



*Your complimentary  
use period has ended.  
Thank you for using  
PDF Complete.*

[Click Here to upgrade to  
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

UNIVERSITA V BRNĚ  
PEDAGOGICKÁ FAKULTA  
KATEDRA ANGLISTIKY

Mnohoetná inteligence v cizojazyčné výuce  
Multiple Intelligences in the Foreign Language Classroom

diplomová práce

Vedoucí práce: Mgr. Kateřina Dvořáková

Autor: Eliška Stýblová

Brno, 2009



**PDF Complete**

*Your complimentary use period has ended.  
Thank you for using PDF Complete.*

[Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features](#)

Prohlašuji, že jsem záv re nou diplomovou práci na téma: Mnoho etné inteligence v cizojazy né výuce vypracovala samostatn a pouffila jen pramen , které cituji a uvádím v p ilofené bibliografii.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona . 111/1998 Sb. v platném zn ní souhlasím se zve ejn ním své diplomové, a to v nezkrácené podob , fakultou elektronickou cestou ve ve ejn p ístupné ásti databáze STAG provozované Jiho eskou univerzitou v eských Bud jovicích na jejích internetových stránkách.

V eských Bud jovicích 25. dubna 2009

.....



*Your complimentary  
use period has ended.  
Thank you for using  
PDF Complete.*

[Click Here to upgrade to  
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

Děkuji Mgr. Kateřině Dvořákové, vedoucí diplomové práce, za poskytnutí konzultací, odborné a metodické vedení při zpracování diplomové práce.

**Jméno a příjmení autora:** Eliška Stýblová

**Studijní obor:** Učitelství pro 1. stupeň + anglický jazyk pro 1. stupeň

**Název diplomové práce:** Mnohoetná inteligence v cizojazyčné výuce

**Pracoviště :** Katedra anglistiky

**Vedoucí diplomové práce:** Mgr. Kateřina Dvořáková

**Rok obhajoby diplomové práce:** 2009

#### **Anotace:**

Tato práce se zabývá teorií mnohoetných inteligencí Howarda Gardnera a její aplikací do cizojazyčné výuky. V teoretické části popisuje různé pojetí inteligence, osvětluje všechny inteligentní typy podle Gardnerova modelu a ukazuje, jakým způsobem může tento model přispět k efektivnímu osvojení cizího jazyka. V části praktické se zaměřuje na aplikaci této teorie do cizojazyčné výuky. Praktickou část lze rozdělit do 3 částí. Nejprve zjistí distribuci jednotlivých inteligencí u skupiny žáků na prvním stupni základní školy. Na základě těchto zjištění pak navrhuje výukové aktivity vycházející z principů teorie mnohoetných inteligencí pro danou skupinu. Dále navrhuje aktivity pro jednotlivé inteligence, projekty a plány hodin.

**Klíčová slova:** Mnohoetná inteligence; inteligence; cizojazyčná výuka

**Author's first name and surname:** Eliska Styblova

**Field of study:** Junior school teachers + English specialism

**Title of the master thesis:** Multiple Intelligences in the Foreign Language Classroom

**Department:** Department of English Studies

**Supervisor:** Mgr. Katerina Dvorakova

**The year of presentation:** 2009

**Abstract:**

The diploma thesis deals with theory of multiple intelligences and its application into a foreign language classes. In the theoretical part it describes different approaches of intelligence and all types of intelligence according to Gardner's model. It shows how applying of this theory can help make the language acquisition process more efficient. In the empirical part it survey a distribution of intelligences of a group of primary school pupils and interprets its results. It also provides a list of activities for each intelligence and projects.

**Keywords:** Multiple Intelligences, Intelligence, Foreign Language Classroom

.....	8
2. R zná pojetí inteligence	
2.1. Tradi ní pojetí inteligence.....	9
2.2. Teorie mnoho etných inteligencí.....	10
3. Vývoj teorie M.I.	
3.1. Vývoj samotné teorie.....	13
3.2. Pokra ovatelé.....	14
3.3. Kritika teorie.....	15
4. Vyufití teorie ve výuce	
4.1. Obecné vyufití.....	17
4.2. Vyufití v cizojazy né výuce.....	18
4.3. Výhody a úskalí aplikace do výuky.....	19
5. Jednotlivé inteligence	
5.1. Jazyková inteligence.....	22
5.2. Logicko-matematická inteligence .....	23
5.3. Hudební inteligence.....	24
5.4. Prostorová inteligence.....	27
5.5. T lesn -pohybová inteligence.....	26
5.6. Interpersonální inteligence.....	28
5.7. Intrapersonální inteligence.....	29
5.8. P írodopisná inteligence.....	29
6. Zji ování M.I.....	31
<b>Praktická ást</b>	
7.Tvorba dotazník a pr b h testování.....	32
8. Výsledky testování a doporu ení pro skupiny	
8.1. Skupina A - Z <sup>TM</sup> Rudolfov.....	34
8.2. Skupina B - Z <sup>TM</sup> Rofnov.....	36
8.3. Skupina C - Z <sup>TM</sup> Rofnov.....	38
8.4. Skupina D - Z <sup>TM</sup> Dukelská.....	40
8.5. Skupina E - Z <sup>TM</sup> Dukelská.....	42
8.6. Srovnání skupin.....	44
9. Aktivity vhodné pro jednotlivé inteligence a projekty v hodinách Cizího jazyka	

Intelligence.....	46
.....	50
9.3. Hudební inteligence.....	56
9.4. Prostorová inteligence.....	60
9.5. Pohybová inteligence.....	66
9.6. Přírodní inteligence.....	69
9.7. Interpersonální inteligence.....	74
9.8. Intrapersonální inteligence.....	76
9.9. Projekty.....	78
10. Závěr.....	89
11. Summary.....	90
12. Seznam literatury.....	92
13. Seznam příloh.....	94

## I. ÚVOD

Teorie mnoho etných inteligencí, n kdý také oznaovaná jako teorie multidimenzionálních nebo více etných inteligencí, mne zprvu zaujala zejména tím, že poskytla protipól k fenoménu IQ a zp sobem jakým p íhlíí k individualit každého lov ka. P í studiu této problematiky jsem postupn odhalovala její výhody a možnosti, které p íná-í ve výuce a také jsem zji-ovala, že uitel m v mém okolí pov domí o tomto p ístupu chybí. V dob psaní této práce vy-la v e-tin jen jedna kniha od autora této teorie a zároveň jediná kniha, která se opravdu zabývá teorií mnoho etných inteligencí. Dal-í publikace na toto téma se spí-e zabývají tématem nadání. Oproti tomu internet je zahlcen informacemi o teorii M.I., n které bohužel poskytují pon kud pok ivený obraz. Proto jsem se rozhodla chopit se tohoto tématu a nastínit možnosti využití teorie ve výuce. Vzhledem ke své aprobaci jsem se pak zam íla na výuku cizojazy nou a to zejména na prvním stupni základní -koly.

Teorii mnoho etných inteligencí budu dále ve své práci ozna ovat zkrácen teorií M.I. Tato zkratka se vyskytuje i v cizojazy né literatu e a své opodstatn ní má i v eském jazyce. Individuální vzd lávací plán je ozna ován zkratkou IVP.

Cílem mé práce je seznámit se základními principy teorie M.I., popsat jednotlivé inteligence tak, aby tento popis byl využitelný pro vyu ující a usnadnil jim diagnostiku jednotlivých inteligencí u flák . Dále chci nastínit možnosti za len ní poznatk z teorie do cizojazy né výuky na projektech a poskytnout p ehled aktivit, využitelných pro cizojazy nou výuku, set ídn ý pro jednotlivé inteligence. Možnosti za len ní jednotlivých aktivit chci také ukázat na konkrétních skupinách na základ zji-t ní distribucí inteligencí v t chto skupinách.



## 2.1. Tradiční pojetí inteligence

Výklady pojmu inteligence a pohledy na ni se velmi různí. Definicí inteligence bychom našli nespočet a doposud nedošlo ke sjednocení názorů. Stejně tak psychologové, kteří se o výzkum inteligence zasadili, je mnoho.

Významnými osobnostmi starověku zabývajících se otázkou inteligence byli například Aristoteles, Cicero, a další. První podobné zmínky o inteligenci bychom našli u Platóna. Ten rozdělil jedince podle inteligence na zlaté, stříbrné a mosazné. Zlatí byli vládnoucími typy, stříbrní se hodili na různé správné místa a mosazní odpovídali dělníkům a rolníkům. Pojem inteligence začal užívat v 19. století filosof a sociolog H. Spencer. Inteligenci chápal ve smyslu obecné myšlenkové schopnosti. V roce 1905 byli francouzští psychologové A. Binet a T. Simon pořízeni pařížskými úřady, aby vytvořili metody napomáhající rozlišit děti pro vzdělávání na normálních školách. V roce 1916 vytvořil americký psycholog L. Terman vzorec, který byl nazván inteligentní kvocient (IQ).

Ve dvacátých letech minulého století přišel se svým pojetím německý psycholog W. Stern (1921), který chápal inteligenci jako "obecnou schopnost psychického přizpůsobení se člověka novým životním podmínkám a úkolům" (Nakonec: 1995: 100). Dalším psychologem z tohoto období je E. G. Boring (1923). Inteligence je podle něj mentální kapacita, která se uplatňuje v testech inteligence. Otázkou inteligence se zabýval také J. Piaget. Podle Piageta (1950) je inteligence obecným pojmem, který vyjadřuje nejvyšší formu organizace kognitivních procesů. D. Wechsler (1948) říká, že inteligence je "úhrnná nebo globální schopnost individua účelně jednat, rozumně myslet a vypořádat se s životem ve svém okolí" (Nakonec: 1995: 101). H. J. Eysenck (1953) stanovil znaky inteligentního chování: dobrá orientace a dobré myšlení, ostré vnímání a dobrá paměť, koncentrované zaměření na daný objekt iinnosti s pružným, rychlým a správným myšlením.

Psychologa Charlese Spearmana (1904, 1927) se inteligence  
ze specifických faktorů." (Plháková: 99: 15). *G faktor,*  
*p edstavuje obecnou inteligenci a uplat uje se p i e-ní v-ech problémových situací.*  
*P sobnost specifických faktor závisí na konkrétním charakteru dané úlohy.* Na  
Spearmanovu faktorovou analýzu, navázal L. L. Thurstone, který ur il sedm faktor  
inteligence. J. P. Guilford (1976), napsal obsáhlou monografii nazvanou *Povaha lidské*  
*inteligence*, ve které rozli-il na 102 faktorů inteligence. R. B. Catell (1971) rozli-il  
inteligenci fluidní a krystalizovanou (*fluid and crystallized*). O fluidní inteligenci  
p edpokládá, že je do jisté míry vrozená, je ur ena nadáním. Její m ení je odd leno od  
kolních a jiných znalostí a dovedností. Krystalizovaná inteligence je závislá na úrovni  
vzd lání a získaných zkušenostech. Má vztah k pam ti a k nau eným způsob m  
logického usuzování. D. O. Hebb (1949) rozli-uje dva druhy inteligence: vrozenou a  
environmentální.

## 2.2. Teorie mnoho etných inteligencí

Roku 1983 p edstavil americký profesor Howard Gardner svou teorii  
mnoho etných inteligencí v knize *Dimenze my-lení (The theory of multiple*  
*intelligences: Frames of Mind)*. Tato teorie byla snahou zm nit tehdejší pohled na  
inteligenci. Gardner se tak postavil proti vyjád ení lidského potenciálu jako jediného  
ísla. Poukázal na skute nost, že klasické IQ testy opomíjejí kulturní kontext a dal-í  
d lefité faktory.

Jaký je tedy Gardner v výklad pojmu inteligence? Jeho pohled na inteligenci  
ovliv ují tí faktory: "Základem teorie rozmanitých inteligencí je p edpoklad, že  
existuje malé množství inteligencí, které jsou vlastní v-ém lidem bez rozdílu." (Gardner:  
1999a: 295). Pro se u n kterých jedinců rozvinou ur ité inteligence více než u  
ostatních? Podle Gardnera na tom má podíl d ílost a asná výuka, a sto pak oba tyto  
faktory. Jako t etí d lefitý bod své teorie Gardner uvádí domn nku, že u normálních  
jedinců se rozvíjejí v-echny formy inteligence. Musí k tomu v-ak mít alespo minimální  
p ílefitost.

ence nemusí být jen "jedna" byly zaznamenány již před  
sám Gardner (1999a: 74) připouští: "Existuje mnoho  
pokusů o pojmenování a charakteristiku základních inteligencí. Patří mezi ně sestava kvadrivium a kvadrivium, seznam 5 způsobů komunikace psychologa Larryho Grosse... i soubor 7 forem poznávání filosofa Pavla Hirsta..."

Gardner také zdůrazňuje:

I was by no means the first psychologist to posit relatively independent human faculties, though I may have been among the first persons to violate the rules of English (and other Indo-European tongues) by pluralizing the term *intelligence*. (Gardner 1999b: 34)

Mezi další autory zabývající se dělením inteligence patří například L. L. Thurstone, jeden z prvních psychometriků, který uznával sedm primárních faktorů inteligence. Existují také seznamy stylů učení, stylů pracovních, stylů osobnostních, archetypy i jiné kategorizace. Svě místo v psychologii našly pojmy jako sociální inteligence, emoční inteligence.

Akoliv Gardner nepředložil první s myšlenkou více etných inteligencí, našel pro své tvrzení hodnověrný základ. Postupoval při tvorbě teorie systematicky a prostudoval i zjištění v oborech biologických a kognitivních. Aby doložil své tvrzení, založil je na neurologických výzkumech. našel oblast mozku, na kterou je daná inteligence vázána a dokázal samostatnost jednotlivých inteligencí na poškození mozku.

Při vyvozování a hledání jednotlivých inteligencí stanovil Gardner (1999a) kritéria, která musí samostatná inteligence splňovat.

První podmínkou samostatné inteligence je *potenciální izolace při poškození mozku*. Dokazuje stupeň nezávislosti dané schopnosti, tzn. do jaké míry zůstane tato schopnost zachována, když dojde ke zničení schopností ostatních. Opírá se hlavně o neuropsychologické výzkumy, zvláště při zasažení oblasti mozku lézí.

Dalším kritériem je *existence idiots savants, zázračných dětí a dalších výjimečných lidí*. Do tohoto výřtu lze zařadit například i autistické děti, které mají velmi nevyrovnaný profil schopností. Zázračné dítě se velmi předčasně rozvíjí v jedné (případně více než jedné) oblasti. Setkáváme se zde s jedinou zachovalou schopností,

zadí pr m rných nebo velmi nízkých výkon v jiných  
ovat ur itou inteligenci v relativní izolaci.

*Nalezení základní operace nebo souboru operací* je dal-í podmínkou. Jde o jednu nebo n kolik základních operací i mechanism , které dokáží zpracovávat specifický druh vstupních informací a které má inteligence obsahovat. Cílem je najít nervový základ t chto operací a dokázat, že jejich "jádra" jsou skute n odd lená.

Gardner chce dále u každé této samostatné inteligence vypátrat *typický pr b h vývoje samostatné inteligence*. Samostatná inteligence by m la mít vlastní vývoj, kterým by v pr b hu ontogeneze procházeli jak normální, tak talentovaní jedinci.

Od samostatné inteligence Gardner očekává *evolu ní historii a evolu ní hodnov most*. ťTo, do jaké míry jsme schopni vypátrat vývojové p edch dce dané inteligence zvy-uje její hodnov most.õ (Gardner 99a: 94) Tyto vývojové p edch dce lze hledat i v flivo i-né í-i. Gardner (ibid) v této souvislosti zmi uje zp v u pták .

*Ov ení pomocí experimentáln -psychologických úkol a podpora ze strany psychometrického zkoumání* je dal-ím z kritérií. K ov ení teorie je nutno poufít co nejvíce postup z experimentální psychologie. I výsledky standardních IQ test jsou zdrojem informací.

*Schopnost p íjmout kodifikaci v symbolickém systému*. Symbolickými systémy se rozumí významové systémy podmín né kulturou. Zachycují d leffité formy informací dané kultury. Jazyk, kreslení a matematika jsou t i symbolické systémy roz-í ené po celém sv t . Gardner se domnívá, že inteligence ke kodifikaci v symbolickém systému tíhne a že speciální zp sob kulturního vyjád ení pat í k jejím základním charakteristikám.

Následováním vý-e uvedených kritérií do-el Gardner (1999a) k sedmi inteligencím: jazyková, hudební, matematicko-logická, prostorová, t lesn -pohybová, interpersonální, intrapersonální.

### 3.1. Vývoj samotné teorie

Od roku 1983, kdy byla teorie poprvé představena, byla podstoupena mnohým zkoumáním a kritice. Byla také doplněna novými poznatky.

K předvodním sedmi inteligencím přidali Gardner v roce 1996 další a to předrodní. Je také na předli cesty k uznání další inteligence, kterou nazývá existenciální. V současné době tedy Gardner uvádí "osm a předl inteligence".

"So far, I am sticking to my 8 1/2 intelligences but I can readily foresee a time when the list could grow, or when the boundaries among the intelligences might be reconfigured."<sup>1</sup> Gardner <[http://pzweb.harvard.edu/PIs/HG\\_MI\\_after\\_20\\_years.pdf](http://pzweb.harvard.edu/PIs/HG_MI_after_20_years.pdf)>

V knize *Intelligence Reframed* (1999b) uvádí Gardner tři nové kandidáty na předvodní seznam mnoho etných inteligencí a to inteligenci předrodní, spirituální a existenciální. Dále se zabývá otázkou, zda existuje také morální inteligence.

A koliv jak jífl v knize *Dimenze myšlení* Gardner (1999a: 28) přediznává: "neexistuje a ani nemůže existovat jediný nevyvratitelný a všeobecně předjímaný seznam lidských inteligencí. Nikdy se nepodaří sestavit obecně předplatný seznam tří, sedmi nebo tří set inteligencí, pod které by se podepsali všichni v předci."

Gardner ve svých publikacích často uvádí, že téměř po desetiletí do vývoje M.I. téměř nezasahoval a nechal jí flit vlastním flivotem. Avšak na základě pozorování tohoto vývoje došel k názoru, že tento předístup byl neadekvátní. Dokladem toho je podle Gardnera (1999b) pokus aplikovat teorii do předkolské praxe v Austrálii. Zde byl vypracován seznam etnických a rasových skupin, předi emfl každé této skupin byla předřazena určitá inteligence a stejn tak slabá intelektuální oblast. Po kritice tohoto programu byl z národního kurikula vypuštěn.

---

<sup>1</sup> Zatím zůstávám u svých 8 a předl inteligencí, ale umím si snadno představit dobu, kdy se seznam inteligencí rozroste, nebo kdy parametry pro hranice mezi inteligencemi mohou být změněny.

Do "hnutí" mnoho etných inteligencí se nyní řadí vydavatelé, sympósia, nesčetné množství internetových stránek, poradci pro vzdělávání, kteří se označují za M.I. specialisty, stejně tak jako mnoho kritiků. Mezi ty, kteří patří:

**Thomas Armstrong** - Autor mnoha knih jako například *You're smarter than you think* a *Multiple Intelligences in the Classroom*, se často zaměřuje především na učitelé a pedagogy. Ve svých knihách se snaží uvádět konkrétní rady a cvičení, která pomáhají k rozvoji jednotlivých inteligencí.

**Ellen Weber** - Vyvinula úžasný reformní program, ve kterém uvedla do praxe teorii M.I., konstruktivismus, učení založené na potěších, učení založené na řešení problémů a poznatky z věd zabývajících se činností mozku.

**David Lazear** - Zabývá se aplikací teorie v praxi. Pořádá stovky seminářů a pracovních dílen zabývajících se právě aplikací teorie M.I. do školní praxe. Sám sebe označuje na svých internetových stránkách (<http://davidlazear.com/Multi-Intell/index.htm>) za autora, kolektora a předního odborníka na praktickou aplikaci M.I. v obchodu a vzdělání. Jeho centrum nazvané "A different kind of smart<sup>TM</sup>" poskytuje zdroje pro mnoho etné inteligence.

**Carolyn Chapman** - Patří mezi konzultanty organizace nazvané Creative Learning Connection, Inc. Je autorkou knih jako například *How to Develop Multiple Intelligences in the Classroom*. Je také spoluautorkou knih *Multiple Assessments for Multiple Intelligences* a *Multiple Intelligences through Centers and Projects*. Na internetových stránkách <http://www.carolynchapman.com> nabízí semináře, pracovní dílny a kurzy týkající se mimo jiné i teorie M.I.

Mezi nejznámější školy, které realizují Gardnerovu teorii, patří **New City School** v St. Luis v Missouri, která uflívá teorii do roku 1988. Je tak první školou, která se pokusila uvést teorii M.I. do praxe. Pedagogové z této školy také vytvořili knihy pro učitele "Celebrating Multiple Intelligences" a "Succeeding With Multiple Intelligences" editel této školy, Thomas Hoerr, je autorem knihy "Becoming a Multiple Intelligence School", stejně tak jako mnoha článků zabývajících se aplikací teorie do praxe.

George Miller, psycholog, jemuž se připisuje objevení mechanismu podle kterých funguje krátkodobá paměť, uvedl, že Gardnerovy argumenty se omezují na "hunch and opinion".<sup>2</sup> <<http://www.sip.ie/sip065/mittheory.htm>>

Podle kritik jakými jsou například R. J. Sternberg (1983, 1991), Eysenck (1994) a Scarr (1985) nepříliš Gardner s níž pracuje kopnickým, nebo to, co on nazývá inteligencemi jsou primární schopnosti, které pedagogové a kognitivní psychologové znají již dávno.

Kritici teorie také tvrdí, že pojmy jako tělesná-pohybová nebo hudební inteligence představují speciální schopnosti a nadání není inteligence: "it seems strange to describe someone who is tone deaf or physically uncoordinated as unintelligent"<sup>3</sup> (Sternberg 1988 in Eysenck 1994: 193).

Kritici teorie se dále domnívají, že není dobře definována. Ptají se, na jaké číslo počet inteligencí stoupne. Tvrdí, že M.I. teorie postrádá přesnost a přesnost opravdové vady. Cecci (1996), vývojový psycholog, vytkl Gardnerovi nedostatek v deských datech, která by teorii podporovala. Dále poukazuje na Gardner v postup vytváření kritérií, které pak slouží k prokázání, že se kandidát na inteligenci může opravdu zařadit na seznam.

