

Európska únia
Európsky sociálny fond

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

Rózsa Skabela

Vyučovanie cudzieho jazyka na základnej škole pomocou aktivizujúcej metódy „živé obrázky“

2014

Publikácia bola vydaná a financovaná z prostriedkov ESF
v rámci národného projektu Profesijný a kariérový rast
pedagogických zamestnancov.
ITMS kód projektu 26120130002
ITMS kód projektu 26140230002

Vyučovanie cudzieho jazyka na základnej škole pomocou aktivizujúcej metódy „živé obrázky“

Rózsa SKABELA

Bratislava 2014

Obsah

Úvod	5
1 Špecifiká vyučovania cudzích jazykov v primárnom vzdelávaní	6
2 Aktivizujúce metódy v edukačnom procese	8
3 Didaktická hra ako dôležitý prostriedok edukačnej činnosti	9
4 Charakteristika metódy „živé obrázky“ (ŽO)	11
5 Učebná pomôcka – súbor obrázkov „živé obrázky“	12
6 Práca s učebnou pomôckou súbor obrázkov „živé obrázky“	14
7 Možnosti využitia súboru obrázkov „živé obrázky“ v rámci rozvoja kľúčových kompetencií žiakov	21
7.1 Rozvíjanie interpersonálnej a personálnej kompetencie žiakov pomocou ŽO a didaktických hier	21
7.2 Rozvíjanie kognitívnej kompetencie žiakov pomocou ŽO a didaktických hier	27
7.3 Rozvíjanie komunikačnej kompetencie žiakov pomocou ŽO a didaktických hier	29
8 Učebná pomôcka PEXESO kartičky a jej využitie	37
9 Čarovné koleso básničiek a pesničiek	39
10 Nácvik čítania, písania a gramatiky pomocou metódy „živé obrázky“	41
10.1 Hry na nácvik čítania, písania a gramatiky	43
Záver	45
Zoznam bibliografických odkazov	46
Prílohy	47

Úvod

Učebný zdroj k akreditovanému programu kontinuálneho vzdelávania *Vyučovanie cudzieho jazyka na základnej škole pomocou aktivizujúcej metódy „živé obrázky“* má za cieľ rozšíriť kompetencie učiteľov cudzieho jazyka o zručnosť používať netradičnú metódu vyučovania cudzieho jazyka – „živé obrázky“ (ŽO). Aktualizačné vzdelávanie vychádza z potrieb multikultúrnej európskej spoločnosti, aby každý občan EÚ aktívne ovládal aspoň dva cudzie jazyky, čím sa zvýši mobilita na trhu práce a v európskom vzdelávacom priestore aj konkurencieschopnosť občanov. Základným princípom vyučovania cudzích jazykov je podporiť radosť žiakov z učenia sa cudzieho jazyka a pozitívne využiť vysokú mieru zvedavosti detí a ich túžbu skúmať a objavovať.

Učebný zdroj pozostáva zo štyroch kapitol. Prvá kapitola je venovaná špecifikám vyučovania cudzích jazykov v primárnom vzdelávaní, druhá kapitola sprostredkúva charakteristiku metódy „živé obrázky“. V tretej kapitole sa nachádza opis spôsobu, ako sa metóda „živé obrázky“ používa na rozvoj tvorivosti, logického myslenia a fantázie žiakov. Štvrtá kapitola predznamenáva ďalšie možnosti využívania metódy „živé obrázky“.

Učebný zdroj sprostredkúva charakteristiku aktivizujúcej metódy a jej praktické využitie vo výchovno-vzdelávacom procese. Jeho ambíciou je zároveň inšpirovať učiteľov k používaniu tejto učebnej pomôcky a k tvorbe didaktických hier a učebných pomôcok v rámci jej používania.

1| Špecifiká vyučovania cudzích jazykov v primárnom vzdelávaní

Dôležitou úlohou primárneho vzdelávania v oblasti cudzích jazykov je podporiť rozvoj osobnosti dieťaťa. Výučbou cudzích jazykov sa vytvárajú základy ďalšieho vzdelávania dieťaťa, rozvíja sa schopnosť žiakov porozumieť vlastnej i cudzej kultúre. Osvojenie si cudzieho jazyka má veľký význam, pretože prostredníctvom neho sa žiaci oboznámia aj so zvyklosťami a spôsobom správania sa ľudí v rôznych krajinách. Znalosti cudzích jazykov vytvárajú podmienky na nezaujatú otvorenosť pre svet. Východiskom pre výber vyučovacích metód je skutočnosť, že žiaci mladšieho školského veku nadobúdajú komunikačné kompetencie špecifickými formami učenia sa. 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. Nevyhnutné je zabezpečiť aj podmienky na vyučovanie cudzieho jazyka tak, aby sa u žiakov podporovali a rozvíjali tieto aspekty:

- **motivácia** – učenie sa, získavanie a osvojovanie nových poznatkov a informácií, aktívna spolupráca pri činnostiach v triede, tvorivosť, flexibilita,
- **záujmy** – záujem o školu, o učenie, o predmet cudzí jazyk a ostatné vyučovacie predmety,
- **osobnostné vlastnosti a prejavy** – zodpovednosť, kooperatívnosť, empatia, vôľové a sebaregulačné vlastnosti, emocionálna stabilita, rozvíjanie sebavedomia a pozitívnych postojov,
- **všeobecné rozumové schopnosti** – rozvoj foriem myslenia (názorné, logické, abstraktné, kritické), posilňovanie psychických funkcií (*vnímanie* prostredníctvom rôznych zmyslov, zámerná *pozornosť*, vizuálna, auditívna, kinestetická *pamäť*, *reč*).

Proces učenia sa cudzieho jazyka u žiakov v primárnom vzdelávaní súvisí s činnosťou žiakov a ich zmyslovým vnímaním, ktoré sú základom pre pamäťové a verbálne učenie sa. Zapájanie viacerých zmyslových vnemov pri osvojovaní si učiva podporuje kvalitnejší proces zapamätávania a dlhodobšie uchovanie vedomostí a zručností. Učenie má názorno-činnostný charakter a využíva názorné učebné pomôcky s možnosťou variabilných aktivít.

Efektívne vyučovanie cudzieho jazyka na prvom stupni základnej školy musí rešpektovať nasledujúce metodicko-didaktické princípy (ŠVP – Vzdelávacia oblasť: Jazyk a komunikácia, príloha ISCED 1, s. 3):

- 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 súčasti učenia sa jazyka,
- rozvíjanie komunikačnej kompetencie ako produktu vyučovania, nie domácej prípravy.

2| Aktivizujúce metódy v edukačnom procese

V didaktike vyučovania cudzieho jazyka má výber vyučovacej metódy významné miesto. Efektivita vyučovacieho procesu závisí vo veľkej miere od správne vytýčených cieľov i obsahu, ako aj od spôsobov, akými chceme ciele dosiahnuť, t. j. od voľby vyučovacích metód, organizačných foriem a materiálnych prostriedkov, ktoré má učiteľ k dispozícii. Voľba vyučovacích metód významne ovplyvňuje vyučovací proces a skutočnosť, aby boli dosiahnuté stanovené výchovno-vzdelávacie ciele. Pomocou nich učiteľ stimuluje pozornosť žiakov, aktivuje ich záujem, vnímanie, pozorovanie a myslenie a tiež organizuje ich praktické činnosti. Úlohou vyučovacích metód je aj upevnenie a kontrola kvality a kvantity získaných vedomostí, preto je dôležité, aby každý učiteľ poznal ich podstatu a vedel ich správne používať.

Problematika optimálneho výberu vyučovacích metód má pre efektívnosť vyučovacieho procesu podstatný význam. Na vyučovaní môžeme dosiahnuť rozdielne ciele v závislosti od toho, či zvolíme metódu, ktorej podstatou je odovzdávanie hotových poznatkov, alebo metódu, ktorou žiaci získavajú nové vedomosti a nadobúdajú rôzne zručnosti vlastnou aktívnou činnosťou.

Vo všeobecnosti môžeme povedať, že aplikácia aktivizujúcich vyučovacích metód môže mať súčasne niekoľko výhod. Medzi základné z nich patria podľa Orbánovej (2008) tieto výhody:

- umožňujú žiakovi pochopiť analyzovaný problém prostredníctvom aplikovaných poznatkov a skúseností,
- vyžadujú od žiakov aplikáciu vyšších myšlienkových procesov: hodnotenie, riešenie problémov, analýzu, syntézu, tvorivé myslenie,
- prostredníctvom aktivizujúcich metód podnecujeme žiakov, aby učenie vnímali ako činnosť, ktorú realizujú oni sami,
- pozitívne zvyšujú úroveň vnútornej motivácie,
- v neposlednom rade podporujú rozvoj tvorivosti.

3| Didaktická hra ako dôležitý prostriedok edukačnej činnosti

Neodmysliteľnou súčasťou života dieťaťa je hra, ktorá formuje jeho osobnosť až do dospelosti. Hra je činnosť, pri ktorej sa dieťa veľa naučí, prostredníctvom ktorej sa pripravuje na prácu a na svoj budúci život. V hre sa rozvíjajú predovšetkým rozumové schopnosti, zručnosti a návyky, základné charakterové vlastnosti. Hra je slobodným sebauplatnením žiaka, pretože vyplýva z jeho psychickej potreby, jej priebeh mu prináša príjemný duševný stav. Hra rozvíja množstvo potrieb, napríklad senzorické a kognitívne potreby, potrebu experimentovania, sebauplatňovania, sebarealizácie, potrebu patriť k nejakej sociálnej skupine.

Hru pokladáme za prostriedok vyučovania, pretože prostredníctvom nej sa vyučovanie stáva zaujímavejším. Hrou môžeme ovplyvniť žiakovo vnímanie, pamäť, myslenie, fantáziu a iné duševné funkcie, ako aj jeho pocit slobody a voľnosti.

Na 1. stupni ZŠ je hra jednou z hlavných činností vo vyučovacom procese. V školskom veku dieťaťa prechádza od spontánnej hry k hre cieľavedomej, riadenej, ktorá rozvíja jeho postreh, zmysly, predstavivosť. Je to didaktická hra, ktorá mobilizuje žiaka do zábavnej aktivity, zvyšuje príťažlivosť vyučovania, ako aj zbližuje učiteľa s kolektívom. (Manniová 2002)

Hra sa vyznačuje týmito znakmi (Masariková, Ivanovičová 1999, s. 60):

- hra je aktivita, pri ktorej dieťa uplatňuje svoju osobnosť a riadi svoju činnosť podľa vlastných schopností a možností,
- hra naplňa dieťa radosťou, navodzuje príjemné pocity, prináša zábavu, uvoľnenie,
- cieľom hry nie je len výsledok, ale aj zážitok,
- hra je vývinovou potrebou a zároveň prejavom úrovne rozvoja osobnosti,
- slúži na učenie – 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 vzťahy,
- hra umožňuje humanizáciu vo vzťahu k ostatným deťom i k dospelým,
- hra vytvára vhodný priestor na formovanie prosociálneho správania a empatie,
- hra prináša upokojenie a vyrovnanosť,
- hra upevňuje dosiahnutú úroveň a rozvíja zdravé sebavedomie.

Proces učenia žiakov mladšieho školského veku je vzhľadom na ich vekové zvláštnosti veľmi zložitý. Učenie by preto malo byť organizované takým spôsobom, aby bolo slobodnou formou aktivity žiakov. Takouto formou je **didaktická hra**.

Didaktická hra je vyučovacia metóda, ktorej významnou prednosťou je skutočnosť, že prináša žiakom potešenie z jej priebehu a zároveň prispieva k dosiahnutiu stanovených edukačných cieľov na základe realizácie naplánovanej činnosti učiteľa a žiakov.

Autori *Pedagogického slovníka* J. Průcha, E. Walterová, J. Mareš (2009, s. 51) definujú **didaktickú hru** takto: „Didaktická hra je analógia spontánnej činnosti detí, ktorá sleduje (pre žiakov nie vždy zjavným spôsobom) didaktické ciele. Môže sa odohrávať v učebni, v telocvični, na ihrisku, v prírode. Má svoje pravidlá, vyžaduje priebežné riadenie a záverečné vyhodnotenie. Je určená jednotlivcom aj skupinám žiakov, pričom rola pedagogického vedúceho má široké rozpätie od hlavného organizátora až po pozorovateľa. Jej prednosťou je stimulačný náboj, lebo prebúdza záujem, zvyšuje angažovanosť žiakov na vykonávaných činnostiach, podnecuje ich tvorivosť, spontánnosť, spoluprácu aj súťaživosť, núti ich využívať rôzne poznatky a schopnosti, zapájať životné skúsenosti.“

Kritériá na edukačné využitie hry (Kikušová, Králiková 2004):

- hra má naznačovať niečo, čo je pre dieťa zaujímavé,
- hra sama osebe má vyzývať deti k hraniu,
- hra má umožniť deťom ohodnotiť svoj vlastný úspech v nej,
- hra má umožniť aktívne sa v nej zúčastniť všetkým deťom, pre ktoré je pripravovaná,
- hra má umožniť účastníkom dobrovoľne vstúpiť do hry,
- hra má umožniť sociálnu interakciu medzi účastníkmi,
- hra má byť situáciou s možnosťou opakovania,
- hra má umožniť hrať rôzne stratégie (v závislosti od cieľa a dohodnutých pravidiel),
- hra má stanovený cieľ a dynamické alebo statické pravidlá,
- hra má umožniť každému účastníkovi byť spontánnym a slobodne sa prejaviť,
- hra má umožniť každému účastníkovi sebauplatnenie a sebapotvrdenie,
- hra má byť zábavou pre každého účastníka hry.

Didaktickú hru pokladáme za metódu, ktorou si žiaci môžu osvojovať učivo, ale predovšetkým je vhodnou metódou na upevňovanie a prehľbovanie učiva.

4| Charakteristika metódy „živé obrázky“

V súčasnej pedagogike a didaktike je dieťa chápané ako jedinec – subjekt s dôležitým potenciálom a ako autor vlastného učenia sa, ktorý je kompetentný (spôsobilý) vytvárať svoje poznanie a rovnako ho aj adekvátne využívať. Skúsenosti sa postupne menia na poznatky.

Proces výučby je priestor na kladenie otázok, hľadanie, pátranie, skúmanie, bádanie, produkovanie poznatkov, pričom sa kladie dôraz najmä na aktivitu zo strany dieťaťa. Učiteľ je chápaný ako podporovateľ a sprostredkovateľ detskej tvorby a poznania. Pri použití tejto metódy sa učiteľ musí vzdať direktívneho spôsobu riadenia výchovno-vzdelávacieho procesu, upustiť od dominantného postavenia v triede. Metóda si vyžaduje viac času a je náročná na organizáciu a prípravu. Statické, nemenné postupy v správaní učiteľa je potrebné nahradiť dynamickými, ktoré sa výrazne prejavujú aktivitou, kreativitou, flexibilitou, iniciatívou, samostatnosťou a zodpovednosťou. Aplikácia tejto metódy si vyžaduje rozvoj a uplatňovanie profesionálnych zručností učiteľa, ako aj zmenu klímy triedy. Pozornosť žiaka ako podmienku jeho ďalšieho úspechu dosiahneme najmä aktivizáciou žiakov. Úlohou učiteľa je vzbudiť záujem, motivovať, vtiahnuť a aktívne ich zapojiť do výučby. U detí rozvíjame predovšetkým:

- aktivitu,
- samostatnosť,
- angažovanosť,
- tvorivosť,
- schopnosť sústrediť sa,
- samostatnosť myslenia,
- rozhodovanie,
- schopnosť prezentovať vlastný názor a vedieť ho obhájiť,
- zručnosť aplikovať poznatky v praktickom živote,
- schopnosť komunikácie s okolím,
- schopnosť spolupracovať v tíme.

Pri zavádzaní novej metódy do vyučovacieho procesu je vždy najdôležitejšia úloha učiteľa – inovátora, ktorý novinky zavádza, ktorý sa usiluje o nový, originálny prístup k riešeniu problémov, čo vyžaduje odvahu hľadať nové postupy, no najmä si ich overiť v praxi. Vhodné je začať postupne – návštevou hodín, projektov učiteľov, ktorí už majú skúsenosti s metódou „živé obrázky“, alebo absolvovať vzdelávanie, realizovať modelové hodiny, zabezpečiť si literatúru s príkladmi uplatnenia metód a postupov.

5| Učebná pomôcka – súbor obrázkov „živé obrázky“

Osvojiť si cudzí jazyk je ľahšie, keď to robí človek s chuťou. Aj metóda „živé obrázky“ pomáha žiakom vybudovať si pozitívny postoj k učeniu. Je určená najmä pre žiakov na prvom stupni základnej školy. Prostredníctvom tejto metódy si deti osvoja cudzí jazyk príťažlivou formou – hrou.

Metóda podnecuje rozvíjanie kreativity a fantázie žiakov. Každý žiak sa môže zapojiť do práce primerane svojim schopnostiam, čo mu dodáva sebadôveru a možnosť zažiť úspech. Žiaci neriešia iba úlohy, ktoré im určí učiteľ, ale môžu tvoriť úlohy aj sami.

Po nadobudnutí určitej komunikačnej zručnosti žiaci dokážu tvoriť otázky sami. Učenie má názorno-činnostný charakter a využíva „živé obrázky“ s možnosťou variabilných aktivít. Pri tomto procese si žiak volí také stratégie učenia sa, ktoré sa mu zdajú na splnenie úloh najvhodnejšie.

