

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra anglického jazyka

Diplomová práce

Kristýna Bradová

**Hry k rozvoji řečových dovedností v anglickém jazyce
na prvním stupni základní školy**

Olomouc 2019

vedoucí práce: Mgr. Kořínková Jana, Ph.D.

Prohlašuji,

- že jsem předloženou diplomovou práci vypracovala samostatně pod vedením Mgr. Jany Kořínkové, Ph.D.,
- že jsem použila zdrojů, které cituji a uvádím v seznamu použité literatury,
- že odevzdaná verze diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

V Olomouci dne _____ 2019

podpis diplomanta

Poděkování

Ráda bych poděkovala Mgr. Janě Kořínkové, Ph.D. za vedení diplomové práce, její ochotu věnovat mi čas během konzultací a poskytování cenných rad ke zdárnému sepsání diplomové práce. Poděkování patří také všem žákům, učitelům a studentům posledního ročníku oboru Učitelství pro 1. stupeň základních škol, bez kterých by nebylo možné provést dotazníkové šetření a práce by tak nikdy nevznikla. Za trpělivost a velmi cenné odborné rady poskytované při zpracování diplomové práce bych velmi ráda jmenovitě poděkovala také Mgr. Lence Ponížilové a Mgr. Martině Bradové.

Obsah

Úvod	6
TEORETICKÁ ČÁST	7
1 Žák mladšího školního věku.....	7
1.1 Vývoj řečových dovedností žáka mladšího školního věku.....	9
1.2 Rozvíjení komunikace žáků v anglickém jazyce	10
1.3 Specifika žáka ve třetím ročníku základní školy	13
2 Výuka anglického jazyka na prvním stupni ZŠ.....	14
2.1 Anglický jazyk v rámcovém vzdělávacím programu	14
2.2 Žák prvního stupně ZŠ a anglický jazyk	16
2.3 Metody ve výuce anglického jazyka na 1. stupni	17
2.4 Přístupy k výuce anglického jazyka na prvním stupni ZŠ.....	18
3 Didaktická hra.....	19
3.1 Typologie didaktických her	21
3.2 Didaktická hra ve výuce anglického jazyka	22
PRAKTICKÁ ČÁST	23
4 Cíle výzkumu.....	23
5 Metodologie výzkumu a charakteristika respondentů	23
6 Portfolio didaktických her a jejich evaluace	26
6.1 Náš příběh – Our Story	27
6.2 Tichá pošta – Chinese Whispers	31
6.3 Bomba – The Bomb	35
6.4 Bingo – Bingo!.....	39
6.5 AZ kvíz – The Quiz	43
6.6 Scénky – The Role Plays	47
6.7 Signál – The Signal.....	51
6.8 A co ty? – And what about you?.....	55
6.9 Co chybí – What’s missing?	59
6.10 Otázkový míč – The Question Ball.....	63
7 Shrnutí výsledků výzkumu	67

7.1 Závěrečné vyhodnocení výzkumu	69
ZÁVĚR.....	71
SEZNAM LITERATURY.....	72
SEZNAM ZKRATEK	75
SEZNAM TABULEK.....	76
SEZNAM PŘÍLOH	77
PŘÍLOHY	78
ANOTACE	81

Úvod

Diplomová práce je zaměřena na téma „Hry k rozvoji řečových dovedností v anglickém jazyce na prvním stupni základní školy“. Téma je mi blízké, protože se vzhledem ke svému oboru studia přirozeně zajímám o současné trendy ve výuce obecně a anglický jazyk patří mezi mé záliby.

Problematika her je v současnosti velmi rozšířeným tématem a mnoho autorů a odborníků se hrou obecně i didaktickou hrou zabývá. Ve výuce anglického jazyka jsem během svého studia mohla v rámci praxí vidět mnoho ukázek zařazení didaktické hry ve vyučovací jednotce. Mnohdy ale využití nebylo efektivní a zařazení didaktické hry tak ztratilo svůj smysl. Rozhodla jsem se tedy v rámci diplomové práce vytvořit portfolio didaktických her, které by se zaměřovalo na nejdůležitější cíl jazyka v dnešní době, jímž je rozvoj řečových dovedností a schopnost uživatele jazyka samostatné komunikace a interakce s rodilými mluvčími a ostatními uživateli cizího jazyka.

Jsem si vědoma faktu, že pro učitele je na trhu nepřeberné množství publikací a souborů her, které mohou ve výuce anglického jazyka využít. Ve většině ale chybí ověření žáky, alternativní možnosti využití, cenné metodické tipy a rady zkušených učitelů. Dále mi v některých souborech chybí jednoduchý návod na zařazení do výuky a pomůcky pro učitele, jako je třeba slovníček užitečných frází v anglickém jazyce, který by měl být v hodinách angličtiny využíván v co největším rozsahu a při instrukcích bývá často jednodušší se uchýlit k mateřštině.

Cílem této práce je vytvořit portfolio didaktických her vhodných k rozvoji řečových dovedností v anglickém jazyce na prvním stupni základních škol a následně jej ověřit na žácích různých tříd prvního stupně.

Teoretická část diplomové práce se zabývá charakteristikou žáka mladšího školního věku a vývoji řečových dovedností dítěte v tomto období. Dále se zaměřuje na anglický jazyk a jeho zakotvení v Rámcovém vzdělávacím programu pro základní vzdělávání a způsoby, jakým se anglický jazyk vyučuje s ohledem na zvláštnosti žáků v období mladšího školního věku. Praktická část obsahuje portfolio didaktických her vhodných k rozvoji řečových dovedností. Součástí výzkumu je pak hodnocení jednotlivých her z pohledu žáka a učitele a vyhodnocení míry zlepšení řečových dovedností žáků po zařazení didaktických her do výuky.

TEORETICKÁ ČÁST

1 Žák mladšího školního věku

V současné době každý pedagog i student učitelství ví, že pro zlepšení efektivity výuky je třeba se žákům věnovat i individuálně. Každý žák je na tom samozřejmě z psychického i fyzického hlediska jinak. Pro různý věk ale existují jisté zásady, které nám pomohou žáky daného věku lépe pochopit a přizpůsobit se jim volbou přiměřených činností a aktivit. Pro začátek si pojďme přiblížit charakteristiku dítěte v mladším školním věku.

Období mladšího školního věku začíná, jak uvádí i Langmeier (2006, s. 117-141), vstupem do školy, což je zpravidla ve věku 6 až 7 let. Končí při prvních projevech pohlavního dospívání, v 11–12 letech dítěte.

Pro zmíněné období je typický velký vliv školy, pro žáky je totiž vstup do školy zásadní životní změnou. Novotná (2012, s. 50) dodává, že v období vstupu do školy, tedy přibližně v šesti letech dítěte, dochází k *„přizpůsobování novému prostředí, osvojování nových sociálních rolí a specifických způsobů komunikace s učitelem a spolužáky.“* Proto je i nejdůležitějším úkolem učitele vytvořit ve třídě takové klima, aby se všem žákům příjemně pracovalo a mohli rozvíjet své schopnosti a dovednosti. (Čapek, 2017, s.11)

Dítě mladšího školního věku dosahuje ve všech směrech výrazných pokroků, které jsou často rozhodující pro jeho budoucnost. Říčan (2006) i Langmeier toto období pojmenovali jako *„střízlivý realizmus“*, který Langmeier vysvětluje následujícími slovy: *„Školák je plně zaměřen na to, co je a jak to je. Chce pochopit okolní svět a věci v něm „doopravdy“. Tento charakteristický rys školního dítěte můžeme pozorovat v jeho mluvě, kresbách, v písemných projevech, ve čtenářských zájmech a ve hře.“* Také dodává, že ze začátku je realizmus školáka závislý na autoritách – tzv. *„naivní realizmus“*, teprve s dalším vývojem se stává kritičtější. (Langmeier a Krejčířová, 2006, s. 117-141)

Detailní vývoj dítěte v tomto období byl popsán v mnoha publikacích. Zde bychom rádi zdůraznili práci významného autora Jeremyho Harmera, který se mimo jiné zaměřuje na výuku anglického jazyka a je autorem mnoha metodických příruček pro učitele. Ve své publikaci *„The practice of English language teaching“* se soustředí i na děti mladšího školního věku v kontextu učení.

Děti mladšího školního věku se podle Harmera učí následujícím způsobem: Reagují na význam promluvy, i když nerozumí jednotlivým slovům. Často se učí nepřímo, tedy čerpají informace ze všech stran, učí se ze všeho okolo nich. Nesoustředí se tedy pouze na konkrétní téma, kterému jsou vyučováni, ale vnímají celý kontext. Harmer ve své publikaci také zdůrazňuje, že k pochopení učiva nedochází vysvětlováním, ale opět z toho, co děti vidí a slyší. Klíčové je u žáků tohoto věku především využití hmatového smyslu a interakce.

Děti v tomto věku jsou velmi zvědavé a natěšené se učit a poznávat svět kolem. Mají potřebu individuální pozornosti a potřebují své poznatky a činnosti schvalovat od učitele. Co se týče témat, velmi dobře reagují, pokud se učivo týká jich samotných a jejich života ve třídě a blízkém okolí. Tyto poznatky z Harmerovy publikace „*The practice of English language teaching*“ nám jen potvrzují výše zmíněnou myšlenku tzv. „*střízlivého realizmu*“ Langmeiera. (Langmeier a Krejčířová, 2006, s. 117-141)

Harmer vyzdvihuje, že je důležité si také uvědomit, že žáci mladšího školního věku mají limitovanou dobu pozornosti. Často se vydrží soustředit jen 10 minut, při delších činnostech pak ztrácí zájem. (Harmer, 2001, s. 38)

Na základě výše uvedených charakteristik můžeme říci, že dobrý učitel musí zvládnout vést své žáky k získávání informací z různých zdrojů, jako jsou učebnice, knihy, časopisy, ale i internetové zdroje, které by se měli žáci v dnešní době učit kriticky hodnotit. Pedagog by s žáky měl pracovat individuálně, ale i ve skupinách. Skupinová práce vede k vytvoření dobrých vztahů v třídním kolektivu, které jsou potřebné pro hladký průběh vyučovacího procesu. Pedagog má velmi důležitou roli zejména při plánování vyučovací jednotky. Dle Čapky se jedná o správné využití didaktických dovedností, využití aktivit s prvky zábavy a s ohledem na limitovanou dobu pozornosti žáků školního věku by měli učitelé pracovat i s efektem překvapení a novosti. (Čapek, 2017, s. 15)

Pro shrnutí je ve výuce žáků mladšího školního věku ze strany pedagoga třeba brát zřetel na individuální zvláštnosti jedinců, limitovaný čas, plynulé přecházení mezi různorodými činnostmi a aktivitami a zároveň musí být každý učitel dostatečně flexibilní, aby zvládl reagovat na situace ve třídě.

Jak však uvedla Halliwellová: „Když mluvíme o třídách, nemyslíme tím třídu, kde žáci celou dobu výuky sedí v klidu v lavicích nebo mluví pouze s učitelem.“ (Halliwell, 1992, s. 18) V tomto věku žáci potřebují interakci s učitelem i mezi sebou a v různých skupinách, vhodné prostředí pro realizaci, různorodé činnosti a individuální přístup.

1.1 Vývoj řečových dovedností žáka mladšího školního věku

S ohledem na cíl této diplomové práce se nyní zaměříme na vývoj řeči u žáka mladšího školního věku.

Řeč se vyvíjí společně s myšlením a zlepšováním paměti dítěte. Školní docházku dítě zahajuje už s praktickou znalostí mateřského jazyka. Mezi sebou se však jednotlivci značně liší. Rozvoj řeči totiž závisí na mnoha faktorech. Mezi hlavní faktory patří například úroveň rozvoje centrální nervové soustavy, sluchového a zrakového aparátu, individuální dispozice jedinců a prostředí, ve kterém vyrůstají. Podle Langmeiera (2006) jsou dokonce vlivy rodiny a prostředí ve vývoji řeči nejvýznamnější. Děti mladšího školního věku se v oblasti řeči odlišují zejména v rozsahu slovní zásoby, skladbě řeči a výslovnosti. Ze začátku školní docházky ještě u některých dětí dochází k tak zvané „*patlavosti*“, která ale dle Langmeiera a Krejčířové (2006) ve většině případů působením školního prostředí brzy vymizí i bez poskytnuté logopedické péče. (Šimíčková Čížková, 2003, s. 94-96)

Co se týče konkrétních řečových dovedností, na počátku mladšího školního věku má dítě rozvinutou slovní zásobu na takové úrovni, že dokáže plynule mluvit v jednoduchých a následně i v rozvitých větách. Ve školním období se pak vlivem školního prostředí zvyšuje počet slov, děti se zároveň učí jejich novým významům. Tento rozvoj souvisí s počátkem psaní a čtení, kdy se zároveň s rozvojem slovní zásoby zlepšuje i gramatická struktura řeči. (Ptáček, Kuželová, 2013, s. 37-38)

1.2 Rozvíjení komunikace žáků v anglickém jazyce

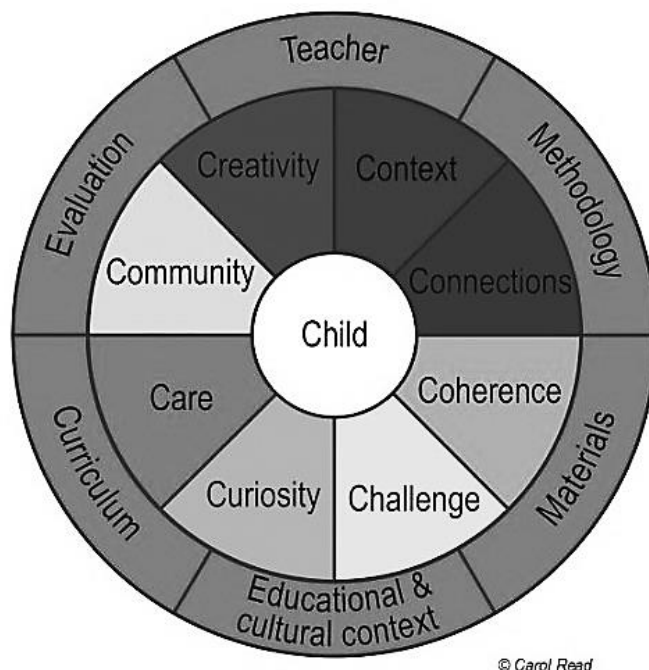
Velmi důležitým principem při výuce cizího jazyka, v našem případě angličtiny, je respektování přirozeného vývinu jazyka. To vyplývá z celkového vývoje dítěte, kterým jsme se zabývali v úvodu kapitoly 1 a v předchozí podkapitole, kde jsme se konkrétně zabývali rozvojem řeči u žáka mladšího školního věku.

Dle Strakové začíná jazykový vývin u každého jedince tak zvaným tichým obdobím, kdy dítě potřebuje jazyk vnímat a získá tak vzorce potřebné pro dekodování významu promluvy. Teprve po adaptaci na cizí jazyk přichází období reproduktivní a reproduktivně-produktivní, kdy dominuje komunikace na slovní a později i na větné úrovni. (Straková, 2010, s. 22-44)

Z uvedené posloupnosti plyne, že je třeba dětem dát dostatečný prostor, aby si prošly jednotlivými fázemi a mohli tak skutečně dojít až k produktivní fázi, kdy budou samy schopny v cizím jazyce komunikovat na odpovídající úrovni.

Díky tomuto postupu vytvořenému na základě pozorování přirozeného učení jazyku se i dle rámcového vzdělávacího programu žáci nejprve učí poslechu, poté mluvení a až následně čtení a psaní s porozuměním. Přirozené učení, které se v rámci primárního vzdělávání využívá například při hraní her, navíc dokáže vytvořit pozitivní vztah k cizímu jazyku. To je nakonec nejdůležitější faktor, který navozuje vnitřní motivaci a tím pádem velmi efektivní učení. (Straková, 2010, s. 22-44)

Zaujmout děti tak, aby chtěly využívat angličtinu ve třídě, zahrnuje spoustu zkušeností a dobrého plánování ze strany učitele. Jak zmiňuje ve své knize Cameronová, někdy učitelé vymyslí tak moc zajímavou činnost, že jejich žáci začnou používat mateřský jazyk, protože chtějí mít úkol za každou cenu co nejlépe splněný. Je důležité dosáhnout harmonie mezi poutavostí úkolu a požadavky na jazykové dovednosti. Pokud mluvení v angličtině způsobuje u dětí pocit nejistoty a ocitnou se v rozpacích, pak se nebudou chtít ani snažit. (Cameronová, 2010, s. 36) Je proto důležité vytvořit ideální podmínky pro učení žáků. Přehledné vodítko, jak takové podmínky vytvořit uvádí ve své publikaci „*500 activities for the primary classroom*“ Carol Readová. Nástroj, který vytvořila a používá jako pomůcku pro učitele k navození optimálních podmínek k učení žáků, nazvala „*C-Wheel*“. Na následující straně se s ním blíže seznámíme. (Readová, 2007, s. 7-10)



Obrázek 1: "The C-Wheel" (Readová, 2010, <https://carolread.wordpress.com/2010/01/28/c-is-for-c-wheel/>)

Jak znázorňuje obrázek výše, ve středu kruhu „C-Wheel“ je **dítě** („child“), které je zároveň středem celého vyučovacího procesu. Okolo něj je pak „C-Wheel“ rozdělena do osmi základních segmentů, které ukazují řadu faktorů přispívajících k vytvoření optimálních podmínek pro učení se jazyku. Vnější strana kruhu nám pak shrnuje faktory, které jistým způsobem udávají určité parametry, aby optimální výuka mohla náležitě fungovat v různých situacích. (Readová, 2007, s. 7-10)

Mezi faktory přispívající k vytvoření optimálních podmínek pro učení řadí Readová následující:

- **kontext** („context“) – děti věnují pozornost spíše celému kontextu než samotnému jazyku,
- **vazby** („connections“) – ať už jednotlivé aktivity ve výuce nebo další vyučovací hodiny by na sebe měly navazovat,
- **souvislosti** („coherence“) – učivo by mělo logicky navazovat a žákům dávat smysl,
- **výzvu** („challenge“) – jak uvedla i Cameronová (2010, s. 36), aktivity by měly dát dětem reálný důvod k používání jazyka, i když to není úplně jednoduché,
- **zvědavost** („curiosity“) – učivo je třeba dětem podávat takovým způsobem, aby pro ně bylo učení zajímavé, důležité a zábavné, čímž vzroste jejich vnitřní motivace k učení,

- **zájem („care“)** – „*Děti nezajímá, kolik toho víme, dokud nepoznají, jak moc se zajímáme*“ (Readová, 2007) aneb všechny děti potřebují cítit, že se o ně zajímáme jako o individuální jedince a nejsou jen součástí skupiny,
- **přátelství („community“)** – je třeba pracovat na vytvoření komunity, kde sdílíme, spolupracujeme, respektujeme se a neustále probíhá přirozená interakce a komunikace v příjemném prostředí,
- **kreativitu („creativity“)** – jak zdůrazňuje Readová: „*Všechny děti přijdou do třídy s kreativním potenciálem a jeho rozvoj je nedílnou součástí výuky jazyka.*“ (Readová, 2007)

Readová názorně a jasně shrnula důležité faktory, které pomáhají vytvořit co nejvhodnější podmínky pro příjemnou výuku a učení žáků a zároveň tak podmínky k co nejefektivnějšímu rozvoji komunikace v jazyce. Hlavním cílem pro nás jako učitele je mít k výuce a dětem pozitivní přístup, a vytvořit tak příjemné pracovní prostředí, ve kterém jsou respektována pravidla chování a žáci jsou zapojeni do smysluplných a užitečných aktivit, cítí se bezpečně a jsou motivováni. (Readová, 2007)

Děti také během výuky potřebují spoustu povzbuzování a pochvaly, jak ve své publikaci uvedla Cameronová, a po prostudování „C-Wheel“ se nám její tvrzení potvrzuje.

Učitel může dětem během výuky pomoci různými způsoby. Pokud se zaměříme na konkrétní dovednosti ve výuce jazyka, nejprve učitel žákům pomáhá s poslechem a následně s mluvením. Ze začátku pomocí tělesné odezvy a reakce – v didaktice anglického jazyka často užívaný pojem „TPR“ neboli „*Total Physical Response*“, později už žáci reagují verbálně pomocí krátkých odpovědí. Postupně jsou žáci povzbuzeni ke komunikaci v cizím jazyce více a více častěji. (Cameronová, 2010, s. 36)

1.3 Specifika žáka ve třetím ročníku základní školy

Charakteristiky uvedené v předchozím textu můžeme využít při práci s žáky na celém prvním stupni. Vzhledem k zaměření praktické části této práce bychom ještě měli blíže specifikovat třetí ročník základní školy.