Ani Sternberg (1988) neshledává Gardnerova kritéria pro definici inteligencí uspokojivými. Nazývá model mnohočetných inteligencí "a theory of talents, not one of intelligences"<sup>4</sup> (Sternberg 1988: 42).

Začlenění kulturního aspektu do zkoumání inteligence považují kritici teorie <[http://www.thirteen.org/edonline/concept2class/mi/index\\_sub4.html](http://www.thirteen.org/edonline/concept2class/mi/index_sub4.html)> speciálně za její negativum. Domnívají se, že inteligence se ukáže právě, pokud je jedinec konfrontován s neznámým problémem v neznámém prostředí. Domnívají se, že aplikování teorie do pedagogické praxe a její plošné vyvolávání by podstatně ztížilo porovnávání a hodnocení schopností a dovedností studentů ve třídách.

---

<sup>2</sup> tvrzení a názory

<sup>3</sup> zdá se být divně označeno toho, kdo nemá hudební sluch nebo je tělesně nekoordinovaný za neinteligentního

<sup>4</sup> teorií talentů, nikoliv inteligencí





**PDF**  
Complete

*Your complimentary  
use period has ended.  
Thank you for using  
PDF Complete.*

[Click Here to upgrade to  
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

praktičnost teorie M.I. Pedagogové podle nich eí  
p epln ným t ídám, a tak se jim jeví M.I. teorie jako

utopie.



## 4.1 Obecné využití

Při plánování hodiny je důležité si uvědomit její cíl a promyslet efektivní způsob, jak tohoto cíle dosáhnout. Není však od věci zamyslet se i nad tím, jaké inteligence jsou při tomto procesu využívány a zda lze využití obohatit, zda neprocvičíme jednostranně pouze jedinou inteligenci, zda některou zcela neopomíjíme. Využití teorie M.I. poskytne náhradní řešení, pokud použité využití postupy selhávají. Gardner (1999b) nastiňuje tzv. přemostující ("bridging") aktivity. Pokud nechce dítě například vyprávět o obrázku, necháme ho postavit diorámu, které nám poslouží jako most. Dítě pak vypráví o tom, co se děje v diorámu.

Ne vždy lze nalézt způsob, jak zapojit do využití jednotky všechny inteligence. Mállokdy je to také fládoucí. Postačí pokud se nám podaří zapojit do výuky jednu nebo dvě inteligence navíc k šiclové inteligenci kterou chceme procvičit.

Protože "způsob, u něhož jsou závislé na prostředí a na tom, které inteligence se týkají" (1999a), použijeme takové výukové postupy, které vyhovují skupinám a rozložení jejich inteligencí.

„...teorie rozmanitých inteligencí umožní uje diferencovanější a přesnější analýzu vzdělávacích cílů i vzdělávacích metod.“ (Gardner 1999a: 380)

Využití teorie má sloužit zejména jako podpora porozumění a chápání vykládaného učiva.

Gardner se domnívá

that MI approaches are particularly useful when a student is trying to master a challenging new concept—say, gravity in physics, or the Zeitgeist in history. I am less persuaded that it can be useful in mastering a foreign language—though I admire those teachers of foreign languages who claim success using MI approaches.<sup>5</sup>

Gardner <[http://pzweb.harvard.edu/PIs/HG\\_MI\\_after\\_20\\_years.pdf](http://pzweb.harvard.edu/PIs/HG_MI_after_20_years.pdf)>

Předmět cizí jazyk vybízí k vyuffívání rozli ných u ebních strategií. Intelé, kte í nemají o teorii M.I. nejmenší pon tí, za azují aktivity jako je TPR (*total physical response*), písň, kreslení, psaní, mluvení, komunika ní aktivity, práci ve dvojicích. Jde tedy o to, jak tyto aktivity správn ě kombinovat a "u-ít" hodinu na míru pot ebám dané skupiny. Př í znalosti teorie M.I. je pro u itele snadn ě jít hodinu p izp sobit pot ebám flák . Curtain, Pesola (1988: 59) navíc uvádí hudbu, rytmus, drama a hry jako metody, které stimulují pravou hemisféru a napomáhají tak k osvojování jazyka.

Cizojazy ná výuka svou povahou svádí k tomu, klást d raz pouze na inteligenci jazykovou. fláci, kte í nejsou v této oblasti práv nejsiln ější, jsou pak v nevýhod . Takovýmto flák m m fleme pomoci najít jiné u ební strategie, zapojit i aktivity, ve kterých i oni mohou usp t, nebo které je motivují k tomu, aby cht li cizí jazyk pouffít k vyjád ení nap . toho, co mají rádi. Pokud je flák nadán kup íkladu rozvinutou p írodní inteligencí, bude se jist ě více snaffít, pokud bude moci cizí jazyk vyuffít ke sd lení poznatk ů z p írody. M flé jít jen o pouhý popis ko ky domácích i barev podzimního listí. Uv dom ní, flé nové p írodov dné objevy jsou ěsto publikovány v cizím jazyce, také p ispívá k motivaci. Tu lze podpo it kup íkladu p ínesením zajímavých materiál (cizojazy ný asopis) do hodiny.

Studenti pot ebují, aby jim byly poskytnuty záchytné body, které pomáhají p í vybavování slovní zásoby. Pouffívání dynamických aktivit v kombinaci s aktivujícími otázkami vytvo í snadno vybavitelné v domosti. Personalizované instrukce, které

<sup>5</sup> Domnívám se, flé p ístup k M.I. je n ě jak uffíte ný pokud se studen snaffí zvládnout nový vyzívající koncept - ekn me gravitaci ve fyzice i ducha doby v d ěpise. Jsem mén ě p esv d en, flé m flé být uffíte ná p í zvládání cizího jazyka - a koliv obdivuji ty u itele cizího jazyka, kte í se py-ní úsp -ným vyuffíváním M.I.

vota (za pomoci dramatu a pohybových aktivit) vytváří  
efektivní učební strategie pro výuku cizího jazyka.

Aplikace teorie M.I. s sebou také přináší podnět a nestresující prostředí.  
Pokud se žák cítí stresován nebo ohrožen, stává se méně flexibilním a vrátí se  
k rutinnímu chování (jako je mluvení v rodném jazyce i namísto práce s novým jazykem,  
jenž se má naučit). Stresování a ohrožení žáci mají také potíže se zpracováním nových  
informací. V neposlední řadě je fláčkou, stejně jako u ostatních podmínek, dosáhnout i v  
cizojazyčné výuce jistě zmiňovaných výsledků, jako například kladný vztah k podmínkám,  
apod.

### 4.3. Výhody a úskalí aplikace do výuky

Mezi **výhody** aplikace teorie patří rozvoj divergentního myšlení. (...schopnost  
navrhnout řadu možných řešení daného problému, konkrétního problému, pro nějž  
neexistuje jen jedno správné řešení - Gulifer in Fontana 2003: 132) Je to způsobeno  
především tím, že je žákům poskytnut v té "manévrovací prostor". Netrvá se jen na  
jednom jediném správném řešení, jediné správné odpovědi. Některé žáci mají schopnost  
vycítit a naučit se právě to, co chce učitel slyšet. V cizojazyčné výuce můžeme jít například o  
vzorové slovo nebo konkrétní slovíčko, které se právě probírá.

Další výhodou je podpora motivace k učení. Pokud se v hodinách objeví látka,  
která žáky zajímá, jejich motivace se přirozeně zlepšuje. Pokud se mohou žáci při výuce  
uplatnit, nejenže přecházíme problému zvanému naučená bezmocnost (*learned  
helplessness*), ale naopak podporujeme kladné sebehodnocení žáka a zvýšíme jeho  
sebevědomí.

Poskytneme také studentům více příležitostí pro učení postavené na jejich  
potřebách, zájmech a talentu. Žáci se stávají více aktivními a lépe se zapojují do hodin.  
Jejich soustředěnost se tím zlepšuje.

Učitel může své žáky hlouběji poznat a tyto poznatky mu mohou pomoci lépe  
vést žáky k osvojení učiva. Vyučující je pak schopen pomoci žákům nalézt vhodné  
strategie učení a pracovat efektivně se žákovým potenciálem. *When teachers are able*

approaches, they can reach more students in more effective

Znát své fláky je užitečné také z hlediska efektivity výuky. Víme pak, které  
innosti za azovat do výuky více a které méně, například jak rozdělít nehomogenní  
skupinu na homogenní celky. Pokud kupříkladu zjistíme, že například část skupiny  
má podporovanou vyvinutou hudební inteligenci, nelze očekávat, že úspěšné vyučování  
písni napomůže snadnějšímu osvojení slovní zásoby i gramatiky.

Gardner (1999b: 112) v rámci aplikace teorie ve školním prostředí zvykne  
efektivitu výuky: "There is much evidence that schools influenced by MI theory are  
effective."<sup>7</sup> Svě tvrzení dokládá například spokojených učitelů teorie: "And many of  
the classes and schools claim that students are more likely to come to school, to like  
school, to complete school, and to do well in assessments."<sup>8</sup>

Učitelovo očekávání vzhledem k flákovi je méně zatíženo chybami v komunikaci  
a nepříznivými jevy, jakými jsou například katulkování, sebenaplnující proroctví,  
pygmalion efekt, golem efekt, apod.

Teorie M.I. poskytuje učiteli pozitivní pohled na fláka, nebo mu umožní najít v  
každém z fláků jeho kladnou i silnou stránku. Nedíváme se pak na fláka jako na  
hloupého proto, že nevyniká v jedné oblasti, kterou považujeme za důležitou.  
I očekávání flákovi učitel hraje důležitou roli. Jak uvádí MAN, F., MAREŠ, J.,  
STUHLÍKOVÁ, I. Paradoxní úinky učitelových motivací na postup žáků. *Pedagogika*,  
2000. ročník, s. 224-235. Pochvala za úspěch u lehkých úkolů je spojena s absencí  
kárání po neúspěchu a rovněž tak soucit po negativním výsledku v relativně snadném  
úkolů vedou často příjemce k závěru, že jiná osoba považuje jeho schopnosti za nízké.  
Učitelé, kteří jim poskytnou flákovi pocit úspěchu a pochvalu a nevyvolat přitom  
tyto paradoxní úinky, mohou při aplikaci teorie M.I. poskytnout flákovi takové  
prostředí, ve kterém mají šanci předvést dobré výsledky. Věmi výše zmíněnými  
aspekty je vytvářen kladný vztah k učení.

<sup>6</sup> Pokud je učitel schopen používat rozličné pedagogické postupy, může oslovit více studentů a to  
efektivnějším způsobem.

<sup>7</sup> Existuje mnoho důkazů, že školky ovlivněné teorií M.I. jsou efektivní.

<sup>8</sup> A mnoho učitelů a škol tvrdí, že se zvykne pravděpodobnost, že fláci budou chodit do školky, mít jí  
rádi a dokonce jí a povedou si dobře v hodnoceních.

teorie do výuky patří skutečnost, že by mohla vést k relativismu, při níž každá chyba by byla omlouvána rozvinutím jiného druhu inteligence než té, která při řešení úlohy selhala. Existuje tedy riziko, že učitelé by nepohladovali po věcích dobré výkony v oblastech, ve kterých jsou slabí.

Teorie M.I. by se také mohla stát nebezpečnou zbraní v rukou těch, kdo jí nyní mají problémy s chybami v komunikaci. Teorie MI nemá pouze poskytovat nové "nálepky". Gardner (1999b: 138) varuje před tím, aby teorie MI vedla pouze k novému způsobu šlápkování. Jak říká: "No one likes to be called stupid because of low IQ scores, but the label spatial but not linguistic can be debilitating as well."<sup>9</sup>

Úskalím se také může stát právě samotné rozdělení inteligencí a pátrání po nejlépe rozvinuté slošce nebo dokonce nadání. Není však užitečné pracovat pouze s tou sloškou inteligence šláka, která se jeví nejrozvinutější.

---

<sup>9</sup> Nikomu se nelíbí, když je označován za hloupého kvůli nízkým hodnotám IQ, ale nálepka "pohybov ale ne jazykově nadaný" může být stejně tak ponižující.

## 5.1. Jazyková inteligence

Na tuto inteligenci je v naší kultu e kladen spole n s logicko-matematickou inteligencí velký d raz. Podle Gardnera (1999a) jde o druh inteligence, který je prozkoumán nejlépe.

Lidé nadaní v této oblasti um jí dobře pracovat se slovy. Mají rozsáhlou slovní zásobu. Jsou schopni rozpoznat jemné odstíny slov. Mají také cit ke zvuk m, význam m a rytmu slov. Jsou nej– astn j–í a nejvíce vynikají, když se angaflují v psaní, vyu ování, p edná–ení, debatování, vyjednávání, naslouchání, vypráv ní p íb h , korekturách, jazykov d , zpravodajství, vydavatelství a cizích jazycích.

Typickými profesemi jsou spisovatel, noviná , právník, sekretá ka, u itel jazyk , hlasatel, logoped, p ekladatel, vydavatel, kurátor nebo knihovník.

D lefitost pro vyu ování nelze této inteligenci up ít, nebo vysv tlování a výklad je zalofen na jazyce. Také schopnost pouffvat e pro zapamatování informací je ve –kole d lefitá. Mezi funkce jazyka v–ak pat í i její rétorická funkce, tj. šschopnost pouffvat jazyk k p esv d ování jiných lidí.õ (Gardner 1999a: 107) Gardner (1999a) uvádí jako p íklad právnický a politiky, kte í tuto schopnost dovedli k dokonalosti. šSchopnost jazyka vysv tlovat svou vlastní innostõ (ibid) je pak d lefitá p i výuce mate ského, ale i cizího jazyka (a to zejména u star–ích flák ).

Pro objevování této inteligence máme ve –kole mnoho p ílefitostí. Zam ít se m fleme nap íklad na slohové práce, referáty, projevy, básn , dopisy. íáci nadaní v této oblasti rádi tou a rádi vypráví p íb hy. Mohou dokonce psát vlastní povídky nebo básni ky. Mají rozvinutou slovní zásobu a jazykové dovednosti. Mají zájem o u ení se cizím jazyk m. Rádi pí–í dopisy i e-maily. Líbí se jim diskutovat o svých názorech a my–lenkách. Mají dobrou pam ňa jména i fakta. Mají rádi hry jako scrabble, osmism rky, k íflovky. Rádi íkají jazykolamy, rýmy a rádi si hrají se slovy. Pokud je n co zajímá, informace si vyhledají v literatu e i textu.

Rozvinutost slovní zásoby fláka nám nastíní úkoly jako najít antonyma ke slov m i vymyslet co nejvíce synonym. Také znalost cizích slov a p ísloví i pam ňa

nic nebo útrfky rozhovor - to v-e jsou znaky rozvinuté

fiáci nadaní jazykovou inteligencí mají tendence u it se lépe tením, psaním poznámek, vypisováním z textu, poslechem p edná-ek a v neposlední ad p i diskuzích i debatách. Pro jejich u ení je tedy d leffité slovo, a uflpsané i mluvené.

Nad-ení pro etbu a u ení se cizím jazyk m, bychom v-ak m li v d tech podporovat vfdy, a ufl jsou v této oblasti talentované i ne.

Borek <<http://www.nwp.org/cs/public/print/resource/956>> p ipomíná, fle i fiáci s potífemi jako je nap . dyslexie, mající potífle se tením, mohou být nadaní v oblasti jazykové inteligence. Proto je p i hledání inteligencí d leffité v-ímat si co nejvíce znak typických pro inteligenci.

## 5.2. Logicko-matematická inteligence

Logicko-matematickou inteligencí se rozumí schopnost rozeznávat logické a matematické vzory a um ní s nimi pracovat. Lidé obda ení touto inteligencí jsou schopni abstraktního my-lení. "Logika je jakýsi nástroj, který nám pomáhá e-it problémy." (Krafft, Semke 2003 :16) Lidé nadaní touto inteligencí jsou schopni myslet koncep n a abstraktn . Rozli-ují logické nebo matematické závislosti. Vhodnými profesemi jsou v dci, matematici, projektanti, dokto i a ekonomové.

Logicky nadané d ti se asto p i hodinách ptají. Cht jí hodn v d t. Rády si hrají s ísly. Velice rychle si osvojí pravidla logických her, jako dáma, -achy, mlýnek. Matematika je jejich oblíbeným p edm tem. "Jsou nad-ené pro techniku, její funkce a mofnosti." (Kraft, Semke 2003: 16)

Fascinují je ísla. Krom matematiky mají tyto d ti rády p edm ty jako fyzika a výpo etní technika. Lehce po ítají z hlavy, rády e-í hádanky tajemství. Rády po ítají v ci. Pom rn dob e odhadují mnofství i výsledky. Pamatují si lehce ísla a statistiky (jako nap . sportovní statistiky, vý-ku nejvy-í budovy sv ta apod.). Baví je hraní strategických her jako jsou nap . -achy. V-ímají si spojení mezi akcí a reakcí, tráví as e-ením hlavolam nebo logických skláda ek.



jak pracuje počítač, milují vytváření tabulek a grafů, nejen hraní počítačových her. Mohou vytvářet vlastní tajné kódy. Mohou si organizovat své věci podle tvaru, velikosti nebo vzoru.

Čísla nadaní touto inteligencí přemýšlí v logických vzorech. Informace si organizují logicky a systematicky. Může být pro ně těžké psát básně, vést deníky. Cítí se nejlépe a také jsou produktivní během gramatických cvičení, psaní nártů, používání venových diagramů a obrázkové osnovy (především pokud mají rozvinutou i prostorovou inteligenci) a při vytváření a řešení křížovek. Při objevování logicky nadaných dětí nám poslouží úlohy z klasických IQ testů jako například, jak pokračuje sada čísel.

### 5.3. Hudební inteligence

Hudební nadání je schopnost používat volné prostředky hudby, jakou jsou tóny, hlasy a zvuky a umění jim porozumět, dobře slyšet, interpretovat, kombinovat a reprodukovat. Jde o schopnost hodnotit i produkovat rytmus a také hodnotit výšku a barvu zvuku.

Lidé nadaní v této oblasti umění dobře vytvářet rytmy a melodie, říká se o nich, že mají dobrý hudební sluch a hudební paměť, umění udržovat tempo, zpívat, hrát na hudební nástroje a citlivě naslouchat hudbě. Někdy mohou mít absolutní sluch, jsou schopni zpívat, hrát na hudební nástroj a skládat hudbu. Jsou nejčastěji a nejvíce vynikají, pokud se zabývají následujícími činnostmi: zpívání, hra na hudební nástroj, komponování, aranžování hudby, dirigování, vyučování hudby, analýza a hodnocení hudby (hudební publicistika) a hudební úpravy. Typickými profesemi jsou tedy dirigent, učitel hudby, diskžokej, ladič pian, hudební skladatel, muzikant, hudební terapeut, hudební technik, sbormistr, zpěvák, nástrojař.

Čísla s rozvinutou hudební inteligencí pochopitelně rádi zpívají a rádi také hudbu poslouchají. Navštěvují koncerty. Mohou hrát na hudební nástroj. Umění číst z not. Lehce si zapamatují melodii. Není pro ně problém rozeznat různé skladby i dokonce tóny. Rozeznají ve skladbě jednotlivé hudební nástroje, i pokud hrají najednou. Rádi si při



ké často poklepávají, podupávají nohou apod. Vímají si lehce je napodobí. Mohou dokonce skládat vlastní písničky a rapovat. Tito fláci se mohou učít lépe, pokud hraje v pozadí hudba. Tito studenti jsou ale citliví ke zvukům a tak mohou být rušeni hlukem z chodby, cvakáním propisovačky a dalšími zvuky ve třídě. Borek <<http://www.nwp.org/cs/public/print/resource/956>> proto radí pustit tichou, rytmickou hudbu během samostatných cvičení a nebo dovolit flákům, aby si přinesli vlastní nahrávku a poslouchali ji během práce.

šHudební nadání je dědičné, písemně podle vědeckých výzkumů se procento dědičnosti pohybuje mezi 50 a 70 % (Krafft, Semke 2003 :45) Jiné výzkumy naproti tomu ukazují, jak je pro rozvoj hudebního nadání důležité také vhodné učební prostředí. I Gardner (1999a) odkazuje v kapitole o hudební inteligenci na téměř zázračný Suzukiho program rozvíjení talentů. Jde o metodu, při které si děti ve věku od dvou do pěti let osvojují hudbu podobným způsobem jako se učí mluvit. Na hudební nástroj se učí hrát nejprve rodiče a dítě se učí napodobovat to, co slyší. Teprve v určité fázi se začíná učit noty a cvičit způsobem.

## 5.4 Prostorová inteligence

Jde o schopnost vnímat prostor kolem sebe a také rozmístit ní objekt v prostoru. Lidé s vyvinutou prostorovou inteligencí dokáží s představou, kterou si vytvoří často i ryzně pracovat, například et objekty, měnit jejich barvy, apod. Tato schopnost se může projevit i estetickou citlivostí. Touto inteligencí jsou obdařeni architekti, cestovatelé, vynálezci, sochaři, ale i mechanici.

Pamatují si tváře lépe než jména. Rádi narůstávají a kreslí své nápady, aby jim pomohly při řešení problému. Není pro ně obtížné vybavit si v mysli objekty. Rádi staví skládky, pracují se stavebnicemi typu Merkur a Lego. Rádi staví modely. Rádi vci (například propisovací tužku) rozebírají a zase skládají. Pracují rádi s materiály jako papír, barvy, obrazové materiály. Poznámky i učební text si barevně podtrhávají a používají zvýrazňovače. Rádi sledují filmy a video. Hrají různé videohry. Vímají si stylu v oblékání, úlesech, designu aut, kol nebo dalších předmětů, které vidí kolem sebe. Rádi si cestou v mapách nebo si je kreslí. Rádi si prohlíží fotografie a obrázky a rádi o nich

rají. Mohou kreslit realisticky nebo s velkými detaily. Mohou představují v cí, které se naučili. Učí se nápodobou. Rádi se učí bludiště a optické iluze. Mohou být výborní umělci, karikaturisté, nebo mohou vynikat v opravování nebo výrobě v cí. Mají dobrou představivost. Mohou mít fotografickou paměť. Mohou se dobře orientovat v prostoru a mohou umět vyjádřit perspektivu. Podle Krafta a Semkeho š...u neznámé stanice rychle najdou správný východ ven." (2003: 22)

To, jak umí odhadovat rozdíl v prostoru lze sledovat v mírových hrách, kde je třeba odlehlé pokrytí prostoru, odhad dráhy míče, apod.

děti s rozvinutou prostorovou inteligencí mohou mít problémy s pamatováním si informací, které jsou vyjádřeny slovy a čísly. "Experts have found that many kids who are identified as "learning disabled" (LD) or dyslexic are actually quite Picture Smart."<sup>10</sup> (Armstrong 2002: 67) Pro děti, jejichž nadání se rozvinulo právě v oblasti prostorové inteligence, pak může být těžké ukázat své přednosti ve škole.