Netradičná metóda vyučovania cudzieho jazyka – „živé obrázky“ dokáže žiakov aktivovať k samostatnej práci a hľadaniu vhodných riešení problémov. Zároveň podporuje rozvoj fantázie, logické a tvorivé myslenie a eliminuje memorovanie. Ide o vyučovanie založené na tréningu a rozvoji jazykových kompetencií s ohľadom na schopnosti žiakov. Učebná metóda je použiteľná v súčinnosti s akoukoľvek učebnicou.

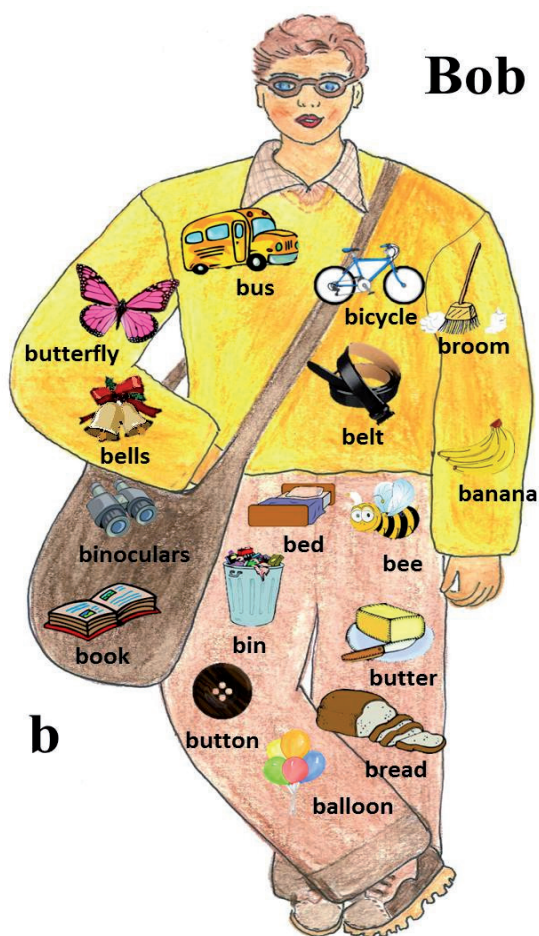
Metóda „živé obrázky“ je založená na využití súboru obrázkov umiestneného na stene triedy (príloha A). Skladá sa z 12 obrázkov (6 chlapcov, 6 dievčat, ku ktorým patria veci – 172 podstatných mien). Obrázky sú farebné, majú veľké rozmery (60 x 80 cm). Postavy sú pomenované a zosobnené.

Pri tvorení otázok a odpovedí je použitá logická spojitosť jednotlivých pojmov znázornených na obrázkoch. Úlohou žiakov je objaviť také spojitosti, na základe ktorých dokážu formulovať jednoduché odpovede zodpovedajúce ich slovnej zásobe.

Chlapci (Mike, Peter, Greg, Charlie, Elvis, Bob) a dievčatá (Vivienne, Helen, Diana, Sally, Rose, Teresa) na obrázkoch predstavujú anglických priateľov žiakov učiacich sa jazyk.

Chlapci a dievčatá na obrázkoch vystupujú ako živí, majú svoje vnútorné a vonkajšie vlastnosti. Aj oni sú talentovaní, majú svoje záľuby, plány – ktoré sa dajú vyvodiť z obrázkov vecí, ktoré sú na nich zobrazené.

Napríklad Bob sa rád bicykluje, cestuje autobusom do školy, má rád chlieb s maslom, je veľa ovocia – hlavne banány; ďalekohľadom pozoruje hviezdy, má rád poriadok – smeti dáva vždy do smetného koša, pozametá, ustelie si posteľ, svoje knihy si odloží na miesto, umyje umývadlo, má rád med, miluje motýle, vie si prišiť gombík, priateľovi kúpil na narodeniny balón, jeho starí rodičia bývajú na dedine, so starou mamou pečie chlieb, so starým otcom pozoruje včely, chce byť šoférom, v obchode kúpil chlieb, maslo, banány; jeho najlepší priateľ je Mike, s ktorým sleduje večer hviezdy, mesiac; jeho obľúbená farba je žltá, vo svojej izbe má vždy poriadok, jeho obľúbeným vyučovacím predmetom je prírodopis atď. – spomínané činnosti a vlastnosti možno vyvodiť na základe obrázkov k aktuálnym témam podľa kreativity a fantázie žiakov.



6| Práca s učebnou pomôckou súbor obrázkov „živé obrázky“

Pomocou ŽO môžeme nacvičovať rôzne jazykové javy, nadväzujúc na učebnú látku. Vynaliezavosť a pestrosť úloh závisí od dôvtipu učiteľa a žiakov. Žiaci po krátkom čase vedia samostatne aplikovať osvojené rečové zručnosti v štandardných i v podobných komunikačných situáciách, vedia samostatne opísať známy obrázok alebo situáciu, vedia správne použiť slovnú zásobu.

Použitie metódy ŽO v niektorých učebných témach

Téma 1: Predstavovanie sa

Učiteľ predstaví postavy zo ŽO. Ukazovadlom ukazuje na obrázky na stene, pričom hovorí (žiaci opakujú):

- **He is Bob. He is a boy. His name is Bob.**
- **He is Charlie. He is a boy. His name is Charlie.**
- **She is Diana. She is a girl. Her name is Diana.**
- **He is Elvis. He is a boy. His name is Elvis.**
- **He is Greg. He is a boy. His name is Greg.**
- **She is Helen. She is a girl. Her name is Helen...**

Učiteľ kladie otázky, pričom ukazuje za radom na obrázky. Žiaci majú pomenovať svojich anglických kamarátov.

Učiteľ:	Žiaci:
Who is this?	<i>This is Bob.</i>
What's his name?	<i>His name is Elvis.</i>
Is he a boy? (ukazuje na obrázok Charlieho)	<i>Yes, he is.</i>
Is this a girl? (ukazuje na obrázok Boba)	<i>No, it isn't.</i>
What's his name?	<i>His name is Bob.</i>
Is this Helen? (ukazuje na obrázok Rose)	<i>No, it's not Helen. It's Rose.</i>

Učiteľ kladie otázky. Žiaci na ne odpovedajú, pričom pristupujú k obrázkom a ukazovadlom ukazujú vyslovené slová.

Učiteľ:	Žiaci:
Who is a boy?	<i>Greg is a boy.</i>
	<i>Elvis is a boy.</i>
Who is a girl?	<i>Rose is a girl.</i>
	<i>Helen is a girl.</i>
Where is Teresa?	<i>Teresa is here.</i>

Téma 2: Škola

Žiaci pracujú s učebnicou. Pomenujú veci okolo seba, potom pracujú so „živými obrázkami“. Učiteľ vyslovuje slová a ukazuje ich na obrázkoch. Žiaci po ňom opakujú:

- **It's a pen.**
- **It's a pencil.**
- **It's paper.**
- **It's a rubber.**
- **It's a ruler.**
- **It's a rucksack.**
- **These are scissors...**

Učiteľ kladie otázky, žiaci odpovedajú:

Učiteľ:	Žiaci:
What is this? (ukazuje na pero)	<i>It's a pen.</i>
Is it a ruler? (ukazuje na pravítko)	<i>Yes, it's a ruler.</i>
Is it a pencil? (ukazuje na gumu)	<i>No, it's not a pencil. It's a rubber.</i>
Where is a rucksack?	(žiaci hľadajú na obrázkoch správnu odpoveď, hlásia sa, jeden príde, ukáže na obrázok a povie): <i>Here is a rucksack.</i>

Učiteľ:

What is in the classroom?

(Žiaci majú za úlohu hľadať veci, ktoré sa môžu nachádzať v triede. Ukazujú ich na obrázkoch. Môže sa stať, že žiak ukazuje na vec, ktorú ešte nevie pomenovať v anglickom jazyku. V takom prípade mu učiteľ pomôže a žiaci po ňom opakujú.)

Žiaci:

The pen is in the classroom.

The rose is in the classroom.

The table is in the classroom...

Téma 3: Farby

Učiteľ ukazuje na obrázkoch veci a hovorí farby:

It's pink. (ukazuje na motýľa)

It's red. (ukazuje na červený balón)

It's yellow. (ukazuje na banán)

It's orange. (ukazuje na pomaranč)

Potom žiaci pristupujú k obrázkom, ukazujú veci a pomenujú farby.

Učiteľ/žiak ukazuje veci, dáva otázky, žiaci odpovedajú:

Učiteľ/žiak:	Žiaci:
What colour is it? (ukazuje na jablko)	<i>It's red.</i>
What colour is the rubber?	<i>The rubber is red and blue.</i>
What colour is the rainbow?	<i>The rainbow is red, orange, yellow, green, purple, blue and pink.</i>

Téma 4: Hračky

Žiaci pracujú s učebnicou, potom hľadajú veci na ŽO. Pristupujú k ŽO jednotlivo, ukazujú hračky a pomenujú ich. (S neznámou slovnou zásobou im pomôže učiteľ.)

Učiteľ:	Žiaci:
Where are toys?	<i>It's a toy.</i>
Point at a toy.	<i>It's a doll.</i>
	<i>It's a toy.</i>
	<i>It's a robot.</i>
	<i>It's a toy.</i>
	<i>It's a car.</i>
What colour is this car?	<i>It's red.</i>

Téma 5: Noví priatelia

Učiteľ (potom žiaci) ukazujú na ŽO a hovoria:

Sally has got long brown hair, brown eyes.

Bob has got short curly hair, blue eyes.

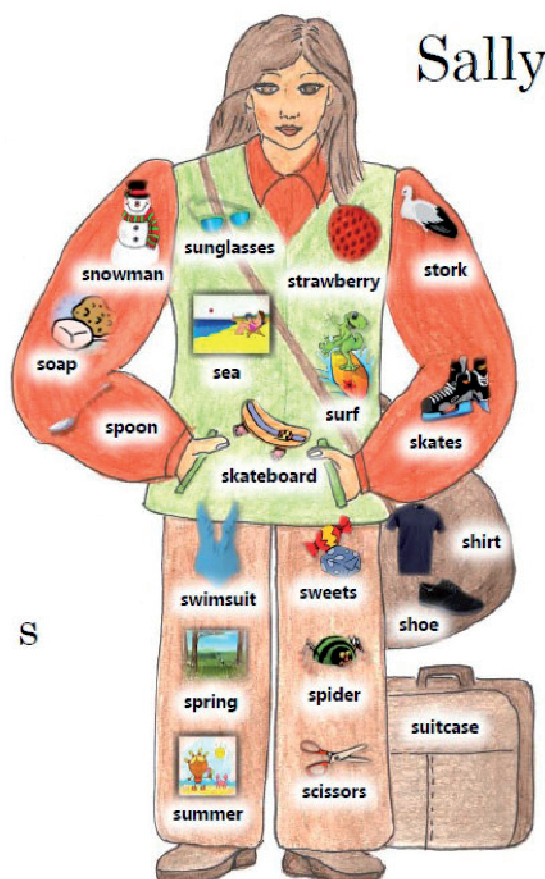
Vivienne has got long blonde hair, blue eyes.

Diana has got red hair, blue eyes.

Greg has got short blond hair, green eyes.

Teresa has got long black hair, brown eyes.

Charlie has got short brown hair, green eyes.



Učiteľ:	Žiaci:
Who has got long black hair?	<i>Teresa has got long black hair.</i>
Who has got green eyes?	<i>Charlie has got green eyes.</i>
Has Teresa got blonde hair?	<i>Yes, she has.</i>
Has Elvis got blue eyes?	<i>No, he hasn't.</i>

Téma 6: Obedňajšia prestávka

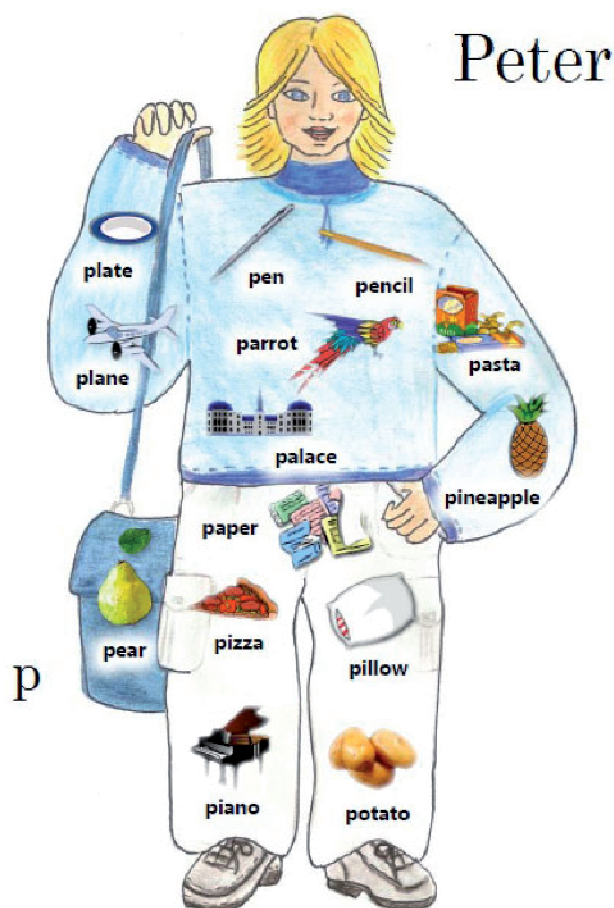
Žiaci hľadajú na ŽO tie, ktoré znázorňujú jedlá, ukazujú na ne a jednotlivé jedlá pomenúvajú. Slová zreteľne vyslovujú:

- *It's yogurt.*
- *It's a cake.*
- *It's a carrot.*
- *It's a pineapple.*

Učiteľ:

- **What food do our friends like?**

- *Peter likes pizza.*
- *Peter likes pineapples.*
- *Peter likes potatoes.*
- *Peter likes pasta.*
- **What does Helen like?**
- *Helen likes kiwi fruit.*
- **What does Mike like?**
- *Mike likes mushrooms.*
- **Does Mike like pineapple?**
- *No, he doesn't.*
- *He likes lemon. Peter likes pineapple.*
- **Who likes rice?**
- *Rose likes rice.*



Téma 7: Nové veci

Žiaci hľadajú na ŽO veci v jednotnom a množnom čísle.

Učiteľ kladie otázky, žiaci odpovedajú:

Učiteľ:	Žiaci:
What is this?	<i>This is bread.</i>
	<i>This is a belt.</i>
	<i>This is a knife.</i>
	<i>This is a comb.</i>
What are these?	<i>These are bananas.</i>
	<i>These are bells.</i>
	<i>These are cucumbers.</i>
	<i>These are keys.</i>

Téma 8: Vlastnosti

What is cold?	<i>Fridge is cold.</i> <i>Ice cream is cold.</i>
What is hot?	<i>Iron is hot.</i> <i>Candle is hot.</i>
Who is hungry?	<i>Mike is hungry.</i> <i>Peter is hungry.</i>
Who isn't hungry?	<i>Charlie isn't hungry, he is eating chips.</i> <i>Elvis isn't hungry, he is eating eggs.</i> <i>Peter isn't hungry, he is eating pizza.</i> <i>Rose isn't hungry, she is eating rice.</i>
Who is thirsty?	<i>Rose is thirsty.</i> <i>Teresa is thirsty.</i>
Who isn't thirsty?	<i>Diana isn't thirsty, she has some juice.</i> <i>Diana isn't thirsty, she is drinking juice.</i> <i>Vivienne isn't thirsty, she has some water.</i> <i>Vivienne isn't thirsty, she is drinking water.</i>

Téma 9: Šport

Who can ride a bike?	<i>Bob can ride a bike.</i>
Who can ride a horse?	<i>Helen can ride a horse.</i>
Who can skate?	<i>Sally can skate.</i>
Who can skateboard?	<i>Sally can skateboard.</i>
Who can play tennis?	<i>Rose can play tennis.</i>
Can Mike ride a bike?	<i>No. He can ride a motorbike.</i>
Can Greg play tennis?	<i>No. He can play football.</i>

Téma10: Kde to je?

Where's Charlie?	<i>Charlie is between Bob and Diana.</i>
Where's Diana?	<i>Diana is between Charlie and Elvis.</i>
Where's the elephant?	<i>The elephant is under the egg.</i>
What is under the onion?	<i>Orchid is under the onion.</i>
What is over the onion?	<i>Orange is over the onion.</i>

Téma 11: Kto čo robí?

Who reads a book?	<i>Bob reads a book.</i>
Who listens to music?	<i>Rose listens to music.</i>
Who goes swimming?	<i>Sally goes swimming.</i>

Téma 12: Zvieratá

Žiaci hľadajú na ŽO obrázky znázorňujúce zvieratá a ukazujú na ne. Pomenujú zvieratá aj činnosti zvierat. Slová zreteľne vyslovujú:

Where's the bee?	<i>The bee's here.</i>
What's the bee doing?	<i>The bee's flying.</i>
Where's the frog?	<i>The frog's here.</i>
What's the frog doing?	<i>The frog's jumping.</i>

Téma 13: Čísla

How many balloons has Bob got?	<i>Bob's got six balloons.</i>
How many bananas has Bob got?	<i>Bob's got three bananas.</i>
How many candles has Charlie got?	<i>Charlie's got six candles.</i>
How many keys has Helen got?	<i>Helen's got five keys.</i>

Téma 14: Narodeniny

Sally má narodeniny. Čo dostal od svojich kamarátov?

