friends." Rabbit Peter walked and walked. He saw a **young dog** next to the doghouse." Hey. What's your name, dog?" asked Peter.*

*"Woof, woof. I 'm Dog **Jack**. And who are you?"*

*"I 'm Rabbit Peter. I 'm looking for friends. Will you be my friend, Jack?"*

*"Yes, I will," said Dog Jack.*

*"I 'm happy, I have got **five** friends, **green frog, small mouse, fat pig, brown cow and young dog**. I 'm not **sad** because I have got lots of friends. We will play all together," said Peter.*

## Aktivity po počúvaní rozprávky

### 6. Aktivita- rozhovor

Učiteľ/Samko sa rozpráva so žiakmi, aby zistil, ako žiaci porozumeli textu. Páčila sa vám rozprávka? Ktoré zvieratká vystupovali v rozprávke? Ktoré anglické slová ste si zapamätali? Prečo je dôležité mať priateľov? Zapamätali ste si, ako sa povie priateľ v anglickom jazyku? Kto si zapamätal meno žabky? Ako sa volal zajačik? Pamätá si niekto akej farby bola kravička? Viete to povedať aj po anglicky?

### 7. Aktivita - dramatizácia rozprávky s použitím plyšových hračiek

Vybrala som žiakov a rozdelila im úlohy. Každému som pridelila plyšovú hračku podľa toho, aké zvieratko bude predstavovať. Žiaci sa pokúsili jednoducho zahrať túto rozprávku. Precvičili si pritom dialógy medzi zvieratkami. Napr. *What 's your name? I 'm Peter.* (príloha 2)

*Metodická poznámka:*

Na magnetickej tabuli boli obrázky zvierat zoradené podľa poradia, ako vystupovali v rozprávke. Tak žiaci vedeli, kedy ktoré zvieratko vystupuje.

## Skúsenosti a odporúčania pre prax

Túto rozprávku zaradzujeme na koniec prvého ročníka alebo v druhom ročníku, pretože je tu pomerne veľa anglických slovíčok. Táto rozprávka už bola rozprávaná celá po anglicky, pričom sme mali na tabuli vyvesené aj nápovedné obrázky. Využila som samozrejme aj gestikuláciu i mimiku tváre, aby žiaci pochopili obsah rozprávky. Vo vyšších ročníkoch môžeme pridávať ďalšie zvieratká, a tak precvičovať novú slovnú zásobu. Pri dramatizácii som vyberala najprv tých šikovnejších a odvážnejších. Potom si to vyskúšali aj ostatní žiaci. Zo začiatku boli deti nesmelé, no potom si už pekne dávali otázky a odpovedali na ne. Nakoniec sa im to zapáčilo tak, že sme toto divadielko hrali aj na ďalších hodinách.

Nie je dôležité, aby žiaci presne zopakovali text. Dôležité je, aby si uvedomili, že sa najprv majú pozdraviť, predstaviť a spýtať sa iného kamaráta, ako sa má? Tieto vety sa v podstate opakovali v celom príbehu s menšími obmenami.

Takáto hodina si vyžaduje dôslednú prípravu učiteľa, a tiež prípravu pomôcok. Rozprávku som vymýšľala sama podľa toho, aké plyšové hračky som našla doma. Zvieratká v rozprávke môžeme teda meniť podľa potreby.

Na nasledujúcej hodine anglického jazyka si žiaci robili aj ilustrácie k rozprávke, ktoré sme znova vyvesili na nástenke v triede.





## ZÁVER

Veľký úspech pri zvládnutí cudzieho jazyka sa dosahuje prostredníctvom zavádzania nových vyučovacích metód a programov na školách. Dôležitý význam má využívanie informačných a komunikačných technológií – počítača, internetu, či interaktívnej tabule. V prvých rokoch školskej dochádzky má dieťa ku škole kladný vzťah. Pri školskej práci prežíva kladné poznávacie city a učiteľ má u žiakov prirodzenú autoritu, často väčšiu ako rodič. Pri učení malých žiačikov v začiatkoch školskej dochádzky zohráva práve učiteľ veľmi dôležitú rolu. Mal by preto viesť žiakov citlivo a trpezlivo, mal by vytvoriť na hodine priateľskú atmosféru a vybrať vhodné metódy, formy práce, učebné pomôcky, ktoré sú primerané veku, záujmom a schopnostiam žiakov. Jednoducho mal by sa snažiť vzbudiť u detí záujem o učenie cudzieho jazyka a odbúrať strach z jeho osvojovania.

Dobrá motivácia dokáže zmeniť učenie na radosť. Ak sa do hodín vyučovania cudzieho jazyka dostane živosť, veselosť, tvorivosť, svet fantázie a rozprávok, môžeme si byť naozaj istí, že žiaci si cudzí jazyk nielen osvoja, ale budú mať takéto hodiny naozaj radi. A ak sú žiaci správne motivovaní, má z toho osoh aj žiak aj učiteľ.