Podle Borek <<http://www.nwp.org/cs/public/print/resource/956>> mají tyto děti také často problémy ve sféře logicko-matematické a jazykové a to proto, že jsou vysoce abstraktní a těžko se orientují v obrazech. Gramatická terminologie pak může takové děti mást, zatímco diagramy jim poskytnou jakýsi grafický slovník pro jejich myšlení.

Takovéto děti není třeba sankcionovat za špatné kreslení do sešitů, ale naopak je dobré je v tomto povzbudit. Kreslení a špatné kreslení stimuluje jejich myšlení.

## 5.5. Tělesná - pohybová inteligence

Tato inteligence hrála významnou úlohu v kulturách jako byla kultura starých Egypťanů a Římanů. Stejně tak východní kultury rozvíjely a stále rozvíjí různé formy cvičení pro zdokonalení pohybových vlastností. V naší kultuře byla tato schopnost poněkud odsunuta do pozadí a není příliš spojována se slovem inteligence. Dokonce panuje všeobecný názor, že pohybové nadání jedince bývá na úkor intelektu.

---

<sup>10</sup> Experti zjistili, že mnoho dětí, které jsou označeny za děti s poruchou učení a dyslexií mají ve skutečnosti poměrně vyvinutou prostorovou inteligenci.

...e bychom za adili schopnost dobré koordinace pohyb  
...covat s r znými objekty. Nejde tedy jen o schopnosti  
sportovc , jak by se mohlo na první pohled zdát, ale také o nadání mima, herce,  
tane ník , socha , malí , truhlá a dal-ích jedinc , kte í jsou manuáln zru ní. Jde  
tedy o schopnost ovládat pohyb svého t la i zacházet zru n s p edm ty.

Dít nadané t lesn pohybovou inteligencí se rádo hýbe a je aktivní. Snadn ji a  
rychleji si osvojuje fyzické dovednosti. Je schopno napodobit pohyb. Rádo hraje v  
p edstaveních, i vystupuje v besídkách. Zda ile napodobuje mimiku a gesta ostatních  
lidí. V nuje se sport m nebo vyniká v konkrétním sportu. V nuje se výrob í stav ní  
model . Rádo a dob e tan í.

Má dobrou koordinaci a smysl pro na asování (ve sportu i v pohybu). Má velmi rádo  
p estávky a tráví je v pohybu. Mezi jeho záliby m fle pat it jak sport, tak pletení,  
há kování, modelování, socha ství, opravování v cí, nebo dal-í aktivity, které vyfladují  
zru nost. flák nadaný touto inteligencí m fle chodit do dramatického krouflku nebo  
p edvád t triky, po ádat kouzelnická vystoupení, apod. Tato inteligence se také m fle  
projevit úhledným pravopisem. fláci s p evládající i rozvinutou pohybovou inteligencí  
asto pouffívají p i mluvení gesta nebo sv j projev doprovázejí výraznou mimikou.

Tito fláci se asto p i hodinách neklidn o-ívají, klepají na lavici, cvakají  
s propisovací tufkou. Jsou astými dobrovolníky na mazání tabule i doru ování  
materiál do jiných t íd.

Dít s rozvinut j-í pohybovou inteligencí se rádo u p emý-lení pohybuje. Pohyb  
mu pomáhá lépe si pamatovat. Proto je dobré takovým flák m pohyb v ur ité mí e  
poskytnout i v hodinách a ne pouze o p estávkách. Je dobré mít ve t íd koutek, kde  
mají d ti mofnost se protáhnout. Na 1. stupni základní -koly je samoz ejm t eba zavést  
p ísn j-í pravidla pro vyuffívání takového koutku. Jde nap . o asové omezení, po et  
takovýchto oddech za hodinu a pravidlo, fle koutek nesmí vyuffívat více flák sou asn .

## igence

Tato inteligence je také někdy nazývána komunikační inteligence i "people smart". Jde o schopnost rozlišovat pocity, nálady a myšlenky ostatních lidí a umění odhadnout jejich záměry, vzájemně se ovlivňovat s ostatními, rozumět jim a umět si vyložit chování jiných lidí. Zároveň pak jde o schopnost využívat tyto poznatky k jejich přesvědčování. Podle Gardnera jde o schopnost vnímat si rozdíl mezi lidmi, zvláště kontrast v jejich náladách, temperamentech, motivacích a záměrech.

Dítě nadané interpersonální inteligencí rádo pozoruje ostatní lidi. Lehce se spřátelí a nečiní mu problémy zapojit se do kolektivu. Pokud je potřeba, nabídne pomoc. Má rádo práci ve skupinách a flívou konverzaci. Umí přijmout kompromis. Pomáhá lidem kolem sebe vycházet spolu lépe. Ve společnosti jiných lidí se cítí sebejistě. Rádo organizuje aktivity pro své přátele i spolufláky. Poznává, jak se ostatní cítí. Umí získat ostatní pro svou věc, pro něco pro co je sám nadšený. Radí jí se učit v kolektivu než o samotě. Rádo si vyslechne názory druhých. Má cit pro to rozlišit, co je dobré a špatné, rozlišit ho bezpráví. Může se vnovat charitě nebo o takovém jednání alespoň uvažovat. Chová se vstřícně i k plachým a méně oblíbeným flákům.

Dobře verbálně komunikuje. Stejně tak dovedné je v nonverbální komunikaci. Je schopno nahlížet na situaci z různých pohledů. Vytváří si pozitivní vztahy s ostatními fláky ve třídě. Umí řešit problémy i konflikty ve skupině, v tomto případě školní třídě. Pokud budeme řešit něco ve třídě, flák s více rozvinutou interpersonální inteligencí bude pravděpodobně jakýmsi leaderem. Tito fláci mají obecně tendenci zastávat ve třídě vedoucí úlohu.

Jde o inteligenci vnitřního já. Ten, kdo je intrapersonálně inteligentní, zná dobře sám sebe. Je si v domě svých pocitů. Umí si stanovit osobní cíle, udržet se z předchozích zkušeností a zná své přednosti i slabé stránky. Osoba s vysokou vnitřní inteligencí je schopna rozeznat mezi různými projevy emocí. Naučí se, k jakému chování tyto emoce vedou a také se je naučí korigovat. Ti, kteří mají tuto oblast silně vyvinutou, jsou typicky introverti. Raději pracují sami. S touto inteligencí je také spojen určitý stupeň perfekcionismu.

Jde o inteligenci terapeutů, spisovatelů a filosofů, teologů i těch, kterých v dějinách

vědí, u kterých je tato inteligence silněji rozvinuta pracují raději samostatně než v kolektivu. Lépe se tedy učí sami, pokud se mohou na práci koncentrovat. To se někdy projevuje tím, že si vyberou určitý druh práce na doma. Často se také oddávají dennímu snažení.

Rádi si stanovují cíle. Stojí si za svými názory, i těmi nepopulárními. Méně se starají o to, co si druzí myslí. Tráví čas přemýšlením o věcech, které se jim zdají. V důležitých věcech jsou a v menších nejsou dobří. Svě myšlenky, vzpomínky a pocity si někdy rádi zapisují. Vedou si tedy často deník, ve kterém řeší problémy ze svého života. Tráví čas sebereflexí. Přemýšlí o budoucnosti a o tom, čím by chtěli jednou být.

Mohou se zajímat o psychologii i náboženství. Výrazná je jejich schopnost sám sebe zaměřit. K výuce jazyků mají silné intrusivní pohnutky.

## 5.8. Přírodní inteligence

Příklady této inteligence se různí, na které prameny ji označují jako přírodopisnou, jiné jako přírodovědnou. Originální název této inteligence zní *šnaturalistů*. Tato inteligence byla bezesporu důležitá v prehistorii, kdy lovci na této inteligenci záviseli. Rozeznat jaká fauna a flóra byla či nebyla jedlá bylo životně důležité. Lidé obdařeni touto inteligencí mají velký zájem o pochopení životního prostředí, ve kterém žijí. Zjednodušeně lze říct, že lidé nadaní touto inteligencí jsou schopni rozeznávat různé druhy rostlin, zvířat, nerostů a dalších přírodnin. Umí ale také

a prostředí kolem sebe. Lidé, kteří jsou citliví na schopni rozeznat nuance mezi velkým počtem podobných objektů. Číslo mohou tímto chováním vyjadřovat přirodní inteligence.

Vhodnými profesemi jsou, botanik, zahradník, geolog, archeolog, květinář, veterinář.

Typickým znakem takto nadaných lidí je jejich schopnost třídít objekty do tříd a klasifikace předmětů, rostlin, zvířat. Tito lidé mají rádi zvířata a rádi se o ně také starají. Mohou přestavovat květiny a zajímají se o přírodu a přírodní zákonitosti. Rádi chodí do parků, ZOO, akvárií. Užívají si kempování nebo turistiku v přírodě. Věnují si přírodu kolem sebe. Často si v přírodě věnují v cí, kterým ostatní nevěnují pozornost, nebo si jich nepovšimnou. Lehce se adaptují na nová místa a události. Mají dobrou paměť na detaily, pokud jde o místa, která navštívili, jména zvířat, rostlin nebo v cí. Často kladou otázky týkající se lidí, míst, v cí, které viděli v přírodě a chtějí je lépe pochopit. Mají schopnost přizpůsobit se v nové situaci i novému prostředí. Věnují si životního prostředí ve škole, v sousedství, doma. Baví je třídít věci podle kategorií, mohou si například vést seznam různých aut, která viděli nebo pozorovat ptáky. Zajímá je vše, co je obklopuje. Mohou být schopni rozeznat různé druhy stromů, rostlin, zvířat, ptáků, hmyzu, hvozdů. Věnují si tvar oblak.

š...the naturalist is comfortable in the world of organisms and may well possess the talent of caring for, taming, or interacting subtly with various living creatures. (Gardner 1999b: 49)

## ch inteligencí

Neexistuje zatím žádná propracovaná metoda, podle níž by se daly intelektové profily jednotlivých lidí určit. Nevím, jestli by bylo moudré přesný testovací program vůbec vytvářet, obzvláště vezmeme-li v úvahu, jak se standardizace takových test provádí a jak se pak dále obchodně vyvíjejí. (Gardner 1999a :389)

Gardner (1999a) tedy radí pozorovat inteligence v akci a při práci s prozřenými a různými materiály.

Využití na 1. stupni Z<sup>TM</sup> má oproti využitím odborných předmětů výhodu, neboť má možnost sledovat žáky ve všech oblastech a nebo alespoň ve více oblastech. Má tak možnost sledovat inteligence i jejich rozvoj za určité období. Stavění z kostek a práce se stavebnicí nám napoví o prostorových a pohybových schopnostech dítěte. Stejně jako schopnost zvládnout některé úkoly při hodině tělesné výchovy. Při hodině mateřského jazyka žáci často plynule vypravují příběhy a při této aktivitě lze hodnotit nadání jazykové. To jak si dítě poradí s obsluhou počítače zase vypovídá o nadání matematickém. Pozorovat žáky lze také při řešení úloh v jednotlivých předmětech a oblastech, například o matematickou slovní úlohu, slohovou práci nebo o úvodní projekt. Všímat si musíme také schopnosti spolupracovat při hodinách ve skupině, toho jak se žák zapojuje ve skupině, zda preferuje tento způsob výuky nebo zda raději pracuje o samotě, zda nejsou projevy předtíhání pro žáky nepřijemné. Tyto poznatky nám zase poskytnou obraz o personálních inteligencích.

Š...dostatečně přesný obrázek o intelektuální profilu dítěte mohli získat asi tak za měsíc v rámci normálního vyučování ve škole. (Gardner 1999a : 391)

Kromě chování v hodinách a o přestávkách nám napoví také volnočasové aktivity žáků, jejich záliby a zejména u starších žáků, způsob jakým se učí doma.



## b h testování

fládný standardizovaný test na zji- ování distribuce mnoho etných inteligencí není dostupný. Orienta ní dotazník jsem tedy sama sestavila. Výsledky tohoto dotazníku byly porovnány s hodnocením t ídních u itel , nebo pozorování dít te p i práci Gardner doporu uje jako zp sob jakým lze zjistit distribuci jednotlivých inteligencí. Shromáfdila jsem mnofství internetových test a probrala je otázku po otázce. Otázky v jednotlivých testech se velmi ásto opakovaly. Poté jsem vybrala ty, které se zdály nejvíce jednozna né a nejvíce vypovídající o inteligenci. Otázky byly p elofeny a p evedeny do co nejsrozumiteln j-í e i pro d tí od 3. do 5. ro níku Z<sup>TM</sup>P i tvorb jednotlivých v t jsem si pokládala otázky: Je mofné tuto otázku pochopit více zp soby? Je mofné stylsticky tuto v tu je-t zjednodu-ít? O em m fle vypovídat kladná i záporná odpov . Je n jaký d vod k záporné odpov di na otázku, který v-ak nevypovídá o dané inteligenci? P ed kone nou úpravou dotazníku byl otestován na t ech d tech ve v ku 8 afl 10 let a bylo s nimi probráno jejich chápání otázek. Dotazník se skládá z 32 otázek, tzn. 4 otázky na jednotlivou inteligenci. Každá otázka se zam uje na jinou sféru dané inteligence, tzn. fle fládná z otázek není jen jinou formulací téhofl problému. Dotazník se nachází v p íloze .1.

Testy byly zadány ve t ech r zných -kolách a v p tí r zných skupinách. Test byl zadán v ro nících 3.- 5. U testování jsem byla p ítomna, monitorovala jsem práci flák a zam íla jsem se na p ípadné problémy p i chápání otázek nebo zadání. N kterým flák m ínulo potífle soust edit se na zadání testu a za-krtnout erven t i v ty, které se na n v bec nehodí a flut t i v ty, které se na n hodí nejvíc.

Ve dvou p ípadech do-lo k tomu, fle fláci vyplnili pouze první stranu testu. Tpatné pochopení otázky nebylo zaznamenáno, n kte í fláci se v-ak cht li ujistit, fle otázku chápou správn . Nejv t-í potífle tedy ínili organiza ní okolnosti testování. Vypln ní dotazník trvalo flák m pr m rn jednu vyu ovací hodinu, tj. 45 minut.

Výsledky dotazník jednotlivých t íd byly zpracovány do grafu. Tyto grafy a dále zajímavé hodnoty n kterých flák jsou uvedeny nífle. Výsledky testování byly porovnány s hodnocením t ídní u itelky. U ítelé byli p edem seznámeni s teorií M.I. a také s jevy na které se m íli zam ít p i pozorování flák .



enou otázku získala daná inteligence bod. Za každou  
tato inteligence bod navíc, naopak za červenou označenou  
otázku jí byl jeden bod strhnut. Nejvyšší možný počet dosažených bodů u jedné  
inteligence byl tedy 7 a nejnižší možný dosažený počet bodů byl -3. Každá byla  
přidělena náhodná kombinace písmene abecedy a čísla. Namísto jmen fláků uvádím  
pouze tato přidělená označení. V kapitole profil vybraného fláka uvádím výsledky  
vybraného fláka s hodnotou jazykové inteligence jedna a méně, protože právě jazyková  
inteligence hraje důležitou roli při osvojování cizího jazyka. Dále uvádím interpretaci  
výsledků, porovnání výsledků s hodnocením vybraného a doporučení pro práci  
s flákem.

Nízké hodnoty u některých inteligencí mohou někdy znamenat jen nízké  
sebehodnocení v této oblasti nebo nízké sebehodnocení obecně. Svou roli také hraje  
momentální nálada fláka a právě probírané úroveň.

## a doporučení pro skupiny

### 8.1. Skupina A - Z<sup>TM</sup>Rudolfov

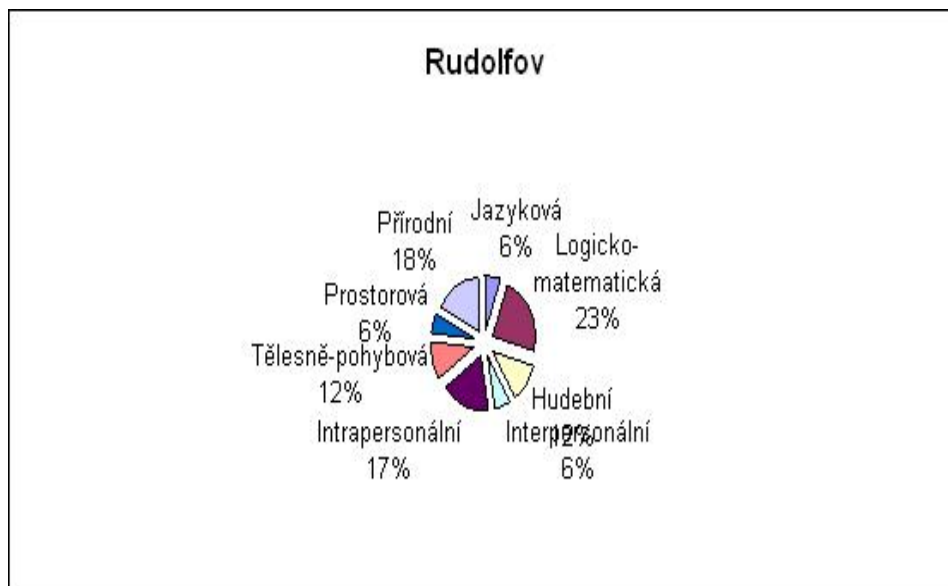
#### 8.1.1. Charakteristika skupiny

Ročník: 3.

Počet žáků : 15

Počet žáků s IVP: 0

Distribuce inteligencí:



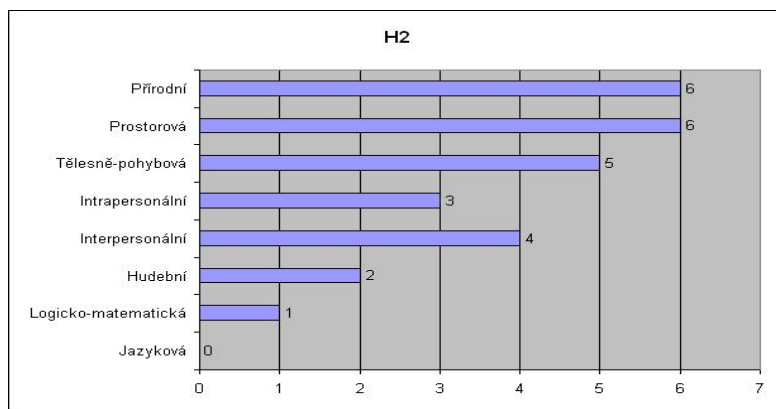
#### 8.1.2. Interpretace výsledků a doporučení pro práci se skupinou

Žáci, jejichž pohybová inteligence se v testu ukázala jako nadprůměrná i při evaluující se po rozhovoru s třídní učitelkou ukázali být skutečně pohybově nadaní. Ze sedmi žáků, jejichž pohybová inteligence vykazovala hodnotu pod tři desítky bodů, se účastní v nuže fotbalu. Žák O1, jehož hudební inteligence se pohybuje v záporných číslech, neslyší na jedno ucho. Žákyni D2, jejíž interpersonální inteligence se pohybuje v záporných číslech, kdežto intrapersonální inteligence v nadprůměrných číslech třídní učitelka označila jako extrémně tichou. Žák L2, jenž se nejvýrazněji v nadprůměrných hodnotách vyjevil v prostorové inteligenci, velice rád kreslí. Neustále si něco vymýšlí. Dokonce si nosí balící papír, na který si o přestávkách kreslí. Třídní učitelka

ost celé skupiny pohybové aktivity. Oproti tomu hudební a jako velmi neoblíbené.

Pokud chceme využít rozložení inteligencí k efektivnímu osvojení cizího jazyka m li bychom v této skupin za adit zejména problematické úlohy, vyvozování gramatiky, práci s grafy, tabulkami, výzkumy a jednoduché slovní úlohy v cizím jazyce. Interpersonální inteligence, jejíž hodnota je u této skupiny nejnižší, je d leffitá pro fungování skupiny jako celku. Aby byl rozvoj této inteligence podpo en, je vhodné za azovat co nejvíce práce ve skupinách a úkol vyžadujících spolupráci. Spole né projekty a projekty p i kterých musí fláci spolupracovat ve skupinách mohou tuto inteligenci posílit. Zárove by v-ak m la být flák m poskytnuta i mofnost pracovat na n kterých úkolech samostatn í doma.

### 8.1.3. Profil vybraného fláka



flák H2 ozna il jako své nejsiln j-í stránky p írodní a prostorovou inteligenci. Druhou nejrozvinut j-í je tělesn -pohybová inteligence, z ehož lze usuzovat, že nejvíce motivující aktivitou je pro n j pohyb venku, práce s mapou a to v-e nejlépe v kolektivu. T ídní u itelka hodnotila tohoto fláka jako pohybov nadaného. flák má problémy p i písemných aktivitách, zejména v diktátech.

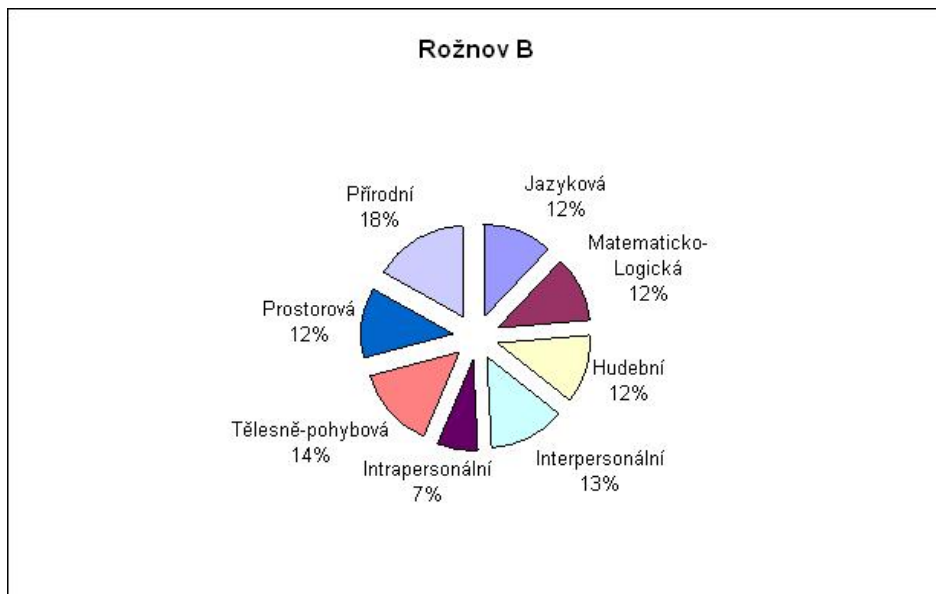
### 8.2.1. Charakteristika skupiny

Ročník: 5.