Ve třetím ročníku se jedná zpravidla o žáky 8. – 9. roku věku. Straková ve svém textu uvádí, že v této době už mají žáci zformovaný základní pojmový aparát, se kterým můžeme pracovat. Začíná se také pomalu rozvíjet abstraktní myšlení. Dítě je velmi hovorné, o všechno se zajímá a je velice aktivní. Bez problémů se tedy zapojí do zvolených činností, dokážeme-li ho zaujmout a jsou-li přiměřené jeho věku a úrovni. V osmi letech už dokáže správně číst i psát v rodném jazyce a odhadovat z kontextu. Má tedy velmi dobře rozvinuté řečové schopnosti, o kterých jsme se zmiňovali v předchozích podkapitolách. Dokáže pracovat ve skupině, pokud jsou k tomu vhodné podmínky, tedy dobré vztahy v třídním kolektivu a klidná pracovní atmosféra. O nastolení optimálních podmínek pro výuku jsme se již také zabývali v podkapitole s názvem *„Rozvíjení komunikace žáků v anglickém jazyce“*, kde jsme si ukázali velmi užitečný nástroj pro učitele *„C-Wheel“* od autorky Readové. (Readová, 2007)

Co se týče skupinové práce, ve skupině ještě mívají v tomto věku problém si rozdělit úlohu, případně role ve skupině při řešení daného problému. K tomuto je třeba děti pomalu učit a vést k zodpovědnosti za odvedenou práci. Důležitým bodem v charakteristice žáka třetího ročníku je potřeba povzbuzení a pochvaly, zažít si pocit úspěchu. (Straková, 2010, s. 22-44)

2 Výuka anglického jazyka na prvním stupni ZŠ

2.1 Anglický jazyk v rámcovém vzdělávacím programu

Všechny školy v České republice mají povinnost sestavit si s ohledem na požadavky stanovené v Rámcovém vzdělávacím programu pro základní vzdělávání (dále RVP ZV) svůj vlastní Školní vzdělávací program, který pak dává učitelům oporu pro plánování výuky během školního roku a k sestavování jednotlivých vyučovacích jednotek. Tento postup platí i pro výuku cizího jazyka, v našem případě anglického. V této podkapitole se budeme zabývat zasazením anglického jazyka jako vyučovacího předmětu v RVP ZV. (RVP ZV, 2017)

Podle RVP ZV přispívá výuka cizího jazyka *„k chápání skutečností, které přesahují zkušenosti získané mateřským jazykem, a žákům dává předpoklady k samostatné komunikaci a k uplatnění v Evropě i ve světě.“* (RVP ZV, 2017)

Požadavky na výuku cizího jazyka v RVP ZV vycházejí ze Společného evropského referenčního rámce pro jazyky (dále SERR), který popisuje jednotlivé úrovně ovládání cizího jazyka. Na konci prvního stupně, tedy v pátém ročníku, žáci dosáhnou úrovně A1, kdy se dle SERR žák: *„Umí jednoduchým způsobem domluvit, ale při komunikaci zcela závisí na opakování v pomalejším tempu, přeformulování a upřesněních. Umí klást jednoduché otázky a na podobné otázky odpovídat, inicializovat jednoduchá sdělení nebo na ně reagovat, pokud se týkají jeho/jejích základních potřeb, nebo jde-li o věci, jež jsou mu/jí důvěrně známé.“* (SERR, 2006)

Anglický jazyk najdeme v dokumentu RVP ZV pod vzdělávací oblastí *„Jazyk a jazyková komunikace“* a vzdělávacím oborem *„Cizí jazyk“*. Zde jsou podle jednotlivých stupňů základního vzdělávání a období v nich vymezeny tak zvané *„očekávané výstupy“*, které by měl žák na konci daných období ovládat. Mimo očekávané výstupy nám RVP ZV vymezuje učivo v tematických celcích, se kterými by měli být žáci v průběhu daných období obeznámeni. (RVP ZV, 2017)

V prvním období, což znamená první až třetí ročník základní školy, stanovuje RVP ZV směřování k následujícím očekávaným výstupům ohledně **řečových dovedností v cizím jazyce** tak, že v prvním období žák: *„rozumí jednoduchým pokynům a otázkám učitele, které jsou sdělovány pomalu a s pečlivou výslovností, a reaguje na ně verbálně i neverbálně; zopakuje a použije slova a slovní spojení, se kterými se v průběhu výuky setkal; rozumí obsahu*

jednoduchého krátkého psaného textu, pokud má k dispozici vizuální oporu; rozumí obsahu jednoduchého krátkého mluveného textu, který je pronášen pomalu, zřetelně a s pečlivou výslovností, pokud má k dispozici vizuální oporu; přiřadí mluvenou a psanou podobu téhož slova či slovního spojení a píše slova a krátké věty na základě textové a vizuální předlohy.“ (RVP ZV, 2017, s. 25)

Ve druhém období, což je konkrétně čtvrtý a pátý ročník ZŠ, jsou v RVP ZV **řečové dovednosti** rozděleny na **čtyři základní dovednosti**:

- **Poslech s porozuměním**, kdy žák na konci druhého období „*rozumí jednoduchým pokynům a otázkám učitele, které jsou sdělovány pomalu a s pečlivou výslovností, rozumí slovům a jednoduchým větám, pokud jsou pronášeny pomalu a zřetelně a týkají se osvojovaných témat, zejména pokud má k dispozici vizuální oporu, rozumí jednoduchému poslechovému textu, pokud je pronášen pomalu a zřetelně a má k dispozici vizuální oporu*“ (RVP ZV, 2017, s. 25);
- **mluvení**, kdy žák na konci druhého období „*se zapojí do jednoduchých rozhovorů, sdělí jednoduchým způsobem základní informace týkající se jeho samotného, rodiny, školy, volného času a dalších osvojovaných témat, odpovídá na jednoduché otázky týkající se jeho samotného, rodiny, školy, volného času a dalších osvojovaných témat a podobné otázky pokládá*“ (RVP ZV, 2017, s. 25);
- **čtení s porozuměním**, kdy žák „*vyhledá potřebnou informaci v jednoduchém textu, který se vztahuje k osvojovaným tématům a rozumí jednoduchým krátkým textům z běžného života, zejména pokud má k dispozici vizuální oporu*“ (RVP ZV, 2017, s. 26);
- **psaní**, kdy žák na konci 2. období „*napiše krátký text s použitím jednoduchých vět a slovních spojení o sobě, rodině, činnostech a událostech z oblasti svých zájmů a každodenního života, vyplní osobní údaje do formuláře*“ (RVP ZV, 2017, s. 26).

2.2 Žák prvního stupně ZŠ a anglický jazyk

V současné době se stále snižuje věková hranice počátku seznamování se s cizím jazykem. Hlavní důvodem je fakt, že žáci si zpočátku osvojují cizí jazyk podobným způsobem jako jazyk mateřský, a to posloucháním a napodobováním zvuků. Teprve později se rozvíjí jejich schopnost rozpoznat slova, učit se slovní zásobu, gramatické struktury a sami se vyjadřovat. (Slattery, Willis, 2003)

Na prvním stupni se ale žáci poprvé setkávají s povinnou výukou anglického jazyka. Je proto důležité jim poskytnout co nejlepší podmínky pro rozvoj komunikace v anglickém jazyce, která je v současnosti hlavním cílem při učení se jazyku.

Nyní si shrneme základní charakteristiky učení žáků mladšího školního věku cizímu jazyku. Žáci mladšího školního věku se učí číst a psát ve svém mateřském jazyce, což je základem k rozvoji těchto dovedností v jazyce cizím. Rozvíjí se také jejich myšlení, chápou i rozdíly mezi reálným a imaginárním. Dokáží už lépe plánovat průběh a postup při vykonávání zadaných aktivit a dokáží spolupracovat a učit se od ostatních. Na základě toho můžeme říci, že se stávají spolehlivými a přebírají odpovědnost za plnění zadaných aktivit a činností. (Slattery, Willis, 2003)

Z pohledu učitele je dle Slatteryové a Willisové dobré žákům ve výuce anglického jazyka na prvním stupni ZŠ poskytnout značnou podporu při čtení v angličtině, vést je ke hledání významu pro sebe sama a nesnažit se jim vysvětlovat příliš o gramatice a strukturách jazyka. Je také třeba se pro žáky stát odpovídajícím modelem, jelikož z počátků se učí především nápodobou. S jejich prvními pokusy o užívání jazyka je podporujeme prostřednictvím kreativního psaní, dostatečného množství aktivit a her, ve kterých se mohou realizovat a do těchto aktivit všechny žáky dostatečně zapojujeme. Nesmíme také zapomínat, že během výuky zásadně ovlivňujeme jejich celkový přístup k učení se cizímu jazyku. (Slattery, Willis, 2003)

2.3 Metody ve výuce anglického jazyka na 1. stupni

Na základě teoretických poznatků z předchozích kapitol ohledně žáka prvního stupně a výuky anglického jazyka na základní škole si nyní představíme stručný přehled metod, které jsou vhodné k využívání ve školní výuce angličtiny u žáků mladšího školního věku.

„Každý učitel, každá třída, a každé dítě je jiné. To je to, co dělá z učení na základní škole jedinečnou zkušenost, nejen pro žáky, ale i pro učitele.“ (Read, 2007, s. 15)

Z uvedených slov Readové je zcela zřejmé, že neexistuje jedna správná metoda, kterou se žáci naučí anglický jazyk nejlepším způsobem. V dnešní době máme k dispozici nepřeborné množství didakticky zpracovaných metod k využití ve vyučovacím procesu, které autoři rozdělují na základě rozličných parametrů do dalších skupin.

Pecina a Zormanová (2009) rozdělili výukové metody dle dvou základních kritérií na „*metody zprostředkování hotových vědomostí, dovedností a návyků*“ a na „*metody aktivní práce žáků*“.

Do první skupiny **metod zprostředkování hotových vědomostí** řadí Pecina a Zormanová (2009) základní metody hojně využívané ve všech předmětech. Jedná se o **metody slovní**, mezi které řadíme například vysvětlování, výklad, přednášku či práci s textem, dále **metody názorně demonstrační**, které často využívají předvádění a pozorování, a nakonec **metody dovednostně praktické**, mezi které mnozí autoři řadí experimentování, napodobování, práci v dílně apod. Druhou skupinu metod tvoří **metody aktivní práce žáků**, dle některých autorů jsou nazývány také aktivizujícími metodami či metodami problémovými. Pecina a Zormanová (2009) mezi tyto metody řadí například samostatnou práci žáků, diskusní metody, problémové metody, metody inscenační a situační, **didaktické hry**, brainstorming, projektovou výuku atp.

Čapek ve své publikaci „*Líný učitel*“ uvádí zjednodušený příklad, který nám vysvětlí rozdělení metod dle autorů Peciny a Zormanové. Jde o to, že „*Při učení v nás zanechává stopy 10% z toho, co slyšíme, 20% z toho, co vidíme, 30% z toho, co vidíme a slyšíme současně, 40% z toho, o čem diskutujeme, 80% z toho, co přímo prožijeme nebo uděláme a 90% z toho, co se pokusíme naučit druhé.*“ (Čapek, 2017, s. 35)

Z uvedeného výčtu je zřejmé, že výklad a prezentace rozhodně nejvhodnější metodou k co nejefektivnějšímu osvojení jazyka nebude. Cílem je žáky v hodinách co nejvíce zapojit, tedy aktivizovat, a využít metod, které jsou k tomu určeny.

2.4 Přístupy k výuce anglického jazyka na prvním stupni ZŠ

Kromě konkrétních metod se ve výuce anglického jazyka využívá různých přístupů. V této kapitole si přiblížíme ty nejběžnější se zaměřením na rozvoj komunikace.

Již v předchozích kapitolách jsme zmínili pojem „TPR“, neboli „*Total Physical Response*“, v překladu „*celková tělesná odezva*“. Této metody je hojně využíváno především v začátcích, kdy se dítě s cizím jazykem seznamuje. Základem tohoto přístupu je dle jejího zakladatele Jamese Ashera koordinace jazyka a pohybu. Jak uvádí Hanušová: „*Žák není zpočátku nucen hovořit, pouze vykonává pokyny učitele a tím dává najevo, že rozumí. Po skončení tzv. tichého období (silent period) může žák začít hovořit, zpravidla tak, že přejímá roli učitele a dává pokyny ostatním.*“ (Hanušová, s. 5)

Jak vysvětluje Ur: „*Ze všech čtyř dovedností (poslech, mluvení, čtení a psaní), se zdá mluvení nejdůležitější: lidé, kteří ovládají jazyk, jsou označováni za „mluvčí“ daného jazyka, jako by mluvení zahrnovalo ostatní druhy znalostí. A mnoho, jestli ne většina, studentů jazyka jsou nejvíce zaměřeni na učení se ústní komunikaci.*“ (Ur, 2012, s. 117)

Dovednost mluvení je, jak vidíme, pro studenty tou nejdůležitější, proto se na ni zaměřují i současné přístupy ve výuce jazyka. Jedním z prvních přístupů, již u výuky latiny, byla tzv. „GTM“ (Grammar Translation Method), někdy známá také jako „*classical method*“, v českém překladu „*gramaticko-překládová metoda*“. Hlavním cílem u tohoto přístupu bylo zvládnutí čtení literárních textů v originálním jazyce. (Hanušová, s. 1)

Jako reakce na přístup „GTM“, který už pro současné cíle výuky jazyka nebyl příliš efektivní, vznikl díky britským lingvistům „*The Communicative Approach*“ – „*Komunikativní přístup*“. (Lorente, 2008). Komunikativní přístup se na rozdíl od gramaticko-překládové metody zaměřuje především na smysluplnou komunikaci a využití cílového jazyka během aktivit a činností zařazených ve výuce.

Můžeme shrnout, že je vhodné se zaměřit na více přístupů a metod a vhodným způsobem je kombinovat. Je však třeba žákům předávat jazykové složky v kontextu, poskytnout žákům dostatek příležitosti ke „hraní“ s cílovým jazykem, a to jak v párových, tak skupinových aktivitách. Žáci by měli být ve výuce aktivní a přebírat tak odpovědnost za své učení. U těchto přístupů je nejdůležitější brát chybu jako nezbytnou součást učebního procesu a poskytnout žákům dostatek pozitivní zpětné vazby. (Metruk, 2018)

3 Didaktická hra

Není pochyb o tom, že hra obecně má v životě dítěte velmi důležitou roli. Hovoří o ní už i Jan Amos Komenský nebo například Maria Montessoriová a mnoho dalších autorů. Už Mojžíšek (1972, s 141) ve své publikaci uvedl, že *„Podobně jako pracovní činnost dítěte má i ona své vzdělávací a výchovné poslání a učitelé ji úspěšně využívají zejména v nejnižších ročnících základní školy, ponejvíce při vyučování mateřskému jazyku, počtům, přírodovědě apod. Lze ji však účelně využít v podobě inscenace i na vyšších stupních.“* Poznatky, které budeme v následujících kapitolách dále shrnovat nás právě o zařazování her do výuky vyšších ročníků přesvědčí.

Díky hře dítě poznává okolní svět, učí se novým dovednostem a rozvíjí se po mnoha stránkách. To potvrzuje ve své publikaci *„Líný učitel“* i Čapek slovy: *„Vše, co člověk dělá hrou, ho baví. Děti obzvláště. To, co nás baví, děláme nejlépe! Pak stačí jen jedno: ve škole si hrát a naši žáci budou pracovat nejlépe, jak umějí.“* (Čapek, 2017)

Nebavíme se zde samozřejmě o jakékoli hře, ale o didaktické hře, nebo dle Čapka také edukační, s jasným cílem, náplní a pravidly, jejíž charakteristiku si v této kapitole dále přiblížíme.

Didaktická hra patří dle Maňáka a Švece do skupiny **aktivizujících metod výuky**. Ty jsou typické podporou rozvoje tvořivého myšlení a ze samotného názvu plynoucí zvýšenou aktivitou žáka ve výuce. Zmíněnými metodami se zabývala spousta autorů a bylo napsáno mnoho studií. Autoři Maňák a Švec zařadili mezi aktivizující metody vedle didaktické hry ještě diskusní metody, řešení problémů, situační a inscenační metody. (Maňák a Švec, 2003, s. 105-130)

Didaktická hra zahrnuje různorodé aktivity, které pozitivním způsobem ovlivňují žáky i celý vyučovací proces. Definovat bychom ji mohli jako *„dobrovolně volenou aktivitu, jejímž produktem je osvojení či upevnění učební látky, která aktivizuje žáky a rozvíjí jejich myšlenkové a poznávací funkce“* (Zormanová, 2012). Zormanová ve své publikaci vyzdvihla také jednu z předností didaktické hry, kterou je její *„stimulační náboj“*. Ten u žáků probouzí zájem, zvyšuje jejich motivaci a angažovanost na prováděných činnostech, podněcuje jejich tvořivost, kooperaci i soutěživost, nutí je využívat různých poznatků a dovedností a zapojovat vlastní zkušenosti.

Pokud chceme **didaktickou hru** ve výuce **efektivně využít**, můžeme postupovat dle Peciny a Zormanové (2009, s. 65) například takto: „*Nejprve si stanovíme **cíle hry** a objasníme volby konkrétní hry. Před samotnou hrou si vyzkoušíme **připravenost žáků** na tento typ hry. Ověříme, zda žáci mají potřebné znalosti a dovednosti, tedy jestli je hra pro ně **přiměřeně náročná**. Stanovíme si také **pravidla hry**, žáci je před začátkem musí znát. Zvolíme **vedoucího** hry – může jím být učitel i žák. Vymezíme si **způsob hodnocení** a s žáky můžeme prodiskutovat jejich názor na tento způsob hodnocení. Na didaktickou hru si připravíme potřebné **materiální pomůcky**. Uspořádáme si místnost a nachystáme potřebné materiální pomůcky. Stanovíme si také **časový průběh** a časové možnosti účastníků hry.*“ Oba autoři také dodávají, že je třeba postupovat opatrně a s rozmyslem, jelikož nedostatečná příprava didaktické hry nevede k pozitivním výsledkům. Naopak se v průběhu „zvrtné“ v chaos. (Pecina, Zormanová, 2009, s. 65)

3.1 Typologie didaktických her

Na základě výše zmíněných charakteristik didaktické hry z pohledu různých odborníků je jasné, že má ve vyučovacím procesu nejen u žáků mladšího školní věku nezastupitelné místo. Rozvíjí kompetence žáků v mnoha směrech a zároveň je při správném využití cenným nástrojem pro učitele.

Didaktických her existuje nepřeborné množství a opět je na základě různých hledisek můžeme klasifikovat do jednotlivých skupin. Autoři Meyer (2000, s. 348-349) a Čapek (2017, s. 213) se například shodují na rozdělení didaktických her do tří kategorií:

- **Interakční hry** (myšlenkové, strategické, učební, společenské, hry se stavebnicemi, modely apod.)
- **Simulační hry** (hraní rolí, řešení případů, konfliktní hry)
- **Scénické hry** (mají návaznost na divadelní hry a označují se jako inscenační metody)

Podrobněji pak didaktické hry třídí autoři Maňák a Švec (2003), kteří rozlišují hlediska:

1. **Dle délky trvání** rozlišují didaktické hry krátkodobé a dlouhodobé.
2. **Dle místa konání** uvádějí hry ve třídě, v klubovně, v přírodě a na hřišti.
3. **Dle převládající činnosti** jsou didaktické hry zaměřené na osvojování vědomostí a didaktické hry zaměřené na pohybové dovednosti.
4. **Dle hodnocení** rozlišujeme didaktické hry zaměřené na kvantitu, na kvalitu, na čas výkonu a na hodnotitele.

Jak jsme se mohli výše přesvědčit, dělení didaktických her je mnoho, podle úsudku a zaměření různých autorů. Pro učitele je však důležité znát jejich rozmanitost, zaměřit se především na cíle didaktické hry a umět je zhodnotit a odhadnout jejich přiměřenost vzhledem ke schopnostem a dovednostem žáků.

3.2 Didaktická hra ve výuce anglického jazyka

„Hry v lidech vyvolávají obrovskou touhu komunikovat a ta je předpokladem učení se jakémukoliv jazyku. Navíc díky hrám budou vaše hodiny zábavnější. Nehrajte však žádnou hru příliš často ani dlouho.“ (Petty, 2013, s. 258)

Výše uvedená slova autora známé knihy o vyučování v moderní době velmi jasně vyjadřují důležitost využívání didaktických her v hodinách anglického jazyka. Přirozeným způsobem dospět ke komunikaci žáků v cizím jazyce je jedním z hlavních cílů výuky jazyka, a tak je pro učitele přímo výhodné her využívat. Jako vždy je ale nutné dodržovat určitá kritéria a brát v úvahu individuální zvláštnosti jedinců ve třídě a zároveň obecná specifika žáka v daném vývojovém období. O této problematice jsme se ale již zmiňovali v první kapitole.