Who's got a book for Sally?	<i>A book is Bob's present for Sally.</i>
Who's got chocolate for Sally?	<i>Charlie's got chocolate for Sally.</i>
Who's got a drum for Sally?	<i>A drum is Diana's present for Sally.</i>
Who's got a parrot for Sally?	<i>A parrot is Peter's present for Sally.</i>
Who's got a birthday cake for Sally?	<i>Charlie's got a birthday cake for Sally.</i>

Téma 15: Cestovanie

V téme „cestovanie“ môže učiteľ (alebo žiak) klásť podobné otázky:

Does Charlie go by bus?	<i>No, he goes by car.</i>
How does Bob travel to his grandparents' house?	<i>Bob travels to see his grandparents by bus.</i>
Whose sister bought an underground ticket?	<i>Teresa bought an underground ticket.</i>
Who does Vivienne go to the Zoo with?	<i>Vivienne goes to the Zoo with Greg.</i>

Téma 16: Nákupy

Who bought an item in a grocery shop? (bookshop, drugstore, pharmacy, furniture shop etc.)
In which shop did Diana buy the drum? (doll, jam etc.)
With whom did Sally go shopping?
Where did Teresa go? (Bob, Rose etc.)
Who bought yoghurt? (glasses, newspaper etc.)

7| Možnosti využitia súboru obrázkov „živé obrázky“ v rámci rozvoja kľúčových kompetencií žiakov

Tvorivá osobnosť potrebuje slobodu na svoju prácu, slobodu vyjadrovania, myslenia, slobodu byť samým sebou. Dôležité je, aby sa žiak na vyučovaní niečo naučil, spoznal, a pritom neprežíval stres, aby sa cítil v bezpečí, aby medzi ním, spolužiakmi a učiteľom boli priateľské a korektné vzťahy. Podobne dôležité je tiež to, aby na vyučovaní prevládala radosť, dobrá nálada, zvedavosť, tvorivá atmosféra a pozitívne prežívanie. Rozvoj kľúčových kompetencií patrí medzi hlavné ciele výchovy a vzdelávania. Kompetencie sa vymedzujú ako spôsobilosť človeka preukázať vedomosti, zručnosti, schopnosti v praktickej činnosti. V tejto časti sa budeme venovať rozvíjaniu kľúčových kompetencií pomocou učebnej pomôcky ŽO v týchto oblastiach:

- a) interpersonálne a personálne kompetencie,
- b) kognitívne kompetencie,
- c) komunikačné kompetencie.

7.1| Rozvíjanie interpersonálnej a personálnej kompetencie žiakov pomocou ŽO a didaktických hier

Ľudia sú sociálne tvory, nežijú osamotene, ale v societe s ostatnými ľuďmi. Aby spolunažívanie ľudí bolo bezproblémové, mali by ľudia vedieť efektívne spolu komunikovať, pracovať a žiť; vytvárať harmonické medziľudské vzťahy, pomáhať si a taktne riešiť konfliktné situácie.

Interpersonálne (sociálne) kompetencie (Turek 2005)

- Efektívne žiť a pracovať s inými ľuďmi, učiť sa s nimi a od nich.
- Plánovať, organizovať, kontrolovať a hodnotiť aktivity tímu ľudí, preberať spoluzodpovednosť za prácu tímu a v prípade potreby aj roly iných členov tímu.
- Vedieť sa vžiť (vcítiť) do pocitov iných ľudí (empatia).
- Nenásilne riešiť konflikty.
- Vážiť si, rešpektovať, akceptovať a tolerovať odlišnosti iných ľudí, pomáhať im v prípade potreby, dobre s nimi vychádzať.
- Správať sa k iným ľuďom taktne a korektne; udržiavať harmonické medziľudské vzťahy.

- Vytvárať interkultúrne systémy na základe konštruktívneho vyjednávania, tolerance a kompromisu.
- Formovať občiansku spoločnosť, rozvíjať demokratický systém spoločnosti k trvalo udržateľnému hospodárskemu a sociálnemu rozvoju štátu so zodpovednosťou k životnému prostrediu a zachovaniu života na zemi.

Personálne kompetencie

Ak má spoločnosť fungovať efektívne, ak chcú ľudia kvalitne spolu žiť a spolu pracovať, musia mať jednotlivci, z ktorých sa spoločnosť skladá, také osobné kvality, ktoré im to umožnia. Človek by mal mať vytvorený kvalitný hodnotový systém, v ktorom by na prvých miestach mali byť hodnoty: láska, česť, slušnosť, mier, spravodlivosť, porozumenie, spolupráca, pomoc a tolerancia a vylúčiť z hodnotového systému násilie, hrubosť, egoizmus a presadzovanie úspechu za každú cenu. Človek by mal poznať sám seba, svoje možnosti a náležite ich aj využiť; mal by sa vedieť ovládať, kontrolovať svoje správanie a nieť zaň zodpovednosť; mal by si veriť, vedieť sa presadiť asertívne, vyrovnávať sa so zmenami a prekážkami; mal by sa vedieť sám motivovať, byť iniciatívny, podnikavý, usilovný, vytrvalý; mal by pozitívne myslieť a riadiť svoj život v súlade s etickými princípmi.

Personálne kompetencie (Turek 2005):

Sebauvedomenie – poznať a hodnotiť sám seba, svoj citový život, svoje prednosti a nedostatky; realisticky odhadnúť vlastné možnosti a schopnosti; veriť si, vystupovať so sebaistotou a sebadôverou.

Sebaovládanie – ovládať vlastné pocity a nálady; kontrolovať svoje správanie; slobodne sa rozhodovať; odolávať stresu, zachovať pokoj, prekonávať prekážky, neúspechy; byť spoľahlivý, dodržiavať základné pravidlá slušnosti, konať čestne, spravodlivo, svedomito; nenásilne riešiť konflikty; nieť zodpovednosť za svoje správanie a prácu; vyrovnávať sa so zmenami (adaptabilita, flexibilita); riadiť svoj život v súlade s etickými princípmi (autoregulácia správania).

Motivácia – sám sa motivovať (automotivácia), byť iniciatívny, podnikavý (nebyť iba pasívnym divákom), byť usilovný, vytrvalý, disciplinovaný, optimistický, pozitívne myslieť.

Angažovanosť – vedieť sa presadiť (asertivita); mať občiansku odvahu; prejavovať charakter, byť spoločenský.

Živé obrázky majú vo výchovno-vzdelávacom procese dôležité miesto, pomocou nich by žiaci mali pochopiť, že ľudia, hoci hovoria iným jazykom, žijúci hocikde vo svete, sú všetci hodní lásky a úcty. Každý má svoje hodnoty, každý je v niečom výnimočný a našou úlohou je snažiť sa o to, aby sme v nich objavili vždy to dobré. Žiaci hľadajú tieto vlastnosti a hodnoty v ich „anglických priateľoch“. Napríklad:

- **Rose likes gardening. She grows beautiful roses.**
- **Charlie plays chess very well. He also likes horse riding.**
- **Elvis's dad often goes fishing...**

Žiaci si môžu spomedzi nich vybrať najlepšieho priateľa alebo priateľku a svoj výber aj odôvodniť.

E.g. My best friend is Elvis, because he also likes fish. I also have an aquarium at home.

My best friend is Sally. We surf and swim together.

Reťazová hra: Predstavovanie sa

Žiaci sa navzájom predstavujú. Na koho sa ukáže, ten odpovie a položí ďalšiu otázku, napríklad:

What's your name?

My name is Zoltán. And who are you?

I'm Eva. And who are you?

I'm Anka. And what's your name? Atd.

Hravá zoznamka

Žiaci si vytiahnu jedno z mien postáv na ŽO a majú sa s ním stotožniť. Dostanú jeden balón, nafúknu ho a zaviažu. Každý žiak dostane hrubú fixku. Potom žiaci postupujú k ostatným, dávajú im otázky a odpovede napíšu na balóny. Ich úlohou je prečítať, čo je už na balóne napísané, a na základe toho dávať ďalšie otázky, napríklad:

- Si chlapec? – Nie, som dievča (napíše na balón *dievča*)
- Máš hnedé vlasy? – Áno (napíše – *hnedé vlasy*)
- Máš rada šport? – Áno, rada... (napíše –)

Na každom balóne má byť 5 poznámok. Na konci hry na základe odpovedí majú žiaci uhádnuť mená postáv a napísať ich na balón.

Hra: Tajné myšlienky

Učiteľ pohľadá obrázky, na ktorých sa nachádzajú ľudia v rôznych životných situáciách. Vhodné je pripraviť dvakrát toľko obrázkov, aký je počet žiakov. Pred začatím hodiny obrázky vyloží na tabuľu. Dvojice žiakov si vyberú dva obrázky bez toho, aby ich posunuli, a pokúsia sa uhádnuť, na čo mysleli postavy na obrázkoch. Potom tieto „tajné myšlienky“ napíšu na papier, zvlášť k obidvom obrázkom. Myšlienky vyložia na tabuľu. Každá skupina si vyberie dve myšlienky, ktoré napísali iní, a priradí ich k obrazu, o ktorom si myslí, že tam patria. Tvorcovia myšlienok kontrolujú správnosť riešení.

Hra: Zahraj si situáciu!

Učiteľ rozdelí žiakov do A a B skupiny. Každý žiak zo skupiny A dostane lístok s opisom 20 situácií. Žiaci zo skupiny B dostanú druhý lístok s ďalšími 20 situáciami. Učiteľ určí dvojice žiakov zo skupiny A a B. Žiaci pomenujú číslo z listiny druhého a majú si zahrať situáciu, napríklad:

1. Si v obchode a nenájdeš cukor.
2. Chceš pozvať kamaráta na obed.
3. Si v autobuse, ktorý je plný ľudí, a chceš uvoľniť svoje miesto staršej osobe atď.

Hra: Pizza game

K hre potrebujeme kartóny s rozmermi približne ako pizza, farebné ceruzky.

1. Učiteľ spolu so žiakmi pomenuje názvy potravín, ktoré už žiaci poznajú a ktoré sa používajú na prípravu pizze: klobása, slanina, hríby, paradajky, ananás, olivy, kukurica, ryba, kečup atď. Žiaci ich napíšu na tabuľu.

2. Každý žiak dostane jeden kartón v tvare pizze a nakreslí naň tri ľubovoľné druhy potravín z tabule, ktoré má najradšej.
3. Potom žiaci zisťujú, kto si „objednal“ takú istú pizzu ako oni, pričom sa pýtajú: „Do you like cheese/mushroom/ketchup... on your pizza?“
4. Na konci hry sa vytvoria skupiny na základe toho, akú pizzu si vybrali, a pomenujú, čo obsahuje (aké potraviny, ingrediencie) ich pizza. Spoločne môžu vymyslieť názov svojej pizze.

Hra: Výmena úloh

Pripravíme si toľko ceduliek, koľko žiakov je v triede. Na cedulky napíšeme mená zo ŽO. Ak je v triede viac ako 12 žiakov, môžu sa niektoré mená napísať aj dvakrát. Každý žiak si vytiahne jednu cedulku a má odpovedať na otázky k vytiahnutému menu. Napríklad na otázku:

What are you going to do in the afternoon?

Elvis: *I am going to have an ice cream this afternoon.*

Mike: *I'm going to buy some milk this afternoon.*

What don't you like?

Diana: *I don't like ironing my clothes.*

Sally: *I don't like autumn.*

Elvis: *I don't like rain.*

What did you buy yesterday?

What is your favourite colour?...

Hra: Ako sa volám?

Učiteľ vystrihne a urobí z výkresu čelenku, na ktorú napíše jedno meno zo živých obrázkov. Potom ju nasadí niektorému žiakovi na hlavu tak, aby si nemohol prečítať napísané meno. Žiak dáva otázky spolužiakom, pomocou ktorých sa snaží uhádnuť, „kto je? – ako sa volá?“ (aké meno je napísané na čelenke). Na čelenke je napríklad meno Helen. Možné otázky a odpovede:

Otázky:

Am I a boy?

Is my hair long?

Is my hair blonde?

Am I wearing a skirt?

Do I like kiwi?

Is my name Helen?

Odpovede:

No, you aren't.

Yes, it is.

No, it isn't.

Yes, you are.

Yes, you do.

Yes, it is.

Hra: Optimisti a pesimisti (Skabelová, Bónaová 1998, s. 72)

Žiakov rozdelíme do dvoch skupín. V jednej skupine sú žiaci, ktorým sa všetko páči, a v druhej skupine žiaci, ktorým sa nepáči nič. Na základe toho žiaci tvoria vety pomocou ŽO.

Optimists

I like ants because they are small.

I like watermelon because it is sweet.

I love cats, they are so cute.

I adore Elvis because he is very clever.

Pessimists

I do not like winter because of the cold.

I do not like dogs because they bite.

I hate apples because they are sour.

I do not like ice cream because it makes me sick.

Hra: Kto som?

Učiteľ nalepí každému žiakovi na chrbát cedulku. Na cedulke sú rôzne slová. Napríklad pri téme *rodina* to môžu byť členovia rodiny, pri téme *zvieratá* to môžu byť mená zvierat, pri téme *škola* mená spolužiakov, pracovníkov školy atď. Žiaci vytvoria kruh. V smere hodinových ručičiek vždy jeden žiak vystúpi z kruhu a kladie nasledujúcemu žiakovi otázku (na začiatku kvôli uľahčeniu môže učiteľ/žiaci pripraviť otázky vopred). Žiaci majú uhádnuť nalepené slovo na základe odpovedí a potom sa postaví na svoje miesto do kruhu.

Hra: Život našich kamarátov

Na väčší kartónový papier nakreslíme poschodový dom. Na prízemí je obchod, pri dome môže byť ihrisko, parkovisko, park (alebo niečo iné podľa predstavivosti žiakov). V dome bývajú niektoré postavy zo ŽO. Žiaci si vymyslia pre nich rodinu. V dome môžu bývať aj iní ľudia. Potom žiaci nakreslia (vlastná tvorba) alebo vystrihnú z časopisu postavy ľudí, ktorí budú bývať v dome. Dajú im mená a zaradia ich do rodinných vzťahov: mama, otec, starý otec a pod. Určia, koľko majú postavy rokov, aké majú povolanie, záľuby, aké majú domáce zvieratá, ako majú zariadený byt atď. Môžu rozprávať aj o tom, kde žili predtým, odkiaľ sa sem presťahovali, prečo sa sem presťahovali atď.

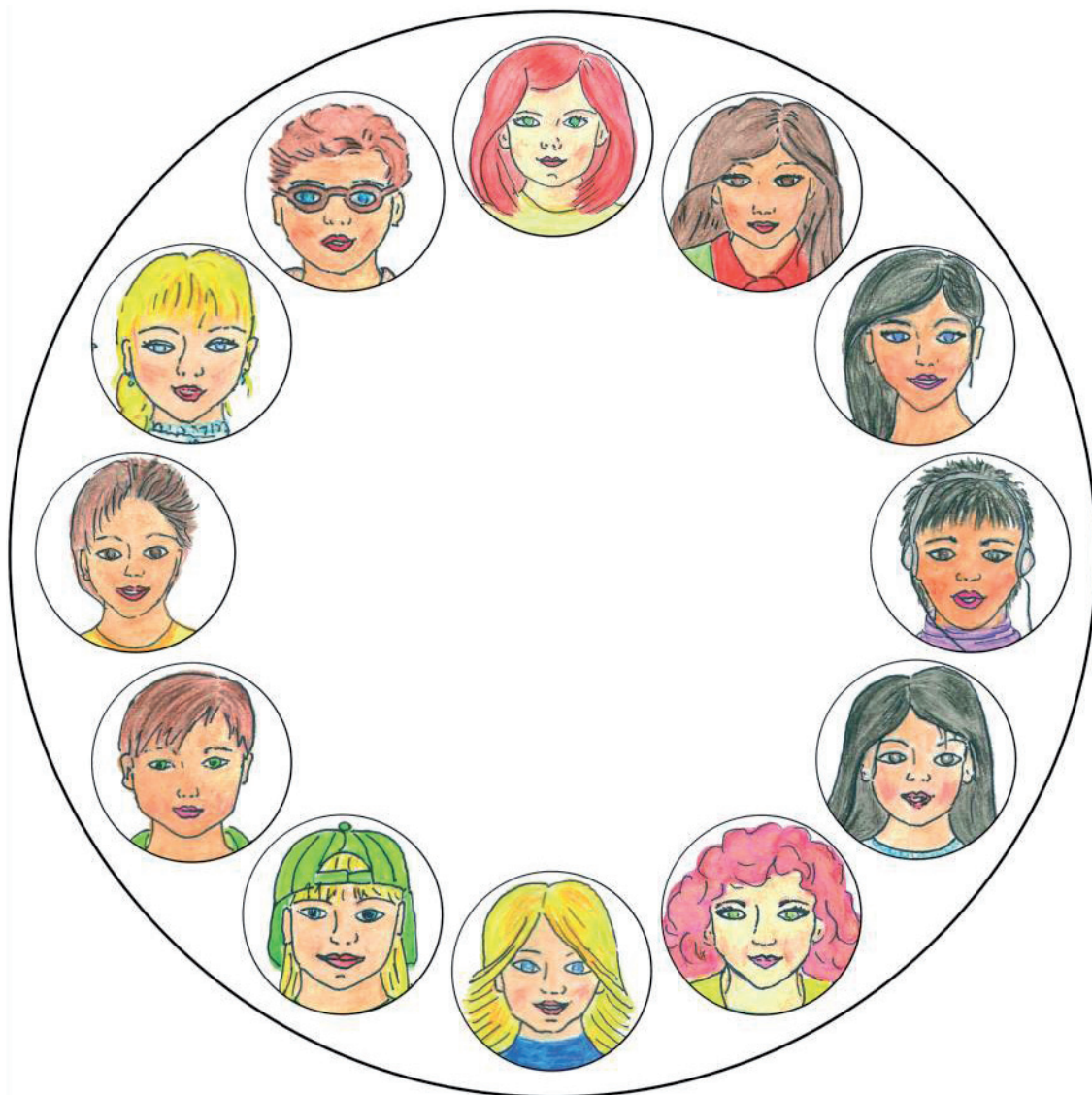
Úlohou žiakov je zároveň pomenovať, kde sa dom nachádza, na akej ulici, aké je číslo domu, bytu, v ktorom meste sa dom nachádza a pod. Tieto adresy neskôr použijú pri písaní listov a pohľadníc kamarátom. Môžu nakresliť aj mapu mesta.