Počet žáků: 19

Počet žáků s IVP: 0

Distribuce inteligencí:



### 8.2.2. Interpretace výsledků a doporučení

V této třídě se podle výsledků výzkumu, nachází oproti ostatním skupinám relativně mnoho žáků s hodnotou jazykové inteligence pod 1. Celkem 4 žáci mají hodnotu 1, dva žáci hodnotu nula a jeden žák hodnotu -1. Paradoxně dva žáci označili jako nejslabší ohodnotili svou jazykovou inteligenci plným počtem bodů, tj. čtyřmi.

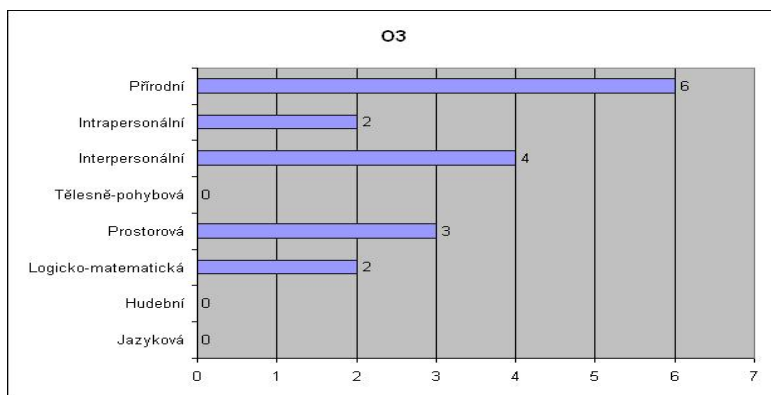
Třídě uitelka označila tuto skupinu jako velice slabou v oblasti anglického jazyka. Většina žáků má problémy sestavit základní větu, neosvojili si zatím ani základy gramatiky. Rádi se uvolňují, neradi píšou. Velmi je baví práce s interaktivní tabulí.

Žákyně P3 byla odeslána do pedagogicko-psychologické poradny, ale žádná dysfunkce nebyla zjištěna. Hodnota jazykové inteligence u této žákyně dosahuje hodnoty čtyři. Tato žákyně byla označena jako tichá, její hodnota (2) interpersonální inteligence tomu odpovídá. Nejvyšších hodnot dosahuje prostorová inteligence. Toto

í zp t na my-lenku, kterou uvádí Armstrong (2002: 67) a kovaní jako dyslektí tí mohou mít pouze rozvinut j-í prostorovou inteligenci. Tuto flákyni m fleme motivovat k vyuffívání u ebních technik zalofených na prostorové inteligenci.

Nejvy-í podíl p írodní inteligence a t lesn -pohybové inteligence v t sném záv su nazna uje jako velmi motivující aktivitu pohyb venku. Nejniř-í procento intrapersonální inteligence pak nazna uje problémy se sebereflexí, pravd pobn í s tím, jak se u it. Jako druhá nejslab-í se jeví jazyková inteligence. Proto doporu uji motivovat fláky co nejvíce ke tení, nejen v cizím jazyce, ale hlavn v mate ském jazyce. Pro fláky se zam ením, jaké vyplývá z grafu bych doporu ily zejména dobrodruřné knihy s p írodní tematikou. Auto i jako J. Foglar jsou úm rní jejich v ku a zájm m. Dal-í inteligence jsou pom rn vyrovnané.

### 8.2.3. Profil vybraného fláka



flákyn O3 ohodnotila nejvíce svou p írodní inteligenci av-ak t lesn -pohybová inteligence vykazuje hodnotu nula. Z toho vyplývá, fle ráda tráví as venku, nikoliv v-ak v pohybu, ale spí-e pozorováním okolí.

Tato flákyn byla ozna ená jako obecn pr m rná ve v-ech p edm tech, ale mající problémy práv s jazykovými úkoly, zejména diktáty a písemnými aktivitami. D vodem nechuti k diktát m m fle být i nerozvinutá hudební inteligence. P í psaní diktátu flákyn zapojuje sluch i jazyk. Proto doporu uji procvi ovat sluchovou pam a sluchovou diferenciaci. Vyuffít m fleme innosti jako obrázkový diktát a dal-í hry uvedené v kapitole 9.3. Vzhledem k rozvinuté p írodní inteligenci doporu uji písemné aktivity spojené s tématem zví at i rostlin. M fle jít nap . o výrobu plakátu, popis

hodnou aktivitou je t íd ní. fiákyn m fle t ídit sloví ka

### 8.3. Skupina C - Z<sup>TM</sup>Rofnov

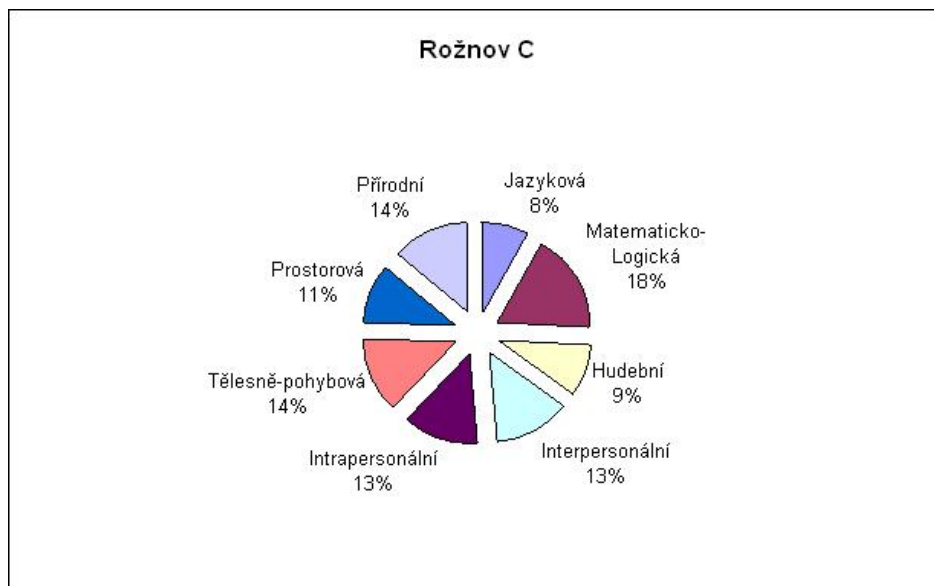
#### 8.3.1. Charakteristika skupiny

Ro ník: 4.

Po et flák : 21

Po et flák s IVP: 0

Distribuce inteligencí:



#### 8.3.2. Interpretace výsledk a doporu ení

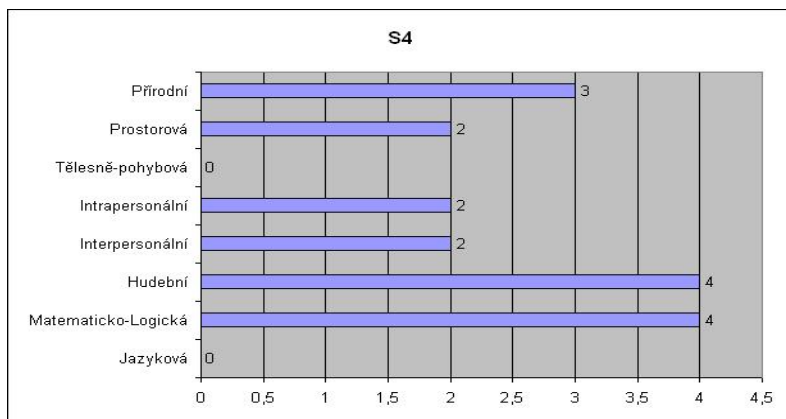
Tato skupina je slou ena ze dvou t íd, proto uvádím pouze hodnocení vyu uujícího cizího jazyka. Jde o stejného vyu uujícího, který je t ídním u ítelem ve skupin Rožnov B (dále jen skupina B) Uvádím tedy i srovnání t chto dvou skupin z pohledu u ítele. Skupinu Rožnov C (dále jen skupina C) ozna ila vyu uující jako kolektiv, se kterým se v hodinách anglického jazyka pracuje výborn . Rozdíl mezi skupinami B a C m fle mít sv j p vod i v r zných u ebnicích, které jsou v hodinách poufívány. Ve skupin C jsou poufívány u ebnice Chit Chat, které poskytují pestrou

mnoho doplňujících materiálů pro učitele a vyučující je mi se velmi dobře pracuje.

čláky z této skupiny velmi baví pohybové aktivity. Hudební aktivity čláky také baví, ale nikterak nadprůměrně. Jazyková inteligence u této skupiny se jeví nižší než u skupiny Rofnov A, přesto jsou reálné výsledky zcela opačné. Čláci této skupiny si osvojují cizí jazyk lépe a to i navzdory tomu, že aktivity spojené s jazykem, psaním a kreslením, nepatří mezi jejich oblíbené. Může to být způsobeno právě častým střídáním pestré škály aktivit. Podle vyučujícího čláky hodiny anglického jazyka baví.

Nejvyšší podíl logicko-matematické inteligence naznačuje jako vhodné aktivity řešení problémových úloh, práce s čísly. Motivující by mohly být projekty jako například Piráti. Druhý nejvyšší podíl zaujímá shodně přírodní a tělesně-pohybová inteligence, na základě čehož bych doporučila pohyb venku, například na školní zahradě.

### 8.3.3. Profil vybraného čláka



Nulová hodnota tělesně-pohybové inteligence a nízkých personálních inteligencí naznačuje, že čláky v této oblasti nevykazuje, necítí se dobře při pohybových aktivitách a tyto aktivity pro ni nejsou motivující.

Tato čláky byla označena jako slabší právě v případě cizího jazyka. V ostatních případech dosahuje výsledků lepšího průměru. Čláky je silnější postavy, což může vysvětlovat nulovou hodnotu tělesně-pohybové inteligence, stejně tak i interpersonální inteligence.

Nedoporučuji tuto čláky vylenit z pohybových aktivit, zejména proto že by tím byla vyleněna z kolektivu a proto, že čláci jsou k takovému chování vnímaví. Možným řešením je vyhnout se příliš soutěživým pohybovým aktivitám. Jako

aktivitu vyřadující hudební i logicko-matematickou

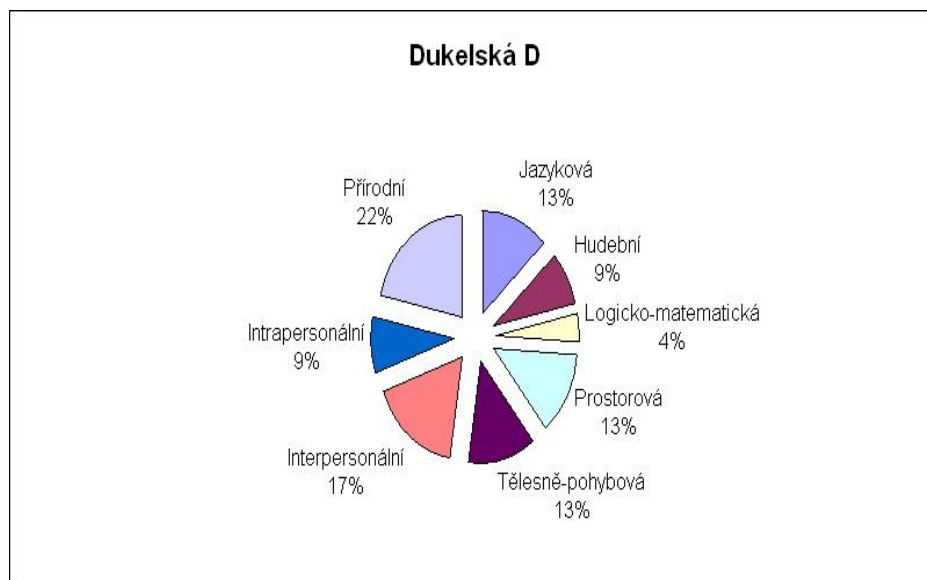
## 8.4 Skupina D- Z<sup>TM</sup>Dukelská

### 8.4.1. Charakteristika skupiny

Ročník: 5.

Počet žáků : 14

Počet žáků s IVP:

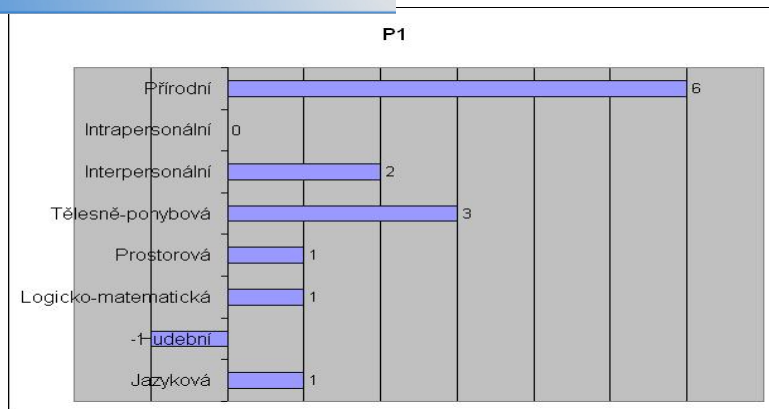


### 8.4.2. Interpretace výsledků a doporučení

Největší podíl přírodní inteligence. Druhá největší je interpersonální inteligence, tzn., žáci rádi spolupracují. Nejnižší hodnoty (a nízké hodnoty obecně) dosahuje logicko-matematická inteligence. Proto je vhodné zavádět co nejvíce problémových úkolů, vyvozovat gramatiku, nutit žáky k zamýšlení. V této skupině se v poměru k ostatním skupinám nachází relativně málo žáků s jazykovou inteligencí hodnoty menší než jedna.

Neoblíbenou aktivitou této skupiny jsou diktáty a psaní obecně. V přirodovědění neradi píšou poznámky, jinak je tento předmět oblíben. Oblíbeným předmětem je také matematika.





Hudební inteligence se pohybuje záporných hodnotách, z čehož vyplývá že nelze očekávat efektivnost písniček a básniček při upevnění gramatických jevů a slovní zásoby. Nadprůměrných hodnot dosahuje přírodní inteligence. Z toho vyplývá, že aktivitami pro žáka motivujícími budou nejspíše činnosti probíhající venku, aktivity spojené s tématem zvířat a rostlin, aktivity založené na tísňování nebo pozorování. Pro tohoto žáka také doporučuji aktivity vhodné pro rozvoj hudební inteligence. Žák P1 okomentovala tímto užitím slovy: Šbaví ho matematika. Diktáty vůbec neslyší.

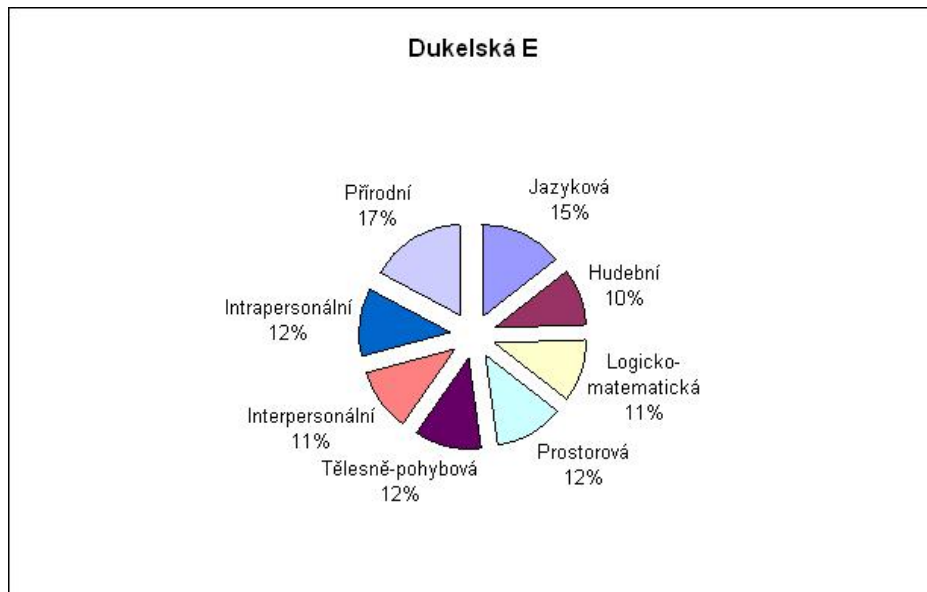
### 8.5.1. Charakteristika skupiny

Ročník: 5.

Počet žáků: 12

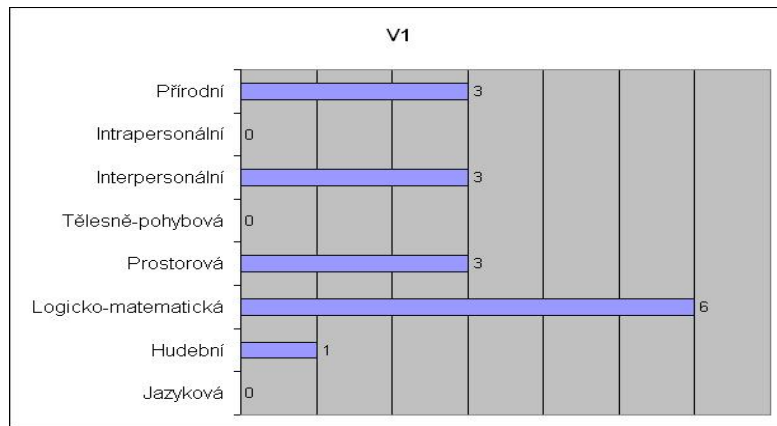
Počet žáků s IVP: 1

Distribuce inteligencí:



### 8.5.2. Interpretace výsledků a doporučení

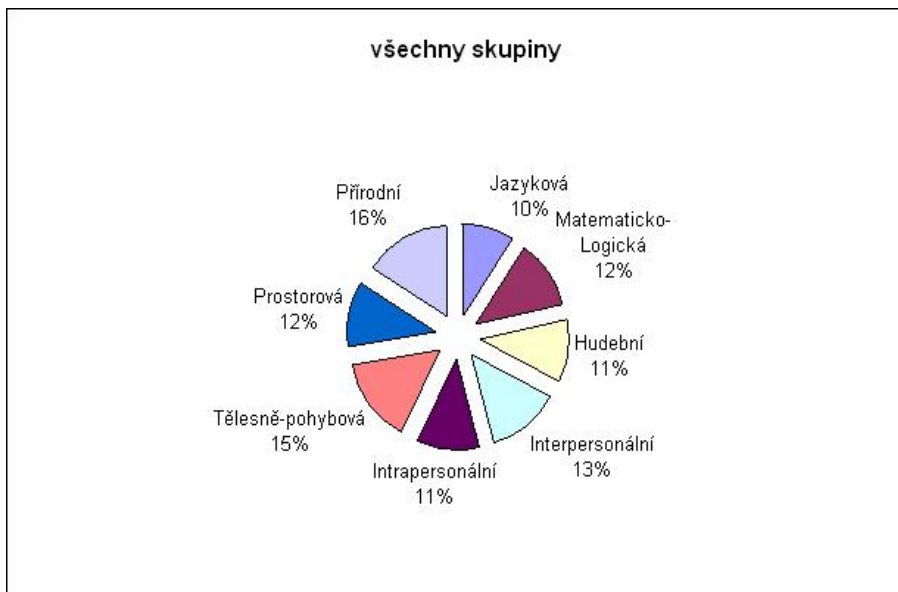
Nejvyššího podílu dosahuje přírodní inteligence, následuje jazyková inteligence. Tato skupina je ze všech pěti skupin nejméně vyhraněná a proto nevyvozuje žádná specifická doporučení. Stanovení co nejvíce možných aktivit je vhodné vždy, nejen u této skupiny. Vzhledem k výsledkům v jazykové oblasti, lze doporučovat i činnosti u ostatních skupin neoblíbené, tj. práce s textem, četby a písemné aktivity. Za poměrně oblíbený předmět skupiny považuje tělesnou výchovu a matematiku. Tělesná výchova označila tuto skupinu jako skupinu, se kterou se dobře pracuje.



Ve výrazném kontrastu k jazykové inteligenci se zde jeví inteligence logicko-matematická, z čehož lze usuzovat, že žák V1 je nejvíce motivováninnostmi vyžadujícími logické uvažování i práci s čísly. Písně a básně žákovi pravděpodobně v osvojování jazyka příliš nepomáhají. Velkou motivaci pravděpodobně nedávají ani pohybové aktivity. Aktivity vyžadující sebereflexi, samostatnou práci i práci doma mohou být tomuto žákovi problémy.

U tohoto žáka byla diagnostikována také dyslexie a má přidělenou asistentku. Tyto skutečnosti mohou vysvětlovat nulovou intrapersonální inteligenci. Žák V1 není na samostatnou práci příliš zvyklý a je pro něj velmi náročná.

### 8.6.1. Distribuce inteligencí u v-ech testovaných tříd .



Při procentuálním vyjádření výsledků v-ech skupin vyšla nejvíce právě inteligence jazyková. Samozřejmě, nelze generalizovat z takto malého vzorku výsledků, nicméně tento fakt vede k zamyšlení. Tyto výsledky mohou být dány skutečností, že děti nerady touží nejsou zvyklé číst. Vysoké procento tělesně-pohybové inteligence se nezdá být u dětí tak překvapivé. Děti se rády hýbou a tak tyto výsledky nemusí nutně znamenat, že jsou děti zároveň pohybově nadané. Takovou skutečnost jako skutečné pohybové nadání bychom testovali jen tímto formou tužkami a papírem. Pokud bychom testovali pohybovou inteligenci zcela odděleně, bylo by to náročné, neboť pohybová inteligence v sobě zahrnuje pouze inteligenci sportovního nadání, ale jak již bylo zmíněno výše, jde i o inteligenci herců, mimů, apod.