Jedním z nejdůležitějších faktorů je, jak uvádí Cameronová, aby soutěžení a hry probíhaly v přátelské atmosféře. Jedině tak může fungovat motivace k učení se a bezstarostnému užívání jazyka. Pokud jsou navíc aktivity dobře zvoleny, žáci jsou motivováni k větší snaze a aktivitu si zaručeně více užijí, a aniž by o to usilovali nebo o tom věděli, se naučí něčemu novému. Dále musíme brát v úvahu, že i když děti milují hraní her, nemusí zvládnout prohru. Pedagog by měl zvládnout vyvážit míru zklamání, zároveň ale žáky vést ke zvládnutí prohry. Nutné je také vést žáky k práci v týmu, která se při hře velmi často využívá. Díky rozdělení do týmů se žáci učí spolupráci, být součástí skupiny a pro introvertní a méně komunikativní žáky je tu obrovská výhoda přesměrování pozornosti od jedince na tým jako celek. Eliminuje se tak stres a žáci ví, že nemusí mít strach z neúspěchu a mají větší snahu komunikovat v cizím jazyce. Také prohra či výhra je ve skupině pro žáky mladšího školního věku mírnější a daleko více zvládnutelná. (Cameronová, 2010, s. 30-32)

Cameronová ve své publikaci také uvedla, že je důležité, aby měli děti co nejpozitivnější zkušenosti z učení se cizímu jazyku, jelikož mají ještě spoustu let před sebou a jako učitelé potřebujeme, aby zůstali motivováni a zbytečně brzo se nevzdávali. (Cameronová, 2010, s. 30-32) Těmito slovy k zamyšlení pro ty, kteří snad ještě nad využitím didaktických her v hodinách anglického jazyka pochybují, zakončujeme tuto kapitolu. Následně se budeme věnovat praktické části diplomové práce obsahující právě portfolio didaktických her k využití v anglickém jazyce na základně výše shrnutých teoretických poznatků z dostupných pramenů literatury.

PRAKTICKÁ ČÁST

4 Cíle výzkumu

Hlavním cílem práce bylo vytvořit portfolio didaktických her vhodných k rozvoji řečových dovedností v anglickém jazyce na prvním stupni základních škol a následně jej ověřit na žácích různých tříd prvního stupně.

Z hlavního cíle pak vyplývají dílčí **výzkumné otázky**:

1. Do jaké míry může zařazování didaktických her v hodinách anglického jazyka vést ke zlepšení řečových (komunikativních) dovedností žáků v angličtině?
2. Jak žáci hodnotí didaktické hry v hodinách anglického jazyka a jaké jsou jejich nejčastější návrhy na vylepšení?
3. Jak učitelé hodnotí didaktické hry v hodinách anglického jazyka a jaké jsou jejich nejčastější metodické poznámky a tipy?

5 Metodologie výzkumu a charakteristika respondentů

Po rešerši různých pramenů odborné literatury bylo v rámci praktické části této diplomové práce pečlivě sestaveno portfolio didaktických her na základě poznatků a zásad shrnutých v teoretické části práce.

Portfolio obsahující didaktické hry vhodné k postupnému rozvoji řečových dovedností a komunikace bylo poskytnuto učitelům prvního stupně základní školy a zařazení her do výuky bylo přenecháno na jejich rozhodnutí.

Jak už bylo uvedeno v teoretické části této práce, jestliže chceme u žáků rozvíjet jazykové dovednosti, je třeba akceptovat jejich přirozený vývoj. Ve zkratce je tomu u učení se cizímu jazyku stejně, jako u učení se mateřského jazyka – tedy konverzace mezi matkou a dítětem

v mateřském jazyce probíhá podobně jako počáteční pokusy o konverzaci mezi učitelem a žáky v cizím jazyce. Jak uvádí i Slattery a Willis, zaprvé platí, že u obou případů ze začátku mluví převážně rodič či učitel než dítě. Zadruhé je u obou případů pro efektivní vývoj komunikačních dovedností dítěte potřeba poskytnutí bezpečného a podporujícího prostředí, které dětem dodává odvalu a zdravé sebevědomí potřebné k tomu, aby byli schopni se vůbec o konverzaci v daném jazyce pokoušet. (Slattery, Willis, 2003, s. 11)

Abychom byli konkrétnější, ke komunikaci v jazyce je třeba rozvíjet jak produktivní, tak receptivní řečové dovednosti – tedy jak samotné mluvení, tak i poslech a porozumění mluvenému textu. Všechny jazykové dovednosti, které zmiňujeme výše byly zakomponovány jako cíle jednotlivých her v portfolio, proto by jejich zařazování do výuky mělo vést ke zdokonalení interaktivních řečových dovedností žáků – tedy jejich schopnosti naslouchat, porozumět a následně reagovat na promluvu.

Celé portfolio bylo nejprve ověřeno na žácích 3. – 5. ročníků ZŠ a MŠ Vřesovice. Hry byly v tomto případě vedeny autorkou portfolio a ředitelkou školy, která vyučuje anglický jazyk ve všech ročnících. Dále bylo portfolio předáno dalším pěti učitelům a studentům oboru Učitelství pro 1. stupeň v posledním ročníku studia na různé základní školy k vyzkoušení v hodinách anglického jazyka ve 3. – 5. ročníku. Jednalo se o školy v Olomouci a okolí, Ostravě a v Nýrově.

S portfolio didaktických her učitelé obdrželi i dotazníky k vyhodnocení her pro žáky a následně také dotazník pro samotného učitele, kde se mohli k jednotlivým hrám vyjádřit a poskytnout tak velmi cenné metodické tipy a další náměty.

Po vyhodnocení všech dotazníků od žáků i učitelů byly tyto výsledky a volné komentáře doplněny jako součást evaluační části portfolio didaktických her. Cíle her vedoucí k rozvoji řečových dovedností tak byly ověřeny jak z pohledu žáků, tak z pohledu učitelů.

Dotazník pro žáky obsahoval konkrétně 4 uzavřené a 2 otevřené otázky. Uzavřené otázky byly formou kroužkování nebo vybarvování příslušného smajlíka od smajlíka s největším úsměvem (100%) až po zamračeného (0%). Žáci se rozhodovali podle míry, jak moc je hra bavila, jak moc poslouchali, jak často mluvili a kolik se toho naučili.

Otázka pak byla vyhodnocena v procentech pomocí aritmetického průměru. Ten jsme z odpovědí v dotazníku získali převedením smajlíků, kteří jsou pro děti pochopitelnější, na procenta, a to následujícím způsobem:

			
(100%)	(75%)	(50%)	(0%)

Tabulka 1: Procentuální vyjádření odpovědí v dotaznících pro žáky

Vzhledem k nezkušenosti žáků s hodnocením a sebehodnocením ale nebylo možné druhou až čtvrtou otázku vyhodnotit, protože by výsledky rozhodně neodpovídaly realitě. Někteří žáci dokonce vůbec nepochopili význam těchto otázek pro hodnocení her. Při vyhodnocování jsme se proto zaměřili na atraktivitu hry a její zábavný aspekt, tedy první otázku z dotazníků, která žákům nedělala sebemenší problémy. U otevřených otázek jsme se bohužel také setkali s velmi nízkou návratností odpovědí, proto byly zpracovány jako volný komentář ke každé hře v podkapitole „*Hodnocení a nejčastější připomínky žáků*“. Díky různorodosti ročníků a běžného stylu výuky žáků jsme byli i tak schopni získat přínosné výsledky.

Výzkumu se zúčastnilo celkem 7 učitelů prvního stupně ZŠ a studentů oboru Učitelství pro 1. stupeň v posledním ročníku studia. Didaktické hry z portfolia hodnotilo celkem 74 žáků třetích, čtvrtých a pátých ročníků základní školy. Učitelé si vždy vybrali hry, které jim do výuky nejvíce vyhovovaly, proto se pak v hodnocení her liší počty žáků i pedagogů, kteří je hodnotili. V tomto případě to nemusíme považovat za problém. Naopak jsme tak dosáhli promyšleného a pečlivého vedení her a žáci je tak mohli objektivněji vyhodnotit.

6 Portfolio didaktických her a jejich evaluace

Jak bylo zmíněno výše, portfolio didaktických her odráží poznatky shrnuté v teoretické části této práce.

Obsahuje 10 didaktických her zaměřených na co nejefektivnější prohloubení interaktivních řečových dovedností žáků. Proto jsou součástí portfolio i jednodušší hry, u kterých je důraz převážně na poslech a porozumění. Hlavní složkou jsou pak didaktické hry vhodné pro rozvoj komunikačních dovedností žáků, tedy mluvení.

Celé portfolio bylo nejprve ověřováno na žácích třetích tříd, kteří s povinnou výukou jazyka teprve začínají, a to podle učebnice Happy Street 1. Při výuce podle zmíněné učebnice nebyl žádný problém didaktické hry do výuky zařadit.

Od samotného začátku sestavování portfolio bylo záměrem vybrat takové didaktické hry, které budou co nejvíce univerzální pro využití v různě tematicky zaměřených hodinách anglického jazyka. Proto nebyl problém následně celé portfolio ověřit na žácích různých ročníků prvního stupně základní školy pro získání co nejobjektivnějších výsledků.

Portfolio je zpracováno tak, aby pro učitele bylo co nejjednodušší hru ihned využít ve svých hodinách anglického jazyka. U každé z vybraných didaktických her se na začátku dozvíme v přehledné tabulce základní cíle hry, potřebné pomůcky a materiál, doporučenou organizaci třídy, zařazení do fáze vyučovací hodiny a také užitečné fráze sloužící jako pomůcka k vysvětlení pravidel a vedení hry pro učitele. Fráze jsou sepsány v logickém sledu v anglickém jazyce, včetně výslovnosti a překladu do českého jazyka. Po přehledu následují pravidla hry, tipy pro učitele před samotným zahájením hry, alternativní způsoby her a další tipy.

Na závěr je u každé hry zařazena podkapitola s názvem Evaluace, kde je shrnuto hodnocení žáků a jejich nejčastější připomínky k vylepšení didaktických her. Dále je součástí podkapitoly hodnocení učitelů, kteří hry do svých hodin podle poskytnutého portfolio zařazovali. Učitelé hodnotili didaktický účinek jednotlivých her a poskytli metodická doporučení a další užitečné tipy. Veškeré evaluace jsou sepsány s ohledem na hlavní cíl práce, kterým je vytvořit portfolio didaktických her vhodných k rozvoji řečových dovedností v anglickém jazyce na prvním stupni základních škol a následně jej ověřit na žácích různých tříd prvního stupně.

6.1 Náš příběh – Our Story

Cíle hry:	Využití dosud nabyté slovní zásoby ve větě, naslouchání ostatním a navazování v řeči, kreativní využití jazyka.	
Pomůcky, materiál:	---	
Organizace:	Žáci sedí v kruhu na koberci.	
Fáze hodiny:	Úvodní, hlavní i závěrečná.	
Užitečné fráze:		
Sit in a circle	/sɪt ɪn ə 'sɜː.kəl/	Sedněte si do kruhu
Listen	/'lɪs.ən/	Poslouchejte
Continue with the story	/kən'tɪn.juː wɪð ðə 'stɔː.ri/	Pokračujte v příběhu
Say only one word	/seɪ 'əʊn.li wʌn wɜːd/	Řekněte jen jedno slovo
Say only one sentence	/seɪ 'əʊn.li wʌn 'sen.təns/	Řekněte jen jednu větu
Finish the story	/'fɪn.ɪʃ ðə 'stɔː.ri/	Dokončete příběh
What was it about?	/wɒt wəz ɪt ə'baʊt/	O čem to bylo?
What about the title?	/wɒt ə'baʊt ðə 'taɪ.tl/	A co název?

Tabulka 2: Informace o hře „Our Story“

Pravidla hry:

- Učitel začne vyprávět text, po několika slovech či větách přestane tak, aby bylo jasné, jak pokračovat, a přitom ještě nevyčerpal příliš možností pro žáky.
- Pokračují žáci jeden po druhém, každý vždy přidá jedno slovo.
- Společně se snaží dát dohromady zajímavý nebo vtipný příběh – dokáží příběh smysluplně ukončit?

Před zahájením hry:

- Pokud děti nejsou na podobné aktivity zvyklé, je dobré zařadit ukázkový příběh.
- Případně procvičit skladbu věty, pokud se jedná o mladší žáky.

Alternativní způsoby hry a další tipy:

Když děti nejsou zvyklé na tvoření samostatných vět, můžeme podobný princip nacvičit pomocí shlédnutí krátké pohádky nebo přečtení krátké knížky, kterou si společně rozebereme a hru si můžeme zahrát s nabídnutými obrázky zobrazujícími části děje. Děti tak budou mít možnost zopakovat fráze, které už se naučily a nebude tak složité navázat na předchozí.

Místo začátku příběhu může také učitel pouze nabídnout obrázky nebo téma, kterých se musí žáci při tvorbě příběhu držet. To už je složitější, ale když jsou žáci v tomhle směru zdatní, bývá to pro ně velmi atraktivní zábava.

Žáci, kteří jsou v jazyce už zdatnější, můžeme nechat každého říci celou větu. Dostaneme tak propracovanější a delší příběh. Mohou také začít s příběhem sami.

Na závěr je určitě dobré při každé alternativě hry celý příběh shrnout, o čem byl, jaké jsme vymysleli postavy, domyslet název příběhu a podobně. Nejdůležitější je se ale vrátit k jednotlivým větám a zeptat se na nesprávná slova či věty, jak by je žáci opravili. Pracujeme tak nenuceným způsobem s chybou, přitom nezasahujeme do vlastního příběhu žáků.

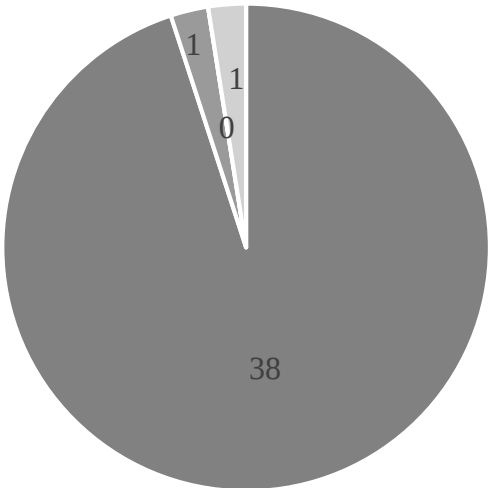
Evaluace:

Hodnocení a nejčastější připomínky žáků

Hru s názvem „Our story“ hodnotilo celkem 40 žáků z různých ročníků. Do dotazníků často psali zpětnou vazbu, že se při hře naučili nová slovíčka. Není tedy pochyb o tom, že se během hry soustředili na naslouchání ostatním spolužákům a současně si tak rozšířili slovní zásobu, což je výborným základem pro rozvoj komunikačních schopností v cizím jazyce.

Jako nápad na vylepšení hry napsal jeden žák zrychlení, jiná žačka zase přesně naopak požadovala delší čas na hru. Z toho můžeme vyvodit, že určení časového limitu hry je skutečně velmi individuální a je třeba sledovat hru a mít podporu pro slabší žáky, aby ti šikovnější nemuseli čekat. Jako podporu bychom mohli využít například obrázky, úryvky z příběhů nebo ukázkové texty, které děti znají.

Jak vypadají konkrétní výsledky v procentuálním vyjádření si můžeme prohlédnout v přehledné tabulce na další straně.

OTÁZKA: Jak mě hra bavila?	 (100%)	 (75%)	 (50%)	 (0%)
Počet odpovědí:	38	1	0	1
Celkové hodnocení hry v grafu  ■ 100% ■ 75% ■ 50% ■ 0%				
Celkové hodnocení: (zaokrouhleno na procenta)	97%			

Tabulka 3: Hodnocení hry „Our Story“

Didaktický účinek hry a metodické poznámky učitelů

Celkově měla hra u žáků velmi dobrý ohlas a při správném vedení z ní lze vytvořit aktivitu, která je pokaždé jiná, vždy zábavná a efektivně rozvíjí řečové dovednosti žáků, jejich slovní zásobu, schopnost naslouchat ostatním a udržovat pozornost.

Jak se v dotaznících zmínila jedna z respondentek, hra je vhodná pro: „*Rozvoj mluvení, paměti, poslech ostatních.*“ V anglickém jazyce vedla hodiny mladších žáků a také kroužky anglického jazyka v mateřské škole, pro které dokázala většinu her z portfolia přizpůsobit. Jedna z variací, podle již výše zmíněné respondenty, vypadá následovně: „*Děti sedí v kruhu, uprostřed obrázky z jednoho tematického celku, např. zvířata. Učitel začne větou „We are on the farm and there are lot of animals. I can see a dog“ a děti pokračují po kroužku*

ve výčtu zvířat, které můžeme vidět na farmě. Mezi obrázky zvířat jsou i taková, která na farmě nejsou, např. slon. Děti musí také poznat, která zvířata na farmě opravdu žijí. Děti si vybraná zvířata braly do rukou a nakonec ještě jednou zopakovaly.“

Tuto hru vyzkoušeli pouze tři učitelé, což je podle zjištěných výsledků opravdu škoda. Hra možná na první pohled působí složitě a pro pokročilejší žáky, ale jak jsme se výše mohli přesvědčit, její drobnou úpravou pro potřeby konkrétních žáků můžeme dosáhnout velmi dobrých výsledků, a to bez jakýchkoli nutných pomůcek a téměř bez námahy.

6.2 Tichá pošta – Chinese Whispers

Cíle hry:	Zřetelné a správné vyslovování slov, slovních spojení nebo vět tak, aby bylo žákovi porozuměno, porozumění promluvě ostatních, upevňování slovní zásoby, pochopení zásad správné výslovnosti.																						
Pomůcky, materiál:	Karty s obrázky probíraných témat.																						
Organizace:	Žáci stojí v řadě za sebou, první žák otočen k učiteli, ostatní žáci zády.																						
Fáze hodiny:	Úvodní nebo závěrečná.																						
Užitečné fráze:	<table> <tr> <td>Stand in a line</td><td>/stænd ɪn ə laɪn/</td><td>Postavte se do řady</td></tr> <tr> <td>Turn around</td><td>/tɜːn ə 'raʊnd/</td><td>Otočte se</td></tr> <tr> <td>Look at the card</td><td>/lʊk ət ðə kɑːd/</td><td>Podívej se na kartu</td></tr> <tr> <td>Whisper the word</td><td>/'wɪs.pəʳ ðə wɜːd/</td><td>Pošepťej slovo</td></tr> <tr> <td>Say it aloud</td><td>/seɪ ɪt ə 'laʊd/</td><td>Řekni to nahlas</td></tr> <tr> <td>Is it correct?</td><td>/ɪz ɪt kə 'rekt/</td><td>Je to správně?</td></tr> <tr> <td>Go to the end of the line</td><td>/gəʊ tə ðiː end əv ðə laɪn/</td><td>Běž na konec řady</td></tr> </table>		Stand in a line	/stænd ɪn ə laɪn/	Postavte se do řady	Turn around	/tɜːn ə 'raʊnd/	Otočte se	Look at the card	/lʊk ət ðə kɑːd/	Podívej se na kartu	Whisper the word	/'wɪs.pəʳ ðə wɜːd/	Pošepťej slovo	Say it aloud	/seɪ ɪt ə 'laʊd/	Řekni to nahlas	Is it correct?	/ɪz ɪt kə 'rekt/	Je to správně?	Go to the end of the line	/gəʊ tə ðiː end əv ðə laɪn/	Běž na konec řady
Stand in a line	/stænd ɪn ə laɪn/	Postavte se do řady																					
Turn around	/tɜːn ə 'raʊnd/	Otočte se																					
Look at the card	/lʊk ət ðə kɑːd/	Podívej se na kartu																					
Whisper the word	/'wɪs.pəʳ ðə wɜːd/	Pošepťej slovo																					
Say it aloud	/seɪ ɪt ə 'laʊd/	Řekni to nahlas																					
Is it correct?	/ɪz ɪt kə 'rekt/	Je to správně?																					
Go to the end of the line	/gəʊ tə ðiː end əv ðə laɪn/	Běž na konec řady																					

Tabulka 4: Informace o hře „Chinese Whispers“

Pravidla hry:

- Prvnímu žákovi ukážeme kartu s obrázkem.
- Žák musí dané slovo poslat dalšímu spoluhráči zřetelným pošeptáním.
- Slovo se tichou poštou šíří až na konec řady.
- Poslední žák vysloví nahlas slovo, které poštou obdržel.
- Učitel ukáže žákům slovo, které bylo posláno a proběhne společná kontrola (celá třída slovo zopakuje).
- První žák po odehraném kole odchází na konec řady, aby se všichni vystřídali.
- Cílem hry je poslat slovo ve správném znění až na konec řady.

Před zahájením hry:

- U mladších žáků je vhodné zopakovat slovní zásobu, kterou budeme v průběhu hry využívat, aby měli všichni možnost ještě jednou slyšet správnou výslovnost všech slov.

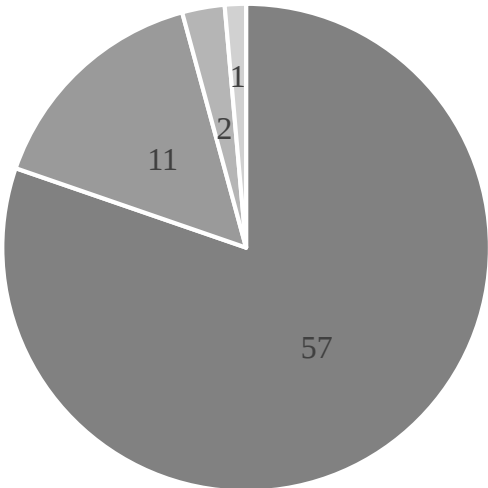
- Upozornit na důležitost správného a zřetelného vyslovování.
- Ujasnit si s žáky význam šeptání – žáci by si měli slovo předávat po jednom, není možné, aby bylo slovo slyšet až na konci řady.