Žiaci môžu nakresliť rôzne domy: viacposchodovú bytovku, rodinný dom, radový dom atď. Úlohou žiakov je vytvoriť bydlisko pre každú postavu zo ŽO. Na základe vytvorených kresieb môžu vytvoriť situačné príbehy k rôznym témam (napríklad: dvaja susedia sa stretnú a hovoria o tom, kto s kým pôjde na výlet, rozprávajú sa o počasí, niekto dostal list atď.).

Učebná pomôcka „čarovný telefón“ a jej použitie

Hranie rolí je činnosť, ktorej základom je znázorňovanie zvolenej roly zo ŽO a stotožňovanie sa s ňou na úrovni emocionálneho prežívania. Dieťa sa môže stotožniť s postavou zo ŽO. Intenzívne prežíva pozitívne aj negatívne konanie postavy a od ostatných detí, ktoré sú v roliach divákov, dostáva pozitívne alebo negatívne reakcie na svoje konanie. Na druhej strane si dieťa musí uvedomovať samo seba a odlišovať túto skutočnosť od hranej roly, odosobniť sa.

Hra postáv. Z kartónu vystrihneme kruh. Nakreslíme alebo napíšeme naň mená zo ŽO. V strede kruhu urobíme otvor a pripevníme ručičku tak, aby sa mohla otáčať. Takýmto spôsobom sme urobili jednoduchý telefón.



Učiteľ pripraví telefónny zoznam s menami a číslami, ktorý dostane každý žiak. Žiaci si vytiahnu jedno meno zo ŽO (ak je v triede menej ako 12 žiakov, niektorí žiaci si vytiahnu po dve kartičky). Jeden žiak príde k učiteľovi a vytočí na telefóne meno jednej osoby zo ŽO. Vyhľadá v telefónnom zozname jej číslo a nahlas ho povie. Ostatní žiaci ho pozorne počúvajú. Keď zistia, že spolužiak hovorí ich telefónne číslo, „zodvihnú“ telefón a rozprávajú sa. Hru si môžeme zahrať aj s dvoma žiakmi. Obidvaja vytočia jedno meno na telefóne a vžijú sa do roly týchto postáv. Vytočia napríklad mená BOB a ELVIS:

- **Hello Elvis!**
- **Hi Bob!**
- **I'm going to the library. Would you like to go with me?**
- **I can't go right now. I need to clean my aquarium.**
- **OK then. See you later. Bye.**
- **Bye.**

Ďalšie možnosti používania učebnej pomôcky:

Hľadanie slov – hľadanie takých slov, ktoré sa začínajú rovnakým písmenom (ak sa ručička zastavila pri Gregovi – je potrebné hľadať slová začínajúce sa na písmeno g alebo f, žiaci môžu používať aj učebnice a slovníky).

Spievanie alebo recitovanie – úlohou žiakov je zarecitovať báseň alebo zaspievať pieseň, ktorá súvisí s postavou zo ŽO, ktorú si vytočili v kruhu.

Opis osoby – stručne opísať osobu, ktorú si vytočili v kruhu, prípadne nakresliť osobu na tabuľu, pričom je potrebné hovoriť o tom, čo kreslia (napr.: **He's got blonde hair and blue eyes, he's wearing trousers...**).

Prošba – od osoby, ktorú si žiaci vytočili v kruhu, si musia niečo vypýtať alebo sa jej musia niečo opýtať: **E.g. Hi Peter! Where did you buy the pizza? How much was it?**

Hi Peter! Tell me please, how do I get to the castle?

Hláskovanie – úlohou žiakov je vyhláskovať meno postavy zo ŽO, pri ktorej sa zastavila ručička.

Hra: Životopis učiteľa

Žiaci radi získavajú informácie o svojom učiteľovi, preto je toto cvičenie pre nich veľmi zaujímavé a podnetné. Rozvíja porozumenie počutého textu a dá sa použiť aj ako nácvik jazykových štruktúr (napríklad *used to*). Učiteľ počas hry prezradí o sebe určité informácie. Povie o sebe 4 tvrdenia, z ktorých 3 sú pravdivé a 1 je nepravdivé. Pripraví 10 takýchto skupín tvrdení (10 x 4 vety). Oznámi žiakom, že si vypočujú 4 vety z jeho života, z ktorých 3 obsahujú pravdivé informácie, ale jedna veta je nepravdivá. Ich úlohou je uhádnuť, ktorá veta nie je pravdivá, a napísať ju na papier. Učiteľ prečíta vety 3-krát. Pri prvých dvoch čítaniach si žiaci vety len vypočujú, pri treťom čítaní si vetu, o ktorej si myslia, že je nepravdivá, napíšu. Žiaci vo dvojiciach porovnajú svoj výber. Pokročilí žiaci môžu svoj výber zdôvodniť. Zadanie úlohy môžeme rozšíriť a aj žiaci si môžu pripraviť o sebe vety a ostatní budú hádať, ktoré tvrdenie je nepravdivé. Hru môžeme aplikovať v rôznych tematických celkoch ako napr.:

The cheetah is the world's fastest land animal.

The blue whale is the world's largest animal.

The ostrich is the world's largest bird.

The giraffe is the world's tallest land animal.

7.2| Rozvíjanie kognitívnej kompetencie žiakov pomocou ŽO a didaktických hier

Tvoriť (z lat. *creare*) znamená plodiť, rodiť, stvoriť.

Ľudstvo sa rozvíja vďaka tomu, že ľudia majú schopnosť vytvárať nové, lepšie, dokonalejšie, racionálnejšie, efektívnejšie, lacnejšie, zdravšie myšlienky, postupy práce a produkty, ktoré uľahčujú, skvalitňujú ich život. Táto schopnosť sa nazýva tvorivosť alebo kreativita. Mali by sme sa orientovať viac na rozvíjanie a rozširovanie myšlienok ako na rozvoj výroby. Aj z týchto dôvodov zaraďujeme tvorivé myslenie medzi kľúčové kompetencie. (Turek 2005, s. 71-72)

Tvorivé myslenie (Turek 2005, s. 73):

- fluencia – bohatosť, množstvo, kvantita myšlienok, predstáv, symbolov; schopnosť pohotovo vytvárať myšlienky;
- flexibilita – pružnosť, pohyblivosť, kvalita myslenia, rôznorodosť myšlienok, predstáv, symbolov;
- originalita – schopnosť produkovať (nachádzať) nové, neobvyklé (pôvodné, svojrázne, osobité) riešenia, odpovede, ktoré sa zakladajú na vzdialených asociáciách, alebo sú vtipné a vyznačujú sa prekvapujúcou vynachádzavosťou;
- redefinícia – schopnosť produkovať transformácie, zmeniť funkciu predmetov alebo ich častí, zmeniť, modifikovať, redefinovať informácie;
- senzitivita (citlivosť na problémy) – schopnosť vidieť medzery, nedostatky v riešení;
- elaborácia – schopnosť domyslieť, rozpracovať detaily riešenia, doviestť myšlienku do konca.

Už malé deti sa vyznačujú veľkou tvorivosťou. V podstate sa všetko nové učia riešením problémov, majú nespočetné množstvo otázok, prostredníctvom ktorých sa usilujú dozvedieť čo najviac o svete i o sebe. Viaceré deti však svoju prirodzenú tvorivosť po nástupe do školy postupne strácajú, pretože sú zaťažované množstvom informácií, ktoré sú schopné väčšinou spracovávať len pamäťovo, vedomostne, nie prostredníctvom vlastného aktívneho a samostatného objavovania. Nestačí im však sprostredkovať len poznatky a spôsoby riešenia úloh, žiaci by sa mali učiť využívať dané poznatky novým spôsobom, pracovať samostatne, aktívne a nápadito myslieť.

Neoddeliteľnou podmienkou tvorivej výchovno-vzdelávacej práce je priaznivé prostredie školy, triedy, skupiny, prostredníctvom ktorého sa u žiakov vytvára pocit psychologického bezpečia a slobody. Len v takomto prostredí môže vzniknúť vzájomná tolerancia, priestor na kreatívne myslenie, právo žiaka na vlastný názor, na hľadanie nových ciest pri riešení problémov.

Dôležitú úlohu v tvorivej činnosti zohráva učiteľ. Mal by byť pre žiaka príkladom tvorivého človeka. Mal by pripravovať čo najviac možností a podnetov na aktívnu, samostatnú a tvorivú prácu žiakov, čím by výrazne prispel k ich všestrannému rozvoju. (Manniová 2002)

Tvorivý učiteľ vie vyučovanie zosúladiť tak, aby zaujal zaujímavými aktivitami a dominantný priestor v nich ponechal žiakom. Na 1. stupni ZŠ má opodstatnenie hra, ktorá, ak je vhodne zvolená, dokáže zužitkovať detskú hravosť na upevnenie vedomostí a zároveň podporuje aj tvorivosť a rozvíja fantáziu žiakov. Tvorivá detská hra maximálne obohacuje dieťa v činnosti v škole i vo voľnom čase, čím sa stáva liekom proti stresu a strastiam v živote (Zelina 1990).

Hra: Dej zo zvukov

Žiakom prehráme rôzne zvuky z CD prehrávača (napr. štartovanie auta, kvapkanie dažďa, vŕzganie dverí, štekание psa, fučanie vetra atď.). Žiaci si zaznamenajú, čo počuli, a ich úlohou je na základe zvukov vytvoriť krátky príbeh. Príbehy potom prečítajú ostatným a môžu k nim nakresliť aj ilustráciu.

Hra: Nájdí to!

Žiaci sa pohodlne posadia. Vymyslia si jednu osobu (môže byť aj zo ŽO), pri vymýšľaní im môže pomôcť učiteľ. Rozhodnú sa, či to bude muž alebo žena, dospelý alebo dieťa, ako bude vyzeráť (vysoký/nízky, tučný/chudý, aké bude mať vlasy, oči atď.). Dohodnú sa, kam sa chystá (do školy, do práce), čo si oblečie. Vymyslia si, ako je zariadená miestnosť, kde je posteľ, skriňa, stôl, stoličky atď. Žiaci fiktívne uložia oblečenie na určené miesta (napr. na stoličku, do skrine, na stôl atď.). Učiteľ sa potom spýta žiakov, či si zapamätali všetky označené miesta. Žiaci si predstavia, že vymyslená osoba vstúpi do miestnosti, a majú jej pomôcť pri rannej príprave. Žiaci po jednom vymenujú veci, ktoré osoba potrebuje, žiak potom zoberie vhodné šaty a „oblečie ich“ vymyslenej osobe. Keď je osoba oblečená a má všetky potrebné veci, rozlúčia sa s ňou. Žiaci potom môžu nakresliť vymyslenú miestnosť alebo aj vymyslenú osobu.

Hra: Čítanie myšlienok

Jeden člen skupiny vie údajne čítať myšlienky. So zatvorenými očami vie, na ktorý predmet na ŽO ukazuje druhý hráč. Tí dvaja sú, samozrejme, dopredu dohodnutí. Druhý hráč ukazuje napr. na sviečku. Potom dáva „čitateľovi myšlienok“ otázky, čím ho privedie k správnej odpovedi. Napríklad:

Ukazujem na autobus?	Nie.
Ukazujem na mrkvu?	Nie.
Ukazujem na tortu?	Nie.
Ukazujem na sviečku?	Áno.

Čítanie myšlienok spočíva v jednoduchom triku, ktorý majú ostatní hráči uhádnuť. V tomto prípade otázka na správny predmet nasleduje vždy po otázke, v ktorej je spomenutá sladkosť – v tomto prípade torta. Keď skupina „kód“ uhádne, ďalšia dvojica musí vymyslieť nový.

Správnej odpovedi môže predchádzať napríklad otázka na niečo guľaté, na dopravný prostriedok, na zviera, na niečo zelené, niečo zo železa atď.

7.3| Rozvíjanie komunikačnej kompetencie žiakov pomocou ŽO a didaktických hier

Aby ľudia mohli spolu žiť a spolu pracovať, vytyčovať si a dosahovať spoločné ciele, musia si vymieňať názory, postoje, očakávania, musia si teda odovzdávať informácie, musia vedieť spolu komunikovať. Ľudia spolu komunikujú najmä prostredníctvom reči – verbálne, a to v hovorenej alebo v písomnej podobe; a tiež neverbálne, prostredníctvom reči tela (mimika, pohľady, gestikulácia, pohyby, držanie tela), reči objektov (oblečenie, šperky, účes, stavovské symboly, zariadenie bytu a pod.) i reči priestoru (intímna zóna, sociálna zóna a pod.). Spôsobilosti vyjadrovať sa ústne a písomne primerane situácii, pozorne počúvať iných, spracúvať písomný materiál, vysvetľovať a znázorňovať, čítať s porozumením, využívať informácie získané čítaním, komunikovať aj neverbálne patria medzi kľúčové kompetencie, ktoré nazývame komunikačné kompetencie.

Podľa Tureka (2005) k nim patria tieto schopnosti:

- vyjadrovať sa ústne a písomne primerane situácii,
- čítať s porozumením,
- pozorne počúvať,
- voliť optimálnu formu a spôsob komunikácie,
- spracovávať písomný materiál zrozumiteľným spôsobom,
- prezentovať informácie: vysvetľovať a znázorňovať jasne, stručne, presne, zrozumiteľne,
- komunikovať prostredníctvom informačných a komunikačných technológií.

Komunikačné jazykové kompetencie umožňujú žiakom komunikovať s použitím konkrétnych jazykových prostriedkov.

Žiak, ktorý dosiahne úroveň A 1.1+:

- používa známe každodenné výrazy, najzákladnejšie slovné spojenia a jednoduché vety a rozumie im,
- dokáže predstaviť seba a iných,
- dokáže porozumieť jednoduchým otázkam a odpovedať na ne,
- dokáže jednoducho opísať seba, svoju rodinu a kamarátov,
- dokáže sa dohovoriť jednoduchým spôsobom s využívaním prevažne verbálnych, ale aj neverbálnych komunikačných prostriedkov v kontexte každodennej komunikácie a dokáže sformulovať vyjadrenia svojich osobných záujmov. (ŠVP – Vzdelávacia oblasť: Jazyk a komunikácia, príloha ISCED 1, s. 5)

Pri rozvíjaní komunikačných zručností žiakov pomocou ŽO dominuje lingvomotorická metóda, ktorá spája verbálne, hudobné a zmyslovo-pohybové prvky vyučovania. Rozvíja zrakovú, sluchovú a pohybovú pamäť žiaka. V situačnom rozhovore má žiak možnosť sprevádzať svoju reč prirodzenou gestikuláciou a mimikou. Každý rečový prejav je vsadený do situačného kontextu. Žiak si tak dlhšie a presnejšie pamätá, čo prežil v príjemnej, hravej atmosfére, čím sám aktívne a úspešne prispel do rečovej činnosti. Dominuje hravá rečová činnosť.

Hra: Uhádni, kto som

Učiteľ napíše na cedulky mená chlapcov a dievčat zo živých obrázkov. Jeden zo žiakov si vytiahne jednu cedulku s menom a úlohou ostatných je uhádnuť meno prostredníctvom otázok a odpovedí. E.g. There is Peter's name on the note.

The students can ask questions such as:

Is it a girl?	No, it isn't.
Has he got blonde hair?	Yes, he has.
Does he like sports?	No, he doesn't.
Does he like drawing?	Yes, he does.

He is Peter.

Hra: Uhádni, na čo myslím

Jeden žiak si vyberie jednu vec zo živých obrázkov, ostatní majú uhádnuť pomocou otázok, na čo myslí. Príklad: Žiak myslí na koňa. Pomocou otázok je potrebné najprv zistiť, kto je ten chlapec alebo dievča (u koho sa tá vec skrýva).

Otázky

Is it a girl?

Does it belong to the boy with glasses?

Does it belong to the boy with blonde hair?

Does it belong to the boy with brown hair?

Is this object on trousers?

Is it on the right side?

Is it an animal?

Is it a horse?

Odpovede

No, it isn't.

No, it doesn't.

No, it doesn't.

Yes, it does.

Yes, it is.

