

Európska únia
Európsky sociálny fond

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

Zuzana Duchoňová

Využitie drámy vo vyučovaní anglického jazyka

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

Využitie drámy vo vyučovaní anglického jazyka

Zuzana DUCHOŇOVÁ

OBSAH	
Predhovor	4
Úvod	5
1 TEORETICKÁ ČASŤ	6
1.1 Oboznamovanie sa s dramatickým umením, význam drámy	6
1.1.1 Charakteristika drámy	6
1.1.2 Základná terminológia – dráma, tvorivá dramatika, dramatická hra	6
1.1.3 Význam dramatického umenia v škole	7
1.1.4 Vplyv dramatického umenia na rozvoj kritického myslenia, rozvoj komunikačných zručností a sociálny rozvoj	8
1.2 Dramatické metódy a dramatické aktivity v rámci hodín AJ	9
1.2.1 Metódy založené na princípe hrania roly	10
1.2.2 Organizácia a postupnosť dramatických aktivít	12
1.2.3 Úvodné zahrievacie techniky, aktivity a hry (Warm-up)	13
1.2.4 Hry a aktivity na prelomenie ľadu (Icebreakers)	15
1.2.5 Pokračovacie techniky a aktivity na vytvorenie expozície a kontextu (Pre-drama)	16
1.2.6 Techniky na riešenie dramatického konfliktu (Drama)	17
1.2.7 Techniky na upokojenie (Calm-down) a techniky reflexie a hodnotenia	20
1.3 Dráma vo vzdelávaní AJ	20
1.3.1 Využitie drámy ako motivačného, zábavného a edukačného prvku vo vyučovaní AJ	20
1.3.2 Druhy hier: hry s pohybom, hry na rozohriatie, hry na sústredenie, hry na kontakt s partnerom	21
1.3.3 Zaraďovanie drámy do vyučovania AJ prostredníctvom rôznych aktivít	22
2 PRAKTICKÁ ČASŤ	24
2.1 Metodika práce s drámou	24
2.1.1 Výber vhodného motívu pre vznik predstavenia	25
2.1.2 Spracovanie literárnej predlohy umelecky a technicky	25
2.1.3 Príprava a vytvorenie scenára na zadanú tému	26
2.1.4 Ukážka práce so scenárom (tvorba a úprava scenára)	26
2.1.5 Realizácia príbehu na javisku, práca so scénou, príprava hudby, kulís, rekvizít a kostýmov, dramatizácia príbehu	28
2.2 Hodnotenie žiakov pri zaradení dramatických techník	29
2.2.1 Reflexia práce žiakov počas dramatizácie, hodnotenie a sebahodnotenie žiakov, sebaopoznanie, budovanie jazykovej sebadôvery a sebaistoty	29
2.2.2 Formatívne hodnotenie, slovná spätná väzba s použitím otázok	30
2.2.3 Hodnotenie z perspektívy kritickej pedagogiky	31
Záver	32
Zoznam bibliografických odkazov	33
Prílohy	34

Predhovor

V dnešnej škole chýba tvorivá interakcia pedagogického a žiackeho komunikanta. U učiteľov by sa mal prejavovať zmysel pre kreativitu už pri riadení vyučovacieho procesu. Riadenie sa spája s priamym opakom: netvorivosťou, rutínérstvom a šablónou. Ak chce učiteľ – jazykár rešpektovať špecifikum predmetu vyplývajúce z kontaktu s umením, nesmie ho sám devastovať neúčinnou didaktizáciou, ale mal by sa usilovať o maximálnu pružnosť spočívajúcu v kombinácii efektívnych a adekvátnych metód. U učiteľa nesmie absentovať ani pozitívne prijatie a láska k žiakovi, pretože práve ona je zárukou otvárania brán do školy, v ktorej by mala vládnuť Komenského vízia „SCHOLA LUDUS“.

Myšlienka uplatnenia v základnej a strednej škole spočíva v činnosti súvisiacej so spontaneitou žiakov, v ich schopnosti vidieť v predmetoch konajúce bytosti či schopnosti prevziať rôzne roly a nastoľuje možnosť rozvíjať ich vlastnú bezhraničnú predstavivosť. Uplatnením techník tvorivej dramatiky má učiteľ možnosť uplatňovať jednu z možných ciest vedúcu žiaka ku skúmaniu či prešetrovaniu reality, príbehu a seba, k rozvíjaniu myšlienok a citov najmä k ich vyjadreniu pohybom, gestom, mimikou či slovom, a to otvorene, priamo a bez predsudkov, tak ako v hre. Táto cesta však nie je možná bez využitia tvorivého potenciálu žiakov. Každý žiak je tvorivou osobnosťou a závisí len od voľby prostriedkov, ktoré zvolíme k jeho rozvoju. Tvorivosť nie je ničím iným ako prirodzenou reakciou žiaka na prostredie, ktoré ho obklopuje. Ak žiaci nemajú možnosť hry, ktorá je pre ne najprirodzenejším prostriedkom získavania skúseností, informácií a zručností rozvíjať svoje tvorivé schopnosti, dochádza k akejsi nenaplnenosti. Žiak sa musí najskôr naučiť tvorivo myslieť, aby sa mohol začať tvorivo hrať. Kvalitatívnym znakom tvorivosti je novosť. Práve v činnostiach tvorivej dramatiky má učiteľ možnosť ponúkať žiakom riešenie pôvodných vecí neočakávane, prekvapivo, dôvtipne, objavne („po novom“). Spolu nachádzame množstvo správnych riešení, a to je spôsob, akým sa žiaci učia s chuťou, samy pátrajú po odpovediach, naučia sa komunikovať, spolupracovať, dôverovať sebe aj iným. Výsledkom je teda obrat v myslení žiaka prostredníctvom citového zážitku a radosť z vlastnej kreativity.

Činnosti tvorivej dramatiky sú aj výborným diagnostickým prostriedkom. Prejavujú sa v nich povahové črty, vlastnosti, prosociálnosť a vnútorný život žiaka v súvislostiach ako celok. V edukačnom pôsobení by sme preto mali uplatňovať rôzne podoby tvorivej dramatiky –motivačnú, expozičnú, fixačnú alebo relaxačnú chvíľku zameranú na uvoľnenie, oddych alebo sústredenie na ďalšie učenie žiaka.

Tvorivá dramatika predstavuje humanisticko-personalistickú koncepciu výchovy, a preto si prirodzene žiada učiteľa – humanistu, ktorý bude disponovať značnou dávkou pedagogicko-psychologických kompetencií, najmä tvorivosťou, znalosťou úrovne, potrieb a záujmov žiakov, schopnosťou empatie, prirodzenou autoritou, vierou v seba a žiaka.

Cieľom predkladanej publikácie je poukázať na využívanie a realizáciu drámy vo vzdelávaní anglického jazyka prostredníctvom dramatických metód s dôrazom na metodiku práce s drámou.

Úvod

Humanistická škola kladie dôraz na edukáciu celej osobnosti, teda rovnako na kognitívne, ako aj na emocionálne dimenzie rozvoja s rešpektovaním vnútorného sveta mladého človeka. Každý kto učí, automaticky zaobchádza s emóciami a pocitmi žiaka, ktoré sú prítomné vo výučbe a ovplyvňujú učenie. Vyučovanie a učenie sa je silne ovplyvnené aj tým, ako sa žiak cíti. Medzi kľúčové ciele zaraďujeme schopnosť vytvárať zmysel spolupatričnosti, povzbudzovať sebadôveru, rozvíjať osobnú identitu, zahrnúť do edukačného procesu pocity a emócie. Participácia umenia v týchto procesoch môže zohrať neoceniteľnú úlohu, keďže práve pôsobením umenia sa vzácnne stretáva a harmonizuje emocionálna a racionálna zložka ľudského myslenia a prežívania. Súčasná škola nesie zodpovednosť za osobný rast a rozvoj poznávacích schopností mladého človeka. Primárnym cieľom je plne využiť potenciál žiakov a vytvoriť im na to ideálne prostredie. Do úvahy sa pritom berie nielen osobnosť žiaka (jeho sebadôvera, empatia, schopnosť riskovať, nesprávne vyjadrovanie sa alebo naopak jeho zábrany, úzkosť), ale aj jeho inteligencia.

Potrebu vzdelávacích programov zameraných na účinné vzdelávacie stratégie a inovačné metódy výučby na rozvoj komunikačných kompetencií a emocionálnej zložky osobnosti žiaka odporúčajú aj pedagogicko-organizačné pokyny na školský rok 2013/2014 (zdroj: <http://www.minedu.sk/8096-sk/pedagogicko-organizacne-pokyny-na-skolsky-rok-20132014/>, str. 8 bod 3 a str. 10 bod 2), napríklad hra ako motivačná didaktická metóda, tvorivé zážitkové metódy, personalizované učenie, inscenačné metódy, rolové úlohy vyplývajúce zo zážitkových možností žiakov. Prostredníctvom týchto inovačných metód a foriem výučby chceme eliminovať memorovanie a podporovať vyučovanie cudzieho jazyka založené na tréningu a rozvoji jazykových kompetencií.

Škola ako primárna výchovno-vzdelávacia inštitúcia má vzhľadom k súčasným spoločenským a kultúrnym potrebám pripraviť pre život komunikatívne kompetentného žiaka. Ten by mal dokázať samostatne a efektívne komunikovať v cudzom jazyku v osobnej aj profesionálnej oblasti.

Cieľom drámy vo vyučovaní cudzieho jazyka je poskytnúť čo najviac príležitostí na nácvik komunikácie vytváraním autentických situácií. Na rozdiel od riadených dialógov v učebnici, ktoré sú počas výučby jazyka často bezúčelne reprodukované; „dramatické“ postavy komunikujú v definovanom priestore a čase, v určitom statuse prostredníctvom emócií a používajú lingvistické a nelingvistické jazykové prostriedky na uskutočňovanie komunikačného zámeru. Dráma poskytuje priestor na nácvik komunikácie v reálnom čase v závislosti od interakcie jej účastníkov. Pomocou drámy meníme formálne prostredie na neformálne, neautentické na autentické a osvojovanie si cudzieho jazyka prostredníctvom drámy je založené na tvorivom riešení nepredvídateľných problémov. Žiaci komunikujú spontánne a majú príčinu vzájomne sa počúvať. Pri komunikácii spoločne hľadajú a aplikujú také stratégie, ktoré im pomôžu plynulo sa vyjadriť, upresniť vypovedanú informáciu, pokryť nevládnuté alebo zabudnuté pravidlá inými verbálnymi alebo neverbálnymi prostriedkami. Dráma nás učí pozorovať seba samých, naše okolie a byť empatickými.

Autorka

1| TEORETICKÁ ČASŤ

1.1| Oboznamovanie sa s dramatickým umením, význam drámy

(Drama is doing. Drama is being. Drama is such a normal thing.

It is something that we all engage in daily life when faced with difficult situations.)

Hlavným zámerom komunikácie je informovať niekoho o niečom. Z tohto dôvodu je komunikácia založená na správe, ktorá má byť vypovedaná. V pedagogickej praxi je to často len forma, ktorá je zvýraznená ako najdôležitejší prvok reči. Učiteľ sa zvyčajne nezaobrá obsahom rozhovoru žiakov, ale skôr sa zameriava na posúdenie a vyjadrenie sa k forme správy (používanie gramatiky a slovnej zásoby, zložitosti jazyka). To žiakov často odrádza od komunikovania, pretože v ňom nenachádzajú hlbší zmysel. Jeremy Harmer deklaruje, že „*žiaci by mali mať nejaký komunikačný účel: inými slovami, pomocou jazyka by mali smerovať k dosiahnutiu cieľa, a tento cieľ by mal byť najdôležitejšou súčasťou komunikácie*“ (Harmer, 1991, s. 49). Zdôrazňuje, že komunikatívne aktivity by mali prebiehať bez zásahu učiteľa. Jim Scrivener upozorňuje na plynulosť a dôveru a pripisuje im dôležité ciele v komunikácii. Veľmi často sa stáva, že žiaci nie sú schopní používať jazyk na komunikáciu, i keď chcú a veľmi sa snažia. Väčšina žiakov má oveľa väčšiu pasívnu znalosť ako aktívny jazyk a nedokážu preniesť svoje vedomosti do aktívnej komunikácie (Scrivener, 2005, s. 147). Iba rozprávaním sa môžu žiaci naučiť jazyk – ak to tak nie je, žiaci môžu mať tendenciu báť sa, keď majú niečo povedať. Jedným z najlepších spôsobov, ako pomôcť žiakom aktivovať toto poznanie, je vystaviť ich tzv. „bezpečným situáciám“ v triede. Ak učiteľ chce, aby žiaci hovorili, musí ich motivovať tak, aby ich povzbudil a udržal v živých diskusiách (Scrivener, 2005, s. 150).

1.1.1| Charakteristika drámy

Človek má prirodzene vrodenu schopnosť hrať sa, napodobňovať, používať rôzne neverbálne, pantomimické i verbálne prostriedky. Človek dokáže prežívať napätie, silné zážitky i emócie. Dramatická výchova využíva spontánnu ľudskú schopnosť hrať, napodobňovať a prežívať.

1.1.2| Základná terminológia – dráma, tvorivá dramatika, dramatická hra

Dráma – z gréckeho „draó“ znamená konať. Dráma je literárny druh, ktorý má dialogickú podobu, dej prebieha pred očami divákov, herci reprezentujú charakter divadelných postáv konaním i prehovorom (monológ, dialóg). Naštudovanie divadelného diela do podoby divadelnej hry (inscenácie) sa nazýva inscenovanie. Dráma je široký pojem, a preto má mnoho rôznych definícií. V prvom rade musíme odlíšiť drámu ako metódu určenú na efektívny proces učenia (**drámu ako proces**) a drámu primárne smerujúcu k výkonu realizovanému na scéne (**drámu ako produkt**).

Eva Machková uvádza, že „*dramatická výchova je učenie skúseností, t. j. činností, priamych osobných poznatkov spoločenských vzťahov presahujúcich skutočnú súčasnú prax. Je založená na uznaní a pochopení medziludských vzťahov, stavov vecí a vnútorných životov ľudí aj súčasnosti a histórie, skutočnosti a imaginácie. Ropoznávanie a učenie prebieha vo fiktívnej situácii prostredníctvom hry v role – dramatické správanie v danej situácii. Dráma je proces, ktorý môže, ale nemusí viesť k výkonu*“ (Machová, 1998).

Dramatická výchova alebo **tvorivá dramatika** sa používa samostatne ako zvláštne zamestnanie detí, ako samostatná hodina, krúžok, klub, divadelná skupina, ale využíva sa v praxi na akejkolvek vyučovacej hodine a v akomkoľvek zamestnaní (Zelina, 2000).

Tvorivá dramatika je dynamický proces. Učiteľ vedie skupinu ku skúmaniu, prešetrovaniu reality, príbehu a seba, k rozvíjaniu myšlienok, citov, vyjadrovaniu pohybom, gestom, mimikou, slovom, vedie ich ku komunikácii ideí, obsahov a citov prostredníctvom dramatického hrania. Tvorivá dramatika využíva metódy, v ktorých je žiak tvorcom učiva a môže toto učivo citovo prežívať. Výsledkom procesu je nielen vedomosť, ale aj citové prežívanie. Žiak tvorí, a preto ide o tvorivú dramatiku. Zároveň tento typ dramatiky vychováva k prosociálnosti, učí riešiť životné situácie. Je to zážitkové učenie.

Dramatická hra je prostriedok na zdôraznenie hravosti, využíva schopnosť žiaka konať v hraných situáciách rovnako ako v skutočných. Ide o voľnú, vopred nerozhodnutú činnosť, ktorá dovoľuje žiakovi prispôsobovať a obmieňať prvky skutočnosti podľa svojich zámerov a želaní. Je to hra na niečo alebo niekoho, v rámci ktorej sa všetci hrajú spoločne, ale každý hľadá vlastné spôsoby riešenia.

1.1.3| Význam dramatického umenia v škole

Hlavným cieľom dramatického umenia je rozvíjať osobnosť žiaka nielen z hľadiska jedinečnej, ale aj sociálnej bytosti. Tvorivá dramatika pomáha vychovávať tvorivú a vnímavú osobnosť, ktorá je schopná:

- vnímať skutočnosť okolo seba v celej jej hĺbke a zložitosti a orientovať sa v nej;
- orientovať sa v sebe, jasne a zreteľne formulovať svoje myšlienky a bez strachu prezentovať svoje názory;
- tvorivo riešiť praktické problémy;
- uvedomovať si mravné dilemy, vedieť sa v nich samostatne a zodpovedne rozhodovať;
- rešpektovať druhých ľudí a ich názory, načúvať, oceňovať ich prínos, môcť sa na nich spoľahnúť v prípade potreby;
- podrobovať svoje názory aj názory iných kritike, a tým získavať otvorenosť meniť svoje postoje a vyvíjať sa;
- súcitiť s druhými ľuďmi a byť schopný im pomôcť v prípade potreby;
- spolupracovať s druhými na spoločnom diele, dokázať ho doviest' až do konca a byť schopný zaň niesť zodpovednosť.