Alternativní způsoby hry a další tipy:

Pokud už budou žáci na hru a pravidla zvyklí, můžeme přejít k obtížnější verzi a žákům nabídnou dvě karty, které musí spojit do slovního spojení. Například ukážeme obrázek s červenou barvou a obrázek auta, žák pak posílá dál slovní spojení „a red car“. V případě, že děti ovládají slovní spojení, můžeme začít posílat i celé věty.

Evaluace:

Hodnocení a nejčastější připomínky žáků

OTÁZKA: Jak mě hra bavila?	 (100%)	 (75%)	 (50%)	 (0%)
Počet odpovědí:	57	11	2	1
Celkové hodnocení hry v grafu  ■ 100% ■ 75% ■ 50% ■ 0%				
Celkové hodnocení: (zaokrouhleno na procenta)	93%			

Tabulka 5: Hodnocení hry „Chinese Whispers“

Hru Chinese Whispers hodnotilo celkem 71 žáků, a jak můžeme vyčíst z grafu výše, u žáků je velice oblíbená.

Jako nejčastější připomínky ohledně nově naučených dovedností uvedla většina žáků, že museli pozorně poslouchat ostatní a správně vyslovovat, což koresponduje i s cílem této hry, a navíc porozumění a správná výslovnost je základem bezproblémové komunikace.

K nápadům na vylepšení hry žáci často psali jednu z výše zmíněných alternativ, kdy se posílá celá věta místo pouhého slova. Někteří žáci chtěli hru zrychlit, což opět záleží na mnoha faktorech, například jak hru vede pedagog a jak jsou žáci schopni porozumět ostatním. Někteří žáci uvedli i variantu, že by chtěli posílaná slova nebo věty vymýšlet sami.

Didaktický účinek hry a metodické poznámky učitelů

Dle většiny respondentů se jedná o výbornou hru, „*pro děti velmi zajímavou*“ a jak dále uvedla jedna z respondentek: „*Děti si procvičily výslovnost a poslech.*“. Cíle hry bylo ve všech případech bezpochyby dosaženo, proto není pochyb o jejím vlivu na zlepšení řečových, popřípadě komunikačních dovedností žáků.

Mezi metodickými tipy od učitelů se objevila poznámka ohledně náročnosti při větším počtu žáků, kdy dle respondentky: „*Musí být naprosté ticho. Pokud děti nejsou zvyklé, ty, co nemluví, se baví, nedávají pozor a vyrušují.*“. Správným návykům je ale třeba žáky učit od samotného začátku školní docházky, proto není vůbec špatné, když si je děti zopakují zábavnou formou při herní činnosti.

Učitelé při adaptaci hry pro své žáky vymysleli i různé varianty. Jedna z verzí hry upravená pro pátý ročník od jedné z respondentek je následující: „*S pářáky postupujeme tak, že na základě známého textu v učebnici vybere jednu větu sám žák a šepem se v řadě šíří dál.*“. Tímto způsobem lze jednoduše zopakovat různé gramatické struktury, probírané fráze a texty v učebnicích.

Pro mladší žáky zase uvedla jedna z respondentek následující pravidla hry: „*Pomocí hry děti procvičily výslovnost, poslech a správné přiřazení obrázků podle slova. Děti seděly v kruhu, zavřely oči, první mi ukázal vybraný obrázek, poslal dál tichou poštou, poslední v kruhu na obrázek ukázal. Z důvodu malého počtu dětí ve skupině hráli všichni dohromady, netvořili jsme týmy. Dítě obrázek vybere samo, nebo mu jej přiřadí učitel.*“

Hra je podle komentářů od respondentů opravdu velice variabilní, proto je vhodné ji v hodinách anglického jazyka využívat. „*Podle úrovně jednotlivých dětí lze posílat slovo, slovní spojení i věty či sdělení*“, jak uvedla jedna z učitelek v poskytnutých dotaznících. Zopakovat tak můžeme opravdu cokoli, co žáci zrovna potřebují a vždy si navíc upevní správné návyky chování, přesnou výslovnost a procvičí si porozumění ostatním.

6.3 Bomba – The Bomb

Cíle hry:	Opakování a rozvoj slovní zásoby, upevnění správné výslovnosti, naslouchání druhým a reakce na jejich promluvu.	
Pomůcky, materiál:	Hra „ <i>Tik tak bum junior</i> “ (Piatnik): 55 karet s obrázky míst a situací (karty jsou nadepsány česky, slovensky, anglicky a německy), elektronická bomba (má speciální časovač a „exploduje“ pokaždé v jiném intervalu).	
Organizace:	Žáci sedí v kruhu na koberci, karty a bomba leží uprostřed kruhu.	
Fáze hodiny:	Úvodní nebo závěrečná.	
Užitečné fráze:		
Sit in a circle	/sɪt ɪn ə 'sɜː.kəl/	Sedněte si do kruhu
Shuffle the cards	/'ʃʌf.əl ðə kɑːdz/	Zamíchejte karty
Put the cards in the middle	/pʊt ðə kɑːdz ɪn ðə 'mɪd.əl/	Položte karty doprostřed
Face down	/feɪs daʊn/	Lícem dolů
Turn over the card	/tɜːn 'əʊ.vəɹ ðə kɑːd/	Otočte kartu
Start the bomb	/stɑːt ðə bɒm/	Nastartujte bombu
Pass the bomb	/pɑːs ðə bɒm/	Předejte bombu
Take the card	/teɪk ðə kɑːd/	Vezměte si kartu

Tabulka 6: Informace o hře „The Bomb“

Pravidla hry:

- Promíchané karty položíme na hromádku obrázkem dolů.
- Nastartujeme bombu (stisknutím červeného tlačítka) a otočíme první kartu.
- Kdo má v ruce bombu, musí co nejrychleji říct slovo vztahující se k situaci na obrázku.
- Vztahuje-li se slovo k dané situaci na kartě, předává hráč co nejrychleji bombu dalšímu hráči po směru hodinových ručiček a ten pokračuje.
- Pokud se slovo ke kartě nevztahuje nebo už zaznělo, musí se hráč opravit a bombu předává teprve až řekne platné slovo.
- Hráč, kterému bomba vybuchne v ruce si musí nechat kartu, se kterou se dané kolo hrálo (karta znamená trestný bod).
- Bomba se znovu nastartuje a obrátí se nová karta.

- Hra končí jakmile některý z hráčů dosáhne pěti trestných bodů .
- Cílem hry je tedy nemít žádnou kartičku.

Před zahájením hry:

- Pokud jde o mladší žáky, před vyučováním vybereme ze hry je ty karty, na které mají žáci slovní zásobu.
- Demonstrujeme pravidla.
- Vyzkoušíme jedno až dvě kola „*nanečisto*“ .

Alternativní způsoby hry a další tipy:

Pokud není ve škole hra Tik tak bum nebo není možnost její koupě, můžeme si hru na stejný princip s dětmi vytvořit.

Soubor karet s obrázky situací můžeme nahradit souborem karet s tématy, které máme probrané. Pro starší děti postačí jen nápis (například „*FAMILY*“), pro mladší děti by bylo určitě vhodné doplnění o názorný obrázek. V případě, že tyto karty zalaminujeme, můžeme je využít ve spoustě jiných aktivit. Pokud máme k učebnici zásobu „flashcards“, můžeme využít i těchto karet. Žákům, kteří jsou v angličtině na podobné aktivity trénování, postačí pouze dané téma říct a bez problémů si vytvoří představu a budou schopni vymyslet vhodné asociace.

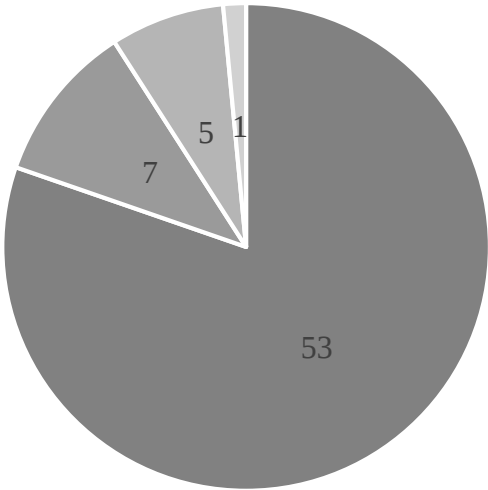
Bombu můžeme nahradit míčem, který si budou děti předávat. Explodování bomby může zase nahradit učitel nebo žák, který bude otočený zády a bude stopovat pokaždé v jiném intervalu. Dále může posloužit také písnička či nahrávka tikání nebo zvuku bomby, kterou učitel nebo vybraný žák stopuje. V těchto případech je ale důležité kontrolovat různé intervaly stopování a zajistit, aby se žáci v rolích prostrídali a každý se tak dostal ke slovu ve hře.

Pokud chceme hru vyzkoušet se začátečníky, určitě je vhodné povolit používání barev a čísel, která jsou vidět na obrázku. Nemusí se ale vycházet přímo ze situace na konkrétním obrázku, platná mohou být i slova, která s daným tématem souvisí. Pokud máme například situaci „*ve městě*“ a řekneme slovo „*park*“, i když není na obrázku, uznává se. Park totiž v každém městě máme. Je ale důležité se na těchto pravidlech s dětmi domluvit před zahájením samotné hry.

Pokud mají děti naopak již velmi bohatou slovní zásobu, můžeme v každém kole slova říkat podle abecedy. Vezměme si znovu za příklad situaci „*ve městě*“. V této alternativě hry by pak mohly zaznít například následující slova v tomto pořadí: ***building, car, house, lights, market, park, road, street***, a tak dále. Každý hráč se tedy snaží říct slovo na dané téma, které zároveň začíná na písmeno co nejbližší po tom, které použil předchozí hráč.

Evaluace:

Hodnocení a nejčastější připomínky žáků

OTÁZKA: Jak mě hra bavila?	 (100%)	 (75%)	 (50%)	 (0%)
Počet odpovědí:	53	7	5	1
Celkové hodnocení hry v grafu  ■ 100% ■ 75% ■ 50% ■ 0%				
Celkové hodnocení: (zaokrouhleno na procenta)	92%			

Tabulka 7: Hodnocení hry „The Bomb“

Žáci v poskytnutých dotaznících nejčastěji psali, že by bylo dobré říkat celé věty místo pouhých pojmů či slov. Tahle alternativa by byla určitě vhodná k budování schopnosti vyjadřovat se v celých větách, což je jedním z klíčových výstupů v učení se jazyku. S žáky s vyšší slovní zásobou by určitě nebyl problém zvolit zmíněnou alternativu.

Mezi dalšími připomínkami bylo šeptání, aby bomba žáky neslyšela, a přehazování bomby místo jejího posílání. Tyto prvky by pravděpodobně přispěly k vyšší atraktivitě hry, ale vylučují se s jejím cílem. Žáci by se při šeptání navzájem špatně slyšeli a nebyli by schopni správně reagovat. Při přehazování bomby by navíc mohlo dojít k ohrožení bezpečnosti žáků a k úrazu.

Didaktický účinek hry a metodické poznámky učitelů

Podle všech pedagogů hra žáky velmi bavila. Jedním z důvodů může být fakt, že hra má pokaždé velmi rychlý spád a díky měnícímu se časovému limitu bomby nutí žáky být stále v napětí a rychle reagovat. Jedna paní učitelka využila alternativu bez originální pomůcky bomby, kdy bombou byl vybraný žák, který je otočený zády a v duchu si počítá maximálně do dvaceti. Může kdykoli „*vybuchnout*“. Po „*výbuchu*“ se mění s žákem, který drží posílaný míček (místo bomby). I v tomto případě byla pro žáky hra velmi atraktivní a efektivní pro osvěžení starší slovní zásoby, ale také na rozšíření již známých témat.

Jako další obměnu využily některé paní učitelky pro starší žáky i říkání slovních spojení či vět místo jednoduchých slov. Tuto obměnu měli jako připomínku i samotní žáci, takže určitě stojí za zvážení ji vyzkoušet. V některých případech využívali učitelé hru i k upevňování různých gramatických struktur, čímž hra dostala nový rozměr.

Celkově byla hra hodnocena velmi kladně. Dle učitelů vede žáky k přemýšlení a tvoření vhodných asociací a vzájemnému naslouchání, což je jednou z nejdůležitějších dovedností pro dobrou komunikaci v jazyce.

6.4 Bingo – Bingo!

Cíle hry:	Upevnit slovní zásobu, výslovnost jednotlivých slov a porozumění promluvě.	
Pomůcky, materiál:	Připravená tabulka na bingo pro každého žáka (3x3, 4x4 nebo 5x5, podle úrovně slovní zásoby žáků), karty s obrázky slov.	
Organizace:	Žáci pracují samostatně v lavicích.	
Fáze hodiny:	Závěrečná.	
Užitečné fráze:		
Write 9 (16/25) words	/raɪt naɪn(...) wɜːdz/	Napište 9/16/25 slov
One word in each square	/wʌn wɜːd ɪn ɪːtʃ skweəʳ/	1 slovo do každého čtverce
Come to the board	/kʌm tə ðə bɔːd/	Pojď k tabuli
One by one	/wʌn baɪ wʌn/	Jeden po druhém
Say the word	/seɪ ðə wɜːd/	Řekni to slovo
Have you got 3(4/5) crosses in a line?	/hæv ju got 3 kɹɒsɪz ɪn ə laɪn/	Máte 3 křížky v řadě?
Listen!	/ˈlɪs.ən/	Poslouchejte
Cross the word	/kɹɒs ðə wɜːd/	Přeškrtněte to slovo

Tabulka 8: Informace o hře „Bingo!“

Pravidla hry:

- Žáci si každý do své herní tabulky na Bingo zapíší slova z nabízeného okruhu (můžeme využít seznamu slovíček z lekce, myšlenkové mapy, kterou jsme předem vytvořili, sady karet k danému tématu apod.).
- V klobouku máme nachystané karty s obrázky všech slov z vybraného okruhu.
- Žáci chodí po jednom a vždy vyberou jednu kartu z klobouku a řeknou ostatním, co je na obrázku – všichni, kteří dané slovo v tabulce mají, ho přeškrtnou křížkem.
- Stejným způsobem hrajeme dál až do té doby, než někdo bude mít celý řádek, sloupec nebo úhlopříčku vyplněnou křížky a zvolá „Bingo!“.

Před zahájením hry:

- Jasně vymezit téma, aby žáci věděli, ze kterých slovíček mohou vybírat do své tabulky.

Alternativní způsoby hry a další tipy:

Hra je nejvhodnější do závěru vyučovací jednotky, protože je velmi dobrá na zopakování slovíček, která jsme se v dané hodině naučili. Pak je i jasný okruh slovíček a nedojde k nedorozumění a dohadování. Pokud chceme hru hrát s žáky, kteří ještě neumí psát, nebo nejsou srozuměni s písemnou podobou osvojovaných slov, mohou místo slovíček do volných čtverců v tabulce kreslit jednoduché obrázky. Někdy to může být ale zdlouhavé a lepší je tuhle možnost využít u velmi jednoduchých slovíček.

Pokud máme více času, můžeme i předem připravit malé čtverečky s obrázky, ze kterých budou mít děti na výběr a čtverečky si do tabulky jen podle výběru rozloží. Při zaznění daného obrázku ho pak jen odeberou a místo křížků budu čekat na prázdný řádek, sloupec nebo úhlopříčku bez obrázku. Tyto čtverečky s obrázky můžeme pak využít například jako obrázkový slovník pro každého nebo další aktivity v lavicích.

Evaluace:

Hodnocení a nejčastější připomínky žáků

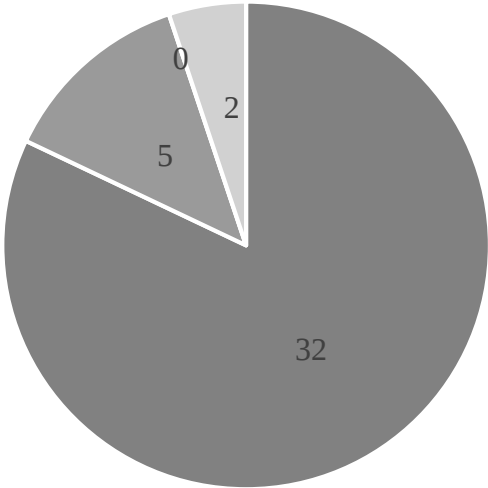
Jak můžeme vyčíst z níže uvedeného grafu, tuto didaktickou hru hodnotilo celkem 39 žáků, proto ji s dvaadevadesáti procenty řadíme na čtvrté místo.

Bohužel návratnost odpovědí na otevřené otázky dotazníku ke hře „*Bingo*“ byla nulová. Proto zde neuvádíme žádné postřehy ani připomínky žáků.

Ze zkušenosti z pozorování žáků během hry ale můžeme tvrdit, že hra žáky opravdu bavila v mnoha různých variantách, které shrneme v následující podkapitole s hodnocením a metodickými poznámkami od učitelů.

Nejdůležitějším faktorem, který odrážel skutečnost, že žáky hra skutečně nadchla, byl ten, že žáci chtěli každou další vyučovací hodinu angličtiny hrát hru „*Bingo*“ znovu. Vyzkoušeli proto mnoho různých variant, kdy všechny se podílely na rozvoji řečových dovedností žáků v cizím jazyce.

Pro představu uvádíme graf s přesným vyhodnocením od žáků. Po jeho prostudování se pojďme podívat na komentáře ze stran učitelů v následující podkapitole.

OTÁZKA: Jak mě hra bavila?	 (100%)	 (75%)	 (50%)	 (0%)
Počet odpovědí:	32	5	0	2
Celkové hodnocení hry v grafu  ■ 100% ■ 75% ■ 50% ■ 0%				
Celkové hodnocení: (zaokrouhleno na procenta)	92%			

Tabulka 9: Hodnocení hry „Bingo!“

Didaktický účinek hry a metodické poznámky učitelů

„Hra žáky baví, zopakují si slovní zásobu, popř. slovní spojení. Vhodné zařadit pro zpestření výuky.“ Touto stručnou a jasnou připomínkou zhodnotila hru jedna z respondentek. Jak uvedla další paní učitelka: „Slova/Věty říkám buď já, nebo žák.“ Můžeme tedy snadno měnit celou situaci a stát se pouhým pozorovatelem a průběh hry nechat čistě na žácích.

Jedna respondentka využila variaci hry pro mladší žáky s obrázkem a uvedla následující komentář: „Děti při škrtnutí daného obrázku vždy nahlas řekly jeho název. Pro urychlení času děti obrázky nekreslily, ale tiskly pomocí razítek. Lepší je ale mít obrázky rovnou nachystané a zalaminované.“

Spoluprací dvou pedagogů vznikla během zkoušení her také úplně nová varianta, která je doprovázená pohybem, zvyšuje tak atraktivitu u dětí, a navíc k jejímu zrealizování nejsou potřeba žádné speciální pomůcky. Jedná se o tzv. „*Lidské Bingo*“. Žáci nepotřebují žádné tabulky s políčky, sami se totiž stávají živým „*herním polem*“. Učitel určí okruh slovíček, buď z popsaného obrázku učebnici, ze cvičení, na kterém žáci naposled pracovali nebo ze seznamu ve slovníčku. Žák si pak jedno slovíčko vybere a zapamatuje. Poté si žáci stoupnou a vytvoří herní pole tak, že si stoupnou do stejné početných řad. Učitel pak říká jednotlivá slova česky a v případě, že žák uslyší své slovo, vysloví jej znovu anglicky a dřepne si. Jakmile je ve dřepu celá řada, zakřičí „Bingo!“. Hra lze opět obměnit i na slovní spojení a věty, záleží na situaci a připravenosti žáků.

Z pozorování musíme podotknout, že výše popsaná varianta hry „*Bingo*“ se zdála pro žáky nejzábavnější, zařadili bychom ji na začátek nebo opět na konec vyučovací hodiny. Hra uvolní atmosféru a připraví žáky na hodinu anglického jazyka nebo zopakuje právě probrané učivo.

Jak také uvedla jedna paní učitelka v dotazníku: „*Dá se dokončit, i když první už vyhrál, a dále opakovat*“. Není proto nutné hru pojmout jako soutěž, dá se opakovat, dokud nevyhrají všichni. Ostatně čím více žáci slovíčka uslyší a budou je sami vyslovovat, tím více si je upevní a budou je schopni využít ve vlastní promluvě.