Yes, it is.

Yes, it is.

Yes, it is.

Hra: Výmena úloh

Pripravíme si toľko ceduliek, koľko žiakov je v triede. Na cedulky napíšeme mená živých obrázkov. Keď je viac ako 12 žiakov v triede, niektoré mená môžeme napísať aj dvakrát. Každý žiak si vytiahne jednu cedulku a má odpovedať na otázky na základe vytiahnutého mena. Príklady otázok:

What are you going to do in the afternoon?

Elvis: *I am going for an ice cream this afternoon.*

Mike: *I going shopping this afternoon.*

What don't you like?

Diana: *I don't like ironing my clothes.*

Sally: *I don't like autumn.*

Elvis: *I don't like rain.*

What did you buy yesterday?

What is your favourite colour? ...

Hra: Letela včielka

Z papiera vytvoríme včielku a pripevníme ju na palicu. Učiteľ začína hru a hovorí:

- **The bee flew and flew and landed on a watermelon.**

(vtedy včielku dá jednému žiakovi, ktorý sa postaví, prechádza sa medzi lavicami a hovorí ďalej)

- **The bee flew from the watermelon, and then it flew and flew and landed on a pear.**

(žiak odovzdá včielku ďalšiemu, ktorý pokračuje ďalej)...

Hra: Deravé vrece

Každý žiak si vytiahne cedulku (červenú alebo zelenú) a striedavo si sadnú do kruhu. Počet ceduliek (červených a zelených) je rovnaký. Hru môže začať ktorýkoľvek žiak, ktorý pomenuje jednu vec zo živých obrázkov, vedľa neho sediaci žiak z druhej skupiny to slovo zopakuje a pridá ďalšie slovo zo

živých obrázkov. Tretí žiak zopakuje predchádzajúce dve slová a pridá tretie slovo... Žiak, ktorý sa pomýli, bude „deravé vrece“, vypadne z hry a namiesto jeho slova sa povie „deravé vrece“. Hru hráme dovtedy, kým zostane len $\frac{1}{4}$ hráčov. Vyhráva skupina, v ktorej je menej „deravých vriec“. Napríklad:

1. Red: orange
2. Green: orange, scissors
3. Red: orange, scissors, drum
4. Green:... Empty bag
5. Red: orange, scissors, drum, empty bag, dolphin
6. Green:... Empty bag
7. Red: orange, scissors, drum, empty bag, dolphin, empty bag, fish

Hra: Aj ty niečo povedz

Vyberieme si jednu vec zo živých obrázkov a každý žiak sa snaží o nej niečo povedať – napr. **COMB:**

The comb is small.

The comb is blue.

The comb is light.

The comb is in the bathroom.

The comb is on the shelf.

Charlie has a comb.

The comb is in the bag.

I comb my hair every morning; my mum has 3 combs.

I bring my comb to school...

Hra: Balím si veci do kufra

Hru začne jeden žiak, ktorý tvorí vety pomocou živých obrázkov nasledovne:

I 'm packing. I 'm putting a banana into my suitcase.

Ostatní majú uhádnuť, kto je tá osoba, a na základe toho pokračovať v tvorení viet (napr.: banán má na obrázku Bob, a preto budú žiaci vymenovávať (dávať do kufra) veci, ktoré sa nachádzajú na jeho obrázku. Príklady:

I 'm packing. I 'm putting a book into my suitcase.

I 'm packing. I 'm putting some butter into my suitcase (some bread, a button...).

Hra: Otvor si uši

Učiteľ nahlas prečíta päť slov. Potom slová zopakuje, ale pridá k nim ďalšie dve slová. Úlohou žiakov je nájsť nové slová. Neskôr tú istú hru hráme s 10 slovami.

Hra: Kruh života

Učiteľ nakreslí na tabuľu kruh. Do kruhu napíše niekoľko údajov o svojom živote (napr.: 43, Peter, Košice, 56, september). Žiaci kladú uzavreté otázky s cieľom zistiť, k čomu sa údaje vzťahujú. Príklady

otázok: Košice sú vašim obľúbeným mestom? Peter je meno vášho syna? Máte 56 rokov?... Žiaci hádajú dovtedy, kým nezistia pravdivosť údajov. Potom si pripraví aj svoje životné kruhy a pracujú vo dvojiciach. Ich úlohou je porozprávať ostatným, čo zistili o svojom partnerovi. Tento spôsob hry sa dá využiť aj v ostatných témach.

Hra: Radšej

Žiaci tvoria vety pomocou živých obrázkov – čo chcú a čo nechcú robiť naši kamaráti, napríklad:

- **Elvis prefers apples rather than oranges.**
- **Diana prefers doing judo to dancing.**
- **Rose doesn't want to rake leaves, but wants to water roses instead.**

Hra: Human Clock

Učiteľ na 12 kusov výkresov s rozmermi A4 napíše čísla od 1 do 12 a položí ich na podlahu vo forme hodín. Žiaci pristupujú k hodinám v pároch. Učiteľ alebo žiaci z triedy pomenujú určitý čas. Vybratí žiaci sa majú postaviť na čísla hodín tak, aby ukazovali správny čas. Hru hráme dovtedy, kým sa vys-
triedajú všetci žiaci.

Hra: Mucholapka (fly swatters)

Na tabuľu napíšeme nové slová, ktoré sa žiaci práve učili. (Môžu to byť aj obrázky, prípadne farby – farebná čiara, čísla, slovo napísané v slovenčine, slovo napísané foneticky atď.) Hru môžeme hrať aj v skupinách. Žiaci majú buchnúť na správne slovo mucholapkou. Bod dostane skupina, ktorá skôr buchne na správne slovo. Žiaci sa menia v skupine po každom buchnutí.

Hra: Klamár

Žiaci vytvoria kruh. Jeden žiak sa postaví do kruhu a imituje činnosť. Vybratý žiak sa ho spýta: „Čo robíš?“ On odpovedá, ale nesprávne, pomenuje inú činnosť (napríklad imituje tanec, ale povie, že umýva riad). Pýtajúci sa žiak povie: „Klamár!“ Potom si vymenia miesto.

Žiak, ktorý sa dostal do kruhu, imituje činnosť, ktorá bola pomenovaná v predchádzajúcej odpovedi (umýva riad). Hra pokračuje tak dlho, aby sa do kruhu dostal každý žiak. Hra je výborná na nácvik *present continuous*.

Hra: Vľavo alebo vpravo?

Každý žiak dostane jeden papier, na ktorom je vyznačená cesta. Tá sa rozvetvuje na dve cesty, tie zase na dve a aj ďalšie cesty sa rozvetvujú na ďalšie dve cesty. Na konci bude 16 ciest a každá z nich vedie do jedného mesta. Učiteľ vyslovuje tvrdenia a žiaci sa musia rozhodnúť, či je to pravda, alebo nie. Ak je to pravda, majú odbočiť doprava, ak nie, majú odbočiť doľava. Po vypočutí štyroch tvrdení sa každý žiak dostane do jedného mesta. Na základe toho, do akých miest sa žiaci dostali, sa zistí, či vedeli správne odpovede.

Hra: Zbierka informácií

Vytvoríme jeden vnútorný a jeden vonkajší kruh s rovnakým počtom žiakov. Každému žiakovi z vonkajšieho kruhu poskytneme jednu informáciu. Téma môže byť ľubovoľná, primeraná veku žiakov (napr. téma: domáce zvieratá – mačka: má štyri nohy, je malá, má srst', má zelené oči, dobre vidí, je chytrá, chytá myši, má rada mlieko...) Žiaci z vnútorného kruhu si informáciu vypočujú, potom pristúpia k ďalšiemu žiakovi vpravo, vypočujú si ďalšiu informáciu a pristúpia k nasledujúcemu žiakovi vpravo. Kým sa dostanú k prvému žiakovi, od koho dostali prvú informáciu, pozbierajú všetky informácie. Prvého žiaka oboznámia so všetkými získanými informáciami. Úlohou žiakov je napísať informácie do zošita a potom prečítať.

Hra: Umelci sa prechádzajú

V triede poukladáme stoličky do kruhu, na každú stoličku položíme jeden prázdny papier. Každému žiakovi dáme jednu fixku alebo farebnú ceruzku a pustíme hudbu. Kým žiaci počúvajú hudbu, prechádzajú sa medzi stoličkami. Keď hudbu zastavíme, každý žiak podíde k jednej stoličke a nakreslí nejaký predmet zo ŽO. Postup opakujeme niekoľkokrát, pričom žiaci vždy kreslia na iný papier. Hru opakujeme dovtedy, kým žiaci nakreslia na papiere aspoň 3 – 4 veci. Žiaci si sadnú, každý si zoberie svoj papier. Učiteľ im kladie otázky:

Kto nakreslil kvet, zviera, jedlo...?

Kto kreslil červenou, modrou, zelenou... farbou?

Učiteľ potom vytvorí zo žiakov dvoj-, troj- alebo štvorčlenné skupiny, ktoré majú vytvoriť na základe obrázkov príbeh a porozprávať ho ostatným.

Hra: Nezvyčajné opakovanie

Toto cvičenie je vhodné na opakovanie. Učiteľ povie 6 viet. O každej vete majú žiaci rozhodnúť, či je tvrdenie pravdivé, alebo nepravdivé. Keď si myslia, že je to pravda, majú napísať začiatkové písmená každého slova vety. (Písmená im pomôžu zapamätať si vetu.) Učiteľ takýmto spôsobom prečíta 6 – 8 viet, pričom nechá žiakom dostatok času na rozmyšľanie a písanie. Na konci žiaci prečítajú pravdivé vety na základe začiatkových písmen slov. Nepravdivé vety premenia na pravdivé.

Hra: Hop na miesto!

Hra sa môže hrať s ľubovoľným počtom žiakov. Modelovú situáciu hry zrealizujeme s počtom 17 žiakov. Potrebné pomôcky: 16 stoličiek, ktoré budú umiestnené do kruhu. Jeden žiak stojí v strede kruhu, ostatní žiaci sedia na stoličkách. Úlohou žiaka stojaceho v strede bude obsadiť jednu z uvoľnených stoličiek. Žiak, ktorý ostane bez miesta, sa postaví do stredu.

Učiteľ (alebo žiaci) si vyberie štyri slová zo ŽO – napríklad ovocie a v rámci toho 4 také, ktoré hrajú rolu v hre (napr. banana, apple, orange, pear). Učiteľ chodí okolo (v rámci kruhu) a v danom poradí opakuje názvy ovocia. Každý žiak tak dostane meno jedného ovocia. Na konci hry budú ku každému ovociu patriť štyria žiaci. Potom učiteľ/žiak požiada zúčastnených, aby sa postavili banány, jablká, pomaranče, broskyne.

Po rozdelení žiakov sa hra môže začať. Keď učiteľ povie slovo „jablko“, postavia sa všetky jablká a vymenia si miesto s ostatnými jablkami. V strede stojaci žiak si vtedy môže šikovne obsadiť jedno z uvoľnených miest. Žiak, ktorému stolička neostala, sa postaví do stredu. Potom učiteľ povie ďalšie ovocie, pričom sa vymenia označení žiaci. Hra umožňuje pohybovú aktivitu a zároveň si žiaci precvičujú výslovnosť slov.

Hra: TABU

K jazykovej hre si pripravíme kartičky so slovami zodpovedajúcimi veku žiakov. Potrebujeme aj presýpacie hodiny a pískajúcu hračku. Vytvoríme dve skupiny, ktoré si sadnú oproti sebe, a ich úlohou je uhádnuť pojmy, ktoré im jeden žiak ich skupiny opisom približuje. Pri opise existujú TABU výrazy, ktoré nemôže vysloviť. Skupina, ktorej úlohou je uhádnuť príslušné slovo, pošle jedného žiaka k skupine súpera, ktorá toto slovo pozná a pozná aj TABU slová, ktoré nesmie žiak pri opise vysloviť (napr. slovo TANIER – TABU slová môžu byť napr. kuchyňa, jedlo...). Keď skupina uhádne slovo včas (meranie času pomocou presýpacích hodín), dostane bod. Keď žiak pri opise použije TABU slovo (čo naznačí skupina súpera pískaním), jeho skupina nemôže pokračovať v hádaní a nasleduje žiak druhej skupiny. V hre sa vystrieda každý žiak. Vyhrá skupina, ktorá uhádla viac slov.

Hra: Slimačia slovná zásoba

Slová na precvičovanie žiaci napíšu na papier formátu A4 – na jednu stranu v cudzom jazyku, na druhú stranu rovnaké slovo v materinskom jazyku. Papiere položíme na zem za radom v tvare slimáka tak, že na jednom bude nadpis v materinskom jazyku, na druhom v cudzom jazyku. Žiaci postupujú po jednom a každý má vysloviť slovo v cudzom jazyku zodpovedajúce tomu, pred ktorým práve stojí. Potom sa papier otočí a postupuje sa ďalej. Keď niektorý žiak nevie, postaví sa vedľa papiera, ale môže si pozrieť slovo na druhej strane papiera. Nasleduje ďalší žiak, ktorý postupuje rovnakým spôsobom. Vyhráva žiak, ktorý sa dostane prvý do cieľa.

Hra: Inštrukcie

Každý žiak si od učiteľa vytiahne jednu cedulku s textom, na ktorej sa nachádza jedna inštrukcia. Verbálna komunikácia je zakázaná. Inštrukcie tvoria reťazec.

Príklady inštrukcií:

„Keď učiteľ povie štart, postav sa a povedz svoje meno.“

„Keď sa niekto postaví a povie svoje meno, postav sa, choď k tabuli a napíš slovo ísť.“

„Keď niekto napíše na tabuľu slovo „ísť“, otvor dvere“ atď.

Žiaci majú inštrukcie prečítať a pozorovať učiteľa, ktorý odštartuje hru. Túto hru, ktorej podstatou je kooperácia, môžeme využiť na motiváciu v ktorejkoľvek časti hodiny. Na cedulkách sa nachádzajú rôzne činnosti: písanie, kreslenie, tleskanie, skákanie, spievanie atď. Hra ovplyvňuje všetky vnemy. Rozvíja nielen čítanie s porozumením, ale aj metakomunikačné schopnosti. Ponúka možnosť pohybu a prežitie radosti. Rozvíja aj sociálne schopnosti, pretože účastník hry musí sledovať ostatných.

Hra: Uhádni slovo

Cvičenie pomáha naučiť sa vyslovovať nové slová a vytvárať aktívnu slovnú zásobu. Žiaci sedia v trojiciach na stoličkách. Jeden žiak z trojice sedí chrbtom k tabuli. Učiteľ napíše novonaučené slovo na tabuľu. Úlohou žiakov, ktorí vidia na tabuľu, je vysvetliť význam napísaného slova spolužiakovi, ktorý ho nevidí. Bod dostane skupina, ktorá skôr uhádne slovo. Po uhádnutí slova sa členovia skupiny vyskúšajú a chrbtom k tabuli si sadne ďalší žiak. Cvičenie môžeme využívať v rámci nacvičovania slov z ľubovoľnej témy.

8| Učebná pomôcka PEXESO kartičky a jej využitie

Na kartón s rozmerom A4 si pripravíme obrázky zo ŽO (osem na jednu stranu). Karty rozstrihneme. Zásobu kartičiek PEXESO môžeme doplniť aj inými obrázkami. Môžu ich pripraviť/nakresliť aj žiaci. Karty sa dajú využívať na rozvoj slovnej zásoby, ale aj pri nácviku čítania a písania (pozri prílohu B).

Hry s PEXESO kartičkami

- Každý žiak dostane kartičky. Úlohou žiaka je pomenovať to, čo vidí na karte, a priradiť k slovu vlastnosť.
- Žiaci majú roztriediť kartičky podľa rôznych kategórií – zvieratá, zariadenie bytu, školské potreby, jedlo, veci z dreva atď. – a zdôvodniť roztriedenie.
- Žiakom rozdáme kartičky s textom. Úlohou žiakov je vytvoriť skupinu v rovnakej kategórii. Každý žiak musí byť začlenený do niektorej skupiny.
- K PEXESO obrázkom pripravíme vhodné kartičky s textom. Úlohou žiakov je pohľadať páry: obrázok a k nemu príslušné slovo.
- Žiaci majú vyhlásť slovo, ktoré označuje vec na obrázku.
- Súťaž: žiakov rozdelíme do dvoch skupín. Každá skupina dostane kartičky s textom. Na stole učiteľa sú pripravené obrázky k textovým kartičkám. Vyhráva skupina, ktorá skôr nájde vhodné obrázky.
- Skupina žiakov dostane obrázky. Má ich zoradiť podľa abecedy.
- Kartičky sú na lavici (alebo magnetickej tabuli) uložené tak, aby žiaci obrázky nevideli. Postupne dvíhajú kartičky a opisujú obrázok, ostatní majú na základe opisu uhádnuť, čo je na kartičke zobrazené.
- Žiaci majú pomenovať, ku komu podľa ŽO patrí obrázok.
- Obrázky pripevníme na tabuľu, žiaci majú určiť poradové číslo obrázka a povedať, čo je na ňom zobrazené (napr.: na druhom obrázku je gombík, na piatom obrázku je dom atď.).
- Žiaci majú hľadať na obrázkoch jednoslabičné, dvojslabičné, trojslabičné slová.
- Žiaci majú roztriediť slová podľa výslovnosti.
- Učiteľ pripevní na tabuľu 5 obrázkov. Žiaci majú vymyslieť príbeh/rozprávku, v ktorej použijú slová z obrázkov.
- Učiteľ pripevní na tabuľu obrázky a k nim slová, ktoré pomieša. Žiaci sa zahrajú na učiteľa a opravujú chyby.
- Učiteľ rozdá žiakom kartičky. Žiaci majú tvoriť zo slov oznamovacie/opytovacie/rozkazovacie vety.