Tvorivá dramatika neponúka návody na správne riešenia konfliktov a životných situácií, poskytuje len priestor na hľadanie riešení, a to v najširšom zmysle – teda aj nesprávnych a mylných riešení, prípadne aj na nevyriešenie konfliktu. Tvorivá dramatika umožňuje:

- osobnostný rozvoj žiaka v oblasti medziludských vzťahov, etického a estetického cítenia;

- osvojenie si základov teórie a metodiky tvorivej dramatiky v rôznych výchovných situáciách;
- získanie praktických zručností pre vedenie dramatických hier a improvizácií;
- rozvíjanie schopností praktickej aplikácie tvorivej dramatiky vo všetkých zložkách estetickej výchovy, najmä literárnej, hudobnej a výtvarnej (Koťátková a kol., 1998).

Prostredníctvom tvorivej dramatiky sa žiaci postupne naučia vnímať svet zmyslami, vyjadriť svoje pocity, predstavy a obrazy, ktoré videli. Naučia sa vstupovať do týchto obrazov, predstáv a fantázií. Pracujú na princípe porozumenia, spolupráce, súhry a tímovej tvorivosti.

1.1.4| Vplyv dramatického umenia na rozvoj kritického myslenia, rozvoj komunikačných zručností a sociálny rozvoj

Prostredníctvom tvorivej dramatiky sa vyučovanie anglického jazyka a literatúry stáva pre žiakov príťažlivejším, zábavnejším a originálnejším.

Tvorivá dramatika rozvíja komunikačné kompetencie:

- spôsobilosť prijímať a spracovať informácie;
- zručnosť vyhľadávať a odosielať informácie;
- spôsobilosť interpretovať komunikačné situácie;
- spôsobilosť tvoriť informácie;
- spôsobilosť formulovať názor;
- spôsobilosť argumentovať;
- spôsobilosť verbálne a neverbálne vyjadriť vôľu a city;
- adekvátna interpretácia komunikačnej situácie.

Tvorivá dramatika rozvíja interpersonálne kompetencie:

- spôsobilosť akceptovať skupinové hodnoty;
- spôsobilosť kooperácie;
- schopnosť tolerovať odlišnosti jednotlivcov aj skupín;
- schopnosť empatie.

Tvorivá dramatika rozvíja intrapersonálne kompetencie:

- spôsobilosť vytvárať a uplatňovať vlastnú identitu;
- spôsobilosť vytvárať a realizovať vlastný hodnotový systém;
- spôsobilosť sebaregulácie a ochrany vlastného života.

Tvorivá dramatika rozvíja a podporuje:

- schopnosť otvorene myslieť;
- schopnosť rozvíjať sebavedomie;
- schopnosť hodnotenia seba a hodnotenia druhých;
- schopnosť stimulovať originalitu, nové myšlienky a prístupy;
- schopnosť reagovať spontánne, byť aktívny a iniciatívny;
- schopnosť spávať sa srdečne k iným;
- schopnosť spolupracovať a viesť konštruktívnu kritiku;

- schopnosť optimisticky myslieť a rozvíjať vlastné sily;
- schopnosť oceňovať myslenie;
- schopnosť experimentovať a nachádzať alternatívne riešenia (Koťátková a kol., 1998).

1.2| Dramatické metódy a dramatické aktivity v rámci hodín AJ

Používanie dramatických metód je zaujímavé svojou efektívnosťou a viacúčelovosťou. Všetky tieto metódy nepôsobia len na rozumovú stránku jedinca, ale celkovo na jeho osobnosť:

- rozvíjajú komunikatívnu kompetenciu žiakov a rozširujú ich slovnú zásobu;
- podporujú schopnosť formulovať a prezentovať svoj názor;
- odstraňujú stres, obavy a strach žiakov z vystúpenia pred celou triedou;
- pozitívne ovplyvňujú sebavedomie žiakov;
- podporujú a rozvíjajú fantáziu a tvorivosť;
- žiaci sa učia počúvať jeden druhého, učia sa hodnotiť a posudzovať prácu iných;
- navzájom si odovzdávajú poznatky a skúsenosti;
- navodzujú pokojnú, tvorivú atmosféru bez výsmechu či odsudzovania niečieho názoru;
- využívajú kooperatívne učenie – „všetci spolu vieme veľa“ (Koťátková a kol., 1998).

Výchovno-vyučovací proces je efektívnejší, ak v ňom nevyužívame len výklad, prednášku alebo prezentáciu nejakých ukážok, ale omnoho väčším prínosom pre žiakov je, ak sami študujú problémy, porovnávajú, tvoria a nachádzajú riešenia. Sú to aktivity, na ktorých sa žiaci zúčastňujú tvorivo – „telom i dušou“. Ide najmä o pohybové aktivity (napríklad hranie rolí, pantomíma, dramatizácia), ale aj o zážitkové činnosti, pri ktorých žiaci riešia nejakú spoločnú úlohu, problém, vypracúvajú nejaký projekt a pod. Zároveň spolu komunikujú, rozprávajú o svojich pocitoch, argumentujú, presviedčajú jeden druhého o svojich názoroch a nápadoch.

Zažívajú pocity radosti, nadšenia, súdržnosti, úspechu, ale i sklamaní, prehry, hnevu, stresu, neúspechu či zlosti. Dôležitým prvkom aktivít je, aby sa žiaci učili o svojich pocitoch hovoriť a zvládať takéto situácie. Aktivity možno využívať u žiakov bez ohľadu na ich vek, vyspelosť, vyučovacie výsledky alebo úroveň triedy.

Význam využívania pohybových a zážitkových aktivít spočíva v zlepšovaní komunikácie medzi žiakmi navzájom, medzi žiakmi a učiteľom, v upevňovaní vzťahov priateľstva, spolupráce a vzájomnej pomoci. Podobné aktivity pomáhajú vhodne a zmysluplne usmerňovať aktivitu a energiu žiakov, rozvíjať ich citovú výchovu, učenie pomocou vlastnej skúsenosti a zážitku, umožňujú im prejaviť sa, ukázať svoj talent, vedomosti a schopnosti.

Prvky súťaživosti môžu u žiakov pestovať zmysel pre hru „fair-play“, ale učiť ich aj znášať neúspech a prehru. Spoločná práca žiakov v skupinách pri riešení nejakej úlohy alebo problému rozvíja ich tvorivosť, schopnosť optimálne riešiť interpersonálne konflikty a snahu o pochopenie postojov či názorov rovesníkov aj dospelých. To môže mať veľký význam pre rozvoj osobnosti žiaka a jeho budúcnosti.

1.2.1| Metódy založené na princípe hrania roly

Je dôležité rozlišovať medzi dramatickými metódami a dramatickými technikami. Celý proces drámy možno označiť ako metódu, pretože v tomto prípade je dráma používaná **ako spôsob** na dosiahnutie cieľa. Existujú dva hlavné spôsoby drámy – **interpretácia** a **improvizácia**. Tvorivá dramatika využíva širokú škálu metód.

I. Metódy založené na princípe hrania roly

a) **metóda plnej (úplnej) hry** – jej postup je založený na modelovaní mnohorožmernej reality života, teda na multimediálnom modelovaní s využitím všetkých možných kódov v pomere 1:1, plnú komunikačnú aktivitu, plnú hru v role. Hráč zastupuje postavu v rôznych dimenziách jej správania a konania. **Modelovaná môže byť bežná** (napr. situácia v obchode) **aj fiktívna realita** (napr. stretnutie žiaka s rozprávkovým Harrym Potterom, hranie scény na základe nejakého literárneho diela, hra na spisovateľa, novinára, redaktora, na učiteľa slovenského jazyka a literatúry a pod.);

b) **pantomimicko-pohybové metódy** – od hráčov vyžadujú pohybovú aktivitu bez použitia zvuku a reči. Tieto metódy sledujú ciele v oblasti vnímania a sebavnímania, rozvoja, koordinácie a estetizácie pohybu, operujú v oblasti neverbálnej komunikácie, v oblasti spojenia pohybu s vnútorným životom človeka a spojenia pohybu s rôznymi kultúrnymi a sociálnymi javmi. Patrí sem napríklad **pantomimický preklad** (prekladanie slov pohybom), **parafrázovanie pohybom** (básne, príslovia), **tanečná dráma, zrkadlenie, pohybový rituál** (napr. víťanie slnka) a pod;

c) **verbálno-zvukové metódy** – hlavným princípom, na ktorom sú založené, je tvorba slova a zvuku, ktorá vstupuje do hry súčasne s rečou tela. Tieto metódy smerujú k osvojovaniu aktívneho počúvania a dobrej techniky reči, výrazu reči, sledovaniu vzťahu verbálnej a neverbálnej komunikácie, kultivácii vzťahu myslenia a reči, vzťahu reči a sociálno-kultúrnych kontextov a situácií, k estetizácii reči a jej umeleckému využitiu. Metóda je využiteľná napríklad pri **brainstormingu**, „**dialogických monológoch**“, **hádkach, speve, recitácii** a pod;

d) **graficko-písomné metódy** – sú založené na tom, že žiak vytvára určitý písomný alebo kreslený artefakt. Žiaci trénujú písomné techniky vychádzajúce v ústrety cieľom jazykovej a literárnej výchovy, pôsobia na predstavivosť a fantáziu z hľadiska obsahu a formy. Patrí sem napríklad **tvorba denníkov, listov, esejí, inzerátov, letákov, plagátov, projektov, životopisov** a podobne. Atraktívnou formou na sprostredkovanie týchto prejavov je napríklad **autorské kreslo, knižný veľtrh alebo trh mladých autorov, vystavenie práce na autorskej nástenke, prezentácia originálnej práce formou dramatizácie** a pod. (Palenčárová, 2003, s. 195);

e) **materiálno-vecné metódy** – ich základ tvorí práca s istou hmotou, poznávanie a vyjadrovanie prostredníctvom vecí a materiálov. Žiaci si napríklad v rámci literatúry zahrajú scénu, v ktorej použijú kostýmy, masky, rekvizity či svetelné efekty alebo stvárnia nejaký dej prostredníctvom bábok. Na hodinách cudzieho jazyka si môžu precvičovať pravopis pomocou gramatických kariet, učiť sa slovnú zásobu pomocou flash kariet, prípadne pomocou pexesa, poznávať význam cudzích slov používaním slovníkov a pod.

II. Metódy, ktoré nie sú založené na princípe hrania rolí, ale sú pre výchovnú dramatiku dôležité – organizujú alebo podporujú hru v role:

- a) **všeobecné metódy vyučovania a výchovy** (dialógy a diskusie, vysvetľovanie, práca s literatúrou);
- b) **metódy špecifické pre iné predmety** (tvorivé písanie – materinský jazyk, kreslenie – výtvarná výchova);
- c) **technické cvičenia divadelno-dramatických zručností** (hlasové, dychové, zvukové, rytmické, motorické a pod).

III. Komplementárne metódy voči variantom metód založených na hraní rolí, môžu hranie rolí dopĺňať, pokiaľ je v hre prítomný pozorovateľ – žiak:

- a) **pozorovanie** (pozorovanie neverbálneho vyjadrovania, pantomimického prekladu...);
- b) **počúvanie** (rádionahrávka s recitáciou, s textom... Žiaci môžu počúvať napríklad hádanky);
- c) **kombinácia pozorovania a počúvania** (sledovanie práce svojich spolužiakov, filmu, divadelného predstavenia...);
- d) **dotýkanie, ochutnávanie** (práca s knihami (odbornými aj neodbornými), so slovníkmi, s neznámymi nástrojmi a ich následné vysvetľovanie, s rekvizitami...).

IV. Pomocné a doplnkové metódy, ktoré nie sú založené na princípe hrania rolí a nie sú pre dramatiku nevyhnutné:

- a) **všeobecne tvorivé hry** – žiaci môžu riešiť úlohy typu: „Napíšte čo najoriginálnejšie a najvtipnejšie odpovede na otázku: „Ako sa máte?“ alebo „Čo nemožno robiť v najrôznejších situáciách (vo vani, pri čítaní, na mesiaci...)?“ Zostavte dobrodružnú mapu svojho života, života svojho najobľúbenejšieho hrdinu, autora...“;
- b) **vizualizačné hry** – učiteľ môže žiakom napríklad nakresliť na tabuľu nedokončené kresby, ktoré si žiaci do zošitov ľubovoľne dokreslia a podľa nich vymyslia príbehy;
- c) **rozohrievacie hry** – hry majú žiakov „prebudiť“ a vyviešť zo stavu nudy, napr. hra „Vymenia si miesta všetci tí, ktorí... radi píšu diktáty, čítajú romantické príbehy, ktorí neradi recitujú básničky...“ (stoličky, ktorých je o jednu menej ako je počet žiakov, sú uložené do kruhu, pričom hru vždy uvádza ten, kto stojí);
- d) **relaxačné hry** – cieľom je naučiť žiakov zbavovať sa napätia, dokázať sa sústrediť, preladiť na inú činnosť, odpočinúť si, upokojiť sa, podporiť svoje sebaovládanie. Tieto hry by mali byť zaradené vtedy, keď si to vyžaduje situácia, napríklad, keď sú žiaci nepokojní, unavení, keď chceme, aby sa žiaci sústredili a pod. Relaxačné cvičenia sú zamerané na tri hlavné oblasti, t. j. na telo, dýchanie a myslenie (Zelinová, 2007, s. 86);
- e) **cvičenia na rozvoj vnímania** – základom hier je, aby žiaci použili fantáziu a imagináciu a aby dávali rôzne návrhy na riešenie. Žiaci by sa na veci a javy okolo seba mali dívať netradične, inými očami a do vnímania by mali zapojiť čo najviac zmyslových orgánov. Tieto úlohy sa najčastejšie uvádzajú slovami: „Vymysli; vytvor; čo ti napadne, keď počuješ určité slovo, zvuk, vidíš obrázok...?; hľadaj viac príčin...; hľadaj súvislosti..., nájdi čo najviac dôvodov, prečo...; čo sa stane keď...?; znázorni pohybom...;

dokonči príbeh... (Zelinová, 2007, s. 92-93); *vymenuj také vlastnosti predmetu, ktoré môžeme vidieť, počuť, cítiť; napíš, ako by si sa cítil ako zemiak v polievke, stará topánka...*“ (Kašiarová, 2002, s. 10);

f) rôzne hry zo sociálneho výcviku – ide o rozhovory so žiakmi, ktoré sa môžu uskutočňovať pred alebo po aktivite. Všetci zúčastnení rozprávajú, čo doma alebo cestou do školy zažili, môžu vyjadriť aj predstavy o tom, čo by chceli v tento deň zažiť a podobne. Po skončení aktivity vyjadria názor, čo sa im páčilo/nepáčilo, čo by zmenili. Dôležité je, aby otvorene vyjadrovali svoje pocity, aby sa podľa možnosti vyjadrili všetci a aby sa navzájom počúvali. Keď sa účastníci naučia viesť rozhovory v takýchto skupinách, stane sa to ich prirodzenou súčasťou (Zelinová, 2007, s. 64);

g) sebazpoznávacie hry – cieľom týchto hier je, aby žiak lepšie spoznal sám seba, aby sa nad sebou zamyslel. Učiteľ môže dať žiakom úlohu, aby buď spontánne odpovedali, alebo napísali slohovú prácu na niektoré z tém: „*Kto som? Čo chcem v živote dosiahnuť? V čom sa mi najviac ne/darí? Čo najradšej robím?*“...;

h) testové hry – tajničky, osemsmerovky, súťažné kvízy, prešmyčky, doplňovačky.

1.2.2| Organizácia a postupnosť dramatických aktivít

Tvorivú dramatikú je možné využiť v ktoromkoľvek učebnom predmete, no musíme mať na pamäti, že je časovo a priestorovo dosť náročná, a preto sa nedá uplatňovať vo výučbe stále. „Hodiť do pléna“ občas nejaké cvičenie však neznamená vyučovať metódou tvorivej dramatiky. Ako učitelia si na to musíme vymedziť dostatočný čas. Je dôležité dôkladne sa venovať problému, výberu a príprave témy, ako aj riešeniu všetkých vzniknutých situácií v konkrétnej skupine v procese tvorivej hry.

Často sa môže stať, že pre žiakov v skupine bude veľmi dôležitý nejaký problém či konflikt, s ktorým učiteľ vo svojej príprave vyučovacej hodiny vôbec nerátal. Vtedy musí byť učiteľ pohotový a kreatívny, pracovať so žiackymi nápadmi a venovať sa problému až do jeho vyriešenia. Zároveň však nesmie „stratiť niť“ a neskôr sa musí vrátiť k pôvodnému problému a dosiahnuť stanovený cieľ.

Pri práci v skupine musí mať učiteľ presne stanovenú tému a cieľ, ku ktorému chce žiakov viesť. Na prácu si zvolí vhodnú metódu, ktorá bude vyhovovať jemu aj konkrétnej skupine. Ako učitelia si môžeme vybrať literárnu predlohu, môžeme čerpať z detskej literatúry, ktorá poskytuje množstvo potenciálnych tém pre tvorivú hru. Tému si definujeme najskôr vo všeobecnej rovine (napríklad čas). Ďalej si definujeme, čím je táto téma pre nás (napr. na nič nemám čas) a čo asi bude znamenať pre žiakov z pohľadu ich veku a skúseností (napr. nikto na mňa nemá čas).