6.5 AZ kvíz – The Quiz

Cíle hry:	Porozumění a reakce na otázky, komunikace v týmu, upevňování slovní zásoby, opakování určitého tematického celku.	
Pomůcky, materiál:	Zalaminovaný herní plán A3 (viz Příloha 1) + fix na tabuli dvou barev (nebo herní plán promítnutý na tabuli), očíslovaný seznam otázek, časomíra.	
Organizace:	Žáci jsou rozděleni na 2 týmy, každý tým má svého kapitána.	
Fáze hodiny:	Hlavní část – hra je vhodná na zopakování většího tematického celku.	
Užitečné fráze:		
Mark the square	/mɑ:k ðə skweəʳ/	Označ pole
Listen	/ˈlɪs.ən/	Poslouchejte
Discuss the answer	/dɪˈskʌs ðə ˈɑ:n.səʳ/	Prodiskutujte odpověď
Answer the question	/ˈɑ:n.səʳ ðə ˈkwes.tʃən/	Odpovězte na otázku
The square is yours	/ðə skweəʳ ɪz jɔːz/	Pole je vaše
It's your turn	/ɪts jɔːr tɜːn/	Jste na řadě
Ask a spare question	/ɑːsk ə speəʳ ˈkwes.tʃən/	Položte náhradní otázku

Tabulka 10: Informace o hře „The Quiz“

Pravidla hry:

- Kapitán z týmu, který začíná, po domluvě s týmem označí pole (vysloví anglicky danou číslovku a barevně pole označí tečkou nebo ohrazením).
- Učitel vysloví otázku odpovídající číslu vybraného pole.
- Kapitán už je zpět u svého týmu a radí se společně s celým týmem o správné odpovědi (je lepší na poradu určit časový limit, například 30 sekund).
- Jeden hráč z týmu odpoví na otázku (hráči se v průběhu hry v odpovídání střídají).
- Zeptáme se druhého týmu, zda s odpovědí souhlasí.
- Pokud tým odpověděl správně, pole je jeho (kapitán vybarví celé pole) a na řadě je druhý tým.
- Pokud tým odpověděl špatně, má šanci na odpověď protihráč a získat tak pole.
- Pokud ani jeden z týmu nebude znát odpověď, pole se označí křížkem a v následujících kole budou mít týmy možnost si pole znovu vybrat, tentokrát jim ale náhradní otázku položí tým protihráčů.
- Cílem hry je propojit pomocí vybarvených polí všechny 3 strany herního plánu.

Před zahájením hry:

- Ujasnit a demonstrovat pravidla – způsob označování polí a časový limit na prodiskutování otázky.
- Upozornit žáky, že hra je v angličtině, a proto by se měli snažit komunikovat pouze v anglickém jazyce.
- Pokud se jedná o mladší žáky nebo žáky, kteří nejsou zvyklí sami tvořit otázky, je dobré dát každému týmu před zahájením hry prostor na vytvoření náhradních otázek.

Alternativní způsoby hry a další tipy:

Při využití hry ve třídě mladších žáků začínajících s angličtinou je třeba více podpory ze strany učitele, například při kontrole správnosti otázek a odpovědí. Při označování pole mohou žáci vyslovit i čísla po jednotlivých číslicích, pokud ještě neovládají čísla 1-21. Jestliže je dětem bližší abeceda nebo ji chceme procvičit, lze využít i herní plán s písmeny a vytvořit otázky tak, aby odpověď začínala vždy na dané písmeno.

Co se týče vítězství, základním cílem je propojit „hadem“ ze získaných polí všechny tři strany herního pole. V případě, že jsou děti rychlé nebo chceme procvičit více otázek, můžeme hrát na počet získaných polí. Pak vyčerpáme všechna pole, zazní veškeré otázky a vyhraje tým s větším počtem polí – můžeme si společně pole jednotlivých týmů spočítat.

Evaluace:

Hodnocení a nejčastější připomínky žáků

Hodnocení hry „*AZ Kvíz*“ se zúčastnilo 33 žáků. Ohodnotili ji dvaadevadesát procenty, stejně jako dvě předchozí hry – „*Bingo*“ a „*Bomba*“, ale vzhledem k nižšímu počtu respondentů ji v rámci portfolia zařazujeme na páté místo v pořadí.

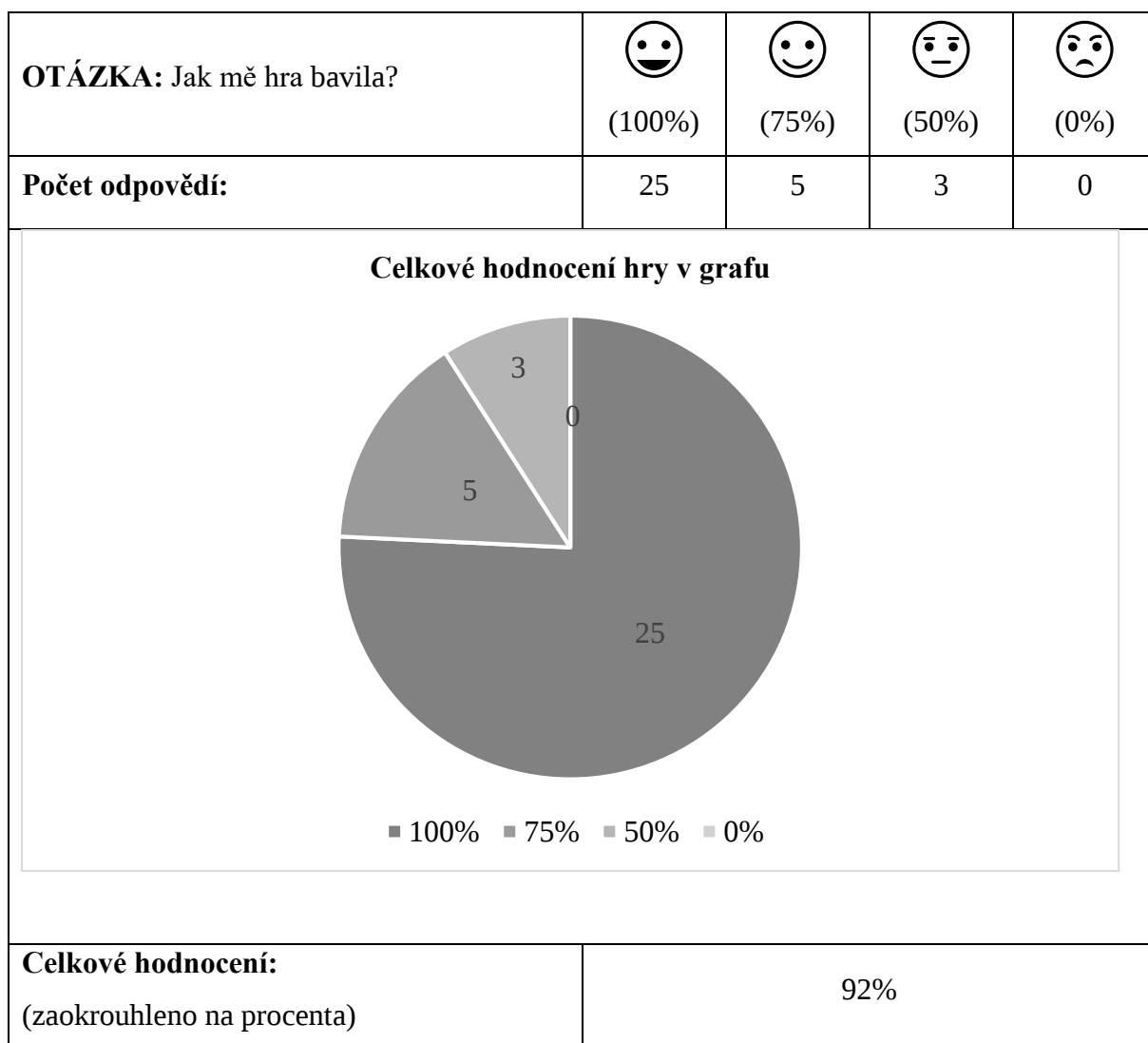
U otázky „*Co nového jsem se naučil/a?*“ žáci nejčastěji odpovídali, že se naučili poslouchat, požívat nová slovíčka a spolupracovat, což je velký krok ke zlepšení komunikačních dovedností žáků. Někteří uváděli i konkrétní slova, která se během hry naučili. To ale pramení z učiva, které bylo v době využití hry opakováno, případně z tématu, které určil učitel.

Jako připomínku k vylepšení hry děti často uváděly, že chtějí ukončit hru, až když „*vybarví*“ všechna políčka herního plánu. Tuto variantu jsme již zmiňovali v dalších alternativách hry, stojí tedy za zvážení, jestli můžeme obětovat více času hodiny k procvičování

a opakování touto zábavnou formou, nebo jestli se držet základních pravidel. Děti tato delší varianta rozhodně neomrzela, a zároveň měly větší šanci vyhrát, nesnažily se tolik soupeřit, ale spíše více reagovat a odpovídat na zadané otázky.

Co se týká otázek, zde byly názory opravdu různorodé, dokonce protichůdné. Někteří žáci by chtěli otázky složitější, jiní zase méně těžké. Pro učitele je pak k zamyšlení, jaká je úroveň jeho žáků a vytvořit otázky tak, aby byly různorodé a možná by stálo za zvážení vytvořit i dvě obtížnosti. Pak by se sice jednalo o složitější přípravu, na druhou stranu by se do ní ale mohli zapojit i samotní žáci a hra by dostala úplně nový rozměr.

Posledním návrhem ke zlepšení hry je zařazení pantomimy. V takovém případě by hra už nebyla tolik zaměřena na rozvoj řečových dovedností, ale pro ozvláštnění by pantomima mohla fungovat velice dobře.



Tabulka 11: Hodnocení hry „The Quiz“

Didaktický účinek hry a metodické poznámky učitelů

„Hra opět zopakovala spoustu tematických celků, procvičila výslovnost i poslech (děti, které neodpovídaly, kontrolovaly správnost)“ – takto hru celkově ohodnotila jedna z respondentek. Tím se nám ověřují i výše zmíněné komentáře dětí, že hra pomáhá jak zlepšení poslechových dovedností a rozšíření slovní zásoby, tak i výrazně podporuje spolupráci v týmu.

Problematiku dvou verzí a časových náročností vyřešila paní učitelka ze ZŠ Vřesovice následovně: *„U mladších dětí hrajeme AZ kvíz na počet vybarvených polí, u starších na spojení stran.“* Zde vidíme názornou ukázkou, jak variabilně lze jednu hru využít. Paní učitelka také dodala: *„Hru používám na opakování učiva: slovní zásoba, slovní spojení, překlad vět, výčet vlastností, věcí, otázky x odpovědi, ...“*. Těmito slovy nám potvrzuje až překvapivě rozsáhlou využitelnost hry „AZ kvíz“.

Jedna z učitelek se podělila také o další nápad, kdy žákům dopředu dala za úkol vymyslet otázky a úkoly na dané téma, které pak očíslovala a využila ve hře „AZ kvíz“. Stejný princip můžeme u zkušenějších žáků využít jako rychlou aktivitu na začátek vyučovací hodiny, otázky rychle očíslovat a začít hrát. Žáci se kromě zapálení do hry pak těší i na „tu svou“ otázku a jsou stále v napětí, protože nikdy neví, kdo si otázku zvolí a kdy na ni přijde řada. Navíc, jak už bylo zmíněno v teoretické části této diplomové práce, u žáků mladšího školního věku hovoříme o takzvaném „střízlivém realizmu“ (Langmeier a Krejčířová, 2006), kdy žáci lépe vnímají výuku, týká-li se jich samotných. Jestliže máme zábavnou činnost, ve které navíc mohou žáci využít vlastní tvořivosti a svých vlastních otázek a odpovědí, rozhodně nemůžeme šlápnout vedle.

Zařazení hry do výuky nemusíme vzdávat ani v případě, že máme velmi nízký počet žáků. Poslední z respondentek nám uvedla krásný příklad: *„Při menším počtu dětí (5/3) hrálo každé dítě samo za sebe, nakonec vyhrály všechny děti.“* Cíle hry zůstávají i v tomto případě naplněny, každé dítě se může lépe zapojit a ostatní mají stále funkci „kontrolorů“, všichni jsou tedy neustále zapojeni ve hře.

6.6 Scénky – The Role Plays

Cíle hry:	Využití mluveného jazyka v reálné situaci, porozumění krátkému mluvenému textu, spolupráce ve skupině a schopnost objektivního hodnocení.	
Pomůcky, materiál:	Rozhovor v učebnici nebo jiná ukázka, ze které bude scénka vycházet.	
Organizace:	Žáci pracují ve skupinkách (počet žáků ve skupině dle rolí).	
Fáze hodiny:	Hlavní část.	
Užitečné fráze:		
Make groups of.... (three)	/meɪk gru:ps əv.../	Udělejte skupiny po... (3)
Study your texts	/'stʌd.i jɔ:ɪ teksts/	Prostudujte své texty
Choose your role	/tʃu:z jɔ:ɪ rəʊl/	Vyberte si svou roli
Go to the stage	/gəʊ tə ðə steɪdʒ/	Pojďte na jeviště
Present the scene	/'prez.ənt ðə si:n/	Odprezentujte scénku
What is it about?	/wɒt ɪz ɪt ə'baʊt/	O čem to je?
Count the points	/kaʊnt ðə pɔɪnts/	Spočítejte body
Write the points	/raɪt ðə pɔɪnts/	Zapište body

Tabulka 12: Informace o hře „Role Plays“

Pravidla hry:

- Žáci dostanou do skupin ukázkové rozhovory (například rozhovor představování se, představování ostatních, loučení, nákup, atd.).
- Skupiny zatím nesmí ukázat rozhovor ostatním.
- Žáci dostanou určitý čas na nacvičení scénky, rozdělení rolí apod.
- Po nacvičení budou jednotlivé skupiny přicházet na „jeviště“, kde scénku předvedou.
- Ostatní skupiny pořádně sledují a snaží se porozumět, o co ve scénce šlo.
- Společně potom všechny skupiny, které jsou zrovna v roli diváků, dají dohromady o co ve scénce šlo.
- Skupina předvádějících pak dostane body podle toho, jaké části jejich adaptace byli diváci schopni porozumět a převyprávět (max. počet bodů je 10, snižujeme bod za každou nesprávně pochopenou větu nebo slovo).
- Na jevišti se stejným způsobem vystřídají všechny skupiny.
- Vítězí skupina s největším počtem bodů.

Před zahájením hry:

- Pokud využíváme videa nebo rozhovoru z učebnice, je důležité si připravit takové situace, které děti už znají a rozumí jim, abychom předešli zbytečným zmatkům při samotném nácviku scének.
- Před začátkem je třeba dětem vysvětlit, že nám jde především o to, aby byly scénky co nejreálnější a pochopitelné pro ostatní – nacvičujeme si tak situace a konverzace, které by doopravdy mohly nastat a zkusíme si, jak bychom v dané situaci rozuměli a zda bychom dokázali reagovat.

Alternativní způsoby hry a další tipy:

V případě, že používáme přímo rozhovory z učebnice nebo části videí, které děti dobře znají, můžeme předem texty rozstříhat po větných celcích a žáci je budou ve skupinách dávat znovu do správného pořadí. Skupiny, které budou hotové pak obdrží klíč ke kontrole (nerozstříhaný text ve správném pořadí). Po poskládání a kontrole mohou začít s nácvikem.

Po představení scénky na „jevišti“ mohou místo učitele obodovat účinkující diváci – každá skupinka by v takovém případě měla mazací tabulku (nebo papír) a fix na zapsání, kolik bodů skupině uděluje. Body od diváků by se spočítaly (anglicky) a skupina účinkujících by si je rovnou zapsala do rohu své bodovací tabulky. Žáci se tímto způsobem učí objektivnímu hodnocení a zároveň jsou více vtaženi do hry – skoro jako v televizi soutěži!

Evaluace:

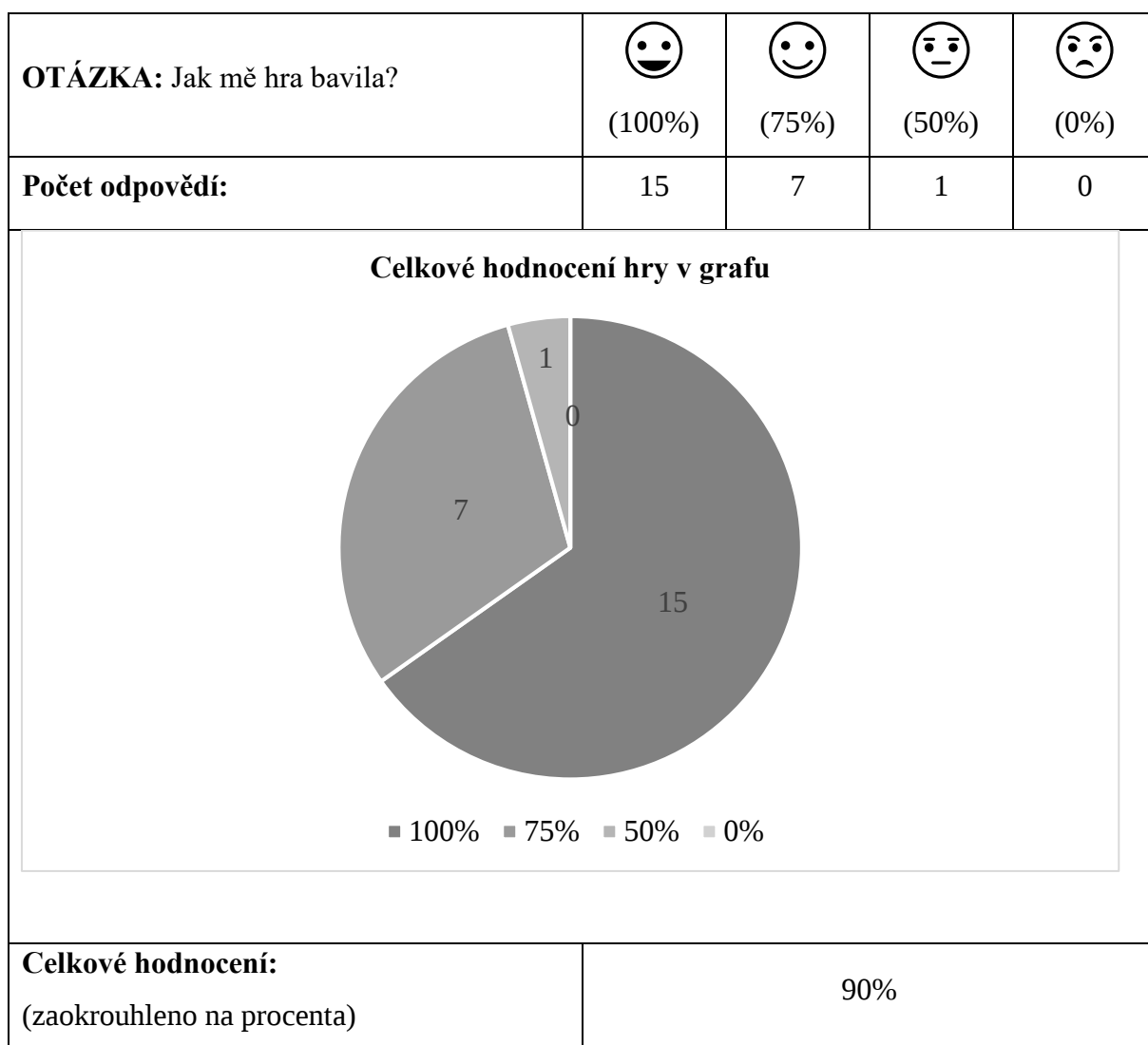
Hodnocení a nejčastější připomínky žáků

„Naučila jsem se anglický rozhovor a bylo to super!“
Tato věta shrnuje celkové hodnocení hry z pohledu jedné žačky pátého ročníku ZŠ. Vidíme, že i na první pohled možná složitý a stereotypní úkol můžeme podat zábavnou a pro děti velmi zajímavou formou.

Někteří žáci dokonce do nápadů na vylepšení hry psali, že by se chtěli texty naučit úplně nazpaměť, bez jakýchkoli pomocných bodů, které si mohli připravit. Tato připomínka se objevila opět na dotaznících od žáků pátého ročníku, kteří již mají určité zkušenosti s tvořením vět v anglickém jazyce a se čtením a posloucháním textů. Proto pro ně hra nebyla takovou výzvou. U mladších žáků je rozhodně potřeba určitá opora a dostatečný čas na přípravu.

Všichni žáci, kteří odpovídali na poslední otázku „*Co nového jsem se naučil/a*“ se shodli na „*nových slovíčkách*“, což plyne z podstaty hry, kdy mají žáci interpretovat určitý text ve skupinách a potřebují mu porozumět a smysluplně ho předvést ostatním.

V tabulce a grafu níže už vidíme konkrétní hodnocení hry „*Role Plays*“. Výzkumu se zúčastnilo celkem 23 žáků, což je nejnižší počet ze všech her uvedených v portfoliu. Jedním z důvodů je určitě výše zmíněné na první pohled složité zadání a průběh hry. Když si hru žáci i učitelé vyzkoušeli, rozhodně tohle tvrzení vyvrátili.



Tabulka 13: Hodnocení hry „*Role Plays*“

Didaktický účinek hry a metodické poznámky učitelů

Zpětné vazby od učitelů se nám v závislosti na počtu žáků samozřejmě také dostalo nejméně. Jedna ale hovoří za vše: „*Tato hra žáky učí nestydět se mluvit nahlas před spolužáky, zapamatovat si krátký text, čímž procvičuje paměť, osvojenou slovní zásobu, ... Vhodné měnit nejen role, ale i žáky. Není dobré nechávat spolu jen kamarády, ale děti měnit, aby si zvykly mluvit i s cizími lidmi, a tak se zbavily ostychu při používání anglického jazyka.*“

Tímto komentářem paní učitelka náležitě shrnula cíl hry, který, jak vidíme, není pro učitele vůbec žádný problém naplnit. Je samozřejmě třeba brát ohled na úroveň žáků, a jak zmínila respondentka výše v poslední větě, je dobré žáky střídat. Smyslem hry je realizovat předem nacvičenou konverzaci zábavnou a pro děti příjemnou formou, proto se žáci naprosto nenásilným způsobem zbaví ostychu z chyby, promlouvat s ostatními a vést rozhovory na různá témata.