- Učiteľ rozdá žiakom kartičky. Vymenováva veci rôznych kategórií (zvíra, oblečenie, kvet, nábytok, jedlo atď.) a žiak sa má postaviť, ak jeho kartička zobrazuje vec patriacu do vyslovenej kategórie.
- Učiteľ rozdá žiakom kartičky. Vymenováva vlastnosti. Žiak sa postaví, ak učiteľ vysloví vlastnosť, ktorá je charakteristická aj pre jeho obrázok.
- Každý žiak dostane obrázok. Úlohou žiakov je nájsť ďalších 5 slov, ktoré patria do tej istej kategórie.
- Žiaci urobia z kartičiek výklad obchodu. Pomenujú, o aký obchod ide.
- Žiaci napíšu ku kartičkám ceny. Pomenujú, čo je najlacnejšie a čo najdrahšie. Učiteľ napíše na kartičky určitú sumu. Každý žiak si vytiahne jednu z týchto kartičiek. Pôjde do obchodu. Môže nakupovať v cene, ktorá je na kartičke. Pomenuje, čo si za uvedenú sumu kúpil.
- Učiteľ vyloží na tabuľu obrázky. Povie prvú a poslednú hlásku slova. Žiaci majú uhádnuť, o aké slovo ide.
- Hra: Hľadáj svoje miesto. Vyberieme štyroch žiakov. Každý z nich dostane „meno“. Jeden bude „Trieda“, druhý „Byt“, tretí „Mesto“ a štvrtý „Záhrada“ (môžu to byť farby, ročné obdobia atď.). Mená dostanú tak, aby to ostatní žiaci nepočuli. Ostatní žiaci dostanú obrázky, na ktorých sú zobrazené predmety. Tieto predmety sú ich „mená“. Žiaci idú jeden po druhom k jednému zo štyroch vybraných hráčov a predstavia sa. Každý z nich utvorí vetu na svoje meno. Ak žiak vytiahol napr. obrázok s posteľou, povie: „Posteľ je v byte.“ Ak prišiel k žiakovi, ktorý má meno „Byt“, on s tým súhlasí a odpovie: „Áno, posteľ je v byte“ (žiak našiel svoje miesto a postaví sa za tohto hráča). Ale ak prišiel napríklad k žiakovi s menom „Záhrada“, ten nesúhlasí a povie: „Nie, v záhrade nie je posteľ.“ „Posteľ“ hľadá miesto dovtedy, kým ho nenájde.

9| Čarovné koleso básničiek a pesničiek

Z kartónu vystrihneme kruh s približne tridsaťcentimetrovým priemerom. Nakreslíme a namaľujeme políčka. Čarovné koleso básničiek a pesničiek (Skabelová, Bónaová 1995, s. 20):



V kruhu prepichnete prostriedok z jednej aj z druhej strany (na jednej strane sú pesničky, na druhej básničky, rečňovanky) a pripevníme ručičky tak, aby sme ich mohli otáčať.

Čarovné koleso básničiek a pesničiek s ručičkami:



Vo vnútornom kruhu sa nachádzajú pesničky (básničky, rečňovanky), ktoré sa deti naučili ešte v materskej škole alebo hneď na začiatku školského roka. Vo vonkajšom kruhu sú pesničky a básničky, ktoré sa postupne naučili v škole. Jeden žiak zakrúti ručičkou. Na ktorej pesničke/básničke sa ručička zastaví, tú pieseň/básničku si zaspievame/zarecitujeme. Koleso môžeme krútiť na každej hodine. Týmto spôsobom si stále opakujeme pesničky aj básničky. Čarovné koleso používame i v ďalších ročníkoch, a to aspoň raz týždenne. Bolo by dobré, keby koleso pripravili učitelia v každom ročníku na 1. stupni ZŠ. Takto môžeme dosiahnuť, že žiaci ešte aj vo 4. ročníku poznajú pesničky z 1. ročníka, ktoré potom nezabudnú.

Zaujímavosťou kolesa je políčko želania (označené knihou a husľovým kľúčom). Keď na tomto políčku zastane ručička, žiak, ktorý krútil kolesom, si môže vybrať hociktorú pieseň alebo báseň.

10| Nácvik čítania, písania a gramatiky pomocou metódy „živé obrázky“

Prvotný kontakt s písomnou formou anglického jazyka je vizuálny. Vychádza zo slovnej zásoby na ŽO, ktorú si žiaci osvojili prostredníctvom počúvania. **Nácvik čítania** s porozumením je odstupňovaný – obrázky, slová, slovné spojenia, krátke vety.

V úvodnej fáze *čítania* žiaci čítajú slová, ktoré si už osvojili (rozumejú im po vypočutí, vedia ich vyslovovať, poznajú ich konkrétny význam). V prvej etape sa vytvára asociácia medzi zvukovou/hovorenou podobou slova a konkrétnou predstavou jeho významu (napríklad obrázok na ŽO). V začiatkoch čítania je k tejto predstave priradená písomná podoba slova a žiak ho číta s naučenou správnou výslovnosťou a s porozumením. Žiaci pokračujú v čítaní slovných spojení a jednoduchých viet.

Písanie sa začína nacvičovať pomocou aktivít, v ktorých žiak odpisuje alebo dopĺňa písmená, neskôr slová, pričom má k dispozícii správny vzor. Nehovoríme však o motorickom nacvičovaní čítania a písania, ale o hravom a zaujímavom cvičení, ktoré žiaci majú radi. Pomocou týchto cvičení sa naučia čítať a písať bez námahy.

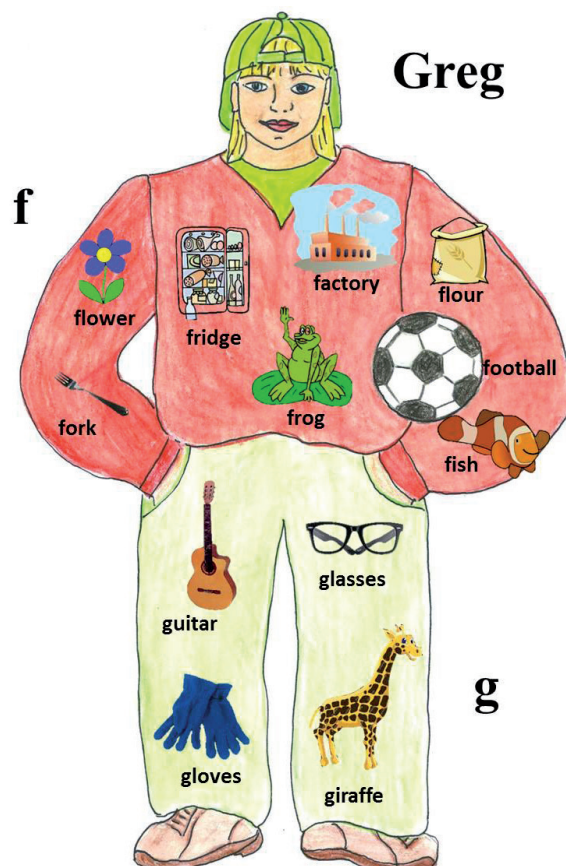
Napríklad pri nacvičovaní písmena „w“ žiaci odpíšu tie slová zo ŽO, ktoré sa začínajú na písmeno w:

watering can, water, watermelon, washing machine, winter, water lily, window, watch, wallet.

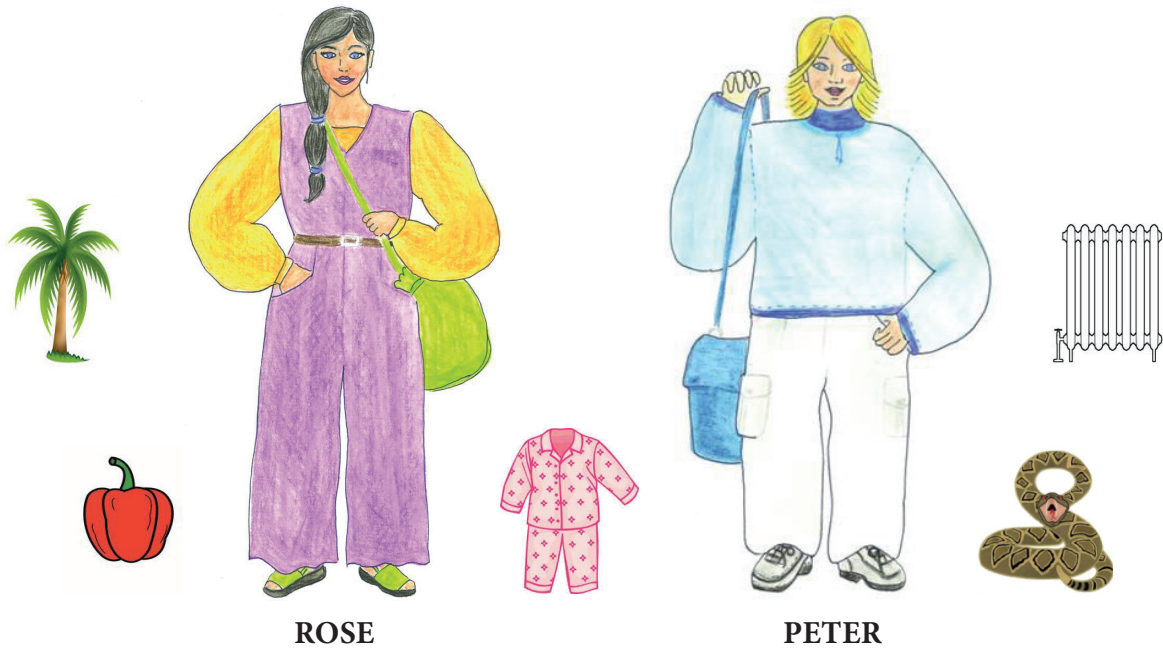
Potom hľadajú ďalšie slová zo ŽO, v ktorých sa vyskytuje toto písmeno (napr. *chewing gum, flower, kiwi, microwave, pillow, rainbow, newspaper, snowman, strawberry, swimsuit, sweets, towel*).

Opakovaním si žiaci postupne osvoja všetky slová vyskytujúce sa na ŽO. Neskôr žiaci hľadajú aj ďalšie slová k ŽO. Slová môžu vyhľadávať aj na interaktívnej tabuli.

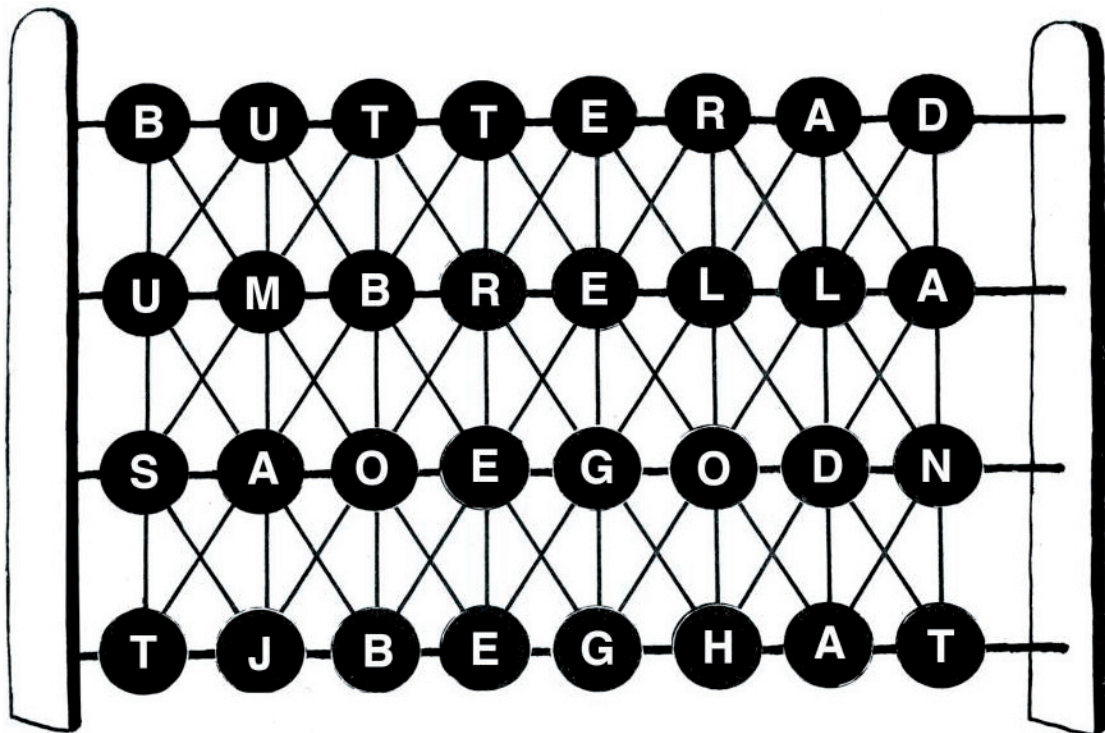
Žiaci hľadajú anglické slová začínajúce sa na písmeno „g“ a „f“. Slová začínajúce sa na písmeno „f“ zapíšu na pulóver a slová začínajúce sa na písmeno „g“ na nohavice.



Učiteľ môže pripraviť aj iné obrázky a úlohou žiakov je zaradiť vhodné obrázky na správne miesto, alebo spojiť obrázok s vhodnou postavou.



Medzi žiakmi sú obľúbené viacsmerové tajničky, v ktorých majú hľadať slová.



Riešenie: BUTTER, UMBRELLA, GOD, HAT, EGG, TREE, DOG.

Žiaci píšu pohľadnice, neskôr list svojim kamarátom zo ŽO. Napíšu adresu prijímateľa aj odosielateľa.

10.1| Hry na nácvik čítania, písania a gramatiky

Hra: Je to tam!

Jedného žiaka pošleme von z triedy. Ostatní si vyberú jedno písmeno (napr. „c“). Žiak sa vráti do triedy. Hovorí a píše slová na tabuľu pomocou živých obrázkov. Ostatní sledujú slová. Keď sa v slove vyskytne písmeno „c“, zatlieskajú a povedia: „Je to tam!“. Žiak označí toto slovo, na záver porovná označené slová a tak zistí, ktoré je to písmeno, ktoré mal uhádnuť (napr. coat, telephone, apple, cake).

Hra: Slovné bomby

Žiakov rozdelíme do dvoch skupín:

Prvá skupina si určí kritérium (napr. hľadať na ŽO okrúhle predmety). Potom napíše 5 slov, ktoré tieto okrúhle predmety označujú (button, drum, football, cake, lollipop).

Druhá skupina má vymenovať za jednu minútu čo najviac okrúhlych predmetov.

Prvá skupina zároveň vyznačí slová, ktoré vymenovala aj druhá skupina, na svojom papieri.

Druhá skupina dostane toľko bodov, koľko z 5 predmetov uhádla, prvá skupina dostane toľko bodov, koľko predmetov druhá skupina neuhádla.

Hra: Hľadaj slová

Na interaktívnej tabuľi majú žiaci priradiť slová/obrázky zo ŽO do vhodnej skupiny *she*, *he*, *it*. Nakreslíme nasledovné kresby:



SHE



HE



IT

Hra: Čarovný oblak (Skabelová, Bónaová 2002, s. 26)

Na tabuľu nakreslíme veľký oblak a doň veci zo živých obrázkov. Úlohou žiakov je veci spoznať, pomenovať a určiť komu patria.

This is Bob's banana.

This apple is Elvis'.

The cheese is Charlie's...



Hra so stupňovaním prídavných mien

K hre potrebujeme loptu. Žiaci sa posadia do kruhu. Jeden žiak povie slovo spolu s vlastnosťou zo živých obrázkov a hodí loptu druhému žiakovi. On túto vlastnosť stupňuje a pridá vhodnú vec, hádže loptu ďalšiemu..., napríklad:

- **Button is small.**
- **Bee is smaller.**
- **Ant is the smallest.**
- **Banana is sweet.**
- **Pineapple is sweeter.**
- **Cake is the sweetest.**

Záver

Učiteľ je vo výchovno-vzdelávacom procese rozhodujúcim prvkom. On vyberá učivo, metódy, poznáva a rešpektuje mentálnu úroveň žiakov. Diferencuje požiadavky, zabezpečuje optimálny vývoj tvorivosti, samostatnej práce, schopnosti aplikovať osvojené vedomosti. Podporuje sebadôveru žiaka, jeho oceňovanie významu cudzieho jazyka a zvyšovanie záujmu oň.

Rozmanitosť výučby anglického jazyka úzko súvisí s hrami. Dieťa sa už od útleho detstva hrá. Počas hry si všíma okolitý svet a snaží sa ho napodobňovať podľa svojich schopností a nadania. Dieťa sa prostredníctvom hry prirodzene zapája do života, uspokojuje svoju túžbu po pohybe a činnosti, uspokojuje svoje želania. Hrajúce sa dieťa rozmýšľa, tvorí a tým sa zdokonaľuje.