## Intelligence a projekty v hodinách Cizího

Níže uvedený pohled rozděluje různé aktivity podle toho, na jakou inteligenci nejvíce působí. Neznamena to, že působí vždy pouze na inteligenci, pod kterou je zařazena. Není-li u aktivity uveden zdroj, z kterého byla adaptována, jedná se o aktivitu pro vodní nebo o aktivitu u níž nelze určit autora. Pohled má využitím posloužit jako inspirace a pomoc při vytváření přípravy na hodinu. Cílem tedy není zapojit do hodiny aktivity ze všech oblastí, ale poskytnout žákům co nejvíce možností a zapojit do hodiny co nejvíce žáků. Pracujeme-li například s textem, aplikujeme teorii M.I. tím, že obohatíme aktivity navazující na text a dáme žákům na výběr z více možností. Ty poskytnou žákům možnost zapojit svou silnou stránku a ukázat, že pochopili látku zprvu, který jim nejvíce vyhovuje. Úkoly navazující na text i vyprávění příběhu mohou vypadat takto: *Nakresli obrázek nebo obrázkovou osnovu. Vyber melodii, která by se k příběhu hodila a napiš, zda je veselá, smutná i strážidelná. Napiš slova pro píseň, nebo ji zazpívej. Nakresli mapu. Píš, nebo diskutuj s někým o části toho, co jsme právě přečetli a co ti připadá zajímavé. Napiš seznam osob/zvířat/míst, která se v příběhu vyskytovala.* Tyto možnosti mohou probíhat i v mateřtině, nebo jde o zprvu vazbu, například že žák pochopil děj. Stejně tak při osvojování nové slovní zásoby můžeme žákům poskytnout možnost výběru. Některé žáci mohou hledat obrázky, poslouchat příběhy na hudebním nosiči, psát, kreslit i modelovat. Žáci druhého stupně pak mohou číst láneky s určitou slovní zásobou. Možnosti, které nenabídneme žákům k výběru, pak lze realizovat společně.

Dobrym způsobem, jak začít a propojit jednotlivé inteligence, jsou projekty. Všechny níže uvedené projekty jsem vytvořila a zpracovala samostatně. Cílem projektového využití je propojit učivo a využít meziděmných vztahů. Právě při vytváření projektu je důležité uvědomit si distribuci inteligencí u jednotlivých žáků i celé skupiny.

## Intelligence

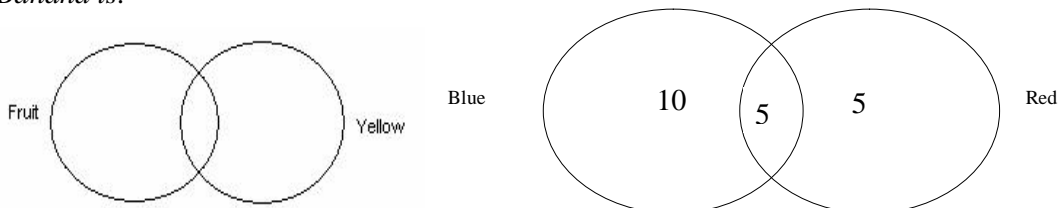
Jazykové výuky zapojit logicko-matematickou inteligenci, mohli bychom se zamyslet nad tím, jak lze do hodiny zapojit čísla, výpočty, ale i logiku a kritické myšlení. Nesmíme opomenout ani výpočetní techniku.

### 9.1.1. Práce s tabulkami, diagramy, grafy

**Tvorba tabulek se slovní zásobou a výroba tématických slovníků.** Děti si organizují slovníky do jednotlivých témat. Na volné listy, které kladou do pořadí se nadepíší jednotlivé okruhy jako hračky, zvířata, třída... Starší děti mohou dlelit na slovesa, podstatná jména, emoce apod. Do těchto okruhů si pak postupně píší slovníky. Vzniká tím tématický slovník, který mohou doplnit kresbou a výstřížky z časopisů.

**Vennův diagram.** Toto množinové znázornění lze využít při zobrazování výsledků výzkumů. Výzkumy se mohou týkat toho, kdo ve třídě se učí jaký jazyk, kdo co má rád apod. Diagram lze také využít při třídění slovíček. Například která slovíčka patří do skupiny ovoce i kyselá. Lze také vytvářet jednoduché slovní úlohy. (*There are 20 children in the class. 15 children like blue colour. 10 children like red colour. How many children like both colours?*)

Banana is:



**Vytváření pohledů.** Děti mohou vytvářet pohledy knih, divadelních her nebo příběhů, které slyšeli v hodinách cizího jazyka. Mohou také vytvořit seznam výukových pojmů nebo způsobů, jak lze přejít do kontaktu s cizím jazykem a zdokonalit se tak v něm. Tento seznam můžeme vyvodit společně a zpracovat jako plakát. Děti si touto činností lépe uvědomí učební strategie.

**Shromáždění dat, provádění výzkumů.** Děti mohou provádět různé výzkumy ve svém okolí. Mohou například oslovovat kolemjdoucí v anglickém jazyce a ptát se na základní fráze jako kolik je hodin, jak se dostat na zastávku. Zaznamenávají kolik

ty takovýchto výzkumů pak vyhodnocujeme v grafech, tabulkách. Děti mohou klást v rodném jazyce otázky spojené s cizími jazyky. Např.: *Jaký jazyk je podle vás nejrozšířenější? Jaký jazyk byste chtěli umět? Jaký cizí jazyk umíte? Víte, jak se říká anglicky....? Co znamená ..... v českém jazyce.....?* Provádět lze také individuální výzkumy jako např. kolik sní denně sladkostí, nebo se zaměřit na vlastní učení. Děti si vedou "statistiku" - kolik slov se naučí za týden a zda se zlepšují. Výsledky zakreslí do spojnicového nebo bodového grafu.

**Práce s grafy.** Mladší děti mohou grafy vytvářet za pomoci barevných kostek. Každá barva představuje určitou preferenci (např. *red - I like cats*). Děti pak kostky stejných barev staví na sebe a tak vzniká sloupcový graf.

Pro tyto aktivity lze využívat počítačové programy jako např. Microsoft Excel. Do grafů mohou děti zpracovávat různé výzkumy (viz. interpersonální a intrapersonální inteligence), výsledky anket apod.

### 9.1.2. Logické a strategické hry.

**Vytváření otázek na zadanou odpověď.** Dětem je předložena odpověď, na kterou mají vymyslet možnou otázku. Tato forma cvičení může probíhat písemně i ústně. Pro zpestření této aktivity vytváříme odpovědi, na které lze vymyslet více otázek nebo soutěžíme, kdo vymyslí otázek více. Příklady odpovědí: *In London. Cats. At school. Four. Yes, I do.*

**Křížovky, hádanky, rébusy.** Jednoduché křížovky může vytvořit sám, podle slovní zásoby, kterou potřebuje procvičit. Vytvoření křížovek lze také zadat dětem.

**časové osnovy.** časové osnovy se dají využít např. k popisu denních činností. Rozdáme obrázky s vyobrazením činností jako *get up, have breakfast, go to school*. Děti skládají obrázky za sebou, podle toho, jak vypadá jejich běžný den.

### 9.1.3. Logické myšlení

**Vyvozování gramatických pravidel.** Předložíme dětem více vět pro porovnání a děti mají za úkol najít pravidla pro použití určitého gramatického jevu.

Př.: *I like apples. You like apples. We like apples. She likes apples. He likes apples.* Na těchto větách si děti mají všimnout rozdílu a vyvodit tak pravidlo, kdy přidáváme *š-sě* ke slovesům.

**ím jazyce.** Slovní úlohy by m ly být krátké a co nejvíce les. *I eat one apple. How many apples do I have?* Dal-í

slovní úlohy se nacházejí v p íloze . 2.

**Práce s pen zi.** íáci v hodinách výtvarné výchovy vytvo í vlastní návrhy platidel. Tyto peníze pak vyuffijí p i h e na obchod nebo zvedají nad hlavu hodnotu bankovky, kterou vyvolává u itel. M fleme také napodobit drafbu. Vyu ující vyvolává cenu a íáci p ihazují.

**Hádej, kdo jsem.** Vyu ující zvolí zví e, které bude p edstavovat. íáci mají za úkol uhádnout o jaké zví e jde. Vyu ující p ed íkává v ty jako: *I am big. I am green. I live in water. I eat other animals.* V dal-í fázi této aktivity íáci naopak kladou otázky. *Is it big? Is it green?* Takto popisovat a hádat lze i ovoce, v ci, postavy z u ebnice, apod. Vfdy ale na za átku hry stanovíme, z jakého okruhu m fleme vybírat.

**tvercové palindromy.** Jde o magické tverce, které se skládají ze souboru slov, které mají stejný po et písmen jako je jich v souboru. Kdyfl tato slova zapí-eme do tabulky, tou se horizontáln i vertikáln stejn . Nap .:

S	T	E	P	TIME	G	E	L	EYE
T	I	M	E	STEP	E	Y	E	LEG
E	M	I	T	PETS	L	E	G	GEL
P	E	T	S	EMIT				

Protofle íáci nebudou schopni takovéto palindromy v cizím jazyce vytvá et, sloví ka napí-eme do sloupe k a íáci mají za úkol je do m íflky pouze správn poskládat. Do nabídky m fleme flák m napsat více sloví ek, nefl kolik se má do m íflky skute n doplnit. Dal-í tvercové palindromy jsou uvedeny v p íloze . 2.

#### 9.1.4. Práce s ísly

**íselné otázky.** íáci mají za domácí úkol vyhledat informace, které n jakým zp sobem souvisí s ísly. P .: *How many people live in our town? How many children go to our school?*

**Po ítání p edm t ukrytých v obrázku.** Úkolem je najít na obrázku ur íté p edm ty, zví ata nebo postavy a zároveň je spo ítat.

**S ítání.** P i osvojování ísel v cizím jazyce mohou íáci po ítat jednoduché p íklady.



...ojice a jeden z dvojice "napí-e" prstem druhému na záda  
...ut o jakou íslici jde a v cizím jazyce ji vyslovit. Takto  
kreslit m fleme i p íklady.

### 9.1.5. M ení a odhady

M ít lze nespo et v cí a také není složitá vytvo it pro toto cvi ení pracovní listy. íáci mohou m ít svou vý-ku (a následn zpracovávat do graf ŝvelikost t ídy i pr m rnou vý-ku), m ít vzdálenosti, velikost t ídy. Odhadovat lze mnofství i vzdálenosti. Odhadovat mohou íáci nap . po et i hmotnost sladkostí, které sní denn a pak si toto zapisovat a porovnat výsledek s odhadem. Armstrong (1999a) navrhuje odhadovat otázky jako: Kolik d tí chodí do tvé -koly? (*How many kids are in your school?*) Kolik krok musí-ujít z parkovi-t ke -kole. (*How many footsteps you will need to go from the parking lot of your school to the front door of your classroom?*)

### 9.1.6. Práce s multimédií.

**Tvorba internetových stránek.** P edtím neff íáci za nou pracovat s internetem, je t eba s nimi probrat otázku bezpe nosti na internetu. <http://www.microsoft.com/cze/athome/security/children/kidblog.msp>. nabízí uflite né rady na toto téma. D leflité je, aby íáci nezve ej ovali své osobní údaje ani citlivé fotografie. Také <http://google-cz.blogspot.com/2009/02/desatero-pro-ochranu-deti-na-internetu.html> se zabývá touto otázkou. Zejména íáci na 1. stupni Z<sup>TM</sup> nejsou schopni programovat a tak je nutné, aby jim stránky založila kompetentní osoba. íáci pak tyto stránky upravují a mohou také vytvo it i navrhnout jejich jednoduchou anglickou verzi. Tyto stránky se mohou týkat p ímo t ídy nebo toho, co íáci zajímá. Lze vytvo it skupiny podle zájm a vytvá et více internetových stránek. Jednoduchá je práce s tzv. blogy, kde se sta í pouze zaregistrovat. Práci s blogy zvládne prakticky kařdý. Založit blog lze nap . na serveru <http://www.blog.cz>. Na serveru <http://www.skolnistranky.cz> lze najít v seznamu -kol tu svou a dále s touto stránkou pracovat.

**Kreslení v programu Imagine.** íáci dostanou zadání v anglickém jazyce - nap .: *Draw a house.* Jde o variaci obrázkového diktátu, který íáci kreslí na papír. Nadaní íáci mohou pracovat s anglickou verzí tohoto programu. Na webových stránkách <http://imagine.input.sk/cz/> lze stáhnout demoverzi tohoto programu. Dal-í programy pro d tí, které vyufflvají principu programování lze najít na stránkách

m, který funguje on-line, zdarma a v anglickém jazyce  
h.mit.edu/. Dítě zde mohou své projekty on-line vystavit.

**Vytváření prezentací.** Prezentace lze vytvářet například v programu Power Point. Práci s tímto programem si žáci osvojují v předmětech výpočetní technika a matematika. Žáci mohou vytvářet jednoduché cizojazyčné prezentace k zadanému tématu, mohou hledat na internetu i v cizojazyčných stránkách a kopírovat vtyčky z souvisejících odkazů.

**Interaktivní počítačové hry.** Seznam interaktivních počítačových her a jejich popis jsou uvedeny v příloze 7.

**Práce s internetem.** Na internetu mohou žáci vyhledávat rozličné informace, které jim zadáme. Na českých stránkách lze hledat informace o anglicky mluvících zemích, svátcích, které se v nich slaví, ale také mohou vyhledávat interaktivní stránky, na kterých si procvičí své znalosti. Ufitečné internetové adresy lze žákům rovnou zadat a povzbudit je k jejich vyuffívání. Pracovat mohou i cizojazyčnou stránkou a vyhledávat zde například známá slovíčka a srozumitelné vtyčky.

## 9.2. Jazyková inteligence

Abychom zapojili jazykovou inteligenci do hodin, musíme se zamyslet nad tím, jak vyuffít mluvené i psané slovo.

### 9.2.1. Práce s literaturou.

**Dená ský deník.** Žáci si vedou jednoduchý dená ský deník. Zapisují do něj nejen knihy, které sami přečetli, ale i knihy i příběhy přečtené v učebnicích. Mohou opisovat společně vyvozené vtyčky zepsané na tabuli. Dále mohou popisovat hlavní postavu knihy. Nakreslí ji, popíší co má tato postava ráda, kde bydlí, apod.

**Vytváření knih.** Knihy vytváříme zejména na základě vyprávění příběhu. Žáci, kterým tato aktivita není problém, mohou vytvářet celou knihu. Žáci, pro které je tato aktivita náročná nebo méně zábavná, si rozdělí jednotlivé pasáže příběhu a vytvoří pouze jeden list do knihy.

**Popis postav.** Žáci vytvoří profil postavy o které četli, nebo která vystupovala v divadelní hře i vyprávění. Mohou popsat, co má i nemá postava ráda, kdo jsou její přátelé, kde žije.

**Převyprávění.** Žáci převypráví příběh i láneek vlastními slovy. Mladší žáci, kteří nejsou schopni reprodukovat příběh v cizím jazyce, vypráví v mateřině.

Právě jednoduché ilustrované dětské knihy (*Where is the cat?; Winnie the Witch*). Vhodné jsou zejména knihy určené pro děti cizího jazyka. Předtím než začnete s knihou pracovat, přečtěte si stránky neznámých slov a zopakujeme slova známá. Knihu nejprve přečtete. Navážeme aktivitami jako dramatizace příběhu, tená ský deník, apod.

### 9.2.2. Předčtení, společné čtení.

**Vyprávění příběhu.** Podle [http://www.ppp-ostava.cz/co\\_delat\\_kdyz.htm](http://www.ppp-ostava.cz/co_delat_kdyz.htm) Není pravdou, že od 2. třídy si děti mohou říct sám. V tomto věku (a u dyslektik je to déle) ho čtení přilivně unavuje, takže si raději nevěnuje, ztrácí vztah ke knihám jako zdroj zábavy a používání. Proto se šez ohledu na věk velmi doporučuje předčtení.

**Poslech příběhu na nahrávce.** Jednoduché nahrávky mohou nahradit vyprávění učitele, ale i nahrávku je vhodné doplňovat obrázky, gesty, dramatizací. Vechny fáze této aktivity probíhají stejně jako u vyprávění příběhu.

**Obrázkové osnovy.** Děti poslouchají příběh a sestavují z obrázků, které obdrží od vyučujícího, obrázkovou osnovu. Děti 2. stupně mohou také sestavit z obrázků libovolný příběh a ten pak vyprávět. Takto lze pracovat ve skupině i samostatně. Pro zjednodušení práce děti obdrží jak obrázky tak jednoduché věty, které s obrázky souvisí a z obou sestavují příběh.

### 9.2.3. Čtení

**Cvičení před prací s textem.** Aby se děti připravili na čtení textu, můžeme před samotným čtením zadat jednoduché úkoly. Tyto úkoly mohou být podle pokročilosti dětí zadány buď v mateřském nebo cizím jazyce. Úkoly mohou vypadat takto:

*Vyhledej a přečti nejdelší slovo. Přečti slovo, které se Ti zdá nejobtížnější. Vyhledej slovo obsahující písmeno B. Přečti druhé slovo na třetím řádku. Nauč se jednu větu zpaměti.*

**Aktivity po přečtení textu.** Mezi úkoly v této fázi práce s textem můžeme patřit i azování slov i v t k obrázkům nebo překrývání spodní části písmen tak, aby ke čtení děti muselo domýšlet text podle obsahu. Dalšími úkoly můžeme být čtení známého textu, ve kterém jsou vynechána (přelepena) slova. Mofná je také ilustrace textu nebo jeho části.

**Práce s časopisy, novinami a komiksem.** V těchto cizojazyčných materiálech mohou děti vyhledávat známá slova nebo přímo větu, kterou by byli schopni přeložit. Lze

slovník. Jednoduché texty také můžete využívat k opravě

**Výkladové slovníky.** Děti obdrží na papíru ve sloupci slovíčka a na průhledném papíru jejich jednoduché vysvětlení v cizím jazyce. Mají za úkol přidat výklad ke slovíčku. Příklad: *Car (noun) - a vehicle with four wheels that can carry passengers. Speak (verb) - to use your voice to say something.*

Do hodiny přineseme výkladový slovník a seznámíme děti s jeho principem.

**Práce se slovníkem.** Děti, kteří bezpečně zvládají abecedu, pracují s běžným dvojjazyčným slovníkem. Mladší děti využívají tématické obrázkové slovníky.

#### 9.2.4. Hra se slovy

**Básničky.** Děti se mohou učet básničky z paměti nebo ve skupinách vytvářet vlastní. Básničky a detské říkanky volíme vhodně k tématu a gramatice i slovní zásobě, kterou děti zvládají. Odkazy na webové stránky s detskými říkankami viz příloha 7.

**Hledání rým.** Děti se snaží vymyslet rýmu ke slovíčku, nebo k sobě přidávají slovíčka, která se rýmují. Na stránkách <http://www.rhymezone.com> a na <http://www.rhymer.com/> naleznete generátor rým.

**Metafory a podobnosti.** Děti se snaží metaforu vymyslet, nebo metafory přidávají.

**Jazykolamy.** viz str. příloha 3.

**Najdi slovo.** Děti mají za úkol poskládat písmena ve slovíčku tak, aby vzniklo slovo. Určíme okruh ze kterého se slovíčko týká.

**Tvoření slov ze zadaného slovíčka.** Ze zadaného slova vytvoří děti nové, nemusí přitom použít všechny písmena. Příklad: Kolik slov vytvoříš ze slova *Christmas*? Odpovědi: *cat, star, miss*. Ze slova *Easter* lze vytvořit slova *east, star, rest*.

**Palindromy.** Palindromy jsou slova, více slov i dokonce věty, která zní stejně i když jsou čtena pozpátku. Příklady takových anglických palindromů jsou uvedeny v příloze 2. Plná palindrom je kniha *Mom and Dad Are Palindromes*, jejím autorem je Mark Shulman. Na webu <http://www.chroniclebooks.com/Chronicle/excerpt/0811843289-e2.html> najdete návod jak s touto knihou pracovat. Starší děti mohou vymyslet i datum, které je stejné, a sečte zleva doprava i zprava doleva. Vysvětlíme dětem, že právě americká angličtina píše datum obráceně a tak můžeme dojít k záměru. Při této aktivitě zapojují děti i matematickou inteligenci.

nichfl v–echna slova za ínají na stejné písmeno. Tuto fl. Pro zjednodu–ení práce mohou fláci vymý–let pouze

sousloví (*bad big bat*).

**Spoonerismy.** šJedná se zám nu ko enných morfém dvou slov (obvykle po áte ních ástí slov).õ <<http://ds.fox1.cz/?module=ad&arid=8.>> P .: *Save the sails (Save the whales) Bad salad (Sad ballad)*. Spoonerismy jsou v anglicky mluvících zemích pom rn oblíbené. Je jim v nována ada internetových stránek, vycházejí ti–t né knihy spoonerism . 22. ervence se slaví *Great Spooner s Day*. fláci patrn nebudou schopni tyto jevy sami vytvá et. Proto je se spoonerismy pouze seznámíme a necháme je n které vymyslet v eském jazyce. V cizím jazyce pak napí–eme spoonerismy do dvou sloupec a dáme flák m za úkol najít ty, které k sob pat í.

**Anagramy.** Anagramy, neboli p esmy ky jsou slova nebo fráze, ze kterých promícháním písmen vznikne jiné slovo i fráze. Pro zjednodu–ení fláci k sob jen p i azují anagramy napsané ve sloupcích. P íklady anagram a odkazy na generátory anagram , jsou umíst ny v p íloze . 3.

**Hledání synonym a antonym.** Ke slov m hledají fláci synonyma i antonyma. Bu je p ímo vymý–lejí, nebo p i azují. P ípadn sout flí, kdo jich vymyslí nejvíc.

**Hromadné ústní opakování.** Takto opakujeme zejména abecedu a ísla. fláci mohou opakovat slova, která vyu ující p ed íkává a která podporuje obrázky nebo gesty.