6.7 Signál – The Signal

Cíle hry:	Porozumění krátké promluvě a reakce na ni, upevnění slovní zásoby.	
Pomůcky, materiál:	Karty s obrázky (nebo pro těžší verzi připravené pravdivé a nepravdivé věty).	
Organizace:	Žáci stojí ve dvou řadách, první z řady vždy čelem k učiteli, zbytek řady zády, všichni se drží za ruce.	
Fáze hodiny:	Úvodní, závěrečná.	
Užitečné fráze:		
Make two lines	/meɪk tuː laɪnz/	Utvořte dvě řady
First players – look at me	/'fɜːst 'pleɪ.əʳz lʊk ət miː/	První hráči se dívají na mě
The rest – turn around	/ðə rest tɜːn ə'raʊnd/	Zbytek se otočí
Hold your hands	/həʊld jɔː'ɹ hændz/	Držte se za ruce
Send the signal	/send ðə 'sɪɡ.nəl/	Pošlete signál
Squeeze your hand	/skwiːz jɔː'ɹ hænd/	Zmáčkněte ruku
Is it correct?	/ɪz ɪt kə'rekt/	Je to správně?
Go to the end of the line	/gəʊ tə ðiː end əv ðə laɪn/	Běž na konec řady

Tabulka 14: Informace o hře „The Signal“

Pravidla hry:

- Učitel ukáže prvním hráčům v řadě kartu s obrázkem a vysloví anglické slovo.
- Pokud obrázek se slovem souhlasí, první žák posílá signál stisknutím ruky dalšímu hráči, který ho pošle až na konec řady.
- Poslední hráč zvedá ruku a rychlejší tým vítězí.
- Pokud obrázek se slovem nesouhlasí, signál se neposílá.
- Po každém kole se všichni podívají na obrázek a zopakujeme správné anglické slovo k danému obrázku.
- Po odehraném kole se první hráči zařadí na konec a na řadě jsou další hráči.

Před zahájením hry:

- Demonstrovat a ujasnit pravidla (pro mladší žáky je hra ze začátku složitější na pochopení, je lepší využít názorných ukázek a kola nanečisto).

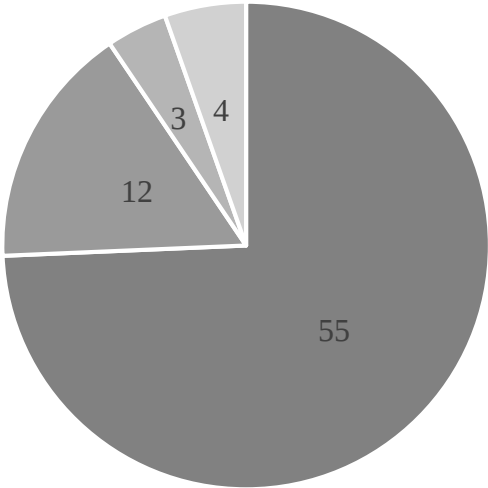
Alternativní způsoby hry a další tipy:

Pokud jsou žáci už pokročilejší a zvyklí na pravidla hry, můžeme místo jednotlivých obrázků využít pravdivých a nepravdivých tvrzení. Například při opakování tematického celku „rodina“ můžeme ukázat kartičku některé postavy z učebnice nebo využít „family tree“ a říkat tvrzení, jako „This is Poly's brother“. V případě správného tvrzení děti posílají signál a naopak. Platí stále stejná pravidla.

Obrovskou výhodou této hry je to, že lze využít opravdu ke každému tématu, a navíc se dá ukončit kdykoli. Lze tedy využít i jako velké opakování i jako chvilkové odlehčení hodiny.

Evaluace:

Hodnocení a nejčastější připomínky žáků

OTÁZKA: Jak mě hra bavila?	 (100%)	 (75%)	 (50%)	 (0%)
Počet odpovědí:	55	12	3	4
Celkové hodnocení hry v grafu  ■ 100% ■ 75% ■ 50% ■ 0%				
Celkové hodnocení: (zaokrouhleno na procenta)	89%			

Tabulka 15: Hodnocení hry „The Signal“

Jak můžeme vidět v grafu, této hře se zúčastnil nejvyšší počet žáků. 74 žáků ze třetích až pátých ročníků základních škol měli možnost si hru „*Signál*“ vyzkoušet a ohodnotit. Vzhledem k tak vysoké účasti můžeme tvrdit, že hra je velmi oblíbená a děti baví, což potvrzuje i její celkové hodnocení na 89%.

Žáci měli možnost se v otevřených otázkách vyjádřit k tomu, co nového se při hře naučili. Opět byla velmi nízká návratnost odpovědí, ale sedm z nich se týkalo naučení se nových slov. Tato odpověď se dala předpokládat, protože hra je zaměřena převážně na porozumění krátké promluvy a upevnění slovní zásoby. Její cíl byl tedy ve všech variantách naplněn.

Dále se v dotaznících třikrát objevila poznámka, že se děti naučily spolupracovat, a dvakrát se nám dokonce dostalo zpětné vazby, že byli žáci rádi za nápad na novou hru. Co se týká jejího vylepšení, záleželo na konkrétní variantě, kterou si žáci měli možnost zahrát. Mezi připomínkami se ale několikrát objevilo, že by žáci měli mít zavázané oči. Určitě to není potřeba, je pouze důležité zdůraznit a dohlížet na dodržování pravidel, kdy se žáci soustředí pouze na to, zda k nim došel signál, nemusí se nikde rozhlížet.

Poslední připomínkou bylo „*více slov*“, z čehož plyne delší doba hry. Můžeme tady vidět, že hra žáky opravdu zaujala a dokázali nad ní objektivně přemýšlet a ohodnotit ji.

Didaktický účinek hry a metodické poznámky učitelů

O oblíbenosti hry „*Signál*“ nás přesvědčí i následující komentář jedné z respondentek: „*Děti ji milují.*“ Další respondentka dodává, že hra je skvělá na koncentraci: „*Děti už musí slovíčka ovládat a navíc ještě přemýšlet, zda je to správně a zmáčknout nebo ne.*“

V dalších komentářích se objevily i různé varianty, které paní učitelky během zkoušení „*Signálu*“ vymyslely. Shrňme proto všechny, abychom viděli, jak lze hru snadným způsobem upravit pro různé věkové kategorie a zájmy žáků.

„*U čtvrtáků říkám věty s vizuální oporou já. Ale u pátáků už chci, ať hru vedou, tím zapojím více dětí aktivně do hry. Proto Páták (lichý žák) tvoří větu sám a dva týmy hrají bez něj. Alternativa: první z obou týmů tvoří větu, např. jeden řekne kolik je hodin, druhý ukáže ciferník hráčům.*“ Takhle se dá podle respondentky, která učí čtvrtý a pátý ročník, velice efektivně pracovat s náročností hry pro různé úrovně žáků. Nechat žáky vést hru jí určitě

dodá na atraktivitě, žáci jsou středem výuky a učitel je pouhým pozorovatelem, pomáhá, když je třeba.

Jako poslední komentář jedna respondentka uvedla tři varianty, se kterými s dětmi pracovala: „1. varianta: učitel ukáže obrázek, řekne slovo, děti vyhodnotí, zda byla odpověď správná, 2. ukáže obrázek a jeho vlastnost (barva, tvar, velký x malý,...), děti vyhodnotí, zda byla odpověď správná, 3. varianta: učitel ukáže napsané slovo, větu, děti vyhodnotí, zda byl překlad správný (překlad z AJ nebo ČJ).“

Hra má opravdu nepřeberné množství variant, všechny jsou zaměřeny na slovní zásobu, správné porozumění a reakci na ostatní ve skupině. Proto by rozhodně neměla ve vyučovacích hodinách nejen anglického jazyka chybět.

6.8 A co ty? – And what about you?

Cíle hry:	Naslouchat ostatním, uplatnění dosud nabyté slovní zásoby, asociace.	
Pomůcky, materiál:	Míč (cokoli jiného na předávání slova).	
Organizace:	Žáci sedí v kruhu na koberci.	
Fáze hodiny:	Úvodní, závěrečná.	
Užitečné fráze:		
Sit in a circle	/sɪt ɪn ə 'sɜː.kəl/	Sedněte si do kruhu
Say your own word	/seɪ jɔːr əʊn wɜːd/	Řekni své vlastní slovo
Related to the previous one	/rɪ'leɪ.tɪd tə ðə 'priː.vi.əs wʌn/	Příbuzné k předchozímu
Speak if you have the ball	/spiːk ɪf jʊ hæv ðə bɔːl/	Mluv, pokud máš míč
Pass the ball	/pɑːs ðə bɔːl/	Pošli míč

Tabulka 16: Informace o hře „And what about you?“

Pravidla hry:

- Začíná hráč s míčem tím, že vysloví jakékoli slovíčko z poslední hodiny, které se naučil a zeptá se ostatních na další slovo (například: „A cat! And what about you?“).
- Dál hráči pokračují tak, že vytvářejí asociace k danému slovu – tedy se snaží vymyslet slovo, které je napadne po vyslovení původního slova (k původnímu slovu „a cat“ by mohl další hráč odpovědět například: „A pet! And what about you?“).
- Mluví vždy pouze hráč s míčem.
- Asociace se vytvářejí pouze k poslednímu vyslovenému slovu (třetí hráč by v tomto případě vytvářel asociace ke slovu „pet“, nikoli ke slovu „cat“).
- Jak dlouhý řetězec slov dokážeme vytvořit?

Před zahájením hry:

- Upozornit žáky, že se nebudeme překřikovat, ale kdo bude mít nápad, přihlásí se a dostane míč, aby mohl vyslovit své slovíčko.
- Pokud máme rozmanitou třídu, je lepší se předem domluvit, že budeme pokračovat jeden po druhém ve směru kruhu nebo může míč předávat učitel.
- Vyzkoušíme si kolo nanečisto, aby všichni chápali princip hry.

Alternativní způsoby hry a další tipy:

Hra je skvělá v tom, že se dá hrát spousta variací a vždy dopadne úplně jinak. Ukončit se dá také podle času, a tak je velmi flexibilní k zařazení do kterékoli části hodiny na opakování naučených slovíček. Děti se při hře učí jeden od druhého a učitel si může všimnout, kolik toto žáci zvládnou, případně kde jsou ještě nedostatky.

Místo navazování na poslední slovo může první žák určit téma, ke kterému budou další vymýšlet hodící se slova. Pokud řetězec skončí moc brzo, můžeme ho zkusit rozmotávat od konce, žáci si tak procvičí i paměť a budou se více soustředit na vyslovené výrazy.

Pro pobavení můžeme místo mluvení využít pantomimu, kdy první žák předvede nějaké slovo, další na něj naváže, a tak dále. Celou hru pak zkusíme společně rozmotat a zkontrolovat pomocí slov, které děti pantomimicky vyjadřovaly.

Evaluace:

Hodnocení a nejčastější připomínky žáků

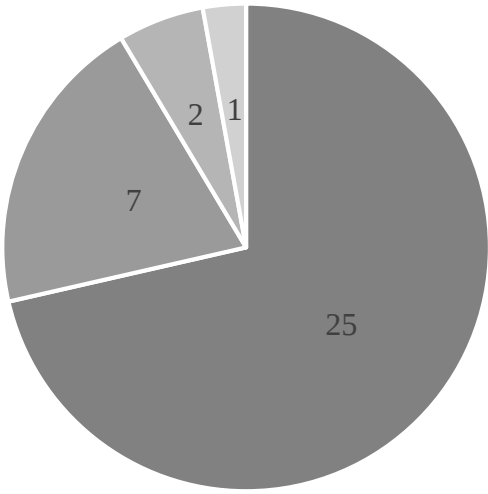
Hru „*A co ty?*“ hodnotilo pětatřicet žáků třetích až pátých ročníků a průměrně ji ohodnotili devětaosmdesáti procenty.

Cíl hry, uvedený v přehledné tabulce pod názvem hry zde v portfoliu, byl úspěšně naplněn a ocenily to i děti, které se o tomto faktu zmínily v dotaznících u otevřených otázek. Někteří žáci vypisovali konkrétní anglická či česká slova, která se ve hře naučili, jiní dokázali shrnout, že hra je obecně vhodná na naučení se nových slovíček.

Jiné relevantní odpovědi na tuto otevřenou otázku se nám bohužel nedostalo. To platí i o druhé otevřené otázce v dotazníku, kde jsme se dětí ptali na jejich nápady na vylepšení hry. Návrhovat odpovědi byla velice nízká, proto shrneme alespoň jednu, na které se shodli dva žáci z celkového počtu.

Jedná se o připomínku ke zrychlení hry. Zrychlit hru bychom jako učitelé mohli využitím časomíry. Nepochybně je to někdy třeba, obzvláště pokud víme, že některým dětem může podobný typ aktivity dělat potíže. V takovém případě bychom mohli využít různých pomůcek, aby měli žáci z čeho čerpat a nemuseli slova vymýšlet sami. I tak by se nám ale mělo jedna spíše o správnost než o množství slov, které žáci dokáží vymyslet.

Níže uvádíme tabulku a graf s konkrétními výsledky vyjádřenými v číslech a procentech pro jasnější představu.

OTÁZKA: Jak mě hra bavila?	 (100%)	 (75%)	 (50%)	 (0%)
Počet odpovědí:	25	7	2	1
Celkové hodnocení hry v grafu  ■ 100% ■ 75% ■ 50% ■ 0%				
Celkové hodnocení: (zaokrouhleno na procenta)	89%			

Tabulka 17: Hodnocení hry „And what about you?“

Didaktický účinek hry a metodické poznámky učitelů

„Příjemná, jednoduchá hra, spíše pro čtvrtáky.“ Takto hru ohodnotila paní učitelka čtvrtých a pátých tříd. Hra rozhodně není složitá, ale zde opět záleží na zkušenostech a znalostech žáků a můžeme využít jednodušších a těžších verzí.

I u jednoduché verze můžeme s některými žáky narazit na problém. S jedním se setkala i naše respondentka: „Žákům dělalo problém si vzpomenout na nějaké slovíčko, vždy se jela postupně řada barev (zvířat, členů rodiny), nikoho nenapadala jiná, než slova souřadná. Proto jsem se do hry vložila já, řekla něco „z jiného soudku“, to už bylo pro žáky snazší reagovat. Nakonec se nám podařilo vymyslet poměrně dost dlouhou řadu slov a žáci si vzpomněli na téměř zapomenutá slovíčka.“

Z uvedeného příkladu vidíme, že je opravdu důležité, jak hru uchopí učitel a pokud dětem podáme pomocnou ruku, dokáží nás i sami sebe mile překvapit.

Co se týká verze pro mladší žáky, jedna z učitelek nám ke hře napsala následující komentář s jednodušší verzí hry pro děti s menší zkušeností s anglickým jazykem: *„Děti sedí v kruhu, první si odmotá kousek klubíčka vlny, řekne barvu/zvíře/ nebo cokoli, co chceme zopakovat, a hodí klubko dalšímu dítěti, to řekne barvu a pošle dál až klubko doputuje k poslednímu. Následně klubko zamotáváme a děti si musí pamatovat, co řekli při odmotávání klubka. Další variantou je, že si děti pamatují slovo, které řeklo dítě před ním a následně při zamotávání klubka řekne právě slovo, které řeklo dítě, které nyní dostane klubko.“* Jedná se o více aktivit během jedné hry a žáci vhodným způsobem zopakovali důležitá slovíčka a jak dodala paní učitelka: *„Hra rozvíjí mluvení i poslech u žáků.“*

6.9 Co chybí – What's missing?

Cíle hry:	Upevnění slovní zásoby a zafixování správné podoby a výslovnosti slova spojená s vizuální představou, naslouchání ostatních a procvičení paměti, zdokonalování se v ústním projevu (při „i spy“).	
Pomůcky, materiál:	Karty s obrázky, časomíra.	
Organizace:	Žáci sedí v kruhu, uprostřed jsou rozmístěné karty (ideální počet je cca 10).	
Fáze hodiny:	Úvodní, závěrečná.	
Užitečné fráze:		
Sit in a circle	/sɪt ɪn ə 'sɜː.kl/	Sedněte si do kruhu
Look at the cards	/lʊk æt ðə kɑː.dz/	Prohlédněte si karty
You have got 1 minute	/jʊ hæv got wʌn 'mɪn.ɪt/	Máte jednu minutu
Remember the cards	/rɪ'mem.bəʃ ðə kɑː.dz/	Zapamatujte si karty
Close your eyes	/kləʊz jɔːr aɪz/	Zavřete oči
Open your eyes	/'əʊ.pən jɔːr aɪz/	Otevřete oči
What's missing?	/wɒts 'mɪs.ɪŋ/	Co chybí?
It's your turn	/ɪts jɔːr tɜːn/	Jste na řadě

Tabulka 18: Informace o hře „What's missing?“

Pravidla hry:

- Žáci mají minutu na zapamatování všech karet.
- Po uplynutí intervalu učitel řekne „*Close your eyes!*“ (pokyn k zavření očí, učitel zatím vezme 1-2 karty).
- „*Open your eyes! What's missing?*“
- Žáci otevřou oči a snaží se říct (anglicky), která karta v kruhu chybí.
- Ukážeme karty a ověříme správnost.
- Ten, kdo karty správně uhodl, může schovávat a říkat pokyny místo učitele (nebo učitel určí, kdo bude pokračovat, aby se všichni prostřídali).

Před zahájením hry:

- Před začátkem je dobré všechny karty projít a zopakovat výslovnost a podobu všech slov.

Alternativní způsoby hry a další tipy:

Tato hra je pro děti zábavným opakováním naučených slovíček. I díky tomu, že většina slov během hry zazní několikrát, si je zafixují včetně správné výslovnosti i slabší žáci. Hra je vhodná už od úplných začátečníků, kteří se tak učí naslouchat ostatním, a pokud jejich slovo bylo špatně, zkouší je opravit. Také opakováním pokynu se učí základní větné struktury. Pro pokročilejší už můžeme schovávat i více karet.

Pro ztížení hry můžeme využít hry s podobným principem „I spy...“, kdy jsem obrázky rozložila tak, aby na ně všichni viděli a učitel nebo vybraný žák začne jeden z nich popisovat. Nesmí se na něj příliš dívat, aby nenapovídal ostatním, kteří se zatím snaží uhodnout, který obrázek je právě popisován. Jinak platí stejná pravidla jako u „What’s missing“ o střídání hráčů.

Hra je opět v ukončení velmi flexibilní, lze hrací dobu jakkoli přizpůsobit ostatním aktivitám v průběhu vyučovací jednotky.

Evaluace:

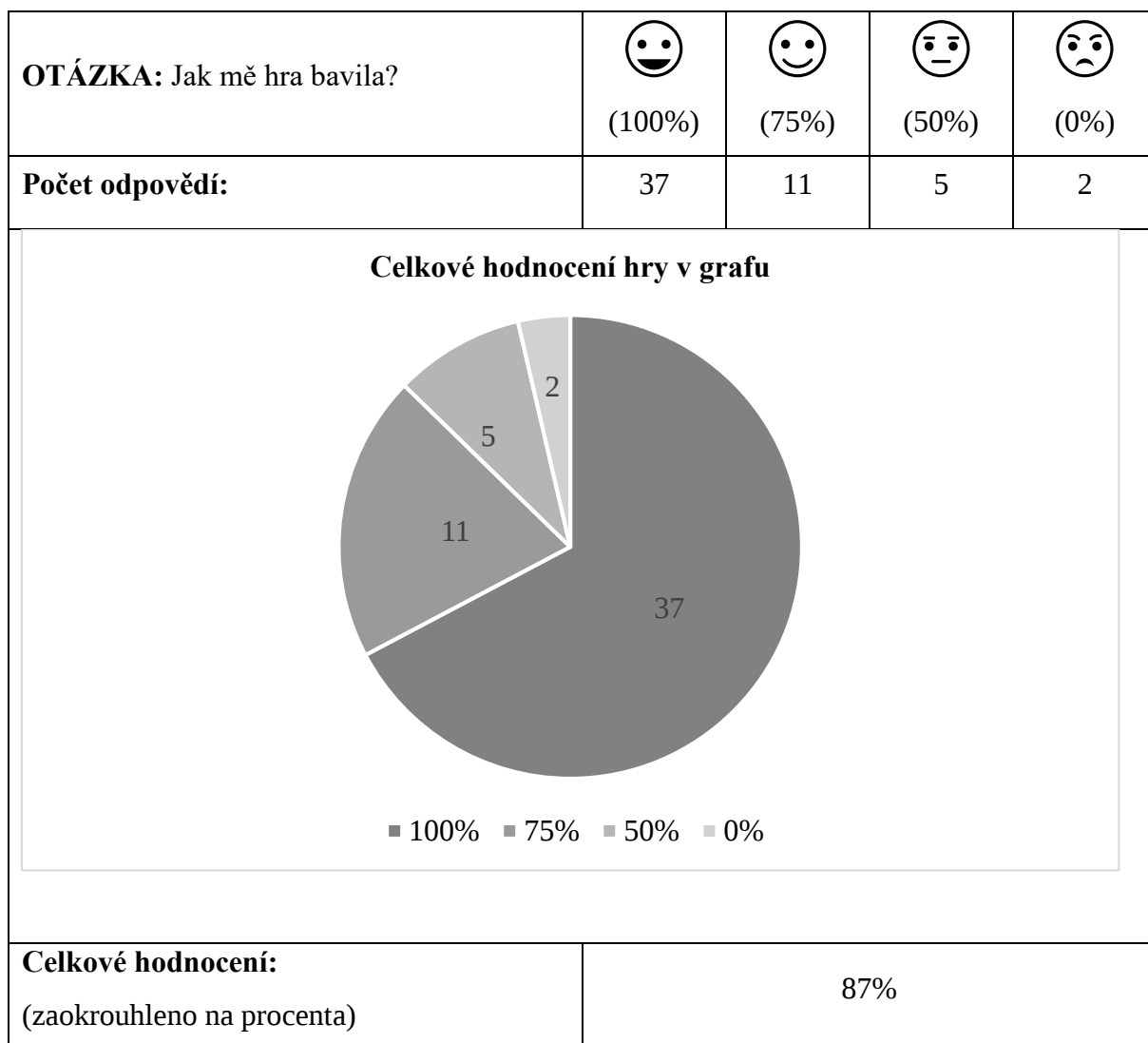
Hodnocení a nejčastější připomínky žáků

Hru hodnotilo celkem 55 žáků ze třetích až pátých ročníků a jak můžeme vidět níže, ohodnotili ji sedmaosmdesáti procenty. Mezi ostatními hrami v portfoliu ji tedy řadíme na deváté místo.