Veľmi dôležité je to, aby každý žiak, ale aj učiteľ mal z vyučovacej hodiny dobrý pocit a príjemný zážitok. Metóda „živé obrázky“ skvalitňuje vyučovací proces práve týmto smerom. Myslíme si, že takýto spôsob vyučovania cudzieho jazyka sa stane zaujímavejší, príťažlivejší, ale aj efektívnejší.

Zoznam bibliografických odkazov

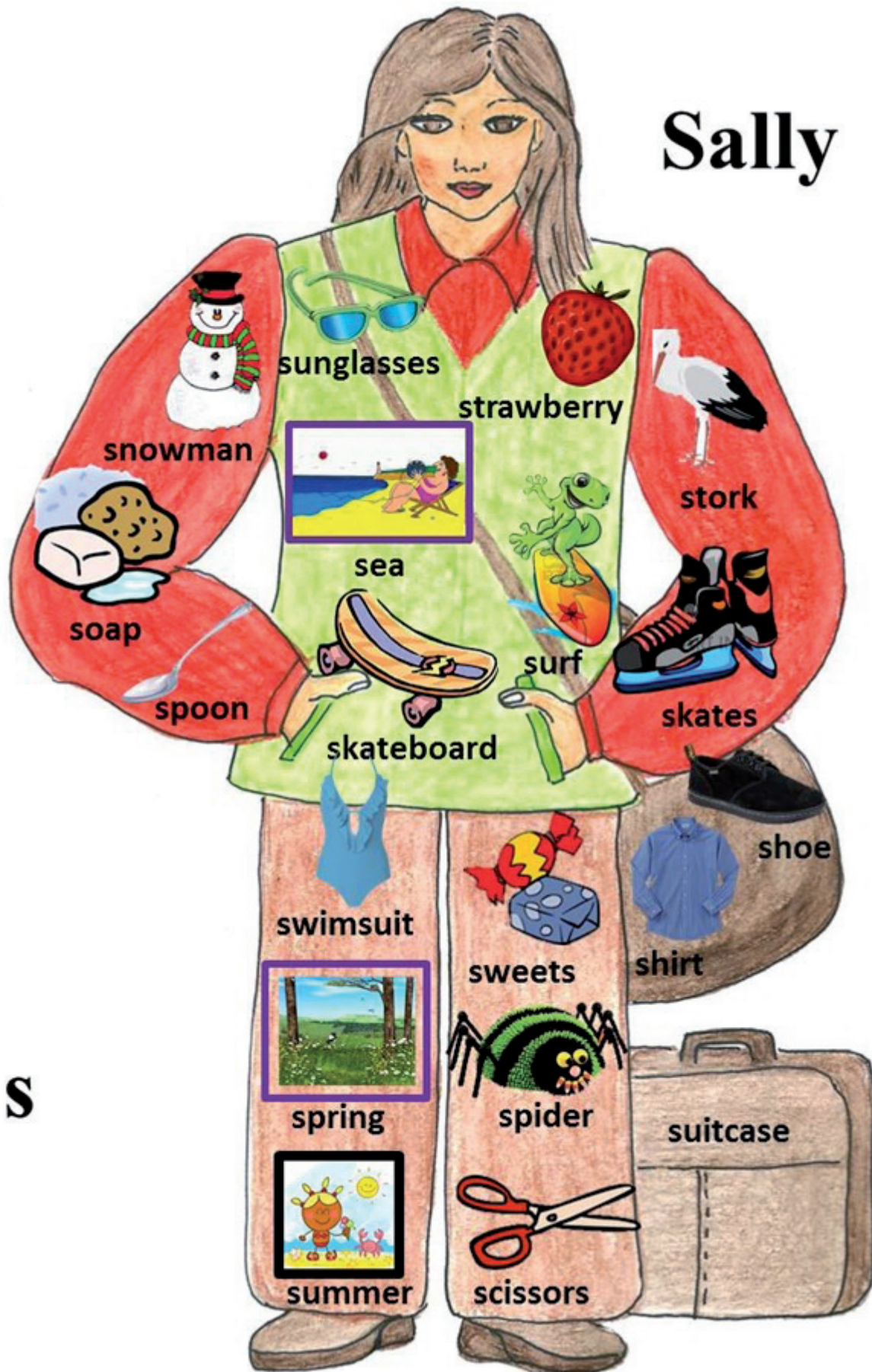
- KIKUŠOVÁ, S., KRÁLIKOVÁ, M., 2004. *Dieťa a hra*. Bratislava: SOFA. ISBN 80-89033-42-3.
- MANNIOVÁ, J., 2002. Tvorivosť a didaktická hra vo vyučovaní. In: *Pedagogické spektrum*, 2002. ISSN 1335-5589, roč. 11, č. 1 – 2, s. 19-26.
- MASARIKOVÁ, A., IVANOVIČOVÁ, J., 1999. Didaktická hra vo výchovno-vzdelávacom procese. In: *Hra a hračka : zborník z odborného seminára*. Bratislava: Iuventa. ISBN 80-8889-341-0.
- ORBÁNOVÁ, D., 2008. *Aktivizujúce vyučovacie metódy v ekonomickom vzdelávaní*. Bratislava: Ekonóm. ISBN 80-225-2535-0.
- PORTMANNOVÁ, R., 2004. *Hry pro tvořivé myšlení*. Praha: Portál. ISBN: 80-7178-876-7.
- PRŮCHA, J., E. WALTEROVÁ, J. MAREŠ, 2009. *Pedagogický slovník*. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-647-6.
- SKABELOVÁ, R., I. BÓNAOVÁ, 1995. *Metodická príručka na vyučovanie slovenského jazyka v 1. ročníku základnej školy s vyučovacím jazykom maďarským*. Bratislava: TERRA. ISBN 80-85679-17-5.
- SKABELOVÁ, R., I. BÓNAOVÁ, 2002. *Pracovný zošit na vyučovanie slovenského jazyka v 2. ročníku základnej školy s vyučovacím jazykom maďarským*. Bratislava: TERRA. ISBN 80-89050-12-3.
- SKABELOVÁ, R., I. BÓNAOVÁ, 1998. *Metodická príručka na vyučovanie slovenského jazyka v 4. ročníku základnej školy s vyučovacím jazykom maďarským*. Bratislava: TERRA. ISBN 80-85679-60-4.
- TUREK, I., 2005. *Inovácie v didaktike*. Bratislava: MPC. ISBN 80-8052-230-8.
- Štátny vzdelávací program Anglický jazyk (Vzdelávacia oblasť: Jazyk a komunikácia). Príloha ISCED 1 [online]. Bratislava: ŠPÚ, 2011. [cit. 2014-02-16]. Dostupné z internetu: http://www.statpedu.sk/files/documents/svp/1stzs/isced1/vzdelavacie_oblasti/anglicky_jazyk_isced1.pdf.
- ZELINA, M., M. ZELINOVÁ, 1990. *Rozvoj tvorivosti detí a mládeže*. Bratislava: SPN. ISBN 80-08-00442-8.