V mnohých prípadoch sa všetky tri roviny môžu zhodovať, no v mnohých bude pohľad žiakov celkom iný ako pohľad vzdelaného a skúseného dospelého človeka. Téma sa prelína aj s niekoľkými hodinami (lekciami) tvorivej dramatiky, niekedy aj dlhým časovým blokom. Je základom skupinovej práce, ktorá sa u starších žiakov označuje ako projekt. Z tohto dôvodu jej výberu venujeme dostatok času a pozornosti. Tému potom pred skupinou formulujeme ako otázku, na ktorú spoločne so žiakmi hľadáme odpoveď. Často sa ukáže, že žiakov hlbšie zaujme nejaký problém, na ktorý pri práci narazíme, potrebujú mu venovať určitý čas, a vtedy sa pružne odkloníme od pôvodnej témy a venujeme sa aktuálnym potrebám žiakov v skupine. Je to vlastne dosiahnutie toho, čo sme chceli – tvorivá práca

žiacov v skupine. Riešime problémy vždy vo všeobecnej rovine, a to zapojením všetkých žiakov. Ak už žiaci neriešia modelovú situáciu, ale to, čo prebieha, je reálne, nemali by sme pokračovať. Literárna predloha zároveň ponúka aj situácie, v ktorých sa odohráva a do ktorých môžeme žiakov uviesť. Umožňuje nám konfrontáciu riešení, ktoré navrhujú žiaci v skupine s riešeniami v literárnej predlohe. Netlačíme žiakov do nijakých „správnych riešení“, ani im nevnučujeme svoj postoj. Naopak, necháme ich prežívať problém zo svojho pohľadu, navrhovať vlastné riešenia a v prípade, že idú nesprávnym smerom, pomocou vhodne zvolených otázok dosiahneme, že sa žiaci ocitnú v štádiu, keď sami pochopia, že ich riešenie nie je správne a pokúsia sa v tej istej modelovej situácii reagovať inak. Nepoučujeme ich, že sa nezachovali správne, ale kladieme im všeobecné otázky typu: „Myslíte si, že je to takto správne? Nebolo by lepšie skúsiť to urobiť inak? Ako by sa vám páčilo, keby vám niekto toto urobil?“

Dramatické techniky v cudzojazyčnej edukácii

Josef Valenta píše, že „dramatická technika“ je typ metódy, ktorá si vyžaduje praktické a osobné konanie od žiaka (Valenta, 2008, s. 48). Technika môže byť chápaná ako konkretizácia spôsobu alebo postup, ktorý je obmedzený, pokiaľ ide o rozsah. Technika sa používa ako spôsob na získanie konkrétneho cieľa. Žiaci získajú konkrétny poznatok alebo konkrétnu zručnosť pri používaní dramatickej techniky (Valenta, 2008, s. 48).

V praxi sa obsah metódy a techniky často prelína. Dramatické techniky umožňujú žiakom rozvíjať ich jazykové zručnosti pomocou fantázie, tvorivosti a skúseností. Učiteľ si musí uvedomiť, na aký účel slúži zvolená dramatická technika. Pri ich použití by mal byť jej výber presne stanovený s ohľadom na vedomosti, schopnosti žiakov a didaktické ciele.

1.2.3| Úvodné zahrievacie techniky, aktivity a hry (Warm-up)

Ich cieľom je aktivácia tela a mysle a predstavujú hlasovú a jazykovú prípravu na ostatné techniky a aktivity. Každá vyučovacia hodina by sa nimi mala začínať. Žiaci sa potrebujú uvoľniť, zbaviť sa zábran, hanblivosti, strachu a ostatných negatívnych faktorov. Aktivity takéhoto druhu sa často nazývajú „aktivitami na prelomenie ľadov“.

Zaraďujeme sem nasledujúce aktivity a hry:

- a) relaxačné a uvoľňovacie aktivity a hry,
- b) pohybové aktivity a hry,
- c) zoznamovanie aktivity a hry,
- d) aktivity a hry na rozvoj partnerských vzťahov,
- e) aktivity a hry na rozvoj skupinovej citlivosti,
- f) aktivity a hry na získanie dôvery,
- g) aktivity a hry na vnímanie priestoru,
- h) hlasové aktivity a hry,
- i) aktivity a hry na sústredenie,
- j) aktivity na rozvoj fantázie a tvorivosti.

Medzi obľúbené aktivity a „hry na zahriatie“, ktoré je možné zaradiť na úvod vyučovacej hodiny s cieľom uvoľniť žiakov, rozvíjať ich fantáziu, tvorivosť a podporovať prvky kooperácie, patria:

- **Fortunately/Unfortunately**

Žiaci s učiteľom sedia v kruhu. Učiteľ začne aktivitu vetou, napr.: *„I lost my wallet at the shops but fortunately...”* a ukáže na ďalšieho žiaka, ktorého vyzve, aby vetu dokončil. Potom pokračuje: *„But unfortunately...”* (vyzve ďalšieho žiaka, aby dokončil myšlienku). Takto aktivita pokračuje ďalej, kým sa všetci v kruhu nevystriedajú.

- **Half dictation**

Učiteľ pripevní polovice viet na chrbáty svojich žiakov a ich úlohou je vybrať si niekoho a dokončiť vetu, ktorú má napísanú na chrbte, napríklad:

As soon as she walked into the room...

I'm having a lot of trouble deciding...

One Saturday morning in late summer...

If you want to lose all of your friends...

All through history, people have...

Nobody knows who really...

If you climb to the top of a high mountain...

I believe that everybody should...

They all started laughing because...

- **Watermelon**

Koľko slov vieš vytvoriť zo slova „watermelon“?

Did you find?

» *A sour fruit.*

» *What you do at school.*

» *A tall building.*

» *A drop of water from your eye.*

» *The opposite of early.*

» *The opposite of old.*

» *The opposite of less.*

» *Something to catch fish with.*

» *The temperature in spring.*

» *By yourself.*

» *An animal that lives underground.*

» *A female horse.*

» *A bump on your skin.*

» *The king's land.*

1.2.4| Hry a aktivity na prelomenie ľadu (Icebreakers)

Úvodné dramatické aktivity (hry) sú určené na rozohratie mysle a tela, „prelomenie ľadov“, zoznámenie sa, vytvorenie dôvery a odstránenie nežiaducich psychických bariér. Ich cieľom je vytvoriť bezpečnú a priateľskú klímu v triede. Niekedy sa nazývajú aj „prípravnými hrami a cvičeniami“, ktoré sa používajú na uvoľnenie a aktivizáciu koncentrácie, rozvíjajú rytmus, zmyslové vnímanie, priestorové cítenie, predstavivosť i fantáziu a partnerské vzťahy či skupinovú citlivosť.

- **Change places**

Žiaci sedia v kruhu, učiteľ stojí v jeho strede a hovorí jednoduché vety, napr. „*Change places if you're wearing something yellow.*“ Žiaci, ktorí majú oblečené niečo žlté, si musia vymeniť miesta, rovnako ako aj ten, ktorý stojí uprostred kruhu.

- **One word story**

Táto aktivita je veľmi jednoduchá. Každý žiak pridá jedno slovo tak, aby sa vytvoril príbeh. Napriek jednoduchosti môže byť aktivita pre žiakov skutočnou výzvou a mala by byť realizovaná so žiakmi s vyššou jazykovou úrovňou. Žiaci by mali sedieť v kruhu, alebo by malo byť aspoň jasné, kto po kom nasleduje. Učiteľ začne hovoriť prvé slovo príbehu a každý žiak pridá ďalšie slovo bez opakovania predchádzajúceho slova. Príbehy sa môžu vyvíjať akýmkoľvek spôsobom. Niektoré skupiny môžu potrebovať učiteľa, aby rozhodol, že veta by mala skončiť a mala by sa začať nová. Pri tejto činnosti sa musia všetci žiaci sústrediť a pozorne počúvať spolužiakov, aby mohli súvisle pokračovať v príbehu. Vhodnými slovami na začiatok príbehu sú napríklad slová „*suddenly*“ alebo „*yesterday*“, čo podporuje žiakov v používaní minulého času počas rozprávania. Aktivita je výborná na zvýraznenie slovných kolokácií a precvičenie slovosledu, ale i na použitie minulého času a predložiek.

- **Coffee Pot game**

Hra je veľmi vhodná na precvičenie činnostných sloves a prísloviek. Učiteľ požiada jedného žiaka, aby opustil triedu a zvyšok triedy vyberie sloveso, napr. *type, ski, fly*. Potom sa žiak vráti späť do triedy a pýta sa otázky, aby uhádol, o aké sloveso ide. Chýbajúce sloveso sa nahradí výrazom „*coffee pot*“.

Uvádzame príklady otázok:

- » *Why do you „coffee pot“?*
- » *Where do you „coffee pot“?*
- » *Do you „coffee pot“ by yourself?*
- » *Do you need any special equipment for „coffee potting“?*

Variácia: tvorenie otázok na odpovede „*yes*“, „*no*“ – tak sme to robili na školení. Príklady otázok:

- » *Do I need special equipment for „coffee potting“?*
- » *Can I „coffee pot“ at home?*
- » *Guess the word*

Učiteľ zvolí päť slov v súvislosti s nedávnou konverzačnou témou. Napíše sadu hádaniek, ktoré motivujú žiakov k tomu, aby hádali jednotlivé slová. Hra sa realizuje s celou triedou alebo v tímoch.

Uvádzame príklady hádaniek (učiteľ ich píše/odkrýva postupne):

- » *I am a noun and I am very important.*
- » *I begin with the letter 'F'.*
- » *People in prison have lost it and want it back.*
- » *People demand it when it is taken away by dictators.*
- » *It is related to speech.*

(Puzzle word = Freedom)

Potom učiteľ požiada žiakov, aby podobné hádanky tvorili v skupinách alebo vo dvojiciach.

1.2.5| Pokračovacie techniky a aktivity na vytvorenie expozície a kontextu (Pre-drama)

V tejto fáze vytvárame pomocou jednotlivých techník dramatický rámec, t. j. dramatický kontext. Cieľom je poskytnúť zúčastneným dostatok informácií o postavách, priestore a čase, navodiť situáciu a motivovať ich k ďalšej práci na vyučovacej hodine. Tu sa objavuje zárodok problému (konfliktu), ktorý žiaci riešia v ďalšej fáze. Môže ho navodiť učiteľ prerozprávaním príbehu, prečítaním listu či úryvku z denníka alebo prinesením skutočného predmetu. Na vytvorenie dramatického kontextu používame dramatické techniky na charakterizáciu postáv, vytvorenie prostredia, upresnenie času a iných okolností. Uvádzame niektoré príklady dramatických techník používaných v tejto fáze:

a) Brainstorming

Účastníci aktivity môžu spontánne vyjadriť svoje nápady a myšlienky v súvislosti s navrhnutou témou.

b) Vytvorenie postáv

Postavy môžeme vytvoriť kresbou, prinesením predmetov, ktoré danej osobe „akože“ patria, prinesením jej denníka, pustením nahrávky, ukázaním fotografie, vytvorením statickej sochy, vytvorením fotografie, ktorá odráža nejaký moment zo života postavy, vytvorením statusu danej postavy, priamym rozhovorom s hlavnou postavou zameraným na zistenie faktov, rozhovorom s imaginárnou postavou v tzv. „horúcom kresle“, pričom musí pravdivo odpovedať na všetky kladené otázky, odohraním jedného dňa alebo kľúčového momentu zo života hlavnej postavy, zobrazením kultúrnych zvykov, definovaním vzťahov medzi postavami neverbálnym prejavom.

Žiaci môžu postavy dotvárať jednotlivo alebo v skupinách, t. j. skupina žiakov reprezentuje jednu postavu – napríklad v iných časových momentoch, v inom priestore, v kontraste k iným postavám, ktoré majú vplyv na hlavnú postavu.

c) Vytvorenie prostredia

Prostredie môžeme vytvoriť pomocou kresieb, máp, zvukov; navodením typických vôní; použitím jednoduchých rekvizít; imaginárnym definovaním alebo typickým vymedzením priestoru. Medzi obľúbené techniky na dotvorenie priestoru patria: sprevádzanie turistov a návštevníkov galérie, resp. priateľa po novom dome a podobne. Prostredie môžu účastníci drámy vytvoriť aj vizuálne, a to prostredníctvom rôznych sloganov, nadpisov, titulkov, inzerátov, portrétov, sôch ai.

d) Sochy

Žiaci (v skupinách, vo dvojiciach či jednotlivo) vytvoria sochu (statický obrázok), ktorá predstavuje postavu, jej správanie a prežívanie v danom momente. Pomocou tzv. „freeze-frame” na niekoľko sekúnd zastavíme „hercov” počas improvizácie, čím môžeme bližšie preskúmať a komentovať menej viditeľné významy priamo počas hry. Technika statických snímok sa považuje za relatívne jednoduchú, a preto je vhodná aj pre žiakov bez skúseností s drámou.

e) Naratívne techniky

Učiteľ (žiak) v role rozprávača môže pomocou reprodukcie príbehu (alebo jeho časti) posunúť drámu iným smerom a vytvoriť týmto spôsobom atmosféru, napätie.

f) Horúce kreslo

„Horúce kreslo“ je prípravnou a rozvíjajúcou technikou vo vzťahu k hre v role. Jeden zo žiakov sedí v tzv. horúcom kresle a musí pravdivo odpovedať na otázky ostatných žiakov, ktorí sú v role novinárov a chcú sa o postave dozvedieť čo najviac. Môžu sa pýtať na pocity, vlastnosti, vzťahy a pod. Vyššie uvedené dramatické techniky pomôžu účastníkom drámy lepšie pochopiť navodenú situáciu a motivujú ich k hľadaniu alternatív rozuzlenia dramatického konfliktu. V tejto fáze odporúčame plynulý prechod od neverbálnych techník, pričom začíname najjednoduchšími a pokračujeme náročnejšími verbálnymi technikami.

1.2.6| Techniky na riešenie dramatického konfliktu (Drama)

Táto fáza má najväčšie opodstatnenie z hľadiska produkcie jazyka a z hľadiska vytvárania vnútorného zážitku účastníkov hry. Pomocou nižšie uvedených techník sa žiaci učia nielen hľadať riešenia životných problémov, ale aj formulovať svoje postoje a názory.

a) Učiteľ v úlohe

Technika zahŕňa rolu učiteľa, ktorý sa zúčastňuje dramatickej aktivity ako jeden z účastníkov, príp. je v role vodcu, ktorý rozvíja a riadi dramatickú činnosť žiakov.

Podľa Neelandsa a Goodea, *„učiteľ prispôsobí vhodnú úlohu, aby vyvolal záujem, ovláda tak herné činnosti, pozýva a zapája žiakov, vyvoláva napätie, nabáda k mysleniu a riešeniu problémov, vytvára možnosti, rozvíja príbeh, vytvára interaktívne možnosti pre skupiny“* (Neelands & Goode, 2000, s. 40).

Učiteľ môže mať vplyv na žiakov a môže sa zamerať na rozvíjanie príslušného cudzieho jazyka.

b) Žiak v úlohe

Technika zahŕňa rolu žiaka, ktorý sa zúčastňuje hrovej aktivity prijatím role. Úlohu môže zadať učiteľ, alebo si ju vyberie samotný žiak. Žiak sa prispôsobí správaním a konaním role, ktorú reprezentuje s cieľom poskytnúť spolužiakom potrebné informácie. Jednou z výhod metódy je, že sa žiak ocitne v pozícii niekoho iného, čo mu prináša väčšiu istotu. Na druhej strane sa môže činnosť vymknúť spod kontroly, pretože učiteľ nevie predvídať, ako sa žiak v úlohe bude správať, príp. ako bude reagovať.

c) Rolové zadanie

Rolové zadanie je asi najznámejšia komunikatívna a dramatická technika uplatňovaná vo výučbe cudzích jazykov. Žiaci sú v špecifickej role a vedú medzi sebou dialóg.

Autentickosť dialógu dosiahneme prípravnými technikami, napr. vytvorením postavy a prostredia. Každé rolové zadanie by malo byť reflektované žiakmi. Mali by sa napríklad zamyslieť, čo ich rola odhalila o dramatickej situácii či iných postavách. Reflexia poukáže na schopnosť používania nielen komplexnejších jazykových zručností, ale aj kritického myslenia.

Cieľ metódy je vžiť sa do svojej role. Je široko používaný a dobre známy vďaka svojej jednoduchosti. Rola môže byť žiakom jednoducho pridelená alebo si ju môžu vybrať sami. Zložitejšiou alternatívou je pridelenie kariet rolí s ďalšími informáciami o povahe, názoroch, prianiach alebo radách, ako sa postava bude správať v určitej situácii. Bez ohľadu na to, aká jednoduchá sa môže táto činnosť zdať, je veľmi prospešná, pretože pomáha žiakom chápať rôzne stanoviská a zvyknúť si na jazyk rôznych postáv.

d) Simulácie

Simulácie sú náročnejšou skupinovú dramatickou technikou, pretože si vyžadujú napodobnenie skutočných životných situácií a udalostí v simulovanom prostredí. Simulácia je typom role-play.