Jak žáci správně postřehli, ve hře jde o pozornost. Žáci se učí soustředit svou pozornost a zároveň si opakují známou slovní zásobu, případně si ji obohacují. To potvrdilo i deset odpovědí v dotaznících ohledně zapamatování nových slovíček, a to jak mluvenou, tak psanou formou. V tom případě samozřejmě záleželo na konkrétní verzi hry, která byla s žáky využita.

Žáci mohli v dotaznících opět v poslední otevřené otázce využít své kreativity ve vymýšlení nápadů pro vylepšení hry. Jedním z nápadů bylo opět přidání časového limitu, což už uvádíme v jedné z variant a určitě to průběh hry zpestří a oživí. Další zajímavou připomínkou bylo využití opravdových předmětů místo kartiček a obrázků. Takový nápad je určitě realizovatelný, záleží ale samozřejmě na probíraném tématu a možnostech učitele a žáků. V případě zapojení žáků do realizace verze hry s reálnými předměty by hra opět nabrala na atraktivitě a určitě by nebylo od věci při vhodném tématu takovou variantu vyzkoušet.

Obecně měla hra u žáků dobrý ohlas a sami ji chtěli hrát, proto stojí za vyzkoušení i nejjednodušší základní verze.



Tabulka 19: Hodnocení hry „What’s missing?“

Didaktický účinek hry a metodické poznámky učitelů

„Známa hra, která je jednoduchá a efektivní.“ Komentář respondentky, který netřeba doplňovat. Rozhodně se jedná o velice známou hru, kterou už pravděpodobně většina učitelů ve své hodině anglického jazyka někdy vyzkoušela. Pro její ohlas u žáků a fakt, že také přispívá ke zlepšení komunikačních dovedností žáků, si pojďme shrnout její variace a možnosti využití.

Další respondentka uvedla, že ve hře jde především o: „*Výslovnost, paměť, upevnění výrazů „Close/Open your eyes“, které říkaly děti.*“ Také dodala popis dalších využitých verzí,

kdy: „*Děti samy schovávaly obrázky, různý počet schovaných obrázků, více tematických celků dohromady.*“

Kartičky či slova můžeme mít buď na koberci, nebo na magnetické tabuli, jak hru zkoušela další respondentka: „*Každý se chce vystřídat u tabule a slovíčka „schovat“.* Na závěr jsme všechny obrázky otočili na magnetické tabuli obrázkem k tabuli (cca 12), předtím měli žáci asi minutu na to, aby si zapamatovali, kde jaký obrázek leží. Následně se žáci ptali svého spolužáka: „*Edo, what is this?*“, ten odpověděl a ptal se dalšího spolužáka.“

Také dodává, že „*na konci aktivity slovíčka zvládli odříkat naprosto všichni, skvělé na trénink paměti.*“ Didaktická hra „*What's missing?*“ je rozhodně vhodná pro různé věkové skupiny žáků a výklad či opakování slovíček je pro žáky hned příjemnější. Procvičení paměti, formulace otázek a další činnosti, které jsou potřeba u jednotlivých variant jsou skvělým bonusem.

6.10 Otázkový míč – The Question Ball

Cíle hry:	Tvoření otázek, reakce na otázky.	
Pomůcky, materiál:	Nafukovací míč (plážový).	
Organizace:	Žáci sedí v kruhu na koberci.	
Fáze hodiny:	Hlavní (v případě, že tématem je tvoření otázek), úvodní nebo závěrečná.	
Užitečné fráze:		
Sit in a circle	/sɪt ɪn ə 'sɜː.kl/	Sedněte si do kruhu
Catch the ball	/kætʃ ðə bɔːl/	Chytněte míč
Throw the ball	/θrəʊ ðə bɔːl/	Hod'te míč
Ask a question	/ɑːsk ə 'kwes.tʃən/	Položte otázku
Answer the question	/'ɑːn.səʳ ðə 'kwes.tʃən/	Odpovězte na otázku
What's this?	/wɒts ðɪs/	Co to je?
How many ? are there?	/haʊ 'men.i ? ɑːr ðeəʳ/	Kolik ? tam je?

Tabulka 20: Informace o hře „The Question Ball“

Pravidla hry:

- První žák položí otázku a hodí míč jinému hráči.
- Hráč, který dostane míč, odpoví na položenou otázku a zeptá se dalšího hráče na jinou otázku.
- Takhle pokračujeme dál, dáváme pozor, ať se vystřídají všichni hráči.
- Cílem je vytvořit co nejvíce otázek a dokázat na ně odpovědět.

Před zahájením hry:

- Obzvláště se začátku je vhodné nejprve s dětmi projet jedno kolo, kdy každý vysloví nějakou otázku a několik ostatních žáků se ji pokusí zodpovědět – učitel mezitím otázku napíše fixem na tabuli (aby se dala smazat) otázku na míč → pokud si pak v průběhu hry nebude některý hráč vědět rady, podívá se na míč a najde spoustu inspirace na vytvoření otázky.
- Opět upozorníme děti, že mluví pouze ten, kdo má míč, abychom předešli napovídání a překřikování.

Alternativní způsoby hry a další tipy:

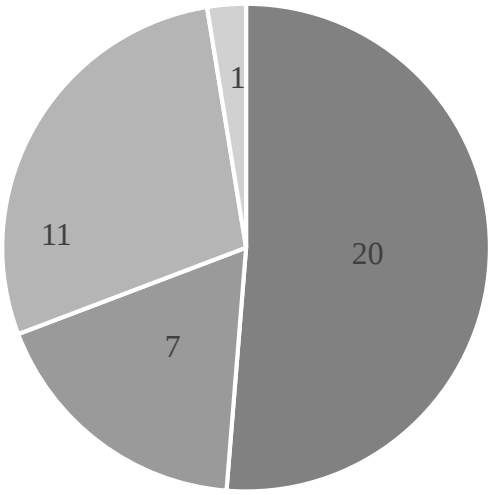
Můžeme hrát i tak, že hráč s míčem položí otázku, všichni na ni odpoví a až pak se otázka vymění – to v případě, že se jedná o otázku, kterou chceme, aby si žáci pořádně zafixovali.

Pokud máme barevný míč, můžeme jako „warm up“ aktivitu na začátku ukázat míč a sami se zeptat, co všechno děti na míči mohou vidět – demonstrujeme tak, jak může vypadat otázka, děti se na hru naladí a zopakují už známá slovíčka (barvy, počty apod.).

Můžeme hru hrát pravidelně a značit, kolik otázek jsme dokázali vytvořit. Žáci pak uvidí, jaký udělali za určité období pokrok.

Evaluace:

Hodnocení a nejčastější připomínky žáků

OTÁZKA: Jak mě hra bavila?	 (100%)	 (75%)	 (50%)	 (0%)
Počet odpovědí:	20	7	11	1
Celkové hodnocení hry v grafu  ■ 100% ■ 75% ■ 50% ■ 0%				
Celkové hodnocení: (zaokrouhleno na procenta)	79%			

Tabulka 21: Hodnocení hry „The Question Ball“

Do hodnocení hry „*Otázkový míč*“ se zapojilo 39 žáků a hra skončila na desátém místě s hodnocením 79%. I když je hra na posledním místě tohoto portfolia, její náplň – pokládání otázek a odpovídání na ně – je pro komunikaci naprosto nezbytná. Proto je dobré ji se žáky vyzkoušet a jak se dozvíme níže, i žáci si ji rádi zahrají.

Naprostá většina odpovědí na otázku „*Co nového jsem se naučil/a?*“ zněla podobně jako odpověď jedné z žákyň: „*Naučila jsem se odpovídat na otázky*“. Cíl hry byl tedy zřejmý i žákům a žáci si kladení otázek a správné odpovědi zábavným způsobem zopakovali. Jednou se v dotaznících od dětí objevila i odpověď „*dávat pozor*“, což je důležitým faktorem. Žáci musí být stále ve střehu a poslouchat ostatní spolužáky, aby dokázali odpovědět na otázku a pokračovat tak ve hře.

Ohledně nápadů na vylepšení hry se v dotaznících čtyřikrát objevilo, že by žáci přidali časový limit, někteří dokonce i body. Byla by to také určitě varianta, pokud chceme z didaktické hry vytvořit soutěž. Mohla by to být další z variant, která by se podle našeho průzkumu žákům líbila. Dále by někteří žáci vyměnili pokládání otázek za opakování slovíček. Jedna z žákyň napsala: „*Vylepšila bych hru tím, že bych vzala kartičky a házela bych balonem a říkala bych slovíčka tak dlouho, než by balon spadl.*“ Tahle varianta by šla aplikovat i na původní verzi s pokládáním otázek a odpovídání na ně, kdy by se hra zaměřila v každém kole vždy na jednu otázku, dokud by někomu míč nespádl. Pro fixaci různých gramatických struktur a hojně využívaných otázek by mohlo jít o velmi efektivní variantu uzpůsobení pravidel.

Didaktický účinek hry a metodické poznámky učitelů

Některé připomínky žáků potvrzují i komentáře od učitelů. Paní učitelka, která má na starosti výuku anglického jazyka ve čtvrtých a pátých ročnících průběh hry jasně shrnula: „*Dobrá hra na procvičení známých otázek i použití nové gramatiky – tvorby otázek. Byla jsem překvapená, jak dobře to pátákům šlo. Se čtvrtáky byla hra spíše pomalá. V obou třídách jsem hru zařadila 2x, proto jsme pouze pokládali otázky a neodpovídali na ně. I tak si myslím, že to mělo význam, protože tvoření otázek je problematické.*“

Stejného názoru se složitou gramatikou pro mladší žáky je další z respondentek, která uvedla, že: „*U mladších žáků byl problém s tvořením otázky, prozatím spíše odpovídají, než se ptají. Proto hodnoceno jen u starších žáků. Není pro žáky tak zábavná a atraktivní, jako ostatní hry – častá počáteční aktivita, jen v trochu odlišné formě. Snazší je pro žáky*

odpověď, než se zeptat. Nakonec byli žáci překvapení a nadšení, kolik otázek se jim podařilo vymyslet. “

Jak se můžeme sami přesvědčit, i když se jedná v podstatě jen o hravější verzi typické počáteční aktivity, kdy navíc žáci nejsou zvyklí být v roli tazatele, žáci samotní i učitelé byli nadšení, kolik toho zvládli vymyslet. To je velmi cenným motivačním faktorem, proto bychom rozhodně s vyzkoušením hry neváhali.

Pokud máme žáky, kteří s angličtinou teprve začínají a nemají tak rozvinutou slovní zásobu a takové jazykové zkušenosti, aby mohli skládat otázky, můžeme využít variantu, kterou vymyslela jedna z respondentek: *„Děti si posílaly barevného maňáska a ptali se pouze „What colour is this?“ Toto zjednodušení jsem udělala hlavně z důvodu nízkého věku a nízké úrovně aj u dětí.“* Při hře bylo využito maňáska, kterého již děti znaly a šlo pro ně jen o opakování slov a upevnění známé otázky. I tak hra žáky bavila a tato jednodušší verze může být pro začínající učitele s mladšími žáky velmi užitečná.

7 Shrnutí výsledků výzkumu

I přes to, že návratnost odpovědí v dotaznících byla daleko menší, než jsme předpokládali, dokázali jsme z nasbíraných dat hry úspěšně vyhodnotit. A to jak z pohledu žáků, tak z pohledu učitelů a v souladu s hlavním cílem práce. Nyní pro lepší orientaci shrneme výsledky výzkumu v přehledné tabulce.

Pořadí	Hodnocení v %	Název didaktické hry český – anglický	Počet hodnotících respondentů (žáků)
1.	97 %	Náš příběh – Our Story	40
2.	93 %	Tichá pošta – Chinese Whispers	71
3.	92 %	Bomba – The Bomb	66
4.	92 %	Bingo – Bingo!	39
5.	92 %	AZ kvíz – The Quiz	33
6.	90 %	Scénky – The Role Plays	23
7.	89 %	Signál – The Signal	74
8.	89 %	A co ty? – And what about you?	35
9.	87 %	Co chybí? – What's missing?	55
10.	79 %	Otázkový míč – The Question Ball	39

Tabulka 22: Výsledky výzkumu

V tabulce můžeme vidět, že nejlépe si u žáků vedla hra s anglickým názvem „*Our Story*“. Tento výsledek předčil naše očekávání. Nepředpokládali jsme, že hra, která by měla procvičovat nejvíce dovedností a nejvíce vést ke zlepšení komunikace v cizím jazyce a zdála se tak pro žáky ze začátku nejtěžší, by mohla být i nejzábavnější. Takový výsledek jasně dokazuje, že i hra, která rozvíjí nepřehledné množství schopností a dovedností žáků, mezi něž patří i dovednosti řečové a komunikace, může být pro žáky opravdu zábavná a dokáže je zaujmout.

Jasně se potvrdila i myšlenka uvedená v teoretické části této práce o tzv. přirozeném učení. Žák se při hře nesoustředí na to, že by se měl učit. Je pro něj zábavou a mezi všemi povinnostmi pro mnohé i zaslouženým odreagováním. Jestliže využíváme didaktické hry v hodinách anglického jazyka správným způsobem a soustředíme se na jejich cíl, dokážeme u žáků vytvořit pozitivní vztah k cizímu jazyku, což je pro rozvoj řečových dovedností a komunikace neprosto nezbytné.

Na posledních místech se při hodnocení atraktivity her u žáků objevily hry „*What's missing?*“ a „*The Question Ball*“.

Nutno podotknout, že takový výsledek jsme očekávali. Důvodem je jejich rozšířenost, kdy většina učitelů tyto hry používá možná až příliš často. V některých případech, kdy se dostatečně neobměňují a nepřizpůsobují potřebám a úrovni žáků, pak mohou působit stereotypně s podobným efektem jako práce s učebnicí.

Pohled žáků na hry a jejich žebříček již známe. Pojdme se nyní podívat na vyhodnocení z pohledu paní učitelky, který měla možnost sledovat, jakou měrou ovlivňuje využívání didaktických her zlepšení žáků v řečových dovednostech a v komunikaci v anglickém jazyce.

Paní učitelka, která tyto informace pro potřeby souhrnného vyhodnocení portfolia poskytla, je ředitelkou ZŠ a MŠ Vřesovice, kde vede výuku anglického jazyka ve všech ročnících již šestým rokem. Má tak dost zkušeností s klasickou výukou a je schopna odborně posoudit vliv využití didaktických her na zlepšení řečových dovedností žáků.

Paní ředitelka využívala všechny didaktické hry z poskytnutého portfolia v různých variantách a alternativách během celého pololetí a jak se s námi později podělila, určitě je bude využívat i nadále. Celkové vyhodnocení bylo provedeno pomocí dotazníku, kde měla paní ředitelka ve volných komentářích celkově shrnout efektivitu využití portfolia didaktických her.

Nejprve měla paní ředitelka ZŠ a MŠ Vřesovice popsat rozdíl ve schopnosti komunikace žáků v anglickém jazyce před a po zařazení didaktických her v hodinách anglického jazyka. Přiznala, že „*Žáci před zařazením her byli stydliví, komunikace byla velmi jednoduchá.*“ S tímto problémem se bohužel potýkáme velmi často, obzvláště v začátcích studia cizího jazyka.

Situaci po využití didaktických her vhodných k rozvoji řečových dovedností z poskytnutého portfolia osvětlila paní ředitelka následovně: „*Po zařazení her žáci nejen získali sebevědomí, ale také vymýšleli další varianty her. Mluvený projev se velmi zlepšil, dokonce i u žáků s přiznaným podpurným opatřením.*“ Tento komentář snad ani nepotřebuje dále rozvádět. Jestliže se žáci samotní angažovali při vymýšlení nových alternativ, a nakonec naše hry dokázaly pomoci i žákům s podpurným opatřením, je zcela zřejmé, že zlepšování komunikace u žáků mladšího školního věku pomocí zábavných didaktických her je jasnou volbou.

Jako metodickou připomínku k samotnému portfoliu didaktických her paní ředitelka uvedla: „*Portfolio bylo velmi dobře promyšleno, hry byly vhodně zvoleny k dané věkové skupině žáků. Díky hrám byla hodina angličtiny zajímavá a vedla žáky k daleko vyšším výkonům.*“

Závěrem dodává: „*Portfolio obohatilo moje dosavadní zkušenosti práce s žáky. Výuka je nyní hravější, zajímavější, žáci se lépe vyjadřují, osvojují si jazyk. Náplň portfolia byla splněna na výbornou. Děkuji.*“

Za závěrečný komentář děkujeme a věříme, že stejný užitek přinese mnoha dalším učitelům. Ať už těm, kteří s výukou anglického jazyka začínají, nebo těm, kteří by své hodiny rádi zpestřili.

7.1 Závěrečné vyhodnocení výzkumu

Hlavním cílem práce bylo vytvořit portfolio didaktických her vhodných k rozvoji řečových dovedností v anglickém jazyce na prvním stupni základních škol a následně jej ověřit na žácích různých tříd prvního stupně.

Hlavní cíl práce byl naplněn vytvořením portfolia didaktických her, které bylo sestaveno na základě poznatků shrnutých v teoretické části. Hry odpovídají potřebám žáků mladšího školního věku a jsou cíleně zvoleny k rozvoji řečových dovedností. Mezi cíle jednotlivých her jsou proto zakomponovány jak poslechové dovednosti a porozumění, tak rozvoj slovní zásoby, správná výslovnost a následná schopnost promluvy.

K naplnění hlavního cíle bylo třeba vyhodnotit dílčí výzkumné otázky. Jako první výzkumná otázka byla uvedena následující: „*Do jaké míry může zařazování didaktických her v hodinách anglického jazyka vést ke zlepšení řečových (komunikativních) dovedností žáků v angličtině?*“

Na základně vlastního pozorování a výše uvedených výsledků výzkumného šetření můžeme potvrdit, že zařazování didaktických her v hodinách anglického jazyka má značný vliv na zlepšení řečových dovedností žáků. Didaktické hry v představeném portfoliu byly zpracovány s ohledem na potřeby žáků v mladším školním věku a respektují přirozený vývoj jazyka. Při využití hry ve výuce se žák cítí příjemněji, proto je i větší předpoklad pro nastolení optimálních podmínek k rozvoji jeho jazykových schopností a dovedností. Žák se při hře cítí komfortněji, je motivován k naslouchání a porozumění, čímž se zároveň zvyšuje i jeho sebevědomí a odvaha ke konverzaci v cizím jazyce.

Dále se výzkum soustředil na otázku „*Jak žáci hodnotí didaktické hry v hodinách anglického jazyka a jaké jsou jejich nejčastější návrhy na vylepšení?*“

Konkrétní výsledky a odpovědi na výše uvedenou výzkumnou otázku nalezneme u jednotlivých her. Obecně však můžeme na jejich základě a na základně vlastního pozorování zdůraznit, že využívání didaktických her v hodinách anglického jazyka mělo velmi pozitivní ohlasy ze strany žáků. Ti se na každou další hodinu anglického jazyka očividně těšili, čímž jsme si ověřili navození vnitřní motivace žáků. Jestliže se zvyšuje motivace žáků, přímo úměrně se pak zvyšuje i šance na lepší výsledky a zdokonalení žáků ve všech směrech, tedy i v našem případě zlepšení poslechových dovedností a porozumění, rozšíření slovní zásoby a následná lepší schopnost vyjádřit se a vést jednoduchou konverzaci odpovídající jazykové úrovni žáků.