Prílohy

Príloha A – Súbor obrázkov „živé obrázky“

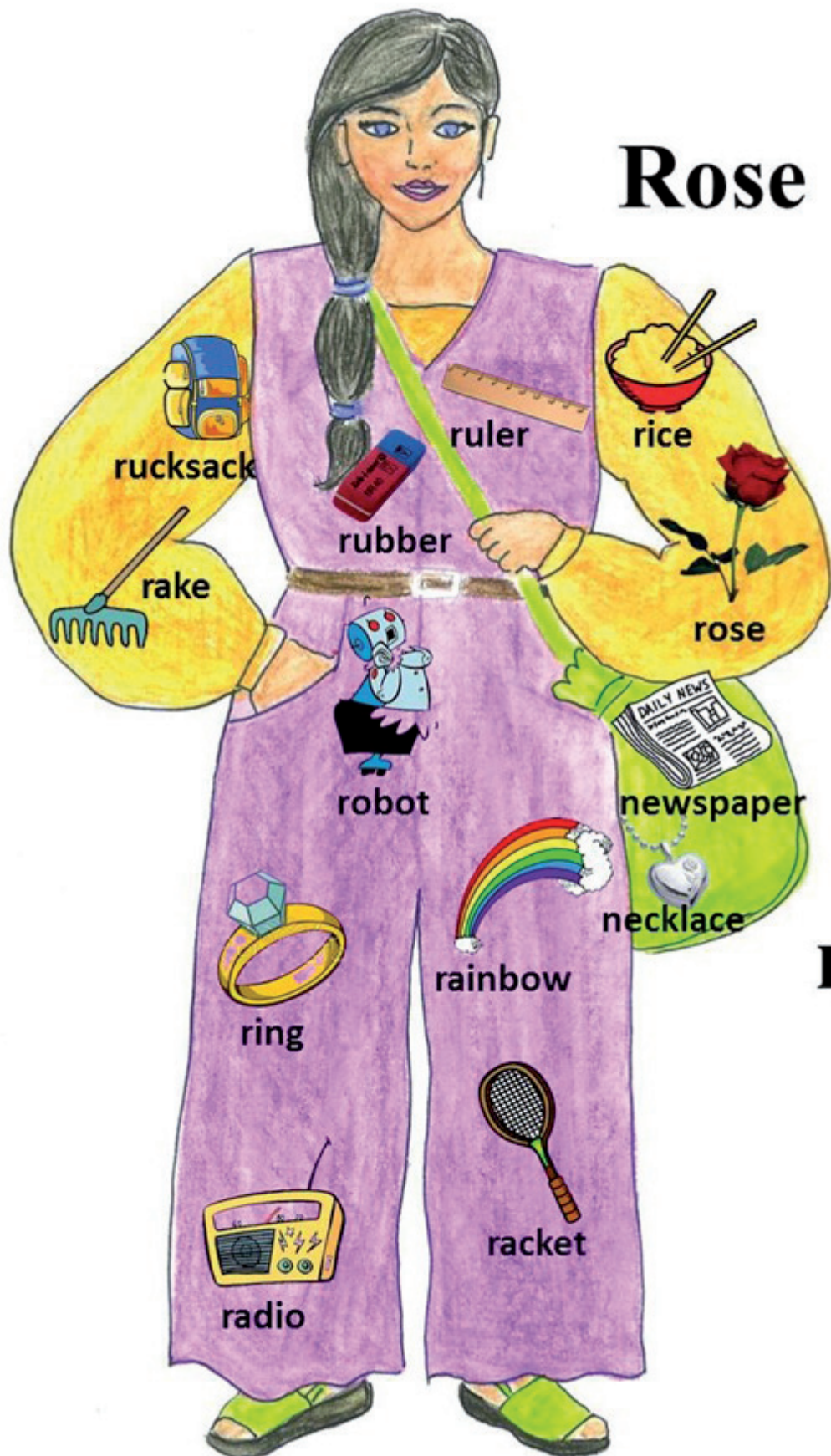


Sally



S

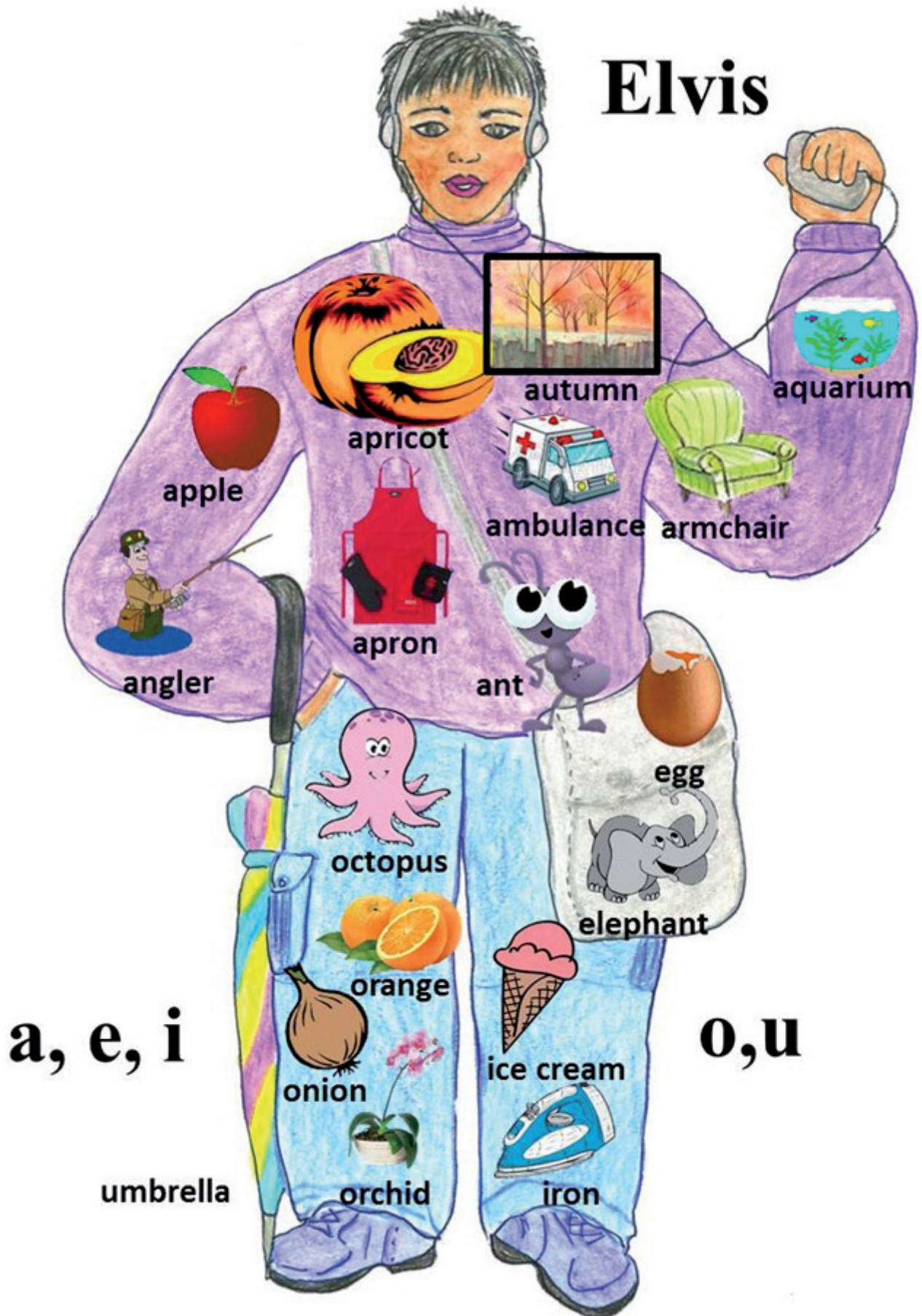
Rose



r

n

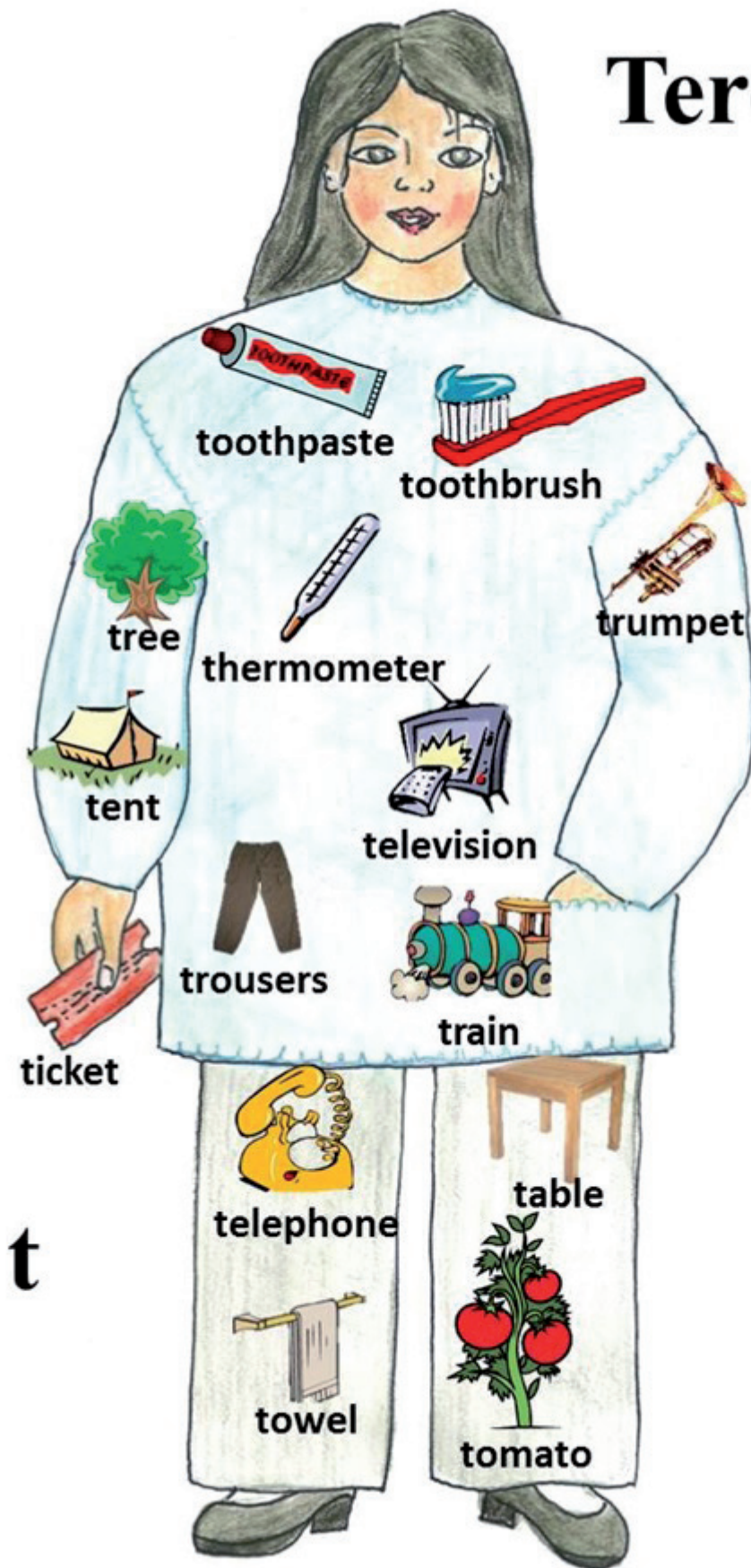
Elvis



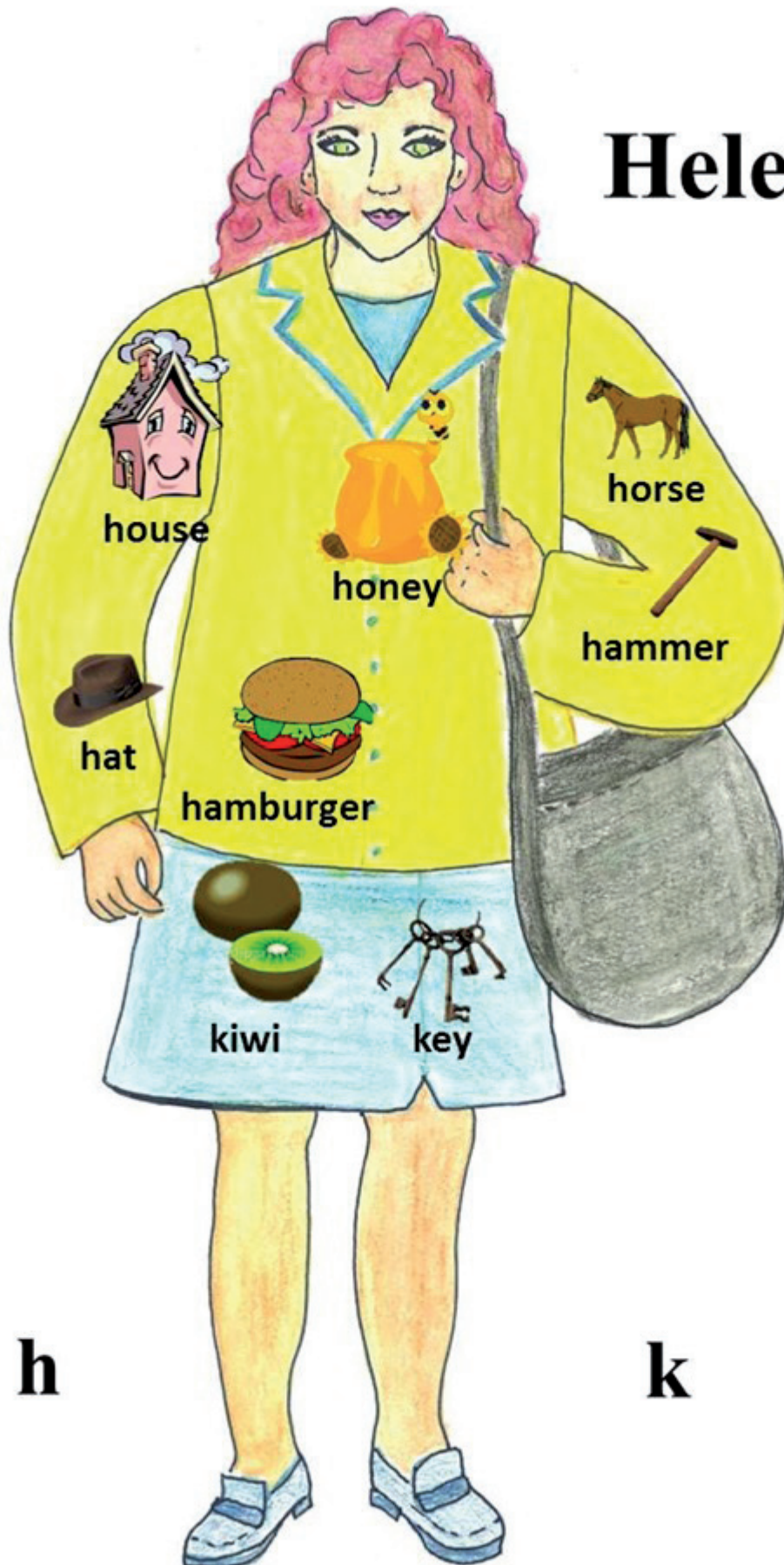
a, e, i

o, u

Teresa



Helen



Peter



Greg

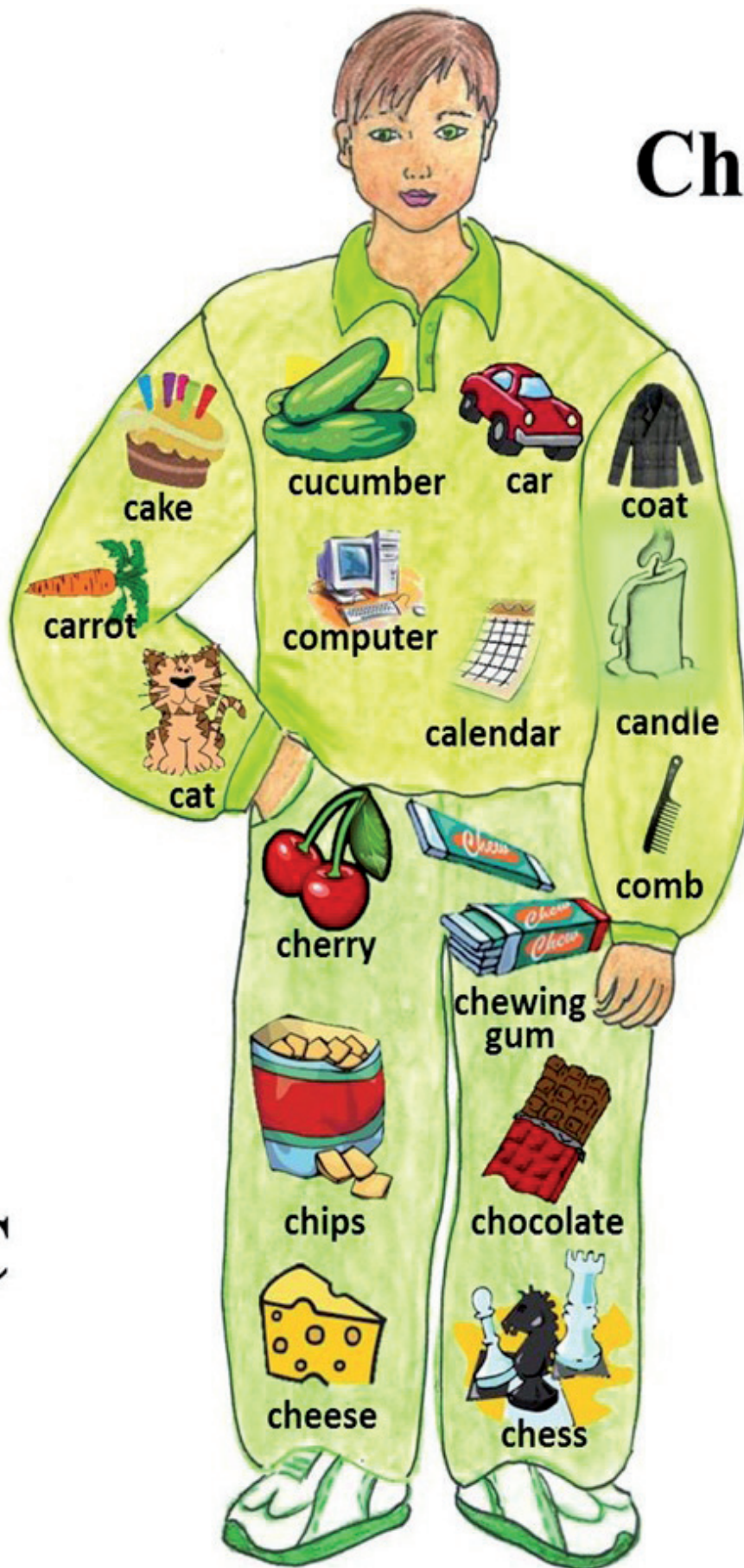
f



g

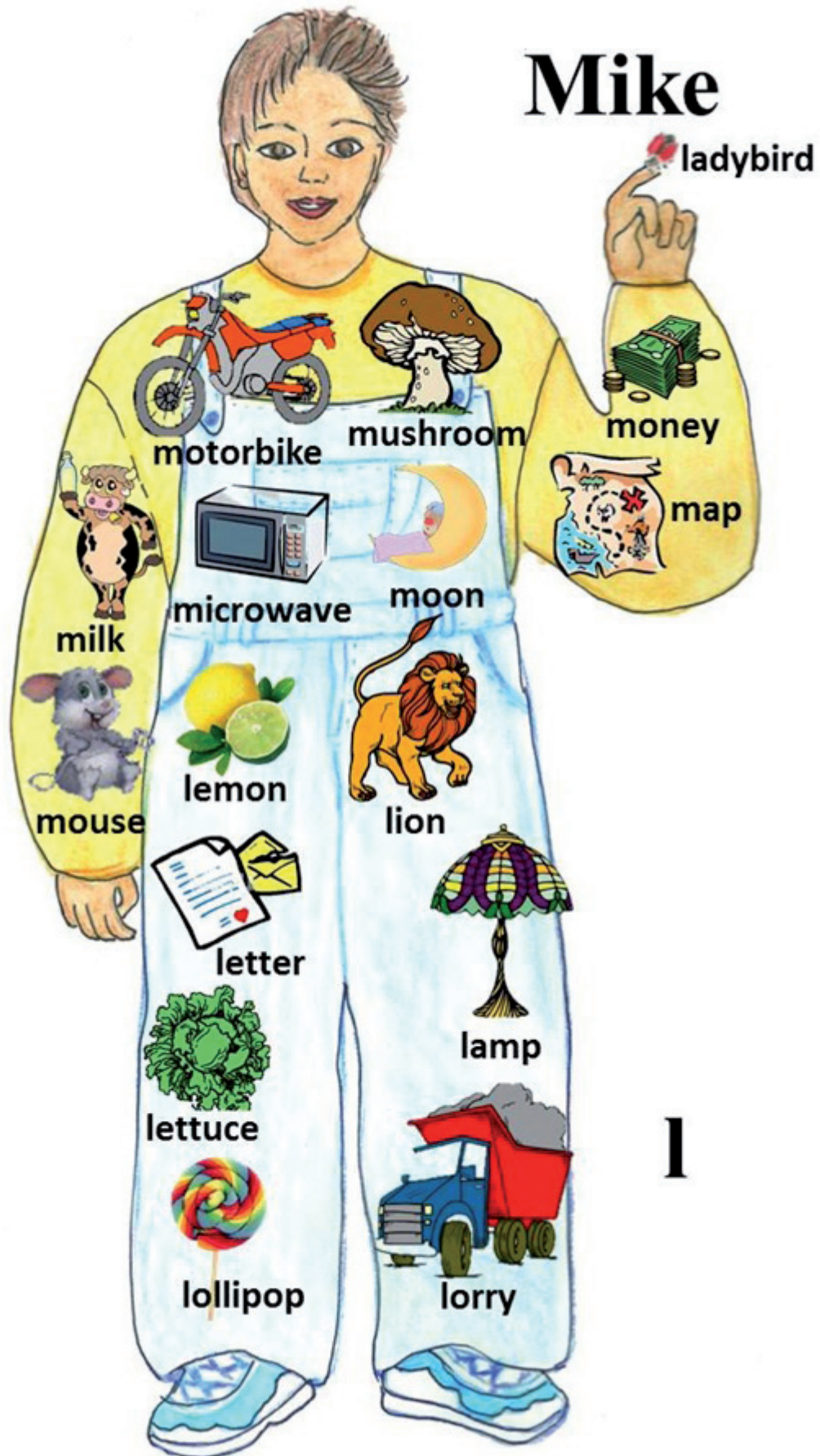
Charlie

C



Mike

m



l

Vivienne

wild flowers

W

watering can

water

watermelon

window

washing
machine

watch

winter

water lily

wallet

vacuum
cleaner

zoo

zebra

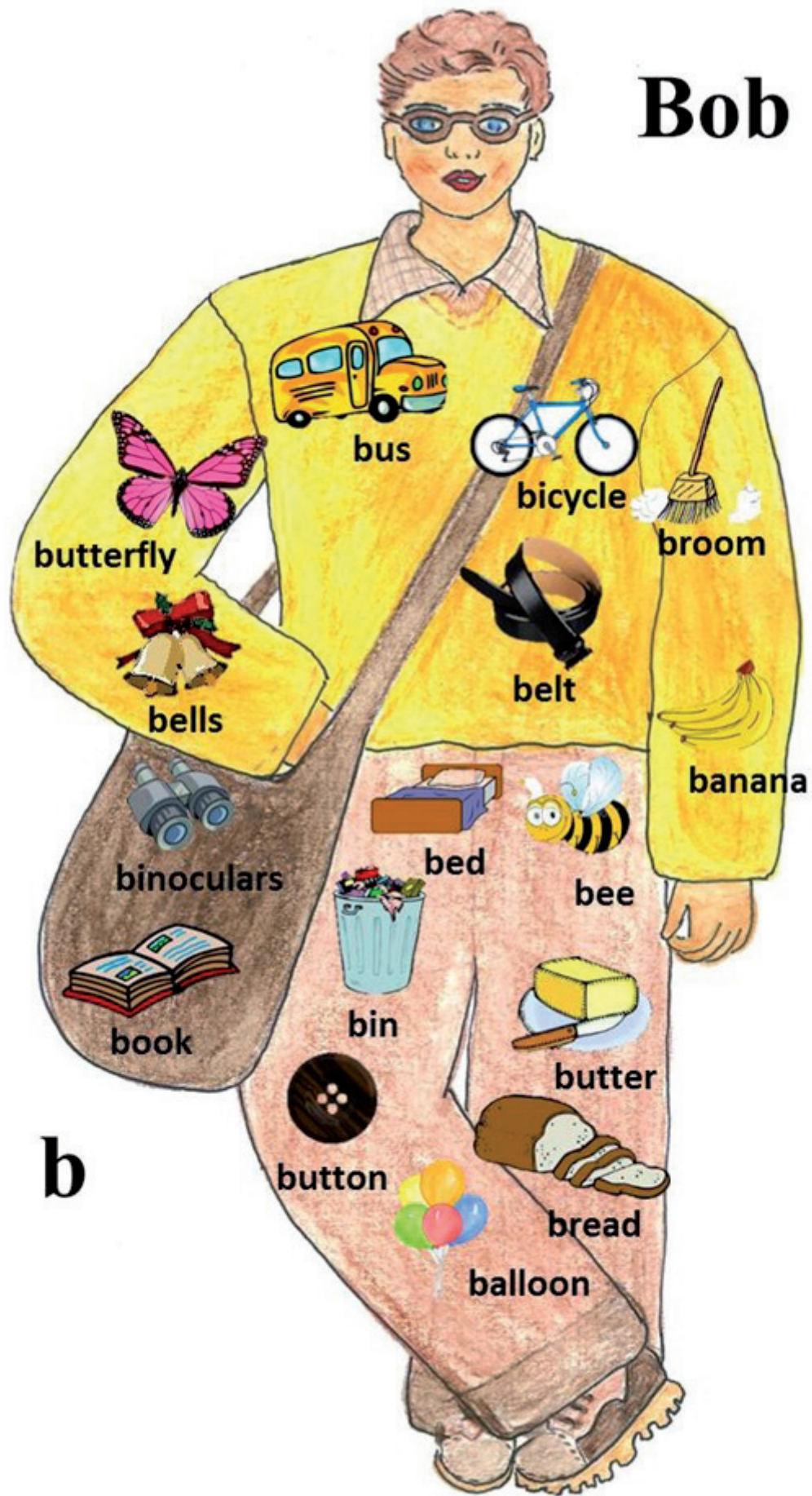
violin

vase

V

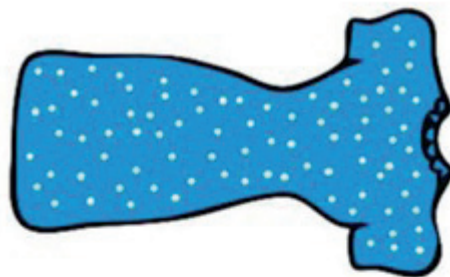
Z

Bob



Príloha B

Pexeso kartičky





Názov: **Vyučovanie cudzieho jazyka na základnej škole pomocou aktivizujúcej
metódy „živé obrázky“**

Autor: PaedDr. Rózsa Skabela

Recenzenti: Mgr. Anna Pávová
Judita Balíková

Vydavateľ: Metodicko-pedagogické centrum v Bratislave

Odborná redaktorka: Mgr. Terézia Peciarová

Grafická úprava: Ing. Monika Chovancová

Vydanie: 1.

Rok vydania: 2014

Počet strán: 62

ISBN **978-80-565-0637-0**