Cieľom je simulovať reálne situácie, ktoré si vyžadujú rozhodovanie a riešenie problémov. Žiak hrá vo fiktívnej situácii. V dôsledku toho žiak koná a správa sa tak, ako by konal a správal sa, ak by bol naozaj v takej situácii. Prostredníctvom simulácie sa žiaci môžu identifikovať s problémom a preskúmať rôzne kritériá predtým, ako prijmú konečné rozhodnutie.

e) Zmena (Alterácia)

Zmena je ďalším typom role-play. Žiak sa správa ako niekto iný. Zvyčajne nemá žiadne špecifické osobnostné rysy, ale skôr vlastnosti typické pre jeho funkciu či povolanie (lekár, učiteľ a správca), biologické vlastnosti (malý chlapec, staršia dáma) alebo sociálne postavenie.

Cieľom tejto techniky je nezaoberať sa zložitými vlastnosťami žiakov, ale opísať všeobecné rysy určitých rolí, ich základné vlastnosti, postoje, funkcie a sociálnu pozíciu (Valenta, 2008, s. 56).

f) Charakterizácia

V skutočnosti ide o rozvinutú alteráciu. Pri charakterizácii sa vytvára vnútorný život postáv. Rozvinutá a bohatá vnútorná povaha postavy sa prejavuje vo vonkajších činoch. Charakterizácia umožňuje a vyžaduje si hlboké vnútorné skúsenosti žiaka a jeho identifikáciu s charakterom postavy (Valenta, s. 58).

g) Improvizácia

Improvizácie naznačujú odohranie situácie bez predchádzajúceho plánovania a štruktúrovania. „Herci“ sa vopred dohodnú, kto zahrá akú rolu a situáciu. Vytvorenie postáv, ich reakcií, vlastností a vzťahov, ako aj zápletky a rozuzlenie sú spontánne a často prekvapujúce nielen pre divákov, ale aj pre samotných „hercov“. V jazykovej triede improvizácia odhaľuje rozsah jazykovej zdatnosti žiakov vzhľadom na danú úlohu. Improvizácie môžu byť opakované a zlepšované.

h) Názorové spektrum

Pomocou tejto techniky žiaci môžu lepšie zaujať svoje stanovisko k určitému problému tak, že sa postaví na určitý bod na imaginárnej úsečke medzi dvoma protichodnými názormi. Žiaci tak neverbálne vyjadria svoju pozíciu. V ďalšej fáze môžu verbálne podať presvedčivé argumenty a snažiť sa prehovoriť ostatných, aby zaujali rovnaké stanovisko k riešenému problému.

i) Vnútorné hlasy

Ide o veľmi zaujímavú dramatickú techniku. Hlavná postava v momente rozhodovania „načúva svojmu svedomiu“. Prechádza uličkou medzi žiakmi, ktorí sa kolektívne môžu vyjadriť k riešeniu problému a ovplyvniť rozhodnutie hlavnej postavy.

j) Soundtracking

Technika, ktorú opisujú Neelands a Goode, je založená na reálnych alebo štylizovaných zvukoch, ktoré sprevádzajú činnosti. Hlasy a nástroje sa používajú na vytvorenie nálady a miesta. Žiaci môžu používať zvuky a vyjadriť určitú situáciu. Táto technika umožňuje žiakom získať dôveru v používaní svojich hlasov ako rozsiahlych nástrojov (Neelands & Goode, 2000, s. 24).

k) Spomalený film

Podstata tejto techniky spočíva v tom, že pri riešení problému majú žiaci možnosť vedome spomaliť rozohraný úsek počas predstavenia a neskôr prediskutovať jeho priebeh. Tak môžu žiaci skutočne „prežiť“ jednotlivé úseky hry a lepšie pochopiť detaily.

l) Divadlo fórum

Ide o udalosť, moment alebo situáciu, ktorú odohrajú žiaci pred publikom. Počas predstavenia môžu herci, ale aj žiaci v publiku zastaviť hru v takom momente, o ktorom si myslia, že nie je dosť autentický alebo relevantný vzhľadom na riešenie nastoleného konfliktu. Môžu do hry vstúpiť napríklad v role odborníka. Potom žiaci odohrajú rovnakú udalosť so zlepšenými riešeniami.

m) Kabát odborníka

Učiteľ vytvára fiktívny svet, v ktorom sa žiaci učia prevziať úlohu rôznych odborníkov. Každý žiak predstavuje odborníka inej oblasti. Učiteľ pripravuje úlohy pre celú triedu tak, aby každý žiak v role odborníka poskytol ostatným dôležité informácie.

Cieľom je presunúť zodpovednosť z učiteľa na žiakov, zapojiť ich do komunikácie a posilniť ich dôveru. Žiaci sú uvedení do úlohy odborníkov v danom odbore v súvislosti so situáciou. Skupina má splniť úlohu pomocou týchto odborníkov. Činnosť môže byť prispôbená najrôznejším témam a je významnou príležitosťou na komunikáciu.

n) Kolektívne kreslenie

Neelands a Goode opisujú túto dramatickú techniku ako kolektívny obrázok, ktorý je vytvorený žiakmi celej triedy (Neelands & Goode, 2000, s. 14). Obráz sa stáva nevyhnutnou súčasťou drámy a hrá dôležitú úlohu v nasledujúcom priebehu deja. Neelands a Goode zdôrazňujú, že cieľom tejto techniky je predstaviť miesta a postavy, nechať žiakov rozdeliť si prácu pri plnení úlohy a vytvoriť spoločný produkt (Neelands & Goode, 2000, s. 14).

o) Svedomie uličky

Cieľom tejto techniky je analyzovať situáciu, ktorá si vyžaduje rozhodovanie. Žiaci stoja v dvoch radoch oproti sebe. Predstavujú dobré a zlé svedomie. Žiak, ktorý predstavuje konkrétnu postavu, pomaly kráča do polovice oboch stojacich radov a žiaci stojaci v jednom rade mu poskytujú argumenty „pre“, zatiaľ čo žiaci stojaci v druhom rade mu poskytujú argumenty „proti“.

Nakoniec sa na základe argumentov, ktoré žiak dostal, sám rozhodne, ako bude danú situáciu riešiť.

1.2.7| Techniky na upokojenie (Calm-down) a techniky reflexie a hodnotenia

Medzi techniky na upokojenie patria tie, ktoré „... *drámu uzatvárajú, znižujú hladinu energie a poskytujú nerušený čas na reflexiu a zhodnotenie práce na hodine*“ (Neelands & Goode, 2000, s. 20).

Reflexia a hodnotenie sú podľa K. Bláhovej prirodzenou súčasťou každej drámy, často sú dokonca jej podmienkou. Bláhová (1996) reflexiu definuje ako bezprostredné vyjadrenie vlastných pocitov, zážitkov a reakcií, pričom hodnotenie je zamerané skôr na zhodnotenie prežitého v zmysle kvality. Reflexiu zaraďujeme nielen na záver aktivity, ale včleňujeme ju do vyučovacej hodiny aj priebežne, keď nastane moment riešenia (napríklad nejakej kľúčovej situácie).

Medzi najčastejšie používané techniky patria:

1. **voľná reflexia** – spontánne vyjadrenie účastníkov, prejav ich vnútorného prežívania v ústnej alebo výtvarnej podobe;
2. **riadená reflexia** – vedená a usmerňovaná učiteľom pomocnými otázkami, ktoré sa týkajú riešenia problému nastoleného v hre.

Reflexia a záverečné hodnotenie by sa nemali týkať len žiakov, ale aj učiteľa. Použité dramatické techniky sú účinné len vtedy, ak nimi učiteľ splní ciele vyučovacej hodiny.

1.3| Dráma vo vzdelávaní AJ

1.3.1| Využitie drámy ako motivačného, zábavného a edukačného prvku vo vyučovaní AJ

Mnoho učiteľov má obavu začať s drámou vo svojich triedach. Charlyne Wessels odporúča „postupné indukčné obdobie“, ktoré umožňuje učiteľovi aj žiakom zvyknúť si na drámu.

Učitelia by mali najprv vyskúšať niekoľko jednoduchých činností a reagovať na postoj žiakov: „*Ak skupina nechce, aby sa učili prostredníctvom drámy, nemali by byť k nej nútení. Postupný a opatrný úvod a preukázateľný úspech, radosť a účasť je spôsob, ako presvedčiť žiakov o hodnote učenia prostredníctvom drámy*“ (Wessel, 1987, s. 20). Vzťah medzi učiteľom a žiakmi hrá dôležitú úlohu v dramatickej výchove. Dráma vyžaduje nadšenie, a to nielen od učiteľa, ale aj od žiakov. To závisí od vytvorenia vzťahu vzájomnej dôvery, v ktorom sa ani učiteľ, ani žiak necíti „v ohrození“, ale sú ochotní meniť svoje úlohy a postavenie, aby sa dosiahli vyučovacie ciele (Wessels, 1987, s. 15).

Maley a Duff (1982, s. 22) hovoria o nutnosti vytvorenia „uvoľnenej atmosféry“ a navrhnutia zmeny v usporiadaní miestnosti. Oveľa dôležitejší je posun v úlohe učiteľa v triede. Pri dráme nie je učiteľ „*zdrojom všetkého poznania, ani jediným arbitrom toho, čo je správne a nesprávne alebo dobré a zlé. Hlavnou funkciou učiteľa je „dať veci do pohybu*“ (Maley & Duff, 1982, s. 22).

Učiteľ by mal predstaviť činnosť a nechať žiakov pracovať samostatne. Vzťahy medzi žiakmi budú mať predovšetkým vplyv na proces, pretože majú spolupracovať a vzájomne si dôverovať. Wessels si myslí, že učiteľ by mal pomôcť skupine lepšie sa navzájom spoznať, a to prostredníctvom aktivít, ktoré vedú a podporia žiakov k spoznaniu aj mimo triedy (Maley & Duff, 1982, s. 22).

Na rozdiel od vzťahov existuje niekoľko ďalších prvkov, ktoré môžu ovplyvniť úspech či neúspech v dramatickej činnosti. V prvom rade musíme vziať do úvahy miesto, kde by mali byť realizované dramatické aktivity. Väčšinu tried je možné modifikovať tak, aby zodpovedali potrebám výučby drámy. Činnosti obvykle zahŕňajú pohyb, takže je vhodné ponechať určitý priestor v miestnosti prázdny. Čas je taktiež veľmi dôležitý. Vyučovacia hodina trvá 45 minút, pri vyučovaní drámy sa odporúčajú tzv. „double lekcie“ (90 minút). Je nutné dosiahnuť, aby bolo jasné, čo je cieľom hodiny a uistiť sa, že žiaci sú si toho vedomí.

Dráma vnáša do vyučovania zábavu, čo zvyšuje motiváciu žiakov a umožňuje dozvedieť sa o téme viac alebo si viac zapamätávať.

Harmer (1991, s. 20) píše, že *„jedným z hlavných cieľov učiteľa by malo byť pomôcť študentom udržať ich motiváciu“*. Predstavenie dramatických činností by mohlo byť jedným z možných spôsobov, ako na to. Wessels tiež píše o pozitívnom dopade dramatických aktivít pri formovaní dôvery žiakov (Harmer, 1991, s. 13).

1.3.2| Druhy hier: hry s pohybom, hry na rozohriatie, hry na sústredenie, hry na kontakt s partnerom

Stručná charakteristika a námety hier jednotlivých okruhov:

a) hry na „rozohriatie“, uvoľnenie, sústredenie

Ich hlavnou úlohou je zbaviť žiakov zábran, napätia a strachu, pomôcť im „preniesť sa do iného sveta“. Patria sem cvičenia na prebúdzanie sa a objavovanie seba samého (žiak postupne objavuje možné pohyby svojho tela). Tieto činnosti musia prebiehať v atmosfére pohody a uvoľnenia. Učiteľ svojím pokojným hlasom vedie žiakov pomocou presných inštrukcií a svojou vlastnou sústredenosťou im poskytuje pocit bezpečia.

Cvičenia by mali byť zaradené do výučby na začiatku bloku, keď je potrebné zamerať pozornosť žiakov na to, čo sa bude diať teraz a nechať bokom, čo sa dialo predtým.

b) hry na mimojazykovú komunikáciu, skupinové cítenie, skupinový rytmus

Ide o neverbálne dialógy vedené pomocou dotykov či zvukov. Základný prvok je kontakt s rytmom.

c) hry s predmetmi

Patria sem pohybové etudy, ktoré stvárnajú určitý dej spojený s konkrétnymi predmetmi.

d) pohyb s predstavivosťou a fantáziou

V cvičeniach ide o prebúdzanie vlastnej predstavivosti, originálneho myslenia, zvyšovanie citlivosti a pružnosti na plnenie úloh v jednotlivých situáciách.

e) žiacka improvizácia

Predstavuje schopnosť žiaka vnášať do hry nové prvky. Nič nie je vopred dané, všetko sa môže meniť, pravidlá sa vytvárajú v priebehu hry.

1.3.3| Zaradovanie drámy do vyučovania anglického jazyka prostredníctvom rôznych aktivít

„Žiakovi možno dvojakým spôsobom vysvetliť, kto je slepý človek. Môžeme mu povedať, že slepý je človek, ktorý nevidí – alebo mu môžeme povedať, aby zatvoril oči a našiel cestu z miestnosti. Tento druhý spôsob je tvorivá dramatika.“

(Brian Way)

V dnešnej dobe je dôležité, aby žiaci boli nielen inteligentní, mali vedomosti a všestranný rozhľad, ale aby mali aj vyformovaný emocionálny svet, t. j. svet lásky, radosti, snov, vzťahov.

Jedným zo spôsobov, ako dosiahnuť, aby sa vedomosti a citovosť prelínali, je práve tvorivá dramatika. Najprirodzenejšia a najčastejšia činnosť žiakov je hra. U niektorých žiakov bola táto podstatná zložka ich vývinu narušená, napríklad vstupom do školy, problémami v rodine alebo prílišným vplyvom médií. O to dôležitejšia je úloha tvorivej dramatiky – vrátiť sa späť, oživiť v žiakovi to, čo je mu vlastné. Tvorivá dramatika využíva päť druhov hier.

1. Estetické hry – predstavujú umelecké výtvary z rôznych materiálov. Môžu byť:

a) recepčné – spočívajú vo vnímaní, chápaní a hodnotení umeleckých výtvorov určených žiakom (počúvanie piesní, vyčítaniek, rozprávok, pozeranie divadelného predstavenia, obrázkov);

b) reprodukčné – pokúšajú sa o reprodukciu rôznych umeleckých výtvorov (spev, verše, riekanky, predkreslené vzory);

c) tvorivé – snaha o elementárne stvárnenie rozmanitých výrazových prostriedkov (zobrazenie vlastných predstáv kreslením, modelovaním, maľovaním, vytváranie popevkov, improvizácia s bábkou). V týchto hrách vidíme skutočnú tvorivú činnosť žiaka, na ktorej stavia tvorivá dramatika a premieta ju do procesu učenia.

2. Námetové hry – hra na niečo, maskovanie (mimicry), vstup do fiktívneho sveta. Žiak si predstavuje, že je niekto iný, alebo predstavuje niečo iné a berie túto činnosť smrteľne vážne. Nerozlišuje medzi vážnosťou reality a nevážnosťou hry. Hrá dobrovoľne a spontánne.

3. Sociálne hry – tu je dôležitá spolupráca a tímová tvorivosť (kooperatíva). Žiaci spoločne rozvíjajú určitý námet. Počas tohto procesu môže dochádzať aj k stretom rôznych názorov a ku konfliktom, keď si žiaci overujú rozsah svojich sociálnych možností. Tak vzniká dramatická hra, resp. prežívanie simulovaných situácií, na základe ktorého dochádza k formovaniu vonkajšieho aj vnútorného sveta žiaka.

4. Dramatická hra musí mať tému a cieľ, napätie a kontrast, musí pracovať s určitou metódou a musí byť skupinová, resp. samostatná – ale s ohľadom na okolie, na celú skupinu. Učiteľ musí vedieť, čo od žiakov očakáva a prečo – aký to má význam, čo sa majú naučiť. Učiteľ sa zapája do procesu tvorivej hry, spolupracuje, riadi a usmerňuje zvnútra.

Základom tvorivej dramatiky sú medziľudské vzťahy. Ide o osobnostno-sociálne učenie, ktorého základ tvorí komunikácia a kontakt. Učiteľ rešpektuje a rozvíja žiaka ako osobnosť vo vzťahu k prostrediu a ľuďom. Žiak (ale aj jeho učiteľ) najskôr musí spoznať sám seba, svoje vnútro, porozumieť si, nebáť sa vyjadriť svoje myšlienky (názor, postoj, emóciu), musí byť kreatívny a odvážny v nápadoch, mať radosť

z hry a z maličkostí v živote. Ďalším krokom je porozumieť svojmu okoliu, prírode, rodine, s ktorou žije, škole atď. a nakoniec spoznať a porozumieť ľuďom, s ktorými prichádza do kontaktu, prípadne s ktorými by mohol prísť niekedy v živote do kontaktu.