### 9.2.5. Písemné aktivity

**Spole né psaní.** Každý flák vymyslí jednu v tu do p íb hu. První v tu stanoví vyu ující. Jednodu–í variantou této aktivity je spole né vymý–lení imaginární postavy. Každý flák vytvo í jednu v tu, která postavu charakterizuje. V tu napí–e na tabuli nebo na kus papíru. *This is Anna. She likes apples. She doesn't like burgers. She lives in a village. She has got one brother.* fláci se mohou rozdlít na skupiny, které pracují samostatn a vymý–lejí vlastní postavu. Vzniklou postavu pak p edstaví ostatním skupinám. Ukázka takovýchto se nachází v p íloze . 8.

**Deník imaginární postavy.** Tyto deníky m fle vytvo it u ítel podle toho, co chce p í tení procvi it. fláci se po p e tení pokusí tento deník napodobit a vytvo it vlastní imaginární postavu. Viz p íloha . 3.

Učenci mohou jednotliví hráči vytvářet samostatně, vyučující je poté nakopíruje. Také je mohou před hodinou jeden či dva hráči připravit pro zbytek třídy na tabuli. Na internetu lze nalézt mnoho generátorů pro křížovky a osmisměrky. Příklady takových webových stránek jsou umístěny v příloze na str. 7.

**Slovní fotbal.** Tato hra je vhodná pro malou skupinu hráčů. Jeden ze hráčů vymyslí slovo a další se snaží vymyslet nové slovo, začínající na písmeno, kterým předchází slovo končící. Vzhledem k tomu, že anglické hláskování je pro děti na 1. stupni náročné, vyučující přinese tato slova za sebou na tabuli. Ve větších skupinách se nevystřídají všechny hráči, ale jen ti, kteří slovo vymyslí jako první. V takovém případě předem stanovíme počet slov, která budeme vymýšlet.

**Wibenice.** Jeden hráč vymyslí slovíčko a nakreslí na tabuli tolik vodorovných čar, kolik písmen dané slovíčko má. Ostatní hráči hádají, jaká písmena jsou ve slově zastoupena. Pokud se trefoú, doplní ho zadávající hráč na příslušné místo. V opačném případě doplní jednu část wibenice s oběma koncemi. Hledané slovo musí být uhodnuto dříve, než je dokreslen celý oběma konci.

**Jednoduché vtipy.** Můžeme poskytnout hráčům, kteří dokončí samostatnou práci. Také můžeme společně přeložit vtip napsaný na tabuli. Učující můžeme vytvořit knífkou vtip, kterou zařadíme do knihovničky. Hráči mohou vtipy ilustrovat. Z vtipů zalíbených na otázkách a odpovědích můžeme vytvořit jednoduchou aktivitu: Otázky a odpovědi promícháme a hráči je mají za úkol připárovat. Seznam těch kterých jednoduchých vtipů je umístěn v příloze 3.

**Soutěž jméno, zvíře.** Hráči soutěží, kdo vymyslí a zapíše v časovém limitu nejvíce slov na dané písmeno a z daného okruhu nebo okruhů (*colours, countries, animals, toys, food*).

**Skládání vět.** Tuto aktivitu lze praktikovat od 5. ročníku, pokud děti umí bezpečně rozeznat slovní druhy v mateřském jazyce. Na papír nadepíšeme pod sebe názvy slovních druhů. Tento papír necháme kolovat po třídě. Každý připsane slovo a přeloží papír tak, aby toto slovo nebylo vidět. Když papír znovu rozložíme vznikne šlegra níže v tabulce. Další možností je, že každý vymyslí smysluplnou větu, tu rozstříhá a rozdělí do sáček s jednotlivými slovními druhy. Pak se naložují nové šlegra níže v tabulce.

**Polepování předtím.** Hráči přilepí na předtímky ve třídě jejich názvy. Po skončení aktivity vyučující cedulky přehází a další den hráčům sdělí, že ve třídě šelagů otek. Hráči pak mají za úkol připárovat cedulky na správný předtímek. Označit takto předtímky



jen ve t íd . Vyzdobit se dají místnosti jako hudebna,  
mohou vyv sit plakáty s frázemi spojenými s jídlem. Tyto  
fráze jsou dopln ěny obrázky. *It tastes good. Apples are good for you.*

**Na básníka.** Tato aktivita je vhodná pro fláky od 5. ro níku. Jeden flák pronese v tu  
*I am a poet. Are you a poet?* Poté ekne libovolné slovo. Ten, koho flák takto oslovil,  
musí vymyslet ke slovu rým. Pokud se oslovenému poda í rým vymyslet, je pochválen  
v tou: *Yes you are.* V opa ném p ípad ě zadávající flák pronese v tu: *No you are not.*

**et fl** fláci i vyu ující se posadí do kruhu. Vyu ující vymyslí první v tu - nap . *I like  
plums.* flák po pravici zopakuje, co má vyu ující rád a p idá vlastní v tu. *She likes  
plums. I like bananas.* Takto v kruhu pokrač ujeme a v t p íbývá. flák musí vyjmenovat  
co mají rádi ti, kte í sedí po levici a p idat p ítom vlastní v tu. Úvodní v ta m fle znít i  
jinak. P .: *I am in a zoo and I can see...* Tato v ta se stále opakuje a fláci p idávají názvy  
zví at.

**Boj o písmeno.** fláci sedí v ad ě, vyu ující ukazuje karti ky s písmeny a sou asn ũdá  
okruh slovní zásoby, nap . *animal.* Úkolem je co nejrychleji vyk íknout název zví ete  
za ínající daným písmenem. Ten, kdo první správn ě odpoví, získává karti ku  
s písmenem. Vyhrává ten, kdo má karti ek nejvíce. Dal-í variantou je nechat fláky plnit  
tyto úkoly jednotliv ě, tzn. fle odpovídá vřdy jen jeden flák ze skupiny, p í emfl za  
správnou odpov ě p ípí-eme skupin ě bod. fláci se také mohou postavit do dvou ad ě.  
První v ad ě mezi sebou soupe í. Ten, kdo první vyk íkne správnou odpov ě, posadí se.  
Vyhrává ada, která první sedí. Výhodou této varianty je, fle ti fláci, kte í pot ebuji  
sloví ka procvi it, z stávají nejdéle ve h e.

Adaptováno z: Nele-ovská A., Svobodová J. 2000. Hry zam ěné na sociální rozvoj  
flák mlad-ího -kolního v ku. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.

**Rybolov.** Jeden ze flák ě p edstavuje rybá e. Ostatní fláci se voln ě pohybují po t íd ě za  
doprovodu hudby. Vyu ující v ur ítém okamřiku hudbu zastaví. fláci se p estanou  
pohybovat a řrybá ů vytáhne z krabice kartu s písmenem abecedy. Toto písmeno musí  
správn ě pojmenovat v cizím jazyce. fláci, jejichř jméno za íná tímto písmenem si sedají  
na zem a jsou úlovkem rybá e. Vyhrává rybá s nejr t-ím úlovkem.

Adaptováno z: Nele-ovská A., Svobodová J. 2000. Hry zam ěné na sociální rozvoj  
flák mlad-ího -kolního v ku. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.

**Otázky a odpov ědi.** Vyu ující p ed íkává r zn ě v ty. Klade takové otázky, na které se  
dá odpov ě d t *yes / no* nebo *true / false*. fláci se snaří ur ovat, co je správn ě a co -patn ě.

popisují a to bu podle oble ení nebo podle toho co o  
mohou také nejd íve íci co mají í nemají rádi a snažit se  
co nejvíce si o sob vzájemn zapamatovat.

**Analogie a asociace.** P ed íkáváme flák m slova, ke kterým mají vytvá et vhodnou dvojici nebo asociaci (nap . *woods-trees, mushrooms; river - water, fish*).

**Tvo ení v t z p edem stanovených slov.** Úkolem flák je poskládat daná slova tak, aby vznikla v ta se správným po ádkem slov.

**Vet elec.** Zvolíme n kolik slov, která mají n jakou vlastnost společnou a p idáme slovo, které k nim nepat í. íáci mají tohoto "vet elce" rozpoznat a vysv tlit, pro slovo do ády nepat í. Nap .: *cat-dog-blue-fish; Dog and fish are animals and blue is a colour*.

### 9.3. Hudební inteligence

Hudební inteligenci m fleme do hodin zapojit pomocí hudby, r zných zvuk z okolí a p í práci s melodií a rytmem.

#### 9.3.1. Práce s písn ími

**Poslech písn í.** Vu ující vybírá takové písn í, které obsahují slovní zásobu a nebo gramatický jev, který je pot eba procvi it. Pro fláky od pátého ro níku m fle p ípravit pracovní listy, na kterých je text písn í a vynechaná slova. íáci je dopl ují podle poslechu. Jednodu—í variantou je nechat fláky vybírat ze t í slov správnou variantu, která v písn í zazní.

#### 9.3.2. Práce s rýmy a básn ími

**Mluvené –anzony.** Rozd líme fláky na dv skupiny. První skupina za ne od íkávat anglickou básn í ku. Kdyfl dopoví první sloku nebo v tu, za ne druhá skupina od íkávat tutéfl básn í ku. Pro ztíflení této aktivity rozd líme fláky na t í nebo í více skupin.

**Hledání rytmických vzor .** Mezi rytmická cvi ení adíme nap . tleskání nebo dupání, kterým doprovázíme íkanky í písn í ky.

#### 9.3.3. Hudba jako prost edek k dramatizaci

Hudba m fle pomoci p í dramatizaci p íb hu. íáci také mohou v cizím jazyce popisovat pocity, které v nich hudba evokuje (*happy, sad, angry*).



## ení hudby

Vyuflít ji lze jako pozadí p i samostatné práci a to nejlépe do sluchátek. Barokní hudba je považována za prost edek napomáhající lep-í koncentraci a také zapamatování. Barokní hudby vyuflívají nap . metody superlearningu. Speciální hudbu, která se vyuflívá p i metodách superlearningu je možno objednat, ale vyuflít se dá i barokních autor jako jsou Bach, Vivaldi, Mozart, Corelli. Nejlep-í ú inky byly prokázány u hudby s 60 ti údery za minutu.

### 9.3.5. Práce s hudebními nástroji

**Hra na hudební nástroj.** Pokud n kdo ze flák hraje na hudební nástroj, m fle tuto dovednost uplatnit i v hodinách cizího jazyka. Dramatizaci p íb h m fle podbarvovat vhodná hudba. íáci mohou dop edu obdrlet zadání písn , kterou mají za úkol nacvi it, a poté p i hodin doprovázet anglické písni ky.

**Práce s orffovskými nástroji.** Mezi Orffovské nástroje pat í nap . metalofon, tamburíny, bubínky, rolni ky, triangl, inelky. Tyto nástroje vyuflíváme k rytimizaci nebo k vytvá ení zvukové kulisy p i vypráv ní, íkankách, básni kách apod.

### 9.3.6. Cvi ení na intonaci a p ízvuk

**Mí a intonace.** Pro tuto aktivitu vybíráme dlouhá slova. íák hodí mí , s tím jak mí klesá, klesá intonace slova, které má íci.

**V ty a intonace.** íáci mají za úkol "bru et" v ty napsané na tabuli. Tyto v ty m fle "bru et" vyu ující a fláci hádají o jakou v tu -lo. Mohou také vyu ujícího napodobovat. Takto m fleme na jedné v ty procvi it intonaci vyjad ující souhlas, odmítnutí, údiv, nerozhodnost.

**Práce s p ízvukem.** Variantou p edchozího cvi ení je slovo napsané na tabuli vytleskávat a snaftit se p ítom zd raznit p ízvuk. íáci 2. stupn mohou porovnávat p ízvuk r zných jazyk . Slova mohou rozd lovat do tabulek podle p ízvuku. Ten znázorníme za pomoci men-ích a v t-ích te ek.

### 9.3.7. Vyuffití notového zápisu

**Vyuffití not k vyjád ení p ízvuku.** Tato aktivita je vhodná pouze pro velmi hudebn nadané fláky, nebo pro fláky, kte í hrají na hudební nástroj. tvr ové a osminové noty

...p ízvuku a redukce. Notový zápis také m ěme vyuřít  
...uku.

### 9.3.8. Práce s nahrávkou

**Nahrávka domácího mazlíka.** Dobrovolníci, kteří mají domácího mazlíka ho nahrají a ostatní hádají, o jaké zvíře jde. Nahrávat mohou i zvuky typické pro určitou místnost a ostatní hádají, o jakou místnost jde.

**Vytváření vlastních nahrávek.** Děti si za využití diktafonu, počítače, MP3 přehrávače i mobilního telefonu vytvářejí vlastní nahrávky. Na tyto nahrávky si namluví slovíčka, která mohou podbarvovat hudbou, apod.

**Využití MP3 přehrávače a iPod.** Mnoho dětí vlastní tyto přehrávače a tak je můžeme motivovat k jejich využití i v hodinách. Jejich používání by však mělo být kontrolované, tzn. děti by neměly poslouchat určitou hudbu a jen při konkrétních příležitostech. Zejména výše zmíněná barokní hudba působí nejlépe, pokud není rušivá..

### 9.3.9. Hry

**Rozeznávání zvuků zvířat.** Přehrajeme dětem zvuky zvířat. Úkolem je identifikovat tato zvířata a napsat jejich správné jméno v anglickém jazyce. Pro zjednodušení napíšeme názvy zvířat, které se v nahrávce vyskytují, na tabuli. Děti pak zvuky pouze přehrají.

**Kolik mincí?** Děti na povel "Close your eyes." zavou oči. Zeptáme se: "How many coins can you hear?" Do plechovky vhadujeme postupně mince. Poté vyzveme děti, aby oči otevřely ("Open your eyes.") a znovu se zeptáme "How many coins are there?" Ukazujeme přitom na plechovku. Děti anglicky odpoví. Poté mince vysypeme a společně přepočítáme. Na tuto aktivitu lze navázat další otázky děti mohou vymýšlet v tuš daným počtem slov, slovíček s daným počtem písmen, mohou se dělit do skupin apod.

Adaptováno z: Hanáčková J., Šandavá Z. 2005. *Angličtina plná her*. Praha: Portál.

**Msto a přiroda.** Nejdříve se děti naučí slovní zásobu, vztahující se k okruhu msto, poté se naučí i připojenou slovní zásobu vztahující se k přirodě. Děti poslouchají různé zvuky a mají říct, zda se vyskytují spíše ve městě či na vesnici. Na tyto aktivity lze navázat tradičním příběhem *Country mouse*.

**Hádej.** Jeden dítě přehraje zvuky a ostatní hádají, co přehraje. Můžeme jít o zvířata, místnosti, dopravní prostředky, techniku apod.

v skupiny, jedna skupina ekne slovo a druhá skupina skupina m fle –eptat, druhá k i et. Takto m fleme opakovat dny v týdnu, ísla, abecedu apod. Pokud u ivo fláci je-t bezpe n nezvládají, p ípojí se vyu ující ke skupince, která p ed íkává.

**Ve e e ve vlaku.** fiáci se rozd lí do skupinek po t ech afl ty ech. Vyu ující udá základní rytmus pomocí slov, nap . *bread-bread-butter*. fiáci ve skupinkách vytvo í jiný celek, který rytmicky odpovídá vzoru, nap . *fish - fish - chicken; ham-ham-apple*. Poté v-ichni utvo í vlá ek, vyu ující dvakrát ekne svou sestavu, skupinka za ním naváfle svou sestavou. Kdyfl od íká sestavu i poslední švagónõ vlá ku, vyslovíme záv re ný hvizd vlá ku. Adaptováno z: Han-pachová J., andová Z. 2005. Angli tina plná her. Praha: Portál.

**Tikající nápv da.** fiáci hledají schovaný budík nebo jiný p edm t, který vydává zvuk. Úkolem je najít karti ku, která se skrývá poblífl budíku. fiáci si p e tou písmeno napsané na karti ce a snaflí se napsat co nejvíce anglických slov za ínajících tímto písmenem. Na karti ce m fle být také sloví ko, které mají fláci p eloflit. Toto sloví ko m fle pat it do k íflovky apod. Adaptováno z: Han-pachová J., andová Z. 2005. Angli tina plná her. Praha: Portál.

**Na pana a a paní Smithovi.** Hrá i utvo í kruh, vybraný flák se postaví do st edu kruhu a jsou mu zavázány o i. Na povel vyu ujícího ( nap . *šgoõ*) se za ne kruh to it. Na dal-í povel (*šstopõ*) se kruh zastaví a ten, kdo stojí k flákovi ve st edu kruhu elem ekne: *šGood morning/afternoon, Mr/Mrs* (p íjmení fláka se zavázanýma o ima). flák ve st edu hádá, komu hlas pat í a odpoví *šGood morning Mr/Mrs.....*p íjmení fláka, který pozdravil první. Adaptováno z: Nele-ovská A., Svobodová J. 2000. Hry zam ené na sociální rozvoj flák mlad-ího -kolního v ku. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.

**Co je to za v tu?** Vyu ující zadá vybranému po tu flák anglická slova, tak aby tato slova tvo ila v tu. Každý flák se dozví jedno slovo. Mají za úkol opakovat dané slovo dokola a to v-ichni najednou. Ostatní fláci mají za úkol rozeznat jednotlivá slova a v tu op t sestavit.

**Tleskni.** Vyu ující p id lí každému název z ur itého okruhu slovní zásoby (nap . zví ata, v ci ve t íd , místnosti, oble ení, apod.) Poté za ne vyu ující vypráv t p íb h. fiáci pozorn sledují a tlesknou, kdyfl se v p íb hu ozve jejich název. Kdo se splete, má trestný bod. Pro lep-í kontrolu p id líme flák m obrázky nebo karti ky s názvy. Dal-í

bleskají na smluvené slovo nebo slova. Takto m fleme

**Vyvolávání ísel.** íáci se posadí do kruhu. Ve sm ru hodinových ru í ek je o íslujeme, nebo rozdáme karti ky s ísly. Vyu ující zahájí hru tím, fle dvakrát zopakuje své íslo a v rytmu p ítom tleská o stehna. Poté dvakrát vysloví íslo n kterého z flák a v rytmu tleskne rukama. íák, jehofl íslo bylo vysloveno, pokračuje. íák, který se splete obdrffí trestný bod. Adaptováno z: Han-pachová J., andová Z. 2005. Angli tina plná her. Praha: Portál.

**T íd ní do skupin podle po áte ního písmene.** Vyu ující rozmístí po t íd obrázky. íáci mají za úkol tyto obrázky vyhledat, pojmenovat a rozt ídit do skupin podle toho, na jaké písmeno sloví ko za íná. Dal-í variantou této aktivity je, fle vyu ující ekne sloví ko a fláci zvednou nad hlavu karti ku s písmenem, na které toto slovo za íná, p ípadn tuto hlásku vysloví. íáci se také mohou pokusit vymyslet í najít slova, která za ínají stejnou hláskou.

**Sleeping lions.** Vyu ující jmenuje r zná zví ata a fláci je p edvádí. Kdyfl vyu ující ekne *sleeping lions*, fláci si lehnou a p edstírají spícího lva.

**Sleeping wolf.** Jeden flák p edstírá spícího vlka í lva a vedle sebe má polofeny nap . klí e. Jeden ze flák pak tyto klí e potichu šukradneř. V-ichni fláci se pak ptají š *Wolf, wolf why do you have so big ears?ř* Na to vlk odpoví: *All the better to hear you withí* ... a dodá jméno fláka, o kterém si myslí fle klí e ukradl.

**Tichá po-ta** íáci utvo í kruh nebo adu. Vyu ující po-ěptá prvnímu flákovi slovo, ten ho po-ěptá dal-ímu. Tak hra pokračuje, dokud se slovo nedostane k poslednímu flákovi a ten ho vysloví nahlas.

**Hudební kvíz.** Podle gramatiky, jakou chceme procvi it, p ípravíme pro fláky kvíz jehofl otázky jsou spjaty s hudbou. Viz. p íloha . 4.

## 9.4. Prostorová inteligence

Abychom zapojili prostorovou inteligenci, zahrneme do hodin názorné pom cky, obrázky, barvy, um ní nebo metafory.

### 9.4.1. Výtvarná práce a výroba

Výtvarné innosti v hodinách cizího jazyka nejsou samou elné, ale dopl ují jinou aktivitu. U tení m fleme nap . vytvá et ilustrace k p e tenému, zpracovávat obrázkové

mohou mimo hodin cizího jazyka probíhat také v pracovních inností.

**Kaligramy.** Kaligramy jsou obrázky tvořené z písmen. Můžeme zadat úkol: Vytvoř kaligram stromu a použij anglická slovíčka, která tě napadnou.

no	Iisis	isisis	hisheisheisheis
trees	isisis	isisis	hisisisisisisisis
paperpaper	isisis	isisis	his
woodswoodsw	isisishisisisisis	isisis	his
airairair	isisishisisisisis	isisis	hishishishishe
forestforest	isisis	isisis	his
christmaschristmas	isisis	isisis	his
gardengarden	isisis	isisis	hisisisisisisisis
happyhappyhappy	isisis	isisis	hisheisisisisisis
freshairfreshairfresh			
home			
home			
home			

**Moje postava.** Děti si vyberou obrázky vystřižené z časopisu, připevní je na papír a dokreslí vzniklé postavě hlavu a ruce. Vyberou postavě jméno a kolem nakreslí například její oblíbenou hračku, barvu, jídlo, zvíře, apod. Když jsou hotovi, představí svou postavu ostatním. Mluví jakoby za postavu. Například: *My name is Emma. I like apples. My favourite animal is a dog. My favourite toy is a ball.*

#### 9.4.2. Práce s obrazovým materiálem

**Obrázkové osnovy.** Děti obdrží obrázky a skládají je do příběhu. Tento příběh pak vypráví a děti kontrolují svou osnovu. Obrázkovou osnovu mohou děti vytvářet samostatně na základě vyprávění.

**Koláž.** Děti vytvářejí obrázky technikou koláže, tak aby se na obrázku vyskytla probíraná slovíčka i tématický okruh (například zahrada). S těmito obrázky pak dále pracujeme. Děti je popisují, uspořádají výstavu, apod.

**Práce s fotografiemi.** Podle probírané látky (rodina, zvířata, koníčky, vzhled...) mohou děti přinést do vyučovací hodiny fotografie. Těmito fotografiemi podpoří své vyprávění, nebo je popisují. Použít mohou také výstřižky z časopisu.

ci p ipraví skláda ku. Papír rozd lí m ífkou. Z jedné  
ček p es celý papír. Z druhé strany nalepí do každého  
polí ka obrázek. Papír rozst íháme a na tabuli p ipravíme stejnou m ífkou jen místo  
malých obrázk napí–eme jejich názvy. íáci pak obdrží obrázek, p i adí ho na správné  
místo a p ilepí. Když v–ichni umístí sv j obrázek na správné místo, sestaví tak puzzle  
na druhé stran .