Abychom mohli vytvořené portfolio didaktických her co nejobjektivněji ověřit, výzkum se soustředil i na pohled učitele, kdy jsme si položili konkrétní dílčí výzkumnou otázku: „*Jak učitelé hodnotí didaktické hry v hodinách anglického jazyka a jaké jsou jejich nejčastější metodické poznámky a tipy?*“

Stejně jako u hodnocení žáků, bylo i hodnocení z pohledu pedagogů uvedeno vždy u konkrétních her. V kapitole číslo 7 pak uvádíme i souhrnné hodnocení celého portfolio od jedné paní učitelky, která měla možnost vyzkoušet všechny didaktické hry z portfolio ve všech ročnících s povinnou výukou anglického jazyka po celé pololetí.

Od všech učitelů byla reakce na poskytnuté didaktické hry více než pozitivní a hodnotili je jako velmi užitečný nástroj pro rozvoj řečových a komunikativních dovedností žáků. Hry byly dle učitelů vhodně zacíleny na rozvoj jak receptivních, tak i produktivních řečových dovedností. Tyto dovednosti jsou základem pro interakci žáků v cizím jazyce.

Kladně byla z pohledu učitelů hodnocena také struktura zpracovaného portfolio. Při zpracování bylo zásadní, aby pro učitele bylo jednoduché se ve hrách orientovat. U všech didaktických her učitelé ocenili mimo jiné také přítomnost základních anglických frází potřebných k vysvětlení pravidel a průběhu hry. Pro učitele takto zpracovaná hra znamená jednodušší přípravu a snadnější zařazení do vlastní výuky. Od všech učitelů jsme dostali zpětnou vazbu, že hry budou i nadále využívat, což je jasným ověřením jejich funkčnosti a atraktivity jak pro žáky, tak pro učitele.

ZÁVĚR

Hlavním cílem práce bylo vytvořit portfolio didaktických her vhodných k rozvoji řečových dovedností v anglickém jazyce na prvním stupni základních škol a následně jej ověřit na žácích různých tříd prvního stupně.

K naplnění cíle bylo nejprve třeba shrnout teoretická východiska, která byla následně využita k sestavení portfolio didaktických her. To bylo součástí praktické části diplomové práce a následně bylo ověřováno žáky třetích ročníků základních škol. Poté bylo nutné jejich variabilitu ověřit na žácích čtvrtých a pátých ročníků prvního stupně, a nakonec měli hry vyhodnotit samotní učitelé, kteří měli možnost všechny didaktické hry díky poskytnutému portfolio zařadit do svých hodin anglického jazyka.

Pro hodnocení bylo využito dotazníků s otevřenými i uzavřenými otázkami. Dotazníky byly po zařazení her do výuky předány žákům i učitelům, kteří provedli vyhodnocení her z didaktického hlediska a poskytli další metodická doporučení.

Hlavní cíl práce byl naplněn vytvořením portfolio didaktických her sestaveného na základě poznatků shrnutých v teoretické části. Každá hra odpovídá potřebám a specifickým rysům dětí v mladším školním věku a jejím cílem je vždy rozvoj řečových dovedností a komunikace. U jednotlivých her se jednalo o rozvoj jak receptivních, tak produktivních řečových dovedností. V sestaveném portfolio didaktických her proto byly rozvíjeny převážně následující cíle: zlepšit poslechové dovednosti a porozumění mluvenému slovu, rozšířit slovní zásobu žáků, upevnit správnou výslovnost anglických slov, schopnost reagovat na promluvu ostatních a dovednost využívat získané znalosti ve vlastní promluvě.

Od žáků i všech učitelů byla reakce na poskytnuté didaktické hry více než pozitivní a hodnotili je jako velmi užitečný nástroj pro rozvoj řečových a komunikativních dovedností žáků. Všechny byly dle výsledků výzkumu vhodně zacíleny na efektivní rozvoj receptivních i produktivních řečových dovedností. Tyto dovednosti jsou základem pro interakci žáků v cizím jazyce. V současnosti by proto s přihlédnutím k hlavnímu cíli jazykového vzdělávání, kterým je schopnost dorozumívat se v cizím jazyce, mělo být didaktickým hrám a jejich efektivnímu využití nejen ve výuce anglického jazyka věnováno více pozornosti.

SEZNAM LITERATURY

- CAMERON, Lynne a Penny MCKAY. *Bringing creative teaching into the young learner classroom*. Oxford: Oxford University Press, 2010 [cit. 2019-02-09]. ISBN 978-0-19-442248-2.
- ČAPEK, Robert. *Líný učitel: jak učit dobře a efektivně*. Praha: Raabe, 2017 [cit. 2019-04-12]. 140 s. Dobrá škola. ISBN 978-80-7496-344-5.
- HALLIWELL, Susan. *Teaching English in the Primary Classroom*. London: Longman, 1992, [cit. 2019-02-02]. ISBN 0582071097.
- HANUŠOVÁ, Světlana. *Metody cizojazyčné výuky* [online]., 9 [cit. 2019-04-14]. Dostupné z: <https://educoland.muni.cz/down-30/>
- HARMER, Jeremy. *The practice of English language teaching*. 3rd ed. Harlow: Longman, 2001 [cit. 2019-02-02]. ISBN 0-582-40385-5.
- LANGMEIER, Josef a Dana KREJČÍŘOVÁ. *Vývojová psychologie*. 2., aktualiz. Vyd. Praha: Grada, 2006 [cit. 2019-01-29]. Psyché (Grada). ISBN 978-80-247-1284-0.
- LORENTE, Mónica Soler. *Teaching English at university level*. Barcelona: Edicions UPC, 2008 [cit. 2019-04-12]. ISBN 978-84-8301-957-3
- MAŇÁK, Josef a Vlastimil ŠVEC. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003 [cit. 2019-02-02]. 219 s. ISBN 80-7315-039-5.
- METRUK, Rastislav. *Researching speaking: teaching and assessment*. Olomouc: Palacký University Olomouc, 2018. ISBN 978-80-244-5388-0.
- MEYER, H. *Unterrichtsmethoden*, I, II. Frankfurt am Main: Cornelsen Verlag Skriptor, 2000.

- MOJŽIŠEK, Lubomír. *Vyučovací metody*. 1/1. vyd. Praha: SPN, 1972 [cit. 2019-04-12]. Učební texty vysokých škol.

- NOVOTNÁ, Lenka, Miloslava HŘÍCHOVÁ a Jana MIŇHOVÁ. *Vývojová psychologie*. 4. vyd. Plzeň: Západočeská univerzita v Plzni, 2012 [cit. 2019-04-06]. ISBN 978-80-261-0115-4.

- PECINA, Pavel a Lucie ZORMANOVÁ. *Metody a formy aktivní práce žáků v teorii a praxi*. Brno: Masarykova univerzita, 2009 [cit. 2019-04-14]. ISBN 978-80-210-4834-8.

- PETTY, Geoffrey. *Moderní vyučování*. 6., rozš. A přeprac. Vyd. Přeložil Jiří FOLTÝN. Praha: Portál, 2013 [cit. 2019-02-09]. ISBN 978-80-262-0367-4.

- PTÁČEK, Radek a Hana KUŽELOVÁ. *Vývojová psychologie pro sociální práci* [online]. 2013. ©Ministerstvo práce a sociálních věcí ČR, 2013 [cit. 2019-04-14]. ISBN 978-80-7421-060-0. Dostupné z: https://www.mpsv.cz/files/clanky/14812/VP_nahled.pdf

- Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání [online]. Praha: MŠMT, 2017 [cit. 2019-01-29]. Dostupné z: <http://www.msmt.cz/file/43792/>

- READ, Carol. The C-Wheel. In: *Carol Read's ABC of Teaching Children* [online]. [cit. 2019-04-06]. Dostupné z: <https://carolread.wordpress.com/2010/01/28/c-is-for-c-wheel/>

- READ, Carol. *500 activities for the primary classroom*. Oxford: Macmillan Education, 2007 [cit. 2019-04-06]. Macmillan books for teachers. ISBN 978-1-4050-9907-3.

- ŘÍČAN, Pavel. *Cesta životem*. Praha: Portál, 2006 [cit. 2019-04-06]. 390 s. ISBN 80 – 7367 – 124 – 7.

- SLATTERY, Mary a Jane R. WILLIS. *English for Primary Teachers. A Handbook of Activities & Classroom Language. Book with Audio CD*. Oxford: Oxford University Press, 2003 [cit. 2019-04-06]. 148 p, pbk. ISBN 0194375633.

- *Společný evropský referenční rámec pro jazyky: jak se učíme jazykům, jak je vyučujeme a jak v jazycích hodnotíme*. 2. čes. Vyd. Přeložil Jaroslava IVANOVÁ. V Olomouci: Univerzita Palackého, 2006 [cit. 2019-01-29]. 267 s. ISBN 8024414252.

- STRAKOVÁ, Z., Uplatňovanie základných osvojovacích princípov v jednotlivých ročníkoch primárneho vzdelávania. In: Straková,Z., Cimermanová,I. (eds.). *Učiteľ cudzieho jazyka v kontexte primárneho vzdelávania*. Prešov: Prešovská univerzita, 2010 [cit. 2019-02-02]. s. 22-44, ISBN 978-80-555-0232-8

- ŠIMÍČKOVÁ-ČÍŽKOVÁ, Jitka. *Přehled vývojové psychologie*. 2. nezm. Vyd. Olomouc: Univerzita Palackého, 2003 [cit. 2019-04-06]. ISBN 80-244-0629-2.

- UR, Penny a Penny UR. *A course in English language teaching*. 2nd ed. New York: Cambridge University Press, 2012. ISBN 9781107684676.

- ZORMANOVÁ, Lucie. *Výukové metody v pedagogice: [s praktickými ukázkami]*. Praha: Grada, 2012 [cit. 2019-02-02]. 155 s. Pedagogika. ISBN 978-80-247-4100-0.

SEZNAM ZKRATEK

apod.	a podobně
atp.	a tak podobně
GTM	Grammar Translation Method
RVP ZV	Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání
s.	strana
SERR	Společný evropský referenční rámec
TPR	Total Physical Response
tzv.	tak zvaný
ZŠ	základní škola

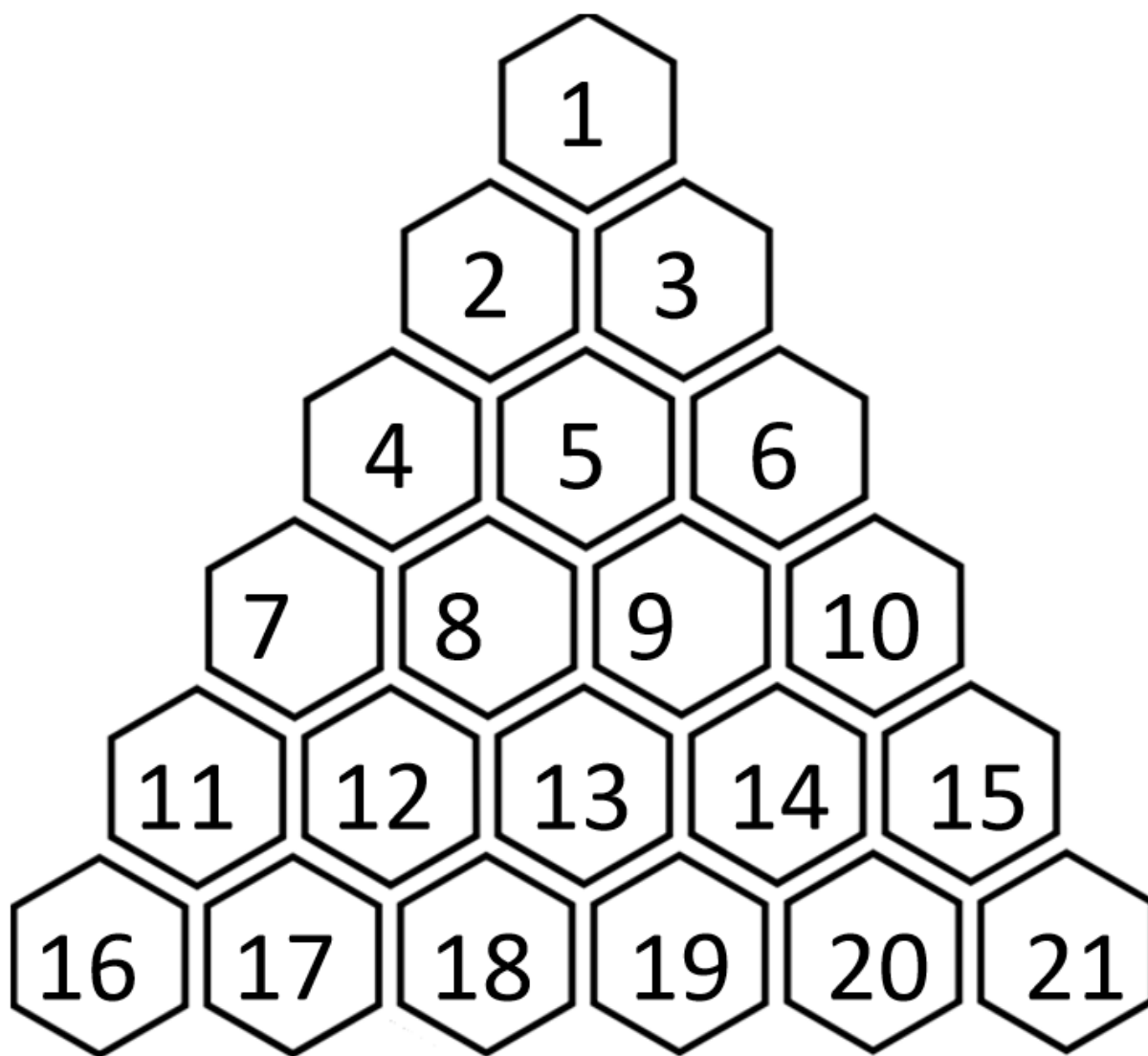
SEZNAM TABULEK

Tabulka 1: Procentuální vyjádření odpovědí v dotaznících pro žáky	25
Tabulka 2: Informace o hře „Our Story“	27
Tabulka 3: Hodnocení hry „Our Story“	29
Tabulka 4: Informace o hře „Chinese Whispers“	31
Tabulka 5: Hodnocení hry „Chinese Whispers“	32
Tabulka 6: Informace o hře „The Bomb“	35
Tabulka 7: Hodnocení hry „The Bomb“	37
Tabulka 8: Informace o hře „Bingo!“	39
Tabulka 9: Hodnocení hry „Bingo!“	41
Tabulka 10: Informace o hře „The Quiz“	43
Tabulka 11: Hodnocení hry „The Quiz“	45
Tabulka 12: Informace o hře „Role Plays“	47
Tabulka 13: Hodnocení hry „Role Plays“	49
Tabulka 14: Informace o hře „The Signal“	51
Tabulka 15: Hodnocení hry „The Signal“	52
Tabulka 16: Informace o hře „And what about you?“	55
Tabulka 17: Hodnocení hry „And what about you?“	57
Tabulka 18: Informace o hře „What’s missing?“	59
Tabulka 19: Hodnocení hry „What’s missing?“	61
Tabulka 20: Informace o hře „The Question Ball“	63
Tabulka 21: Hodnocení hry „The Question Ball“	64
Tabulka 22: Výsledky výzkumu.....	67

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1: Herní pole "AZ kvíz"	78
Příloha 2: Dotazník k hodnocení hry pro žáky (verze k tisku).....	79
Příloha 3: Dotazník k hodnocení her pro učitele	80

PŘÍLOHY



Příloha 1: Herní pole "AZ kvíz"

Název hry:				
Jak mě hra bavila?				
Jak moc jsem musel/a poslouchat ostatní (pro porozumění)?				
Jak často jsem při hře mluvil/a?				
Kolik jsem se toho naučil/a?				
Co nového jsem se naučil/a?				
Můj nápad na vylepšení hry:				

DĚKUJI TI ZA VYPLNĚNÍ 😊

Název hry:				
Jak mě hra bavila?				
Jak moc jsem musel/a poslouchat ostatní (pro porozumění)?				
Jak často jsem při hře mluvil/a?				
Kolik jsem se toho naučil/a?				
Co nového jsem se naučil/a?				
Můj nápad na vylepšení hry:				

DĚKUJI TI ZA VYPLNĚNÍ 😊

Název hry:				
Jak mě hra bavila?				
Jak moc jsem musel/a poslouchat ostatní (pro porozumění)?				
Jak často jsem při hře mluvil/a?				
Kolik jsem se toho naučil/a?				
Co nového jsem se naučil/a?				
Můj nápad na vylepšení hry:				

DĚKUJI TI ZA VYPLNĚNÍ 😊

Název hry:				
Jak mě hra bavila?				
Jak moc jsem musel/a poslouchat ostatní (pro porozumění)?				
Jak často jsem při hře mluvil/a?				
Kolik jsem se toho naučil/a?				
Co nového jsem se naučil/a?				
Můj nápad na vylepšení hry:				

DĚKUJI TI ZA VYPLNĚNÍ 😊

DOTAZNÍK PRO UČITELE – seznam otázek z dotazníku:

1. Věřil/a jste, že pravidelné zařazování didaktických her s využitím mluvení může skutečně zlepšit komunikační dovednosti žáků?
2. Potvrdilo se Vám po vyzkoušení poskytnutých her Vaše očekávání ohledně zlepšení komunikačních dovedností žáků?
3. HRA BOMBA: Jak hodnotíte hru z didaktického hlediska? Napište, prosím, krátkou zpětnou vazbu a případná metodická doporučení a komentáře.
4. HRA AZ KVÍZ: Jak hodnotíte hru z didaktického hlediska? Napište, prosím, krátkou zpětnou vazbu a případná metodická doporučení a komentáře.
5. HRA TICHÁ POŠTA: Jak hodnotíte hru z didaktického hlediska? Napište, prosím, krátkou zpětnou vazbu a případná metodická doporučení a komentáře.
6. HRA ROLE PLAYS: Jak hodnotíte hru z didaktického hlediska? Napište, prosím, krátkou zpětnou vazbu a případná metodická doporučení a komentáře.
7. HRA SIGNÁL: Jak hodnotíte hru z didaktického hlediska? Napište, prosím, krátkou zpětnou vazbu a případná metodická doporučení a komentáře.
8. HRA "AND WHAT ABOUT YOU?": Jak hodnotíte hru z didaktického hlediska? Napište, prosím, krátkou zpětnou vazbu a případná metodická doporučení a komentáře.
9. HRA "QUESTION BALL": Jak hodnotíte hru z didaktického hlediska? Napište, prosím, krátkou zpětnou vazbu a případná metodická doporučení a komentáře. Používá technologii
10. HRA "WHAT'S MISSING/I SPY": Jak hodnotíte hru z didaktického hlediska? Napište, prosím, krátkou zpětnou vazbu a případná metodická doporučení a komentáře.
11. HRA BINGO: Jak hodnotíte hru z didaktického hlediska? Napište, prosím, krátkou zpětnou vazbu a případná metodická doporučení a komentáře.
12. HRA "OUR STORY": Jak hodnotíte hru z didaktického hlediska? Napište, prosím, krátkou zpětnou vazbu a případná metodická doporučení a komentáře.
13. Pokud máte obecné poznámky a komentáře ke hrám, které jsou součástí mé diplomové práce, budu ráda za jakékoli metodické připomínky.

ANOTACE

Jméno a příjmení:	Kristýna Bradová
Katedra nebo ústav:	Katedra anglického jazyka
Vedoucí práce:	Mgr. Kořínková Jana, Ph.D.
Rok obhajoby:	2019
Název závěrečné práce:	Hry k rozvoji řečových dovedností v anglickém jazyce na prvním stupni základní školy
Název závěrečné práce v angličtině:	Games to develop speaking skills in English language in the first stage of primary school
Anotace závěrečné práce:	Tato diplomová práce se zabývá využitím didaktických her k rozvoji řečových dovedností v anglické jazyce na prvním stupni základní školy. Teoretická část představuje specifika výuky angličtiny u žáků mladšího školního věku a pojednává o didaktické hře v kontextu rozvoje řečových dovedností žáků v anglickém jazyce. Praktická část obsahuje portfolio didaktických her vhodných k rozvoji řečových dovedností žáků a jejich následné ověření a vyhodnocení z hlediska žáků a učitelů prvního stupně základní školy.
Klíčová slova:	První stupeň, základní škola, anglický jazyk, jazyk, řečové dovednosti, didaktická hra
Anotace v angličtině:	This diploma thesis focuses on using didactic games to develop speaking skills in English language in the first stage of primary school. The theoretical part presents the specifics of teaching English language to young pupils and deals with a didactic game in the context of developing speaking skills of young language learners. The practical part includes a portfolio of didactic games which are suitable for developing speaking skills and their evaluation by pupils and teachers in the first stage of primary school.
Anglická klíčová slova:	First stage of primary school, primary school, English language, language, speaking skills, didactic game
Přílohy vázané v práci:	Tabulky, grafy, herní plány, dotazníky
Rozsah práce:	66 stran (108 850 znaků)
Jazyk práce:	Čeština