5. Pri tvorivej hre využíva jej účastník ľudské telo, jeho psychickú aj fyzickú stránku a všetko, čo s ním súvisí (hlas, reč, jazyk, písmo, obraz a všetky javy a predmety v okolí). Ak tvorivú námetovú hru rozvíjame a v príbehu vznikne zápleтка, v tom okamihu sa tvorivá hra mení na dramatickú hru. Na rozvíjanie hry je potrebný náš prejav, ktorý nie je vopred pripravený, ale je:

- samovoľný (živelný),
- mimovoľný (neuvedomelý),
- dobrovoľný (nevynútený).

Takýto prejav nazývame improvizáciou (Bláhová, 1996).

Dramatická hra a improvizácia nás učí viesť dialóg, riešiť konflikty pokojnou cestou. Je to jediná oblasť vo výchove, ktorá takto komplexne pracuje s emocionálnym prežívaním jednotlivca i skupiny.

2| PRAKTICKÁ ČASŤ

2.1| Metodika práce s drámou

Tvorivá dramatika predstavuje proces učenia prostredníctvom priameho prežívania a vlastnej skúsenosti pri konaní. Učiteľ navodzuje najrôznejšie situácie, žiak sa učí riešiť problémy a konflikty, spoznáva seba a iných ľudí.

V porovnaní s prežívaním podobných situácií v reálnom živote sa tvorivá dramatika líši tým, že:

1. hra sa dá zopakovať, je možné pokúsiť sa nájsť lepšie riešenie;
2. dajú sa navodiť situácie, ktoré sú v reálnom živote nedostupné (návšteva iných planét, návrat do minulosti...).

Učiteľ si musí zvoliť jasný cieľ a tému. Zvolí si vhodnú metódu podľa danej aktivity a podľa odhadu konkrétnej skupiny, s ktorou ide pracovať (zisťuje, čo jeho žiakov baví, trápi, zaujíma a čo ich treba naučiť).

Metódy tvorivej hry sú:

1. **Hra v situácii** – hráme, ako by sme sa správali v rôznych situáciách.
2. **Hra v role** – má tri roviny:
 - a) **rovinu simulácie** – hráme samých seba v nejakej skupine, napr. sa hráme na rodinu;
 - b) **rovinu alterácie** – prejavujeme názory a predvádzame správanie niekoho iného, napr. v hre na rodinu hráme otca a opakujeme, čo sme počuli doma z jeho úst;
 - c) **rovinu charakterizácie** – predvádzame postavu ako celok, čiže aj s jej vývojom, jej psychikou – podávame divákovi komplexný obraz o danej osobe. (Metóda je nevhodná pre deti v predškolskom a mladšom školskom veku, vyžaduje zrelú osobnosť.)
3. **Interpretácia** môže byť chápaná dvojako:
 - a) je to výklad, vysvetlenie situácie, ktorá vznikla;
 - b) ide o tvorivé spracovanie a podanie umeleckého diela.
4. **Charakterizácia** je najzložitejší typ hry v role. Vyžaduje si určitý stupeň rutiny v improvizácii – je dôležité mať určitú životnú skúsenosť, vedieť sa vcítiť do inej skutočnej osoby s určitými charakterovými rysmi, názormi a problémami, vedieť jej vnútorne porozumieť.
5. **Improvizácia** je spontánne hranie podľa vlastných predstáv a bez scenára. Je to kľúčová metóda tvorivej dramatiky a je najobľúbenejšia najmä u detí. Umožňuje uvoľnenie tvorivého potenciálu osobnosti a pomáha človeku získať a udržať si duševnú rovnováhu, ktorá je v dnešnom svete plnom stresu životne dôležitá. Žiak môže zažiť bez stresu či strachu z následkov najrôznejšie situácie a riešiť ich niekoľkokrát rôznymi spôsobmi – modifikuje svoje riešenie.

2.1.1| Výber vhodného motívu pre vznik predstavenia

Ak hľadáte námety pre žiakov, pamätajte si:

- a) je dôležité poznať žiakov čo najkomplexnejšie,
- b) zohľadniť ich vek,
- c) vyberať námety blízke ich psychickej i mentálnej úrovni a ich životným skúsenostiam.

Námety môžeme prevziať z literárnych, výtvarných či hudobných predlôh alebo z reálneho života, želaní a potrieb žiakov, z vlastných skúseností a problémov, ktoré chceme riešiť. Námet je najlepšie formulovať ako otázku – tak dávame žiakom možnosť hľadať odpovede, vymýšľať, tvoriť, a to bez učiteľovho ovplyvňovania a na zodpovedajúcej úrovni. Témy (námety) môžeme však zadať aj iným spôsobom (obrazom, prostredníctvom pohybu a rytmu, nejakého predmetu alebo viacerých predmetov v určitom vzťahu, prostredníctvom porekadiel, prísloví, čítania alebo rozprávania príbehu...).

Týmto spôsobom rozvíjame u žiakov ich zručnosť a tvorivosť, schopnosť rýchlych reakcií, pohotových riešení, smelosť a sebavedomie, ale aj schopnosť sústrediť sa a udržať ich pohybovú kultúru a rečový prejav na primeranej úrovni.

2.1.2| Spracovanie literárnej predlohy umelecky a technicky

Hans Christian Andersen: *The Ugly Duckling*/Škaredé káčatko

Ciele vyučovacej hodiny:

- upevniť poznatky získané čítaním rozprávky;
- na základe zážitku precítiť postavenie káčatka medzi ostatnými zvieratami;
- rozvoj vyjadrovania, výslovnosti a komunikácie;
- rozvoj tvorivosti;
- využívanie medzipredmetových vzťahov;
- rozvoj spolupráce a rozvoj zodpovednosti za svoju prácu.

Metódy a prostriedky: dejová pantomíma, rozhovor, alej, diskusia, denník, hra rolí, tvorivé písanie.

Na prvej vyučovacej hodine si žiaci prečítajú rozprávku, analyzujú ju a snažia sa ju pochopiť. Na druhej vyučovacej hodine už využívame metódy tvorivej dramatiky.

Žiaci pracujú v skupinách, vo dvojiciach aj individuálne.

Práca v skupinách:

- prvá skupina žiakov si pripraví scénu, prostredníctvom ktorej sa snaží zachytiť tú časť deja, v ktorej matka obraňuje svoje mláďa, ktorým takmer každý opovrhne;
- druhá skupina žiakov si pripraví pantomímu, v ktorej bude znázorňovať vyliahnutie káčatka z vajčka a jeho predstavenie na dvore. Nezabudnú zdôrazniť, ako sa každý čuduje, že je iné, veľké...;
- tretia skupina môže vymyslieť báseň o osude káčatka;
- štvrtá skupina na veľký výkres nakreslí premenu káčatka od škaredého vtáčaťa až po peknú labuť.

Práca vo dvojiciach

Dvaja žiaci si pripravlia rozhovor. Jeden žiak je redaktor, druhý predstavuje káčatko. Redaktor sa snaží formulovať otázky káčatku tak, aby boli zamerané na prežívanie jeho pocitov od narodenia až po premenu.

Individuálna práca žiakov

Žiakom zadáme individuálne úlohy. Môžu to byť napríklad tieto:

- jeden žiak sa pokúsi vžiť do osudu káčatka a opíše niekoľko dní z jeho života v denníku;
- ďalší žiak môže napísať list, ktorý píše káčatko svojej mamke;
- žiaci napíšu kladnú a zápornú vnútornú charakteristiku káčatka;
- žiaci si pripravlia komiks.

Spoločná práca žiakov

1. **Alej** – metóda sa môže využiť dvojakým spôsobom. Zvieratá z dvora sa káčatku buď posmieva-
jú, alebo ho po premene obdivujú. Žiak, ktorý hrá káčatko, potom rozpráva ostatným o svojich
pocitoch.
2. **Diskusia** – žiaci v rámci diskusie môžu odpovedať na nasledujúce otázky:
Povedzte, ako vplýva na káčatko správanie obyvateľov dvora?
Porovnajte správanie kačacej matky a ostatných postáv voči škaredému káčatku.
Zmenila premena vlastnosti káčatka?
Ako by mali vyzeráť vzťahy medzi susedmi a priateľmi?

2.1.3| Príprava a vytvorenie scenára na zadanú tému

Téma: *The Ugly Duckling*

Characters:

Chorus or storyteller, Mother Duck, Ugly duckling, Mother Duck's friend, Ducks (6), Ducklings (4), Farm girl, Geese (2), Men (3), Woman, Cat, Hen, Swans (3), Man, Man's children (2), Man's wife, Children (3), Children's mother

2.1.4| Ukážka práce so scenárom (tvorba a úprava scenára)

Scene 1

Chorus: It is summer. A duck sits on his eggs. He sits and he waits. He waits and waits. At last the eggs open.

Father Duck: At last! My little duckling!

Chorus: But one egg does not open.

Father Duck's friend: Mm! That egg is strange! Leave it.

Mother Duck: Leave my egg? No. I can't leave it.

Chorus: He sits down again and he waits. At last the egg opens.

Father Duck's friend: What an ugly duckling!

Father Duck: You're right! He is very strange.

Scene 2

Chorus: But the ugly duckling can swim. He can swim very well. And Father Duck is happy.

Father Duck: Come on, Ducklings! Let's go to the farm. I want all my friends to see you.

Scene 3

Father Duck: Hello, everyone. Look at my little ducklings! This is my family.

Ducks: Very nice, very nice. But that duckling is very big. He is strange! An ugly duckling!

(one of the ducks pecks him)

Scene 4

Chorus: Every day the farm girl comes. Every day she kicks the ugly duckling.

Farm girl: Go away, you ugly duckling! *(she kicks him)*

Chorus: So one day the ugly duckling runs away. He runs away from the farm.

Ducklings: Go! Yes, go! You're strange! You're ugly!

Scene 5

Chorus: It's colder now. The ugly duckling is bigger. One day, a goose sees him.

Geese: Mm! You're strange. You're very ugly. But you are interesting. Do you want to fly with me?

Chorus: But suddenly, there is a bang. *Bang! Bang!* And the geese are dead. There are some men. Men with guns and dogs. The ugly duckling is afraid. He runs away.

Scene 6

Chorus: The ugly duckling runs away and he comes to an old hut and he goes in. In the hut, there is a woman, a cat and a hen. The woman is old and she can't see.

Woman: What's this? A duck? Ah! You can give me some eggs.

Cat: Come on! Where are your eggs?

Ugly duckling: I haven't got any!

Hen: Then go!

Chorus: And the ugly duckling goes away.

Scene 7

Chorus: One evening the ugly duckling sees something wonderful. Two swans!

Ugly duckling: Oh! *(he cries)* What beautiful birds! Big, beautiful and free! Who are you? *(he shouts to the swans)* Take me with you!

Chorus: But they do not hear him.

Scene 8

Chorus: It is winter now. It is cold. There is ice on the water. So the ugly duckling can't swim. A man sees him. He breaks the ice with his shoe.

Man: Poor bird! Come home with me!

Scene 9

Chorus: The man's children want to play.

Man's children: Come here!

Chorus: But the ugly duckling runs away. He falls into the milk.

Man's children: (The children laugh). Come here!

Chorus: Then he falls into the butter.

Man's wife: Oh, dear! What a mess!

Chorus: Then he falls into the flour.

Man's wife: Get out! Get out of my house!

Scene 10

Chorus: The ugly duckling runs. Suddenly he starts to fly. The door is open. He flies up into the sky.

Ugly duckling: I can fly!

Scene 11

Chorus: And now the sun comes out. It is spring. Then he sees a garden. A garden with a river.

Ugly duckling: What a beautiful garden!

Chorus: He flies down. He sees three swans.

Ugly duckling: Oh! They are beautiful! I must speak to them.

Chorus: He is afraid. He looks down at the water and he sees his face. He is not an ugly duckling any more. He is a beautiful swan too.

Scene 12

Swans: It's true. It's true! He's not a duckling. He's not a duck. He's a swan too.

Chorus: Some children run down to the river.

Children: Look, Mother! Look at a new swan!

Children's mother: Yes. Isn't he beautiful?!

2.1.5| Realizácia príbehu na javisku, práca so scénou, príprava hudby, kulís, rekvizít a kostýmov, dramatizácia príbehu

1. Nájdite tému, ktorú chcete spracovať prostredníctvom dramatizácie.
2. Rozprávajte sa, rozmyšľajte, hádajte sa, argumentujte, zbierajte nápady, buďte flexibilní.
3. Verte svojim žiakom, ale neodbočujte od témy, potrebujú spoľahlivého vodcu.

4. Ak pracujete s mladšími žiakmi, zrejme si scenár budete písať sami; ak so staršími, zverte im časť prípravy.
5. Dbajte na spravodlivé rozdelenie rolí, všetci si chcú zahrať dôležitejšiu úlohu.
6. Najprv sa s textom spoločne zoznámte – čítajte, hľadajte, rozprávajte, kreslite, opisujte postavy, miesta, zvuky...

Desatoro dramatizácie príbehu:

1. každý žiak dostane svoj vlastný scenár, z ktorého sa musí naučiť svoju rolu, no zároveň sa naučí ešte jednu pre prípad, ak by niekto ochorel;
2. začneme pracovať s anglickým jazykom, nech si malí herci nezafixujú zlú výslovnosť, počúvame sa navzájom;
3. ak žiaci ovládajú texty, správnu výslovnosť, začneme sa pohybovať, hľadáme priestor na vystúpenie, upravujeme texty, ak je to potrebné;
4. hru realizujeme po častiach, žiaci si budú pomáhať textami a začnú spolupracovať;
5. ak sa vám bude zdať, že žiaci príliš improvizujú, verte, že je to normálne a úplne prirodzené a žiaci sú šťastní;
6. ak sa vám bude zdať, že sa celý vývoj hry zastavil, žiaci nezlyhávajú, len sú niekedy vyčerpaní;
7. začína to byť zábava, všetci poznajú čiastočne texty tých druhých a navzájom sa kontrolujú a pomáhajú si;
8. učiteľ má aktivitu pod kontrolu, rozmyšľa nad hudbou, ktorá je veľmi dôležitá na dotvorenie pozitívnej atmosféry. Spolu so žiakmi si predstavuje scénu, nakreslí ju na tabuľu a spoločne premýšľajú nad rozostavením scény a pohybom na nej (žiaci potrebujú mať priestorovú istotu);
9. začneme tvoriť kostýmy – týmto spôsobom podporujeme kreativitu detí. Nezabúdame, že v jednoduchosti je krása.
10. Ak sme svoju hru ani raz nezahráli do konca, nezúfame, pretože to, čo vyzerá ako chaos, sa zrazu na scéne dokáže zmeniť na umelecké dielo.

2.2| Hodnotenie žiakov pri zaradení dramatických techník

2.2.1| Reflexia práce žiakov počas dramatizácie, hodnotenie a sebahodnotenie žiakov, sebaopoznanie, budovanie jazykovej sebadôvery a sebaistoty

Po každej dramatickej aktivite alebo improvizácii by mala nasledovať reflexia – môže mať rôzne formy, ale v podstate musí odrážať dve roviny práce, a to:

1. čo sme zistili o téme,
2. ako prebiehala spoločná práca v skupine.

Tieto dve roviny sa prelínajú a je takmer nemožné ich od seba oddeliť.

Často práve reakcia na spoločnú prácu a problémy vzniknuté pri vzájomnej komunikácii prevažujú nad reflexiou toho, čo sme sa dozvedeli o téme. Postupne vedieme žiakov k tomu, aby rozlišovali tieto roviny.

Po každom výkone je dôležité nechať žiakom chvíľu na uvoľnenie, vyrozprávanie sa. Pri práci v priebehu vyučovacej hodiny pracujeme najmä s emóciami v psychickom aj fyzickom vypätí, preto je nutné umožniť žiakom, upokojiť sa a zbaviť sa napätia. Musíme však dbať o to, aby priestor na vyrozprávanie dostali všetci žiaci, nielen priebojní a stále tí istí jedinci.

Po reflexii nasleduje koniec vyučovacej hodiny, príp. opätovné prehratie tej istej situácie s obmenami (iné riešenie, iné obsadenie rolí, nová téma a pod.).

2.2.2| Formatívne hodnotenie, slovná spätná väzba s použitím otázok

V tejto časti zosumarizujeme hlavné stratégie formatívneho hodnotenia. Zohľadňujeme požiadavky cudzojazyčného vyučovania uskutočňovaného prostredníctvom dramatických techník.

- **Kladenie otázok**

Stratégia kladenia otázok sa využíva na zlepšenie interakcie medzi učiteľom a žiakom, ako aj medzi žiakmi navzájom. Je dôležité začleniť otázky do úvodnej časti vyučovacej hodiny, aby sme identifikovali porozumenie žiakov, ich skúsenosti a chápanie sveta. Učiteľ kladie otázky všetkým žiakom, nabáda ich k mysleniu a vedome využíva „čakaciu dobu“ na odpovede, prípadne nechá žiakov diskutovať o probléme počas jednej minúty, aby získal lepšie a dlhšie odpovede. Otázky smerujú k navodeniu atmosféry a komunikačného kontextu. Kladenie otázok je nezastupiteľná stratégia v rámci reflexie na danú aktivitu, a to z hľadiska dramatickej situácie, ako aj z hľadiska budovania metakognitívnych zručností.