Cieľom tejto práce bolo poukázať na efektívnosť využívania didaktických hier na hodinách anglického jazyka v prvom a druhom ročníku ZŠ, ako aj práce s maňuškou. Tým som chcela predstaviť výučbu cudzieho jazyka iným spôsobom ako tradičnými vyučovacími metódami. Mnohé didaktické hry nesú aj prvky zážitkového učenia napr. *Ochutnávači, Hra na módnych návrhárov.*

Osvedčená pedagogická skúsenosť vychádza z realizácie didaktických hier, prostredníctvom ktorých si žiaci zdokonaľujú svoje vedomosti, zručnosti, pozornosť, myslenie a pamäť. Didaktické hry motivujú a aktivizujú žiakov k učeniu. Žiaci sú nútení rešpektovať určité pravidlá hry, čo podporuje aj ich socializáciu a pomáha im to pri sebahodnotení.

Táto práca by mohla poslúžiť ostatným učiteľom ako didaktický materiál vhodný na vyvodzovanie, precvičovanie a opakovanie slovnej zásoby a gramatiky na hodinách anglického jazyka. Samozrejme, že mnohé didaktické hry sa dajú obmieňať a využívať aj na iných vyučovacích hodinách. Tieto pedagogické skúsenosti s využitím didaktických hier na hodinách by mohli učiteľov inšpirovať v ich ďalšej práci a priniesť im ďalšie nové nápady a podnety, ktoré budú smerovať ku skvalitneniu a zefektívneniu ich práce. Ako zdroj pre výber didaktických hier boli použité hry z mojej pedagogickej skúsenosti, nápady kolegov, rôzne školenia a semináre, ktoré som absolvovala počas svojej praxe.

*„Priemerný učiteľ rozpráva.  
Dobry učitel' vysvetľuje.  
Výborný učitel' ukazuje.  
Najlepší učitel' inšpiruje.“*

*Artemus Ward*

## ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ZDROJOV

1. KALABOVÁ, N. 2003. Pohádkové hry. Hrajeme si celý rok. Praha: Grada Publishing a.s., 2003.197 s. ISBN 80-247-0498-6
2. KONÍČKOVÁ, J. 2010. Didaktické hry na hodinách čítania na I. stupni. In Naša škola. ISSN 1335-2733, školský rok 2010/2011, roč. XIII., č.8, s. 3-66
3. MASARIKOVÁ A. – MASARIK P. 2002. Vybrané kapitoly z pedagogiky voľného času. Nitra : Univerzita Konštantína Filozofa, 2002. 204 s. ISBN 80-968-7350-4
4. PETLÁK, E. 2004. Všeobecná didaktika. Bratislava : Iris, 2004. 311 s. ISBN 80-89018-64-5.
5. STRAKOVÁ Z. – CIMERMANOVÁ, I. a kol. 2012. Učiteľ cudzieho jazyka v kontexte primárneho vzdelávania. Prešov : Prešovská univerzita v Prešove, 2012. 236 s. ISBN 978-80-555-0551-0.
6. ŠTÁTNY VZDELÁVACÍ PROGRAM. 2011. Anglický jazyk (Vzdelávacia oblasť: Jazyk a komunikácia.) PRÍLOHA ISCED 1. Bratislava : Štátny pedagogický ústav, 2011
7. ZELINA, M. – ZELINOVÁ, M.: Rozvoj tvorivosti detí a mládeže. Bratislava: SPN, 1990. 130 s. ISBN 80-0800-442-8.

### Internetové zdroje

Statpedu [online]. Statpedu.sk [23.2.2014]. Dostupné na [www: http://www.statpedu.sk/files/documents/svp/1stzs/isced1/vzdelavacie\\_oblasti/anglicky\\_jazyk\\_isced1.pdf](http://www.statpedu.sk/files/documents/svp/1stzs/isced1/vzdelavacie_oblasti/anglicky_jazyk_isced1.pdf)

Dieta [online]. Dieta.sk [23.2.2014]. Dostupné na [www: http://www.dieta.sk/Zahrajme\\_sa\\_s\\_babkami/PaedDr.Barbora.Repkova/01.09.2004\\_cislo\\_5/2004](http://www.dieta.sk/Zahrajme_sa_s_babkami/PaedDr.Barbora.Repkova/01.09.2004_cislo_5/2004)

## ZOZNAM PRÍLOH

Príloha 1	Fotografie k didaktickej hre Začarovaná knižka
Príloha 2	Dramatizácia rozprávky O smutnom zajačikovi
Príloha 3	Na nákupoch s princeznou - žiacke práce
Príloha 4	Na nákupoch s princeznou- maľovanka
Príloha 5	Úloha k didaktickej hre Vykúzlím si šaša