**Obrázkové slovní ky.** Ve t íd m fleme také rozmístit slovní ky na k ídlech motýlk .  
Jako základ pouijeme roli od toaletního papíru a p ipevníme na ni vyst ífená motýlí  
k ídla. Na jedno k ídlo napí–eme anglické sloví ko a na druhou stranu jeho protiklad,  
synonymum nebo eský p eklad. Adaptováno z Han–pachová J., andová Z. 2005.  
*Angli tina plná her.* Praha: Portál. Nelinkovaný se–it í notýsek vyuflijí íáci k vytvá ení  
obrázkových slovní k . Mohou také kreslit na volné listy a vkládat je do po ada e, coíl  
umohl uje pozd j–í aktualizaci a p esuny ve slovní cích.

**Nedokreslené obrázky.** íák íká, co na obrázcích chybí, p ípadn je dokreslí. Nap . na  
obli eji chybí nos. Na obrázku domu chybí dve e.

**Hledání rozdíl .** Tato aktivita se hodí zejména na procvi ení vazby *šthere is / there  
are*. íáci porovnávají dva tém totofné obrázky a hledají na nich rozdíly. Zárove  
tvo í v ty, nap .: *There is a dog in picture A, but there isn't a dog in picture B.*

**Co na obrázek nepat í.** íáci hledají p edm ty, které se na obrázek nehodí. Nap . do  
kuchyn se nehodí holinky , do rybníka auto.

**Vyhledávání p edm t .** íáci mají za úkol hledat ve t íd nebo na vycházce r zné  
p edm ty. *Find something red/round.* Find a square/triangle.. *Find something very  
small/big.* Na vycházce také m fleme sout íit, kdo první uvidí ur ítý p edm t (*lorry,  
blue car, yellow flower, grey roof*).

**Rozli–ování p edm t podle velikosti.** íáci se snaží najít v krabici r zné p edm ty.  
Mohou je d lit na malé a velké, mohou hledat nejmen–í nebo nejv t–í p edm t. Také je  
mohou t ídit do skupinek podle barvy, p ípadn tvaru. Tato aktivita m fle posloužit pro  
fláky, kte í mezi prvními dokon íli samostatnou práci.

**Obrázkový diktát.** Diktujeme flák m slova í v ty, které mají za úkol nakreslit. P .:  
*Draw a table. Draw two chairs. Draw a cat on a chair.* M fleme také procvi it vazbu  
*šthere is / are*.

**Co do ady nepat í?** Na tabuli nakreslíme v ad r zn barevné dome ky s komíny  
napravo. Jeden z dome k má komín nalevo. íáci mají íci, který z dome k do ady  
nepat í. Nap .: *The blue house.*



íme v ad obrázky. hráči si je pozorně prohlédnou a  
názvy. Na povel "Close your eyes." zavou hráči oči,  
zatímco vyučující jeden obrázek odstraní. Na povel "Open your eyes." hráči otevrou oči.  
Hráči se snaží hráči zjistit, který obrázek chybí a zodpovědět tak otázku *What's missing?*  
Kdo první správně otázku zodpoví, schovává obrázek v další kole. Tato  
aktivita je vhodná pro menší skupinky, cca do osmi dětí. Pokud chceme hru ztížit,  
rozmístíme obrázky po celé třídě, přidáváme obrázky, případně odstraníme více než  
jeden obrázek.

**Kimovka.** Hráči se rozdělí do dvou či více skupin. Vyučující umístí v každé skupině  
obrázky na tabuli. Hráči mají jednu minutu na to, zapamatovat si obrázky a jejich  
správné pořadí. Poté je zapíší na papír. Skupina se správně zapsaným pořadím získává  
bod.

**Kimovka v pohybu.** Vyučující připraví dvě sady obrázků, nebo karty se slovy. Hráči  
se rozdělí na dvě skupiny. Každá skupina utvoří řadu tak, aby se postavili za sebe. Před  
prvního hráče z každé sady položíme sadu obrázků. Na povel *start* nebo *go* hráči  
popadnou obrázky a posílají si je postupně nad hlavami tak, aby si každý kartu prohlédl.  
Poté se společně snaží zapsat, jak byly obrázky za sebou.

**Geometrie.** Geometrické tvary lze využít nejen pro osvojení jejich názvů, ale také na  
vycházce. Hledáme geometrické tvary kolem sebe, pojmenováváme je a zároveň  
pojmenováváme místa, na kterých jsme je našli (v třídě, na, dle...). Z geometrických  
tvarů se dají sestavovat obrázky.

**Plakáty, nástěnky, výstavy.** Tvorba plakátů, které mohou být součástí projektu, je  
dobrým způsobem, jak hráči uplatní svou prostorovou inteligenci. Ve třídě bychom měli  
jednu nástěнку pouze s cizojazyčnými materiály.

### 9.4.3. Práce s komiksem

**Vytváření komiksu.** Hráči mohou kreslit jednoduché komiksy. Mohou pracovat ve  
dvojicích či ve skupinách. Některí hráči mohou komiks kreslit a jiní doplňovat slova. Na  
stránkách <http://www.comicsreporter.com> se nachází comicsy

**Čtení komiksu.** Mnoho knih určených dětem jsou právě comicsy. Na stránkách  
<http://www.funbrain.com/journal/Journal.html?ThisMonth=11&ThisDay=2&ThisJournalDay=55&ThisPage=11&PageCount=16>

<http://www.wimpykid.com/> se nachází komiks s názvem *Diary of a wimpy kid*. Tento on-  
line komiks je vhodný zejména pro žáky 2. stupně. Jde o deník chlapce, který

své zářítky. Tyto zápisky jsou doplněny kresbou, která

#### 9.4.5. Orientace v prostoru

**Cvičení prostorové a pravolevé orientace.** Toto cvičení je přínosné zejména pro fláky prvního ročníku. *Put your left hand up.*

**Plány prostorového uspořádání.** fláci mohou vytvářet plány prostorového uspořádání svého pokoje, domu, třídy. Mohou také vytvářet jednoduché mapky okolí školy, domu, nebo mapy zcela vymyšlené. Tyto kresby pak popisují v cizím jazyce (*There is a computer. This is my bed.*). Mapy mohou být využity i k popisu cesty nebo udávání polohy budov. *The post office is next to the bank.*

**Hledání cesty bludištěm, labyrinty.** Do bludiště zakreslíme různé objekty. fláci pak mají vypsát ty předměty, které "posbírali" na správné cestě vedoucí z bludiště. Bludiště také můžeme využít k procvičení vazby have/has. fláci například zjistí, co komu patří a tvoří věty (*The dog has got a ball.*). K procvičení š-šů ve větě osob jednotného čísla. *The dog lives in a blue house.* K procvičení přivlastňování. *The dog's house is blue. The dog's house has got a yellow roof.*

**Zrcadlové písmo.** Vytvoříme kartičky se slovíčky, která jsou napsaná psacím nebo malým tiskacím písmem pozpátku. fláci tato slovíčka s pomocí zrcátka nebo i bez něj mohou. Z takto vylučovaných slov mohou společně skládat věty.

#### 9.4.6. Hry

**Pexeso.** Pexeso mohou učitelé vytvářet za pomoci kopírky podle slovní zásoby, kterou je třeba procvičit. Tato hra je vhodná pouze pro malé skupinky do pěti lidí. Ve třídě s větším počtem lidí je třeba tyto skupinky utvořit a mít více kopií. Jako podmínku pro získání páru zadáme správné označení obrázku.

**Osmismřky.** Pokud zadáme do vyhledávacího heslo *Word search generator*, objeví se nepřeberné množství stránek nabízejících tyto služby. Na které odkazy na stránky s generátory osmismřek jsou umístěny v příloze 7.

**Stolní hry.** Stolní hry se nacházejí v učebnicích, na internetu a nebo je lze vyrábět. Vyrobit stolní hru se mohou pokusit i fláci. Generátor kostky a obrázek najdete na internetové stránce <http://www.esl-kids.com/>

**Obrázkové bingo.** fláci obdrží mřížku podle velikosti jakou vybereme. Generátory těchto mřížek najdeme na mnoha webových stránkách. Například: Hru lze hrát tak, že



obrázky a vyberou zadaný počet (např. 5). Tyto obrázky vyvolávají slovíčka. hráči pak tato slovíčka zakrývají nebo dávají stranou. Kdo má první zakrytá všechna slovíčka vykřikne "bingo" a stává se vítězem. Vyvolávající pak zkontroluje, zda zakrytá slovíčka skutečně vyvolával.

**Domino.** Tuto hru lze využít k procvičení vazeb *I have got/she has got* nebo k procvičení slovíček.

**Co přebývá?** Vyvolávající ukládá různé předměty do krabice. Společně se hráči zopakují názvy jednotlivých předmětů v cizím jazyce. hráči mají za úkol si zapamatovat co nejvíce předmětů, které byly do krabice uloženy. Vyvolávající přide do krabice další tři předměty. hráči mají za úkol odhalit a pojmenovat tyto předměty. Pracovat lze ve skupinkách, hráči píší své odpovědi na papír.

**Co je v tašce?** Do tašky umístíme různé předměty jako tužku, propisku, gumu, pravítko, míček, lízátko, bonbón. hráči hádají po hmatu, co je v tašce a zapisují na papír. Kdo uhádne nejvíce předmětů a správně je zapíše v cizím jazyce vyhrává. Další variantou je, že do tašky umístíme vždy pouze jeden předmět a hráči se střídají v hádání.

**Módní pionáři** hráči utvoří dvojice. Mají za úkol si spolu vymyslet některé základní fráze (*Hello. My name is... How are you?*). Po chvíli musí jeden z dvojice opustit místnost. hráči, kteří v místnosti zůstali mají za úkol co nejpřesněji svého spoluháka popsat nebo nakreslit. Potom jsou hráči opět zavoláni do třídy, nahlas se přečtou zprávy z módní pionáři a porovnají se se skutečným oblečením. Dvojice se také mohou posadit zády k sobě a vzájemně své oblečení popsat, ať u ústně i písemně.

Adaptováno z: Nelešková A., Svobodová J. 2000. *Hry zaměřené na sociální rozvoj žáků mladšího školního věku*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.

**Kde je?** Vyvolávající připevní na tabuli plakát domu, resp. přezub domem. Přilepí siluetu kočky (i jiného zvířete nebo postavy z učebnice) do některé z místností a ptá se: *Where is the cat?* Plakát využijeme i při nácviku předložkových vazeb, jako například: *on the table, under the chair, in the bath*, atd.. Další variantou hry je, že učitel schová ve třídě míč a zeptá se *Where is the ball?* hráči hledají míč, kdo ho první najde a správně pojmenuje kde (*on the desk, under the chair*), je na další schovává míč ostatním.

**Obrázkové hádanky.** Vybraný žák nakreslí na tabuli činnost, abstraktní představu, v cizím jazyce. Okruh, ze kterého může vybírat, určíme předem. Ostatní hráči hádají, co kresba znázorňuje. Ten kdo uhádne, kreslí další obrázek.

**Obrázkové tení.** V textu, který chceme společně číst nahradíme jedno slovo obrázkem. Může jít o text již žákům známý, například z učebnice.

Abychom zapojili do hodiny tuto inteligenci, musíme zapojit celé tělo, ruce nebo tělesné profítky.

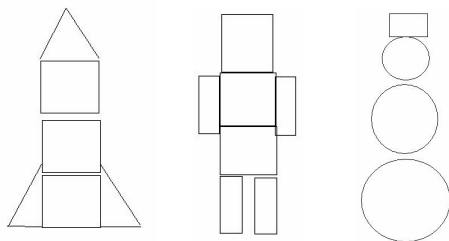
### 9.5.1. Manuální práce

**Modelování slovíček.** Za pomoci namočených provázků, klacíků a modelovací hmoty fláci modelují nová slovíčka a fixují si tak jejich pravopis. Tato aktivita může probíhat formou diktátu, tzn. fláček vyvolá slovo a fláci ho vymodelují.

**Malování prsty.** Fláci mohou psát slovíčka na tabuli mokrou houbou. Úkolem je psát písmena co nejvčetněji. Fláci tak nezatažují zápěstí.

**Malování slov a vět.** Fláci trhají barevné papíry, zbytky časopisů a novin na kousky. Z těchto pak modelují slova, která lepí na tvrdku. Tato aktivita je vhodná zejména pro děti s ADHD. Poslouží jako kompenzační cvičení a zároveň si fláček lépe osvojuje pravopis jednotlivých slovíček.

**Skládání stavebnic a mozaiky.** Fláci vystřihají z barevných papírů předtvarované tvary jako čtverce, trojúhelníky a kolečka. Vyvolá dávat instrukce, (např. *Put the red square under the circle*), tak aby vznikl obrázek.



**Obrázky ze slovníku.** Vyvolá "diktuje" objekty (*a house, a train*) a fláci se je snaží složit ze slovníku.

### 9.5.3. Pohybové hry

**Honzo vstávej.** Tuto hru můžeme hrát i v hodině tělesné výchovy nebo venku. Ten, kdo představuje vlka, stojí zády k ostatním, čelem ke zdi. Vlk je hladový a čeká na svůj oběd. Fláci, kteří stojí v řadě, se společně zeptají: *What's the time, Mr Wolf?* Vlk se otočí a odpoví, např. *Two o'clock*. Fláci udělají dva kroky vpřed, zatímco vlk se otočí. Takto hra pokračuje, dokud nejsou fláci blízko vlkovi. Potom vlk, namísto toho, aby řekl *as, zavolá: It's dinner time!* Otočí se a snaží se chytit jednoho ze fláček. Ti se snaží

k prot j-í zdi. Adaptováno z: Reilly, V. and Ward, S. ; for Teacher's - Very Young Learners. Oxford: Oxford

Press.

**Triáda.** Rozd líme prostor provázkem položený na zemi nebo p írodnými materiály jako klacíky, -íky apod. Do jedné ásti umístíme obrázek zví ete, do druhé obrázek krmení pro zví ata. Vyu ující st ídav vyvolává zví e a potravu, nap . *monkey, banana*. fiáci se co nejrychleji p emys ují z prostoru do prostoru podle toho ve které ásti je umíst n vyvolávaný obrázek. Kdyfl vyu ující zavolá šZooõ, musí si fláci stoupnost jednou nohou do prostoru zví at a druhou do prostoru krmení. Adaptováno z Han-pachová J., andová Z., Angli tina plná her. Portál 2005.

**Tleskni.** fiáci naslouchají vybranému textu a mají za úkol tlesknout vřdy, kdyfl usly-í známé sloví ko, i p edem dohodnutá slova. U ítel musí p ed ítat pomalej-ím tempem a srozumiteln . Dal-í varianty: Poufíváme jiné smluvené signály. Pokud chceme úkol ztíflit, m fleme pro jednotlivá dohodnutá slova vymyslet jiné reakce (nap . dv rychlá tlesknutí, dupnutí, apod.). Navazujícími aktivitami mohou být nap . tení lánku a dal-í práce s textem, kontrola porozum ní.

**Poj me ryba it.** Z kartonu vyst íháme obrysy rybi ek a na jejich konec p ípneme velkou kancelá skou svorku nebo je podlepíme magnetem. Vyrobíme prut z klacíku na který naváfleme provázek. Na konec provázku p íváfleme magnet. Na rybi ky pak p ílepíme obrázky i sloví ka, která chceme procvi it. fiáci se st ídají v ryba ení. Vyu ující ekne sloví ko a fláci mají za úkol rybu ulovit. Aby se vyst ídalo co nejvíce flák , m fleme utvo it dva i více rybní k se stejnou slovní zásobou. Adaptováno z: Reilly, V. and Ward, S. 2003. Primary Resource Books for Teacher's - Very Young Learners. Oxford: Oxford Press.

**Vyjad ování p ízvuku za pomoci pruřné gummy.**Tato aktivita se dá vyufflit, jak p i hodin cizího jazyka, tak p i hodin t lesné výchovy. Kafdý flák obdrřlí pruřnou gumu. Podle toho, jak intonace klesá i stoupá se guma natahuje a smr-uje. Pravd podobn ne v-ichni fláci budou v této innosti úsp -ní.

**Balonek.** Po t íd rozmístíme obrázky ze slovní zásoby, kterou chceme procvi it. flák obdrřlí balónek, vyu ující ekne sloví ko a flák má za úkol pinkat do balónku tak, aby se dotkl obrázku. M fleme takto procvi ovat nábytek ve t íd . fiáci mohou pinkat balónky mezi sebou. Jeden z flák do balónku pinkne a ekne sloví ko, dal-í musí balónek odrazit a sloví ko p eloflit. Adaptováno z Nele-ovská A., Svobodová J. 2000. *Hry zam ené na sociální rozvoj flák mlad-ího -kolního v ku*. Olomouc: Univerzita

Učitel může pracovat s míčem. hráči stojí v kruhu, kdo má míč, ten ho hodí někomu hodí, má za úkol ho přehodit. Poté vymyslí další slovíčko pro příklad a hodí míč dalšímu hráčovi.

**Molekuly.** Tato hra se hodí na procvičení čísel. hráči se pohybují po třídě, nejlépe na hudbu. Po určité době učitel hudbu zastaví nebo dá jiný signál a vykřikne anglické číslo. hráči pak mají za úkol vytvořit skupinku se stejným počtem osob. Kdo se nestaví za adit do skupinky, vypadává. Mladší hráči mohou hrát hru i bez vypadávání. Skupinka která zbyde však musí říct správný počet svých členů.

**Sochy.** hráči se pohybují po třídě na hudbu. Když učitel tuto hudbu vypne, nebo dá jiný signál, tak ti hráči, kteří jsou u sebe nejbližší si vymění konverzační frázi. Takto například procvičíme: *Hello, I am....*

**Sázení brambor.** První v družstvu obdrží několik předmětů. Úkolem závodících je rozestavit všechny předměty libovolně v prostoru mezi startovací čarou a metou. Po uběhnutí mety vrací se k svému družstvu a předává štafetu dalšímu. Úkolem druhého hráče je tyto předměty sesbírat a předat dalšímu spoluhráči a přitom předměty správně pojmenovat. Vítězí družstvo v něm všichni hráči splnili úkol v kratším časovém limitu. Adaptováno z: Nelešovská A., Svobodová J. 2000. *Hry zaměřené na sociální rozvoj žáků mladšího školního věku*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.

**Pravda i lež.** Vyučující vyvolává různé věty a hráči mají buď udělat děp, pokud jsou pravdivé, nebo zstat stát, pokud nejsou pravdivé. Příklad na procvičení slovní zásoby z okruhu profese: *Dentists check teeth. Doctors work on a farm. Farmers feed children. Taxi drivers drive taxi. Teachers teach animals. Architects design houses. Shop assistants sell food. Pilots fly cars.* Další varianty, například na procvičení *have got: I have got sister, brother, pets, dog, cat, car, kite* apod. Na procvičení *I like: I like skiing, skating, running*, apod.

Abychom do hodin zapojili p írodní inteligenci, vyuffijeme p írodních materiál a témat. Za adíme innosti zalofené na t íd ní do skupin.

### 9.6.1. Venkovní aktivity

**Piknik.** Jakýkoliv pobyt venku lze spojovat s p sobením na p írodní inteligenci. M feme na konci –kolního roku zorganizovat piknik. fláci si p inesou sva inu, p ineseme nápoje i aj. Piknik m fle být nap íklad v anglickém stylu s tradi ními surovinami, tzn. fle fláci ochutnají aj s mlékem, apod. P i pikniku se snaříme konverzovat anglicky, nebo pouflívát základní fráze jako š*Could you pass me...?* š*It's delicious.* š*I like ....* š*Thank you.* š*, apod.* Piknik také m feme po ádat s medvídky i ply–ovými hra kami, které se musí ostatním p edstavit.

**Vycházka do Zoo.** P i vycházce do Zoo mohou fláci obdrřlet pracovní listy v cizím jazyce, p ípadn mohou být v cizím jazyce pouze n které úkoly. fláci také mohou opisovat z informa ních tabulí v ty v cizím jazyce. Tyto v ty jim vyu ující zadá v mate ském jazyce.

**Vyu ování venku.** Pokud to situace dovoluje, m fle hodina probíhat venku. Nemusí jít pouze o hodinu plnou pohybových aktivit. Na –kolní zahrad m fle probíhat i tení a p ed ítání i práce s u ebnicí.

### 9.6.2. P íroda ve t íd

**P írodní artefakty.** Každý flák p inese do hodiny p írodninu, která ho zaujala a u které zároveň vyhledal ve slovníku její název v cizím jazyce. Neřl ostatním p írodninu ukářle dává nápo v dy, podle kterých lze uhádnout o jakou p írodninu jde. Popí–e barvu, velikost a místo, kde p írodninu našel (*in the garden, in the park, in front of my house*). Kdyřl n kdo ze flák tu–í o jakou p írodninu jde, ale nezná její název, najde ho ve slovníku, který je po ruce. Vyu ující m fle p ípravit p írodniny, které mají fláci za úkol poznat po hmatu, ichu i po chuti. Názvy t chto p írodnin jim musí být známy. M fle jít o plody ovoce, zeleniny, kv tinu, list, apod.

**Listy.** Tuto p írodninu m feme vyuffít k procvi ování barev nebo p i výrob řt ídního stromuř. Podzimní listí fláci sesbírají a vylisují, na vylisované listy pak napí–í tu–í anglická sloví ka a naaranřují ve t íd jako strom nebo jimi jinak t ídu vyzdobí.

## p íroda, zví ata, apod.

**Potravní et zec.** P edložíme flák m obrázek potravního et zce. fiáci popisují jednotlivé flivo ichy, p íp. i rostliny. Pozd ji se mohou pokusit zapsat, co si zapamatovali. Variací této aktivity je fle ke zví at m p i azují fláci rostliny i jiné flivo ichy podle toho, co je jejich potravou. Procví íme slova jako *plants, meat, other animals*, apod.

**Stopy zví at.** fiáci mají za úkol p i azovat stopy, resp. jejich obrázky k názv m zví at v cizím jazyce. Viz p íloha . 5.