- **Spätná väzba**

Ide o spôsob ústneho a písomného hodnotenia využívajúci stručné slovné hodnotenia a orientujúci sa na identifikovanie tých častí v žiakovom výkone, ktoré splnili, resp. nesplnili stanovené kritériá. Spočíva v spätnej väzbe vo vzťahu učiteľa k žiakom. Spätná väzba sa potom sústreďuje na konkrétnu inštrukciu, ako zlepšiť výkon v rámci vopred určeného času.

- **Sebahodnotenie a hodnotenie výkonov spolužiakov**

Je potrebné vopred poznať ciele vyučovacej hodiny a kritériá úspešnosti, aby sme mohli reálne uskutočniť sebahodnotenie a hodnotenie.

- **Budovanie metakognitívnych zručností**

Budovaním metakognitívnych zručností pomáhame žiakom zlepšiť ich výkon počas výučby.

Ak používame aspoň jednu z uvedených stratégií, praktizujeme formatívne hodnotenie. Dramatické techniky poskytujú vynikajúce možnosti na inkorporáciu všetkých uvedených postupov formatívneho hodnotenia.

2.2.3| Hodnotenie z perspektívy kritickej pedagogiky

Z pohľadu kritickej pedagogiky hodnotíme nielen samotný produkt učenia, ale aj proces učenia. Cieľom kritickej pedagogiky je rozvinúť u žiakov tvorivé a kritické myslenie. Výsledkom kritickej pedagogiky sú žiaci, ktorí robia rozhodnutia a formujú akceptovateľné a rozumné názory, prípadne ktorí sú schopní jasne vysvetliť kritériá, z ktorých vychádzali pri rozhodovaní a formovaní názorov. Títo žiaci taktiež rozvíjajú schopnosti, stratégie a koncept vedomostí, ktoré im umožnia pochopiť ich svet a jeho funkcie. Sú schopní aplikovať tieto zručnosti, stratégie a koncepty vo svojom každodennom živote. Charakteristika učenia poskytujúca vzor aktívnych, nezávislých, zodpovedných žiakov zahŕňa:

- **riskovanie:** odvahu hovoriť pred veľkou skupinou, ponúknutie názorov alebo riešení problémov, preberanie zodpovednosti, ochotu prispôbiť sa inej alebo nepopulárnej pozícii, vyskúšanie nových aktivít, ponúkajúce originálnych interpretácií;
- **samoriadenie:** ochotu upraviť myšlienku pod vplyvom nadobudnutia nových informácií, schopnosť objaviť problém pomocou vlastných dôvodov, vyjadrenie neistoty alebo zmätenia, keď text alebo iný zdroj nedávajú zmysel, formovanie predpovedí a ich úprava pomocou nových informácií, opakované čítanie a kontrolu svojho písania, hľadanie odpovedí na vlastné otázky;
- **schopnosť tvoriť a byť kreatívny:** schopnosť vyjadriť svoje nápady, prevzatie iniciatívy, kladenie otázok na vopred zvolené témy;
- **býť zdrojom, byť zodpovedným a samoriadiacim činiteľom:** vytýčenie vlastných cieľov súvisiacich s učením, naplánovanie, ako dosiahnuť dané ciele, rozhodovanie súvisiace s vhodnými úlohami a zdrojmi na dosiahnutie týchto cieľov;
- **reflexiu:** kritické zhodnotenie vlastných nápadov, kladenie otázok, ktoré presahujú fakty, zvedavosť na fenomény a myšlienky, pýtanie sa druhých, ako sa dopracovali k výsledkom, dokázanie hodnotiacich názorov, poskytnutie podpory pre závery a porovnávanie, diskutovanie a hodnotenie vlastného pokroku;
- **sebadôveru:** vieru v to, že žiak je schopný niečo sa naučiť, prijať výzvu;
- **používanie stratégií:** predpovedanie, aktivovanie vedomostí v pozadí, vytýčenie cieľov v učení s využitím heuristiky pri riešení problémov, navrhovanie vhodných plánov na dokončenie učebných úloh, vedomosť kedy a kde využiť jednotlivé učebné stratégie;
- **schopnosť pracovať kooperatívne:** počúvanie ostatných, prispievanie do skupinových diskusií, uznanie príspevkov ostatných, zúčastňovanie sa na skupinovom plnení úloh;
- **ovládanie stratégií a zručností:** ovládanie zručností a stratégií súvisiacich s osvojovanými vedomosťami, napríklad s jednotlivými krokmi pri vedeckých metódach (vedomosti, ako zistiť, čo znamená neznáme slovo pri čítaní a pod.);
- **ucelené vedomosti:** schopnosť vysvetliť dôležité koncepty v učebnej sfére, napr. charakteristiku rozprávky a pod.;
- **schopnosť aplikovať stratégie, zručnosti, ucelené vedomosti:** schopnosť využívať stratégie, zručnosti, vedomosti v každodennom živote alebo v komplexných úlohách, napríklad prepájanie vedomostí jazyka so zručnosťami súvisiacimi s komunikáciou.

Záver

Dráma ako alternatívna vyučovacia metóda v cudzojazyčnej edukácii čoraz viac preniká do vyučovacieho procesu. Niektorí učitelia stále spájajú drámu s hereckým výkonom určeným pre divákov a považujú ju za časovo náročnú a neefektívnu metódu založenú na hre, ktorá neprispieva k významnému nadobudnutiu cudzieho jazyka žiakov.

Cieľom tejto práce bolo predstaviť drámu ako užitočnú alternatívnu vyučovaciu metódu, ktorá by mohla byť použitá popri tradičných vyučovacích metódach a poskytnúť rôzne tvorivé dramatické aktivity a techniky vo vyučovaní anglického jazyka na rôznych stupňoch škôl s cieľom rozvíjať, rozširovať a zlepšovať komunikatívne zručnosti žiakov.

Mnoho učiteľov a žiakov si stále myslí, že získanie cudzieho jazyka znamená predovšetkým memorovanie gramatických pravidiel. Pedagógovia zdôrazňujú skôr presnosť vyučovacieho jazyka. Žiaci často postrádajú plynulosť, dôveru a sebaistotu v jeho používaní a schopnosť rýchlo reagovať na reč niekoho iného. Prostredníctvom použitia drámy môže učiteľ pomôcť svojim žiakom prekonať emocionálne bariéry a zvýšiť ich dôveru.

Popularita komunikatívnych metód v cudzojazyčnej výučbe v posledných desaťročiach priniesla záujem o využívanie drámy vo výučbe cudzích jazykov. Stále existuje mnoho učiteľov a žiakov, ktorí sa zdráhajú uplatniť vo výučbe dramatické techniky, pravdepodobne z dôvodu nedostatku informácií o tom, ako vyzerá správne využívanie drámy v jazykových triedach a ako ju možno začleniť do výučby. Uplatnenie dramatizácie a dramatických techník sa zdá byť úplne prirodzené u mladších žiakov, ale začlenenie techník, akými sú rolové hry, pantomíma, rozprávanie a pod. je možné dobre využiť aj u starších žiakov.

Cieľom učebného zdroja bolo preskúmať niekoľko otázok týkajúcich sa možného využitia dramatickej výchovy ako nástroja na výučbu cudzích jazykov na všetkých typoch škôl.

Zoznam bibliografických odkazov

- BLÁHOVÁ, K., 1996. *Uvedení do systému školní dramatiky*. Praha: Artama, 1996. ISBN 80-7068-070-9.
- HARMER, J., 1991. *The Practice of English Language Teaching*. London: Longman Print. ISBN 978-0582046-56-6.
- KAŠIAROVÁ, N., 2002. *Motivácia a aktivizácia tvorivými úlohami vo vyučovaní slovenského jazyka*. Bratislava: MPC. ISBN 978-80-8052-383-1.
- KOŤÁTKOVÁ, S., BLÁHOVÁ K. a kol., 1998. *Vybrané kapitoly z dramatické výchovy*. Praha: Karolinum. ISBN 80-7184-756-9.
- MALEY, A., DUFF, A., 1982. *Drama Techniques in Language Learning: a Resource Book of Communication Activities for Language Teachers*. Cambridge: Cambridge UP Print. ISBN 978-0521601191.
- NEELANDS, J., GOODE, T., 2000. *Structuring Drama Work: a Handbook of Available Forms in Theatre and Drama*. Cambridge: Cambridge UP Print. ISBN 978-0521787-29-1.
- PALENČÁROVÁ, J., KESSELOVÁ, J., 2003. Písanie ako proces alebo tvorivé písanie na 1. stupni ZŠ. In: *Slovo o slove. Zborník katedry komunikačnej a literárnej výchovy Pedagogickej fakulty Prešovskej univerzity*. Prešov: Pedagogická fakulta. ISBN 80-8068-491-X.
- SCRIVENER, J., 2005. *Learning Teaching: a Guidebook for English Language Teachers*. Oxford: Macmillan Education Print. ISBN 978-1405013994.
- VALENTA, J., 2008. *Metody a techniky dramatické výchovy*. Praha: Grada Print. ISBN 978-80-247-1865-1.
- WESSELS, Ch., 1987. *Drama*. Oxford: Oxford University Press Print. ISBN 978-0194370974.
- ZELINA, M., 2000. *Alternatívne školstvo*. Bratislava: Iris. ISBN 80-88778-98-0.
- ZELINOVÁ, M., 2007. *Hry pro rozvoj emocí a komunikace*. Praha: Portál. ISBN 13 978-80-7367-197-6.

Prílohy

Námety tvorivej dramatiky na vyučovanie anglického jazyka

„Podstatou hry nie je víťazstvo, ale hra samotná.“

(Jack London)

VYUČOVACIA HODINA č. 1

Téma: *The Christmas Play*

Jazyková úroveň: A1

Trvanie: 2x45 minút

Ročník: 3. – 5. ročník ZŠ

Jazyky: anglický

Špecifické ciele:

- oboznámiť sa so slovnou zásobou k téme „Vianoce“;
- zopakovať a upevniť slovnú zásobu k danej téme formou dramatizácie a interaktívnych cvičení;
- vyhľadávať vhodné informácie potrebné k riešeniu problému;
- využívať získané vedomosti a zručnosti k riešeniu problému a aplikovať ich v bežnom živote;
- rozvíjať medzipredmetové vzťahy;
- rozvíjať multikultúrnu výchovu.

Metódy: tvorivé riešenie problému, pojmové mapovanie, metóda brainstormingu/brainwritingu, technika voľných asociácií, interpretácia vlastných poznatkov, dramatizácia divadelnej hry, tvorivá diskusia.

Medzipredmetové vzťahy

Slovenský jazyk: oslava Vianoc u nás a v anglicky hovoriacich krajinách, porovnanie slovenských zvykov a tradícií so zvykmi v anglicky hovoriacich krajinách.

Dramatická výchova: nácvik dramatizácie hry, naštudovanie a predstavenie hry pred obecnstvom.

Výtvarná výchova: tvorba prezentácií a estetické spracovanie projektov, príprava divadelných kulís a kostýmov.

Metodický postup: aktivita je rozdelená do deviatich krokov.

Aktivita 1: Slovná zásoba

Učiteľ zisťuje, koľko slov súvisiacich s témou Vianoc už žiaci ovládajú z predchádzajúcich ročníkov. Pomocou metódy brainstormingu/brainwritingu zapisujú žiaci (rozdelení do skupín) niekoľko slov, ktoré sa o danej téme doteraz naučili. Odpovede žiakov porovnáme.

Učiteľ upriami pozornosť žiakov na úvodnú prezentáciu v Powerpointe, oboznamuje žiakov so slovnou zásobou. Najprv zoznamuje žiakov s obrázkom, chvíľu počká a spýta sa: „*What’s this?*“

Po chvíli priradí k obrázku aj slovo a nacvičuje výslovnosť jednotlivých slov so žiakmi (najprv precvičujú slovnú zásobu spoločne, potom individuálne).

„It's a Christmas tree.“

Žiaci si zapisujú slová do zošita. Po precvičení slovnej zásoby má učiteľ pripravené obrázkové defilé na jej zopakovanie a upevnenie v pamäti žiakov. Úlohou žiakov je pomenovať dané obrázky.

Učiteľ pokračuje v aktivite, počas ktorej číta opis Vianoc. Počas čítania textu zdôrazňuje niektoré slová. Vyzve žiakov, aby pozorne počúvali a snažili sa zapamätať si čo najviac zdôraznených slov.

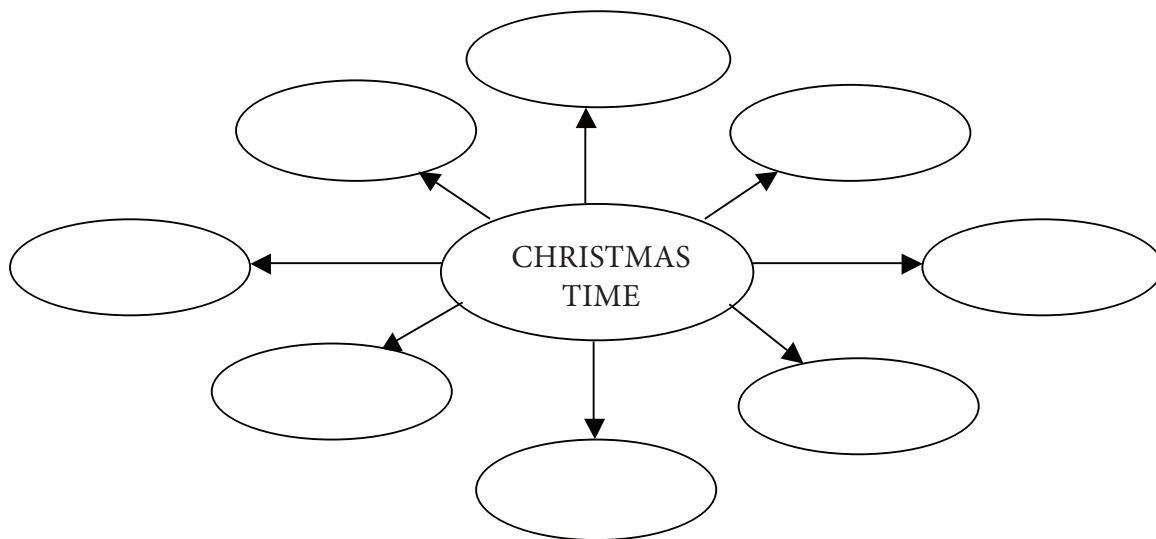
Christmas time

Christmas is the most beautiful of all the **holidays**. Preparations for Christmas starts many weeks before. Special **Christmas decorations**, coloured **lights** and **Christmas tree** can be seen in the streets and shops. People sing **Christmas carols** in the houses, cathedrals and churches. People buy **presents** and send **Christmas cards** to their **friends and family**. Children put their **stockings** at the foot of the bed or on the fireplace for **Santa Claus** to fill them. In the morning of **Christmas Day** the children get up early to find and enjoy **Christmas presents**.

Žiaci spoločne vymenujú, koľko slov si zapamätali, potom im učiteľ rozdá kópie čítaného textu. Jeden zo žiakov číta tento text nahlas a žiaci v ňom hľadajú zdôraznené slová a podčiarknu ich.

Aktivita 2: Pojmová mapa

Učiteľ zisťuje formou pojmovej mapy, koľko slov si žiaci zapamätali o téme Vianoc. Žiaci zapisujú svoje odpovede do prázdnej pojmovej mapy.



Aktivita 3: Obrázkový slovník

Učiteľ pripraví kópiu obrázkového slovníčka pre všetkých žiakov v triede. Úlohou žiakov je vytvoriť si vlastný obrázkový slovníček s osvojovanou slovnou zásobou nakreslením obrázkov zodpovedajúcich napísaným slovám (cracker, star, Christmas tree, Father Christmas, stocking, present, Christmas card).

cracker	star	Christmas tree	Father Christmas
Christmas cake	Christmas card	stocking	present

Po ukončení aktivity sa so žiakmi zahráme hru „Bingo“: žiaci si označia tri obrázky a učiteľ nahlas hovorí jednotlivé slová. Ak žiak počuje učiteľa vysloviť všetky označené slová, zvolá: „*Bingo!*“

Aktivita 4: Dramatizácia hry

V tejto časti uvádzame scenár divadelnej hry s jednotlivými postavami a jednotlivé didaktické hry, ktoré sa osvedčili pri výučbe témy „Christmas“ (Vianoce).

So žiakmi môžeme nacvičiť verziu divadelnej hry „The Christmas play“, ktorú žiaci môžu predviesť na vianočnom večierku. Jednotlivé repliky sú veľmi jednoduché a upravené tak, aby im žiaci rozumeli. Celý text divadelnej hry je napísaný v jednoduchom prítomnom čase. Hru si môžeme upraviť aj pre viac postáv tak, aby sme do jej dramatizácie mohli zapojiť všetkých žiakov triedy.