**Príloha 1**  
Fotografie k didaktickej hre Začarovaná knižka



**Príloha 2**  
Dramatizácia rozprávky O smutnom zajačikovi



**Príloha 3**  
Na nákupoch s princeznou  
žiacke práce



**Príloha 4**  
Na nákupoch s princeznou  
maľovanka

**PRINCESS**



**T – shirt**



**skirt**

**cap**



**trousers**



**dress**



**shirt**

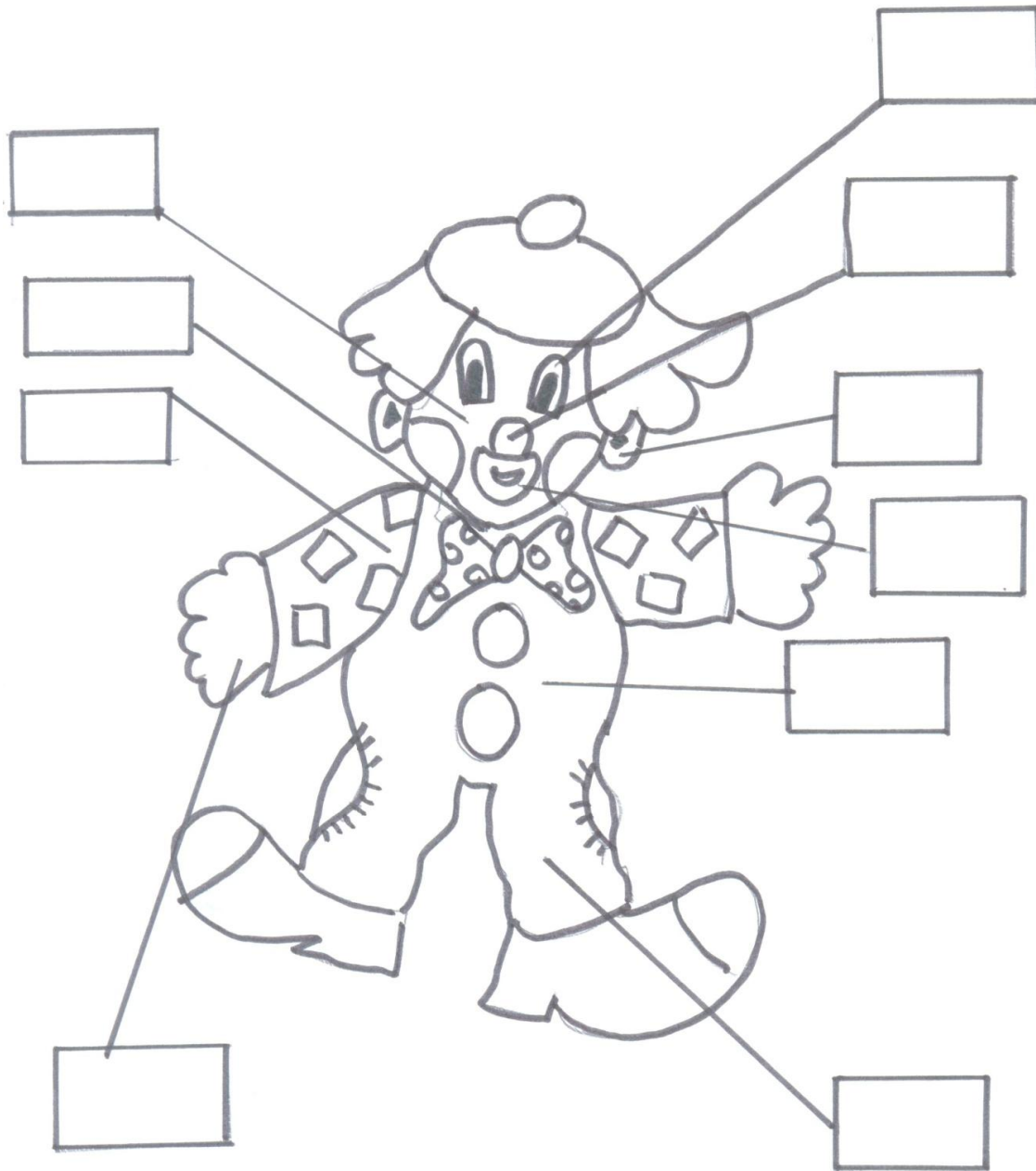


**shorts**



Príloha 5

Úloha k didaktickej hre Vykúzlím si šaša



HEAD

ARM

BODY

NOSE

NECK

EYE

LEG

EAR

MOUTH

HAND