Každý žiak si môže sám vybrať postavu, ktorú bude predstavovať. Jeden žiak z triedy bude rozprávač. Žiaci si môžu sami pripraviť repliky (spojené stoličky prikryté bielou plachtou a vankúš predstavujú posteľ, príp. vianočný stromček, vianočný stôl s dobrotami). Žiaci si sami zvolia vlastné kostýmy, ktoré si prinesú z domu. Na začiatku divadelnej hry je na scéne iba „Father Christmas“. Ostatné postavy postupne prichádzajú. Aktivitu začíname čítaním divadelnej hry s dôrazom na správnu intonáciu a výslovnosť. Potom si žiaci rozdelia úlohy a začíname so samotným nácvikom hry.

Christmas play

Storyteller: Christmas morning. Baby is asleep. Father Christmas is crying in the corner of a room and wakes Baby.

Characters: *Baby, Father Christmas, Stevie, Danny, Lucy, Annie, Mummy and Daddy.*

Baby: Hello! What's your name?

Father Christmas: Father Christmas.

Baby: Father Christmas?!

Enter Stevie, Danny, Lucy and Annie.

Stevie, Danny, Lucy and Annie: Shh!

Baby: Look!

Stevie, Danny, Lucy and Annie: Father Christmas!

Father Christmas: (still crying): Yes.

Danny: Why are you sad?

Father Christmas: Because it's Christmas.

Stevie: I like Christmas!

Baby: I like presents!

Lucy: I like crackers!

Annie: I like Christmas dinner!

Father Christmas: I like presents and crackers and Christmas dinner.

Lucy: Why don't you like Christmas?

Father Christmas: I work at Christmas. No presents, or crackers, or Christmas dinner for me.

All children: That's terrible.

Stevie: Have you got a Christmas tree?

Father Christmas: No.

Danny: Have you got Christmas decorations?

Father Christmas: No.

Annie: Have you got a Christmas cake?

Father Christmas: No.

All children: That's terrible!

Lucy: (taking Father Christmas by the hand): Come and look at our Christmas tree.

The children take Father Christmas to the sitting room.

Annie: Look at the star!

Danny: Look at the decorations!

Baby: Look at the presents!

Father Christmas: Oh!

Enter Mummy and Daddy.

Mummy and Daddy: Children. Shh!

All children: Look!

Mummy and Daddy: Father Christmas!

Stevie: Father Christmas is sad. He doesn't like Christmas!

Danny: He works at Christmas!

Baby: He hasn't got any presents.

Lucy: Or crackers!

Stevie: Or Christmas dinner!

Mummy and Daddy: That's terrible!

Daddy: Have Christmas dinner here.

Mummy: Yes. Christmas dinner and crackers!

All children: Hooray!

Baby: (holding out a present): Happy Christmas, Father Christmas.

Father Christmas: A present! For me? Oh, thank you!

Aktivita 5: Opisné hádanky

Učiteľ napíše na tabuľu slová:

Christmas tree, stockings, Christmas carols, bell, reindeer, candy cane, snowman, mistletoe, angel, elf.

Pripraví si krátke hádanky, ktoré napísal na pásiky papiera.

Začína aktivitu prečítaním prvej hádanky. Žiak, ktorý hádanku uhádne, prečiarkne slovo na tabuli, vyberie si ďalšiu hádanku a prečíta ju nahlas pred triedou. Aktivita pokračuje, až kým žiaci všetky hádanky správne nevyriešia.

1. We decorate it with coloured lights and decorations.	(Christmas tree)
2. Santa Claus put inside the presents for good children.	(stockings)
3. The songs about born Jesus Christ.	(Christmas carols)
4. It rings.	(bell)
5. Santa Claus' helper, it guides the sleigh full of presents.	(reindeer)
6. The kind of Christmas sweets.	(candy cane)
7. It's made of snow.	(snowman)
8. Lovers kiss under it at Christmas.	(mistletoe)
9. Very good being, it comes from heaven.	(angel)
10. A small being, can be seen at the end of the day.	(elf)

Aktivita 6: Pieseň *Jingle Bells*

Učiteľ rozdá slová k piesni „*Jingle Bells*“, ktorá je mierne modifikovaná.

Slúži na precvičovanie osvojovanej slovnnej zásoby. Cieľom piesne je upevniť a zopakovať slovnú zásobu formou známej melódie. Iba refrén piesne je v pôvodnom znení. Ukážku si učiteľ môže stiahnuť na webovej stránke <http://www.dreamenglish.com/jinglebells.mp3>. K piesni si môže učiteľ vytlačiť obrázkové karty, ktoré rozdá žiakom a počas nácviku piesne žiaci zdvihnú obrázok vtedy, keď sa o ňom spieva. Pieseň je možné využiť aj ako inšpiráciu a nacvičiť ju k príležitosti vianočného večierka.

Aktivita 7: Hra s abecedou

Učiteľ striedavo vyslovuje jednotlivé písmená a žiaci hovoria slová súvisiace s Vianocami, ktoré poznajú, napríklad A – Angel/B – Bow/C – Candy cane/D – Decoration/E – Elf/F – Fireplace/G – Ginger bread/H – Holiday/I – Igloo/J – Jesus/K – Kangaroo/L – Lights/M – Mistletoe/N – Nephew/O – Orphan/P – Presents/Q – Quiet/R – Reindeer/S – Santa Claus/T – Tree/W – Winter!

Ak žiaci nevedia vymyslieť na dané písmeno vhodné slovo, povedia: „*Pass*.“ (Vynechať) Učiteľ zaznamenáva ich odpovede. Žiaci vyhrajú hru vtedy, ak vymyslia na každé písmeno aspoň jedno slovo. Za každé povedané slovo „*Pass*“ musia žiaci uviesť na nasledujúce písmeno dve ďalšie slová.

Aktivita 8: Simon hovorí

Učiteľ umiestni do stredu kruhu obrázky s osvojovanou slovnou zásobou a žiaci stoja alebo sedia okolo neho. Učiteľ povie: „*Point to a present*.“

Spolu so žiakmi ukáže na obrázok. Neskôr dáva len pokyny a žiaci samostatne ukazujú na zodpovedajúce obrázky. V závere aktivity môže jeden žiak zadávať pokyny a ostatní ukazujú na obrázky.

Aktivita 9: Osemsmerovka

Učiteľ rozdá kópiu osemsmerovky a žiaci hľadajú pätnásť napísaných slov v osemsmerovke.

S	P	N	F	L	O	Z	Z	P	S	Y	C
A	A	S	R	G	E	I	E	R	L	D	N
M	B	N	R	E	I	N	D	E	E	R	Q
T	R	O	T	Z	J	A	N	S	I	W	H
S	X	W	W	A	I	A	L	E	G	N	A
I	O	M	A	D	C	B	V	N	H	S	O
R	F	A	A	Y	S	L	I	T	T	T	E
H	P	N	D	S	S	R	A	S	X	H	N
C	R	N	X	Y	C	F	J	U	I	G	N
G	A	T	E	O	T	E	L	T	S	I	M
C	H	R	T	T	E	I	B	E	L	L	T
U	H	S	U	B	E	M	E	I	R	B	C

Santa Claus – stocking – reindeer – lights – elf – Christmas – presents – sleigh – bell – bow – toys – candy cane – snowman – angel – mistletoe

Záver vyučovacej hodiny

Súčasťou vyučovacích hodín je začlenenie dramatizácie, dramatických techník a didaktických hier, ktoré sú v tomto veku pre žiakov veľmi účinným didaktickým prostriedkom. Jej účinky sa prejavujú vo väčšej miere ako počas vyučovania bez hry.

Hra je pre žiaka žiaducim a vítaným vytrhnutím z priestoru a času bežného vyučovania. Žiaci ju prežívajú ako príjemnú, krásnu alebo vzrušujúcu činnosť. Prispieva k združovaniu a solidarizovaniu žiakov, spoločnému prežívaniu, uspokojeniu a radosť z výsledku, ku správne hodnoteniu a sebahodnoteniu v skupine, vytváraniu a upevňovaniu sociálnej skupiny. Zblízuje učiteľa so žiakmi – učiteľ sa pre žiakov stáva skúsenejším partnerom v rámci cudzojazyčnej učebnej komunikácie.

VYUČOVACIA HODINA č. 2

Téma: „Little house, who lives there?“

Jazyková úroveň: A1

Trvanie: 2x45 minút

Ročník: 3. – 5. ročník ZŠ

Jazyky: anglický

Špecifické ciele:

- zopakovať a upevniť slovnú zásobu k téme „Zvieratá“;
- upevniť používanie a tvary jednoduchého prítomného času v opakovaných frázach;
- rozvíjať medzipredmetové vzťahy;
- rozvíjať multikultúrnú výchovu;
- využívať získané vedomosti a zručnosti v praxi.

Metódy: tvorivé riešenie problému, pojmové mapovanie, metóda brainstormingu, technika voľných asociácií, interpretácia vlastných poznatkov, dramatizácia divadelnej hry, pantomíma, tvorivá diskusia.

Medzipredmetové vzťahy

Slovenský jazyk: paralela so slovenským spracovaním rozprávky „Domček, domček, kto v tebe býva?“

Prírodoveda/Ekológia: aktívne uvedomenie si významu starostlivosti o ohrozené druhy zvierat a ich ochrany.

Výtvarná výchova: tvorba prezentácií a estetické spracovanie projektov.

Metodický postup: aktivita je rozdelená do desiatich krokov.

Aktivita 1: Slovná zásoba

Učiteľ začína vyučovaciu hodinu cvičením, v ktorom si žiaci opakujú názvy zvierat pomocou obrázkov. Precvičuje s nimi výslovnosť aj písanú formu jednotlivých slov.

Ak žiaci správne identifikujú zvieratá, učiteľ napíše ich názvy na tabuľu a vyzve žiakov k čítaniu jednotlivých slov, precvičuje s nimi správnu výslovnosť jednotlivých slov.

Pokračuje aktivitou, v ktorej majú žiaci z poprehadzovaných písmen vytvoriť názvy zvierat.

SNAEK	
ELEHPANT	
MONKYE	
GIRAEFF	
TIEGR	
CHEETHA	
BUTTERFYL	

Aktivita 2: Pantomíma

Učiteľ aktivizuje žiakov, aby pantomímou napodobnili rôzne zvieratá a uhádli, o aké zviera ide.

Príklady pantomímy pre učiteľa:

1. Whale: hold both arms together and pretend to swim up and down like a whale.
2. Elephant: stretch and move one arm in front of your head like a trunk.
3. Crocodile: stretch both arms together one above the other like a crocodile's big, long mouth (bend your fingers for teeth).
4. Tiger: move your hands up and down with bent fingers like a tiger's paws.

Aktivita 3: Spoj zviera s výrokom

V nasledujúcej aktivite je úlohou žiakov spojiť čiarou krátky opis zvieraťa s jeho názvom. Ku každému zvieraťu patria tri až štyri opisy, ktoré žiaci k nemu priradia.

This animal eats leaves.	PENGUIN
This animal eats meat.	
This animal has got long legs.	
This animal is grey and lives in the water.	LION
This animal is strong.	
This animal has got a long neck.	
This animal has got a long tail.	GIRAFFE
This animal lives in the grasslands.	
This animal has got a long trunk.	
This animal is brown and yellow.	ELEPHANT
This animal lives in the cold places.	
This animal has got big ears.	
This animal can swim.	HIPPO
This animal has got short legs.	
This animal has got big teeth.	
This animal has got two legs.	ZEBRA
This animal eats grass.	
This animal is black and white.	

Aktivita 4: Dramatizácia hry „Little house, who lives there?“

V tejto časti uvádzame scenár divadelnej hry a jednotlivé didaktické hry k téme „Animals“ (zvieratá). Pro túto tému sme vybrali dramatizáciu hry „Domček, domček, kto v tebe býva?“ („The little house, who lives there?“) Je možné nacvičiť aj verziu rozprávky, ktorú sme mierne upravili tak, aby žiaci všetkým replikám rozumeli. Celý text divadelnej hry je napísaný len v jednoduchom prítomnom čase, pretože je to jediný čas, ktorý žiaci v mladšom školskom veku ovládajú. Ďalšia modifikácia hry spočíva v tom, že do hry obsadíme viac zvieratiek než je v klasickej verzii tejto rozprávky, pretože chceme do jej dramatizácie zapojiť všetkých účastníkov triedy. Každý žiak si môže sám vybrať zvieratko, ktoré by chcel predstavovať, t. j. akékoľvek zviera nezávisle od pôvodnej verzie rozprávky. Jedine medveď nesmie chýbať.

Domček môžeme zostaviť zo stoličiek a lavíc. V prípade prezentácie rozprávky pred väčším obecnstvom môžeme domček vyrobiť z kartónových krabíc.

„Little house, who lives there?“

Na začiatku rozprávky sa v domčeku nachádza len mačka. Ostatné zvieratká sa zoradia a postupne prichádzajú k domčeku a klopú naň. Mačka v domčeku sa pýta, kto klope a zvieratká sa predstavujú.

Storyteller: The cat is in the house.

The bull comes to the house.

Bull: The little house, who lives there?

Cat: It's me, a cat. And who are you?

Bull: Here is me, a bull.

Cat: Come in.

The guineapig comes to the house and knocks on the door.

Guineapig: The Little house, who lives there?

Cat: It's me, a cat.

Bull: It's me, a bull. And who are you?

Guineapig: And here is me, a guineapig!

Cat: Come in.

The dog comes to the house and knocks on the door.

Dog: The little house, who lives there?

Cat: It's me, a cat.

Bull: It's me, a bull.

Guineapig: It's me, a guineapig. And who are you?

Dog: And here is me, a dog!

Cat: Come in.

The sheep comes to the house and knocks on the door.

Sheep: The little house, who lives there?

Cat: It's me, a cat.

Bull: It's me, a bull.

Guineapig: It's me, a guineapig.

Dog: It's me, a dog.
Sheep: And here is me, a sheep and who are you?
Cat: Come in.
The mouse comes to the house and knocks on the door.
Mouse: The little house, who lives there?
Cat: It's me, a cat.
Bull: It's me, a bull.
Guineapig: It's me, a guineapig.
Dog: It's me, a dog.
Sheep: It's me, a sheep and who are you?
Mouse: And here is me, a mouse.
Cat: Come in.
The wild pig comes to the house and knocks on the door.
Wild pig: The little house, who lives there?
Cat: It's me, a cat.
Bull: It's me, a bull.
Guineapig: It's me, a guineapig.
Dog: It's me, a dog.
Sheep: It's me, a sheep.
Mouse: It's me, a mouse. And who are you?
Pig: And here is me, a wild pig.
Cat: Come in.
The bear comes to the house and knocks on the door.
Bear: The little house, who lives there?
Cat: It's me, a cat.
Bull: It's me, a bull.
Guineapig: It's me, a guineapig.
Dog: It's me, a dog.
Sheep: It's me, a sheep.
Mouse: It's me, a mouse.
Pig: It's me, a pig. And who are you?
Bear: And here is me, a bear!
Storyteller: Animals are afraid of the bear and run out.

Aktivita 5: Animal pantomime/zvieracia pantomíma

Žiaci dostanú od učiteľa malý kúsok papiera s názvom zvieräta, ktoré majú predstavovať, t. j. pantomimicky ho stvárniť. Aktivita prebieha tak, aby nikto dopredu nepoznal úlohu svojho spolužiaka, preto si žiaci nesmú papieriky medzi sebou ukazovať. Posadia sa do kruhu a jeden z nich stojí uprostred a predvádza svoje zviera. Ostatní žiaci hádajú, o aké zvieratko ide.

Aktivita 6: Hromadná pantomíma

Žiaci dostanú od učiteľa lístoček s nasledujúcim textom:

„*In the ZOO there are a tiger, a lion, a monkey, a turtle ...*“ (počet názvov zvierat a žiakov musí byť rovnaký). Žiaci si rozdelia v tichosti roly tak, aby ich učiteľ nepočul a znázorňujú svoje zvieratá. Učiteľ háda, kto predstavuje aké zviera.

Aktivita 7: „*Pristúpte bližšie!*“

Každému žiakovi je pridelená úloha zvierata – buď mu ju prideli učiteľ, spolužiaci, alebo si ju žiak zvolí sám. Toto pridelenie úloh prebieha pred začiatkom hry.

Na začiatku hry stoja žiaci v rade na opačnej strane triedy ako učiteľ. Učiteľ hovorí vety typu: „*Who has got four legs, come here.*“ alebo „*Who is a big animal, come here.*“ Výraz „*come here*“ v tejto hre však znamená, že žiaci postúpia iba o jeden krok vpred. Hru je možné obmeniť tak, že okrem výrazu „*come here*“ používame i iné povely, napr. „*one jump*“, „*sit down*“, „*stand up*“. Hra sa dá tiež modifikovať tak, že žiaci nepredstavujú zvieratá, ale učiteľ sa pýta na ich vzťah k jednotlivým zvieratám a na zvieratá, ktoré majú doma. Učiteľ hovorí vety typu: „*Who has got a pet, come here*“ alebo „*Who likes dogs, come here.*“

Aktivita 8: Písomná súťaž na čas

Žiaci dostanú od učiteľa úlohu napísať v priebehu piatich minút čo najviac názvov zvierat. Po piatich minútach si spočítajú, koľko zvierat vymysleli a žiak s najväčším počtom správnych názvov vyhráva. Žiaci potom svoje výtvary čítajú a hovoria ostatným, čo ktorý anglický názov znamená v slovenčine. Táto fáza slúži na kontrolu práce žiakov a prostredníctvom hrovej aktivity sa žiaci naučia pomenovať i nové zvieratá, pretože nie všetci majú rovnako rozvinutú slovnú zásobu.

Táto súťaž sa dá tiež obmeniť tak, že učiteľ rozdelí triedu na niekoľko skupín, ktoré plnia rovnakú úlohu. Táto činnosť sa realizuje rovnako ako predošlá aktivita.

V prípade, že je v triede málo žiakov, učiteľ rozdelí triedu na dve skupiny, ktoré názvy zvierat píše na zadnú stranu tabule (každá skupina z jednej strany) a nakoniec sa tabule otočia a celá trieda kontroluje nielen počet zvierat, ale aj to, či sú názvy zvierat správne napísané. Vyhráva tá skupina, ktorá napísala správne najviac zvieracích pomenovaní.

Aktivita 9: Animal drawings/kreslenie zvierat

Učiteľ opisuje zviera a žiaci ho podľa tohto popisu kreslia. „*I have got a dog. It is big. It is brown but it has got white legs...*“ Hru môžeme obmeniť tak, že každý žiak si vymyslí podobný opis zvierata a ten potom hovorí ostatným spolužiakom, ktorí ho kreslia podľa návodu.

Aktivita 10: Animal chain/zvierací reťazec

Žiaci utvoria reťazec. Prvý žiak povie, aké zviera predstavuje, druhý žiak si musí toto zviera zapamätať (napr. „*I am a dog.*“). Druhý hráč zopakuje túto vetu po predchádzajúcom a povie, aké zviera vyjadruje (napr. „*You are a dog and I am a cat.*“).

VYUČOVACIA HODINA č. 3

Téma: *Pinocchio*

Jazyková úroveň: A2

Trvanie: 2x45 minút

Ročník: 5. – 7. ročník ZŠ

Jazyky: anglický

Špecifické ciele:

- zvládnuť slovnú zásobu;
- rozdeliť roly medzi žiakov;
- nacvičiť správnu výslovnosť a naučiť sa texty;
- nacvičiť dramatizáciu rozprávky Pinocchio;
- pripraviť zvukové kulisy, kostýmy a scénu;
- využívať získané vedomosti a zručnosti v praxi.

Metódy: tvorivé riešenie problému, pojmové mapovanie, metóda brainstormingu, technika voľných asociácií, interpretácia vlastných poznatkov, dramatizácia divadelnej hry, tvorivá diskusia.

Scenár k dramatizácii – PINOCCHIO

Characters:

Chorus

Gepetto

Pinocchio

Cricket

Man

Tommy Fox

Puppet Master

Candlewick

Danny Fox

Kind Friend

Scene 1

Chorus: Once there was an old man called Gepetto. He was poor and he lived alone in a small town near the sea. Gepetto was a carpenter. One day he made a boy out of the wood.

Gepetto: I will call you Pinocchio!

Pinocchio: Put me down, Dad!

Gepetto: Oh! You can talk?

Pinocchio: Of course I can! Put me on the floor, Dad. I feel full of life and I want to dance.

Gepetto: Are you a good boy?

Pinocchio: Of course, I am! I am the best boy in the world.

Chorus: Then Pinocchio ran out of the door.

Gepetto: Pinocchio, my son, come back! Where are you?

Scene 2

Chorus: The little puppet was having a good time so he didn't listen. He just ran. But Gepetto loved his son and so he ran after him.

Gepetto: Come back, Puppet Boy.

Chorus: He tried to grab the wooden puppet but Pinocchio ran faster and faster. Gepetto was old and could not catch him, and suddenly he could not see him either.

Gepetto: Puppet Boy, where are you?

Chorus: Pinocchio ran back to Gepetto's room. But no one was there, because Gepetto was still out searching for his puppet. Pinocchio was all alone and he was hungry, but there was no food. Then he heard a voice.

Cricket: Pinocchio! Look up!

Chorus: There was a green cricket on the wall and it had very bright eyes.

Cricket: Boys should be good to their parents! Good boys go to school and help people. But you're not a good boy, are you? You're just a bad little wooden puppet!

Chorus: Then Pinocchio did another bad thing. He shouted at the cricket and chased the cricket away. So now, he was alone again.

Scene 3

Chorus: Pinocchio ran out into the cold, dark street. Then he knocked on someone's door.

Man: Oy! Be quiet! What do you want?

Pinocchio: Please, Mr Man, I want some bread!

Man: Oh, do you? Wait here!

Chorus: He went inside, and then he came back to the window and poured a bucket of water all over Pinocchio.

Man: Here! Have a drink! Now, shut up and go away or I'll throw the bucket at you too!

Chorus: Then Pinocchio began to cry. He was wet and cold and hungry. And he was all alone.

Scene 4

Chorus: Pinocchio ran back to Gepetto's room and fell asleep by the fire. Then his wooden feet burnt. When Gepetto came home, Pinocchio cried.

Pinocchio: Oh! Dad! Daddy! I'm sorry that I was a bad boy! Make me some new feet, Dad. And give me something to eat!

Chorus: Gepetto wanted to be angry. But then he saw Pinocchio's poor burnt feet.

Gepetto: Oh, my poor boy! What a funny little wooden puppet you are!

Chorus: And he gave him all the food he had – three hard green pears. Pinocchio was so hungry he ate them all.

Scene 5

Chorus: Gepetto made Pinocchio some new feet and the little puppet gave him a big hug.

Gepetto: Listen! I want you to go to school. I want you to work hard and be a good boy.

Pinocchio: But, Dad. I need a writing book! I can't go to school without a writing book.

Gepetto: Wait here! I'll get one.

Chorus: When Gepetto returned, Pinocchio said.

Pinocchio: Where is your coat, Dad?

Chorus: Gepetto didn't answer. He just said.

Gepetto: Look! Here's your writing book!

Pinocchio: Oh, Dad! You sold your coat to buy my book, didn't you? Oh, Dad, I'll be a good boy. I'll go to school tomorrow.

Scene 6

Chorus: On his way to school, Pinocchio went to see the famous dancing puppets. Then the nasty Puppet Master arrived.

Puppet Master: I need some wood for the fire.

Chorus: The Puppet Master grabbed an old puppet.

Pinocchio: Put that old puppet down! Take me!

Scene 7

Puppet Master: Where do you come from?

Pinocchio: My father's a poor old carpenter. I've been bad, but I want to be good.

Puppet Master: You're interesting ... and brave. Here ... take these coins. Give them to your father.

Scene 8

Tommy Fox: Hello, Pinocchio. What are you doing?

Pinocchio: I'm going home. I've got five coins!

Tommy Fox: Listen! There's a magic field. Plant those coins. They will grow into money trees.

Pinocchio: Wow! OK!

Scene 9

Chorus: First, the Fox brothers took Pinocchio to a restaurant. At the end of the meal, they went and Pinocchio had to pay. Then he only had one coin left.

Cricket: Pinocchio! Coins do not grow into trees!

Pinocchio: I haven't got any coins!

Chorus: When Pinocchio told this lie, his nose got longer.

Scene 10

Chorus: Then two robbers grabbed Pinocchio. They wanted his money. But a kind lady came to help him. She took him to her home.

Kind Friend: Where is your money now, Pinocchio?

Pinocchio: I hid it under the tree.

Kind Friend: Your nose has grown. Stop telling lies!

Chorus: Then Pinocchio showed her his coin and his nose was all right again.

Kind Friend: Be good and go and find your father.

Chorus: Pinocchio hurried off back to town.

Scene 11

Tommy Fox: Ah! Here you are! Where is your money?

Chorus: Pinocchio showed the Fox brothers his coin.

Tommy Fox: Here's the magic field. Dig a hole!

Danny Fox: Plant your coin! Soon you'll be rich!

Tommy Fox: First you need to water your coin.

Chorus: Pinocchio fetched some water. Nothing happened.

Cricket: Pinocchio! You've been robbed!

Chorus: Pinocchio looked in the hole. It was empty.

Scene 12

Chorus: Pinocchio wanted to find the Kind Friend. A large bird appeared. Pinocchio got on the bird's back and they came to the sea. Pinocchio saw Gepetto in a little boat. Then he fell into the water.

Pinocchio: Dad! I will help you!

Chorus: Pinocchio jumped into the sea. The water carried him to an island.

Scene 13

Kind Friend: Help me carry this bucket and I'll cook something for you.

Pinocchio: It's you! The Kind Friend! But you've changed!

Kind Friend: Yes. I have grown older.

Pinocchio: Will I grow older?

Kind Friend: No. Only real boys can grow.

Pinocchio: I want to be a real boy!

Kind Friend: If you go to school and work hard, then one day you will become a real boy.

Scene 14

Chorus: Pinocchio went to school. He worked hard. He made friends with a boy called Candlewick.

Candlewick: Hey, Pinocchio. I'm going to school today. I'm going to Lazyland.

Pinocchio: Oh! What's that?

Candlewick: It's a fun place. We just play and eat sweets all day long. Come on!

Pinocchio: OK.

Scene 15

Chorus: It was fun at first, but soon Pinocchio wanted to go home. The next day he felt strange.

Pinocchio: Candlewick! Help! My ears! Oh no! Your ears are the same!

Candlewick: We've got the donkey sickness!

Chorus: Soon they had tails and fur. A man took them to a donkey market. An angry man bought Pinocchio. But after a few weeks he threw Pinocchio into the sea.

Scene 16

Chorus: Pinocchio slowly changed back into a puppet. Then suddenly he found himself inside a whale. He saw his father!

Pinocchio: Dad! I saw you fall and I tried to help!

Gepetto: How can we get out of here?

Pinocchio: The way we came in. Hold my hand, Dad!

Chorus: When the whale opened its mouth, they swam out. Then a dolphin carried them back to land.

Scene 17

Chorus: Pinocchio went back to school and worked hard. Every night he helped Gepetto around the house. Some time later he had a dream.

Kind Friend: Pinocchio! You have learned to be kind. You work hard and you are good. Because of this you have changed. You have become a real boy!

Chorus: When Pinocchio woke up he saw that it was true!

VYUČOVACIA HODINA č. 4

Téma: Creative writing „The Storm on the Island“

Jazyková úroveň: B1 – B2

Trvanie: 2 x 45 minút

Ročník: 3. – 4. ročník SŠ

Jazyky: anglický

Špecifické ciele:

- oboznámiť žiakov s písaním príbehu a jeho štruktúrou;
- oboznámiť žiakov s osnovou pri písaní príbehu;
- oboznámiť žiakov s delením príbehu na paragrafy a o obsahovej a jazykovej náplni jednotlivých paragrafov;
- rozvíjať fantáziu a imagináciu.

Metódy: tvorivé písanie, pojmové mapovanie, metóda brainstormingu, technika voľných asociácií, interpretácia vlastných poznatkov, vizualizácia, tvorivá diskusia.

Metodický postup: aktivita je rozdelená do niekoľkých krokov.

Aktivita 1: Brainstorming

Na začiatku vyučovacej hodiny učiteľ vyzve žiakov, aby vo vymedzenom limite (štyri minúty) zapísali čo najviac slov, ktoré súvisia s témou „The weather“ (e. g.: *sunny, sun, cloud, rain, rainy, snow, snowy, lightning, thunder, hurricane, storm, raindrops, fog, foggy, warm, hot, cold, miss, freezing, mud...*)

Aktivita 2: Stĺpce

Učiteľ napíše názov príbehu na tabuľu a žiaci ku každému písmenu napíšu ďalšie slová (prídavné mená) tak, aby vytvorili stĺpce.

S sad	O odd	T terrible	I important
T true	N narrow	H honest	S sunny
O old		E enormous	L long
R rainy			A abandoned
M merry			N naughty
			D dear

Aktivita 3: „Hľadaj rýmy“

Žiaci majú nájsť k daným pojmom slová, ktoré budú tvoriť rýmy:

rain – brain

storm – warm

cloud – loud

sun – son

snowflake – cornflake

icicle – bicycle

raining – training

ocean – lotion

Aktivita 4: Zvuky mora a búrky

Učiteľ upriami pozornosť žiakov na vizualizáciu prostredníctvom obrazu a zvuku. Pustí žiakom krátke video (<http://www.youtube.com/watch?v=YiVpLX4TGQc>) zachytávajúce búrku na mori a vyzve ich, aby si predstavili, že sú na danom mieste a zapísali si päť až šesť prídavných mien na vyjadrenie svojich pocitov (e. g.: *I feel scared, frightened, sad, terrible, depressed, cold. I can see the ocean, huge waves, palm trees, big dark clouds, dirty sand*).

Aktivita 5: Písanie príbehu

Učiteľ vysvetľuje osnovu písania príbehu a zapíše ju na tabuľu.

1. Introductory paragraph

2. Explode the moment

3. The End

Potom vyzve žiakov, aby sa zamysleli nad svojím príbehom – aby rozmýšľali nad miestom, postavami, dejom, udalosťami a pod.

- **(WHO?)**

„Who is the person in the story?“

Žiaci si zapisujú poznámky k otázkam, ktoré učiteľ napísal na tabuľu. Uvádzame príklady otázok:

„Is it a boy or a girl?“

„Young or old?“

„What does he/she look like?“

„What is he/she like?“

„What does he/she doing?“

„Where does he come from?“

„Is he alone?“

- **WHERE?**

„Where is the story set?“

Učiteľ vyzve žiakov, aby si zapísali niekoľko kľúčových slov, ktoré súvisia s opisom miesta. Učiteľ môže pripraviť niekoľko fotografií alebo obrázkov.

- **BEGINNING**

„How does the story begin?“

„What is the character doing?“

Učiteľ ponúkne niekoľko možností vhodných na začatie príbehu:

„Once upon a time there was...“

„I woke up that morning and couldn't believe my eyes. I was not in my bed...“

- **WHEN?**

Učiteľ pokračuje otázkami týkajúcimi sa času:

„*When did the story take place?*“

- **EXPLODE THE MOMENT**

(**What?**) – plot: „*What is happening in the story?*“

Učiteľ upriamuje pozornosť na niekoľko udalostí v príbehu a pokračuje otázkami.

„*What the character does?*“

„*How does the storm affect the island?*“

„*What happens?*“

How? (description: *using of adjectives, feelings and emotions, 5 senses, voice sounds, talk*)

Učiteľ vyzve žiakov, aby pri písaní používali nasledujúce časové príslovky: *at first, finally, meanwhile, suddenly, eventually, right now, immediately, afterward, of course, naturally, surprisingly.*

Potom im dá pokyn, aby používali v písaní prirovnania: *be angry* – angry as a lion, *be sad* – I was crying as a new born baby.

Učiteľ vyzve žiakov, aby používali v písaní synonymá: *run* – speed, dash, jog, sprint, *walk* – promenade, stride, stroll, amble, wander, strut, meander, limp, crawl, *look/see* – observe, stare, spy, peek, peep, notice, peer, search, gaze, glimpse, glance, leer, *said* – shout, exclaimed, screamed, whisper, cried, sobbed, whimper, bragged, boasted, asked, questioned, demand, mentioned.

- **THE END**

„*How does the story end?*“

„*How do you escape from the storm?*“

„*What do you do?*“

Príbeh: Storm on the Island

The story began in 1912. Mr. Andrew Spencer honoured and famous explorer starting to organize an extraordinary expedition to the not yet discovered Black Pearl Island. He had heard of it on his countless journeys mainly from the representatives of the local tribes he had visited before.

The rumour of the Black Pearl Island's beauty spread quickly enough for him to want to be the first one. The first in the world who could be capable to discover and to conquer this hidden 'gem.'

He chose 28 sailors to accompany him on his dangerous trip, that was going to take long cold months. They accepted his conditions, even though he had offered only very small wages and constant hazard with doubtful safe return.

Spencer's ship Mary, left England on 11 July 1912 and finally it reached its destination on 11th January 1912. Despite some navigation and weather problems. The crew were fascinated by an immense beauty of the island. Walking around the new place they observed the green fresh nature. Not acting rationally and exhausted from the long journey they started to drink to celebrate their safe arrival. The Spencer and his sailors quickly finished all the bottles of whisky they had with them forgetting to search for the shelter in case of a nature catastrophe.

Unluckily it was just that night that the great storm came. Boom, Bang! The thunders and lightning stroke. The heavy rain accompanied by hailstones of a decent size were falling from the sky with an

extreme speed. Ratatatat – as if they were the gun shots. Hurry! Let's run! Spencer shouted. We need to find a hide-out. Right now!

Suddenly he had thought of his compass. Thanks to his experience he new how to find a shelter and save their lives. They sprinted through the beach towards to the palm hill and it took only minutes to reach it. The compass was right. There lives were saved. The underground cave, their lifesaving shelter was there, waiting to help.

Názov: **Využitie drámy vo vyučovaní anglického jazyka**

Autor: PaedDr. Zuzana Duchoňová

Recenzenti: PhDr. Jolana Krausová
Mgr. Alena Štefániková

Vydavateľ: Metodicko-pedagogické centrum v Bratislave

Jazyková úprava: Mgr. Daniela Bordášová

Grafická úprava: Ing. Monika Chovancová

Vydanie: 1.

Rok vydania: 2014

Počet strán: 54

ISBN **978-80-565-0011-8**