**Popis zví at.** fiáci mohou popisovat zví ata ústn a také mohou vytvá et plakáty se zví aty a jejich popisem.

**tení domácím mazlí k m.** Armstrong (2003: 167) odkazuje na zajímavý projekt s názvem R.E.A.D.<sup>®</sup> (Reading Education Assistance Dogs), který zavedly knihovny ve m st Salt Lake City v Utahu. D ti ve v ku 5 afl9 let sem p ícházejí, aby etly nahlas ps m v-ech možných ras a velikostí (a také jejich majitel m) po dobu 30 minut každou sobotu. teci kvocient t chto d tí výrazn stoupl. M fleme proto flák m doporu it, aby etli svému domácímu mazlí kovi, a to jednoduchý text v cizím jazyce, který flák m zadáme a který jífl znají.

**Projekty.** Jakékoliv projekty spojené s p írodou, do kterých m fleme zapojit cizí jazyk. M fle jít o plakát zví ete s jeho anglickým popisem, potravní et zec, kv tiny s anglickými názvy, apod. Také m fleme v hodinách p írodopisu uspo ádat výstavku p írodnin a popsat exemplá e anglicky (v tve jednotlivých strom , -i-ky, r zné plody).

**Houby.** Ve t íd schováme vyst íhané obrysy hub (lze pouflít obrázky z asopis ). Na t chto houbách jsou r zné úkoly, nebo sloví ka. fiáci sout íí, kdo nasbírá nejvíce hub a splní nejvíce úkol nebo p eloflí nejvíce sloví ek. Jako úkol navíc mohou fláci tyto houby ur ovat v mate ském jazyce.

### 9.6.4. T íd ní

**T íd ní slovní zásoby.** Po t íd rozmístíme obrázky se slovní zásobou, kterou chceme procví it. Na tabuli i na balicí papír nakreslíme dome ky. Do st echy každého dome ku nadepí-eme okruhy rozmíst né slovní zásoby (nap . *animals, toys, big, small, slow, fast* ). fiáci mají za úkol obrázky rozmíst né po t íd najít a p i adit do správných



ízet" do garáží vystřihané obrysy aut. Třídít lze podle  
ze pojmout jako soutěže pro týmy - ten, který první zaplní  
svět doma ekologi garáží vyhrává. Děti mohou třídít živočichy podle skupin savců, plazů  
(mammals, reptiles).

### 9.6.5. Počasí

**Pozorování mraků.** Na školní zahradě i při vycházce pozorujeme tvary mraků. Děti  
V cizím jazyce pojmenovávají, co jim tyto tvary připomínají. Slova, která neznají,  
naleznou ve slovníku.

**Výzkum po počasí.** Každý žák nakreslí obrázky vyobrazující počasí (*sunny, windy, rainy, stormy, snowy*). Společně vyrobíme plakát s nápisem *šweatherō*. Na začátku hodiny položíme žákům otázku jaké je počasí (*What is the weather like?*). Žák, který správně odpoví, vezme připravenou kartičku, napíše na plakát datum a pod něj kartičku přilepí. Po určitém časovém období mohou děti tyto informace zpracovávat do grafů a tabulek. Mohou spojit jaké počasí převládalo. Zapisovat lze i teploty. Děti také mohou sledovat počasí ve světě, porovnávat jednotlivé státy nebo kontinenty.

**Roční období.** Téma ročních období využijeme při osvojování názvů oblečení, počasí, aktivit. Děti mohou předvést, písemně zpracovávat i připisovat jaké oblečení je typické pro určité roční období (*winter - scarf, coat, gloves; summer - hat, skirt; autumn and spring - wellies, jacket*). Podobně lze dle aktivit (*summer - swimming, playing football; autumn - mushrooming, flying a kite*) nebo asociace pro jednotlivá roční období (*summer - holiday, the sun, hot, swimming; winter - skiing, snow, snowman, snowflake, Christmas; autumn - school starts, colorful leaves Halloween; spring - baby animals, flowers, Easter*).

**Počasí a zvuky.** Tato aktivita je také silně spjata s inteligencí hudební. Děti mají za úkol zamyslet se nad tím, jakými zvuky lze vyjádřit počasí. Lze znázornovat bouřku, déšť, kroupy (*thunder, rain, heavy rain, hails...*). Také se mohou zaměřit na zvuky i hudbu, která by vyjadřovala jejich pocity i stavy při určitém počasí, například mrazení, strach, leknutí, zimu.

Také se můžeme zaměřit na změnu počasí. Například, abychom znázornili silný déšť, odřekáváme básničku spojenou s počasím, nebo slovo rain. Za neme potichu a zesílíme hlasitost, můžeme zrychlovat apod. Připojit můžeme ukáň.

pranostikách v mateřtině, máme fláček pro edložit také  
jazyce, například. *Clear moon, frost soon.* Další anglické  
pranostiky viz. příloha 5.

**It's raining cats and dogs!** Když fláci znají vazbu *It's raining*, máme je seznámit s  
významem *It's raining cats and dogs*. V mateřtině vysvětlíme pro vod tohoto významu  
zeptáme se, jaké zvláštní významy týkající se počasí máme v českém jazyce (Padají  
traka e.).

### 9.6.6. Voda

**Barevné brýle.** Ze tvrdky vystihneme také obrysy brýlí. Brýle podlepíme pro hlednou  
fólií, každé jinak barevnou - zelenou, modrou, flutou. Propravíme význam stanovíme.  
Každé stanovíme označíme číslem a propravíme určitý význam. Fláci mají pro edmt  
pojmenovat a napsat, jak se změní jeho barva po nasazení brýlí. Na tuto aktivitu  
volně navážeme diskuzi o barevném spektru, duze a o tom, jak duha vzniká. V hodinách  
cizího jazyka pak fláci duhu vybarvují podle písničky *I can see a rainbow*. Ve výtvarné  
výchově se zabýváme problematikou barevné palety a míchání barev. Adaptováno z:  
Reilly, V. and Ward, S. 2003. Primary Resource Books for Teacher's - Very Young  
Learners. Oxford: Oxford Press.

**Dinosauri.** Dinosaury máme využít k popisu částí těla (*tail, head, legs, body*),  
k prohrávání scének a dialogů nebo k procvičení barev. Protože není známo, jakou  
barvu dinosauri ve skutečnosti mají, fláci je vybarví podle fantazie a popisují. S obrysy  
dinosaurů lze také procvičovat velikosti - *small, big; smaller, bigger* - a slovíčka jako  
*fast/slow*.

**Duha.** V mateřském jazyce se fláky probereme, jak duha vzniká. V cizím jazyce pak  
mohou tyto barvy popisovat, a vybarvovat obrysy duhy.

### 9.6.7. Flivotní prostředí

**Co říká flivotnímu prostředí.** Diskutujeme se fláky v mateřském jazyce o tom, co se  
dá udělat pro zlepšení flivotního prostředí. Pro edložíme fláček jednoduché významy nebo  
slovníky, které se vřídí do kolonek *Good for nature/Bad for nature*. Slovíčka mohou  
vypadat například takto: *sorting waste, dropping litters, cars...* Fláci mohou vytvořit zákazové  
cedule. Například. *No dogs! Don't drop litters!* Pro ípadně fláček tyto cedule ukážeme a ti se  
snaží odhadnout, jaký mají nápisy význam.



obdrží obrázky p írody ve kterých jsou ukryty v ci, které obrázky mohou pro sebe fláci vzájemn vytvá et, nap . za pomoci techniky koláfle. Mohou také jen vymý-let jakákoliv anglická sloví ka, která se do p írody nehodí. Tuto aktivitu lze pojmout jako sout fl kdo vymyslí více sloví ek.

**Odpady a t íd ní.** P ipravíme t i odpadkové ko-e nebo krabice s nápisy *Plastic, Paper, Glass* m fleme p idat i *Cans*. fláci pak mohou pojmenovávat a rozd lovat skute né p edm ty a nebo t ídit názvy v cí do ko- nakreslených na tabuli. Na stránkách <http://www.bbc.co.uk/schools/barnabybear/games/recycle.shtml> se nachází tato hra jako interaktivní.

**M sto a vesnice.** fláci se snaží vymyslet, co je typické pro m sto a co pro venkov. Jaké aktivity zde lze provozovat, jaká zví ata se zde v t-inou nachází, jaké zvuky nej ast ji sly-íme na venkov a ve m st . Navázat lze p íb hem *The Town Mouse and the Country Mouse*. Jako online ozvu enou knihu najdete tento p íb h na adrese <http://www.kizclub.com/mousetory/mouse1.html>

**Zahrada.** fláci se mají zamyslet nad tím, s jakými flivo ichy se mohou na zahrad setkat. Za domácí úkol vyhledají názvy t chto flivo ich . Ti, kte í mají zahradu, mohou donést ze zahrady kv tinu i jinou p írodninu a op t vyhledat její název. M fleme se s fláky vydat na -kolní zahradu a pojmenovat flivo ichy, rostliny, stromy, ovoce a zeleninu. Podle v ku flák diskutujeme v mate ském jazyce (nap . v p edm tu p írodov da...) pro je zahrada uflite ná a pro lidé mají zahrady. Jaké jiné prost edí je zahrad podobné? fláci mohou kreslit plánec své zahrady a nebo vysn né zahrady. Každý flák zasadí jinou rostlinu - bu na jeden záhonek, nebo do kv tiná . Tyto rostliny opat í cedulkami s eským i anglickým názvem. Výsevní období a období kv tu v-ech takto vysazených rostlin by se m lo shodovat. Vznikne tak galerie rostlin a jejich názv .

### 9.6.8. Vesmír

Vesmír je pro mnoho flák pom rn atraktivní téma a tak ho m fleme vyuffít k motivaci r zných inností. Pro fláky, které toto téma opravdu zajímá, nebo je zaujalo, m fleme vytvo it speciální projekty nebo innosti týkající se p ímo fakt o vesmíru. Mnoho informací nalezneme na webu <http://www.nasa.gov/audience/foreducators/index.html>

**Vesmírné otázky.** Vytvo íme ve t íd koutek p ipomínající vesmír. Do tohoto koutku p ípevníme obrysy hv zd a planet, které mají z jedné strany napsané otázky. fláci, kte í

si mohou jednu z hvězd vybrat a zodpovědět otázku  
v cizím jazyce, ale i jiných podmínkách.

**Den Země.** Protože jde o mezinárodní den, zpracujeme projekt týkající se planety Země  
v mezinárodním (anglickém) jazyce.

## 9.7. Interpersonální inteligence

Zapojíme-li žáky do práce ve skupinách nebo do jakékoli spolupráce se spolužáky,  
vrstevníky i mladšími žáky, podporujeme tím na jejich interpersonální inteligenci.

### 9.7.1. Práce ve skupině a ve dvojicích

#### Psaní básní ve dvojicích.

**Zájmové kroužky.** Kroužek lze nazvat například *English club*. Žáci se podílejí na volbě  
aktivit v tomto kroužku. Jde zejména o skupinové hry, vyprávění příběhů, sledování  
kreslených příběhů, apod.

**Společné studium.** Žáci mohou pomáhat žákům z nižších tříd s učením se cizímu  
jazyku. Mohou pro sebe vymýšlet aktivity a křížovky.

**Dobrovolnícké kroužky.** Dobrovolníci z nadání žáků mohou pomáhat pro své vrstevníky i  
mladší žáky neformálními dobrovolními kroužky.

### 9.7.2. Načtená

**Portrét žáky.** Žáci mohou nakreslit portrét vlastní, nebo spolužáka, jehož jméno si  
vylosují. Také se mohou společně vyfotografovat. Napíše o sobě několik vět v cizím  
jazyce. Z těchto portrétů a charakteristik pak vytvoříme jeden velký plakát. Ten  
můžeme vystavit ve třídě, nebo nalepit na dveře zvenku.

**Narozeninový plakát.** Vytvoříme plakát s nápisem *It's my birthday*. Vytvoříme na něm  
12 kolonek a nadepíšeme je jednotlivými měsíci roku. Každý žák vybere v cizím jazyce  
měsíc, ve kterém se narodil. Poté do kolonky tohoto měsíce napíše své jméno a případně  
i datum. Plakát vystavíme ve třídě. Když má některý z žáků narozeniny zpíváme  
písničku *Happy birthday*.

**Třídí výzkumy.** Výzkumy, které se týkají preference jednotlivých žáků, jejich zvyků  
a názorů. viz matematická inteligence.

**Klady svých spolužáků.** Každý žák napíše jako domácí úkol anglicky jednu větu ke  
každému ze spolužáků, která se týká něčeho pozitivního spojeného s jeho osobností.

n . Je vhodné, aby vyu učící tyto v ty zkontroloval  
as.

### 9.7.3. Skupinové hry

**Pizzerie.** Stoly ve třídě naaranflujeme tak, aby vypadaly jako pizzerie. Z barevného tvrdého papíru nebo z kartonu vystihnou fláci obrys pizzy. Namalují a vystihnají různé ingredience. Poté si zahrají na pizzerii. ŠZákazníciø objednávají pizzu, š í-níciø vyizují objednávku, škucha iø pizzu naaranflují.

**Dlouhé slovo. fiáci se** mohou seadit podle abecedy, nikdo neví jaké slovo má na zádech, ostatní mu ho musí p e íst....Jsou rozd leny na modré a ervené. Hrá i se vzájemn ptají. *What colour is my letter? Can you help me? Yes I can, No I can't* podle toho jakou mají barvu..... Ve skupinkách pak sestavují z písmen heslo, sloví ka apod. Sloví ka v-ech skupin mohou být z jednoho okruhu, na záv r mají fláci íci z jakého (animals, house....) fiáci mají na zádech p ipnuté íslo. Snaží se vytvo it trojice tak, aby sou et jejich ísel dával ur itou hodnotu. ísla tou v cizím jazyce a snaží se také v cizím jazyce domluvit. Adaptováno z: Reilly, V. and Ward, S. 2003. Primary Resource Books for Teacher's - Very Young Learners. Oxford: Oxford Press.

**Sochy.** fiáci se pohybují po místnosti na hudbu nebo v rytmu bubínku. Na pokyn vyu učícího (nap . p eru-ením hudby) se zastaví a navzájem se p edstaví v cizím jazyce s flákem, který stojí nejlíbe.

**Molekuly se jmény.** fiáci se pohybují na hudbu nebo zpívají písni ku. Kdyfl písni ka skon í, fláci musí utvo it skupinku podle toho na jaké písmeno za íná jejich k estní jméno a poté toto písmeno vyk íknout v cizím jazyce.

**fi eb í ek d v ry.** Aktivita probíhá ve dvojicích. Jeden z dvojice stojí za fídlí, druhý v ur ité vzdálenosti p ed fídlí má zavázané o i. Partner stojící za fídlí musí svými p íkazy dovést fláka se zavázanýmá o ima, aby si co nejrychleji a nejjist ji sedl na fídlí. *One step left, right...* Adaptováno z: Reilly, V. and Ward, S. 2003. Primary Resource Books for Teacher's - Very Young Learners. Oxford: Oxford Press.

**Hon.** Vyu učící rozdá flák m kartí ky se jmény zví at, každé zví e se vyskytuje na kartí kách vícekrát. fiáci si p e tou jaké zví e p edstavují a za nou napodobovat hlas tohoto zví ete. Úkolem je, aby se zví ata stejného druhu na-la a utvo ila skupinu. Jakmile se skupina najde, vyhledá v místnosti obálky s popisem zví ete nebo sloví kem,

obálkách se nachází rozstřhaný obrázek zvířete. Skupina  
převrácením ruky upozorní, že úkol je splněn. Adaptováno z:  
Reilly, V. and Ward, S. 2003. Primary Resource Books for Teacher's - Very Young  
Learners. Oxford: Oxford Press.

**Heslo.** Vyučující umístí na viditelných místech kartičky s písmeny. Tato písmena tvoří  
heslo. Děti se pohybují (za doprovodu hudby) po místnosti. Zrakem vyhledávají  
jednotlivá písmena a nesmějí dát najevo, kde jsou písmena umístěna. Po určité době  
vyučující hudbu přeručí a dá pokyn k utvoření skupin tím, že řekne slovo. Děti utvoří  
skupiny v tomto pořadí. Úkolem každé skupiny je napsat jednotlivá písmena na papír  
a vytvořit z nich slovo. Dalším úkolem může být nalezení rýmu na toto slovo.

## 9.8. Intrapersonální inteligence

Děti na 1. stupni rádi mluví o sobě, svém okolí a v čech, které se jich bezprostředně  
týkají. Proto není pro ně velký problém přinést do hodiny pocit, emoce a nebo stav  
zájmu pro přednost volby.

### 9.8.1. Samostatná práce

**Nezávislé čtení a výzkumy.** Zejména děti, kteří raději pracují samostatně ocení tento  
druh aktivit. Děti mohou dostat za úkol přečíst samostatně (a učit v hodině i doma)  
krátký odstavec či láneček a v mateřské škole napsat o něm je, o čem se týká. Děti na druhém  
stupni základní školy mohou láneček přečíst v cizím jazyce. Samostatně mohou  
také děti provádět výzkumy nebo zjišťovat a vyhledávat různé informace.

**Individuální projekty.** Na začátku školního roku dáme dětem na výběr z široké škály  
projektů, který pak mají za úkol zpracovat zcela samostatně. Děti se pak učí  
zpracovávat úkoly a rozvrhovat si svůj čas.

**Učební styly.** S dětmi probíráme způsob učení se cizímu jazyku a také kde najdou  
příležitosti se s cizím jazykem setkat (TV, rádio, knihovna, časopisy, internet, počítač,  
mobilní telefon, návštěva zahraničí...). Zeptáme se dětí, jakým způsobem se učí novou  
slovní zásobu. Poradíme dětem i jiné způsoby. Mimo memorování mohou na každé  
slovo vymyslet jednoduchou větu nebo takovou větu najít v učebnici a zapsat si ji.  
Mohou si novou slovní zásobu namluvit na diktafon či MP3 přehrávač a ve volných  
chvilkách ji poslouchat. Mohou si vytvářet kartičky se slovní zásobou, přidat slova do  
tématických okruhů. Domluvíme se s dětmi, že vyzkouší každé z navrhovaných způsobů

zp sob jim vyhovoval nejvíce. Zji-t né informace

**Co je dobré pro na-e zdraví.** fiáci rozhodují, zda jsou ur ité potraviny dobré i -patné pro jejich zdraví a zejména zuby.

**Kniha o mn .** fiáci o sob vytvá í knihu. Obdrží p edti-t né listy nebo ji vytvá í zcela samostatn (viz p floha ). Titulní stranu knihy nadepí-í *About me book*.

**Jak se dnes cítím.** fiáci vyrobí (nap . v hodin výtvarné výchovy i pracovních inností) papírové hodiny. Doprost ed p ípevní rafi ku za pomoci patent , aby se s ní dalo pohybovat. Rozd lí hodiny na jednotlivé sekce, do kterých vepí-í názvy emocí jako – astný, smutný, na-tvaný, unavený, apod. Tyto hodiny si fiáci podepí-í nebo umístí doprost ed svou fotografií. Mají mořnost vystavit tyto hodiny na stole, pouze pokud cht jí na své emoce poukázat.

### 9.8.2. Dotazníky a sebehodnocení

**Vytvá ení Evropského jazykového portfolio.** fiáci vytvá í portfolio v souladu s evropským referen ním rámcem. Toto portfolio se skládá ze t í ástí: Jazykového pasu (*Language Passport*), Jazykového řivotopisu a Osobního souboru dokument a prací (*Dossier*). Evropské jazykové portfolio pro řláky do 11 let, publikuje nakladatelství FRAUS.

**Sebehodnocení.** Sou ástí Evropského referen ního rámce je i sebehodnocení.

**Stanovování cíl .** fiáci si mohou stanovovat r zné cíle a to bu dlouhodobé i krátkodobé. Tyto cíle si mohou zapisovat do svého dení ku, nebo je mohou zve ejnit na nást nce. Cíle se týkají u ení se cizímu jazyku. Mohou znít takto: Každý týden se nau ím deset nových sloví ek. Denn se budu deset minut v novat cizímu jazyku. Promluvíme si s řláky o tom, aby si kladli reálné cíle, inspirujeme je jaké cíle si mohou stanovit, jak mohou kontrolovat jejich dosařen. Mohou si nap . zapisovat do tabulky, kolik asu denn cizímu jazyku v nují.

**Nedokon ené v ty.** fiáci mají za úkol v ty dokon it.

I like.....; I don't like....; I am happy when....; I am sad if...; I am afraid of....; My mother is....; My father is....; When I am at school, I feel.....

**Jazykový deník.** fiáci si vedou deník, do kterého si zapisují sv j vztah k výuce jazyka a své pokroky. Deník s voln vlořenými listy m řeme také rozd lit na ve ejné a osobní (*confidential, private*).

### 9.9.1. Televizní stanice

**Hlavní cíle:** upevnění a uplatnění slovní zásoby, procvičení mluveného projevu, rozvoj kreativity, zpětná vazba - poslech vlastního mluveného projevu.

**Počet využitých jednotek:** pět a více hodin

**Uplatnění inteligence:** jazyková, interpersonální, intrapersonální, matematicko-logická, hudební

**Základní pomůcky:** videokamera, prosté radlo nebo balicí papír

**Popis:** Tento projekt se může prolínat celým školním rokem. Na konci roku žáci shlédnou svou společnou práci nebo ji představí ostatním žákům. Mohou také sledovat, jak se v průběhu roku v jazyce zlepšovali.

Každý žák se uplatní v tom, co umí, nebo má naopak možnost zkusit něco, v čem není tak silný. Důležitě je, že si žáci mohou vybrat z více aktivit. Žáci také slyší svůj projev v cizím jazyce.

#### Postup

**1. hodina.** Vysvětlíme žákům, že v příštích hodinách si společně zahrajeme na televizi a zkusíme vytvořit vlastní televizní vysílání. Motivujeme žáky tím, že výslednou nahrávku můžeme poskytnout učitelům a žákům ostatních tříd.

Prozradíme žákům, že televize bude vysílat v anglickém jazyce. Zeptáme se, jaké znají anglicky mluvící televize (BBC, CNN) a zda mají možnost je sledovat (například přes satelitní vysílání, či na internetu).

Žáci si rozdělí úkoly, které zpracují do následující hodiny. Každý žák má navíc za úkol vymyslet alespoň tři návrhy pro název televize. Dalším úkolem je zjistit, jaká oddělení se v televizní stanici nachází (personální, ekonomické, redakce sportu, publicistiky...). Žáci, kteří mají možnost cizí televizní stanici sledovat mohou zjistit anglické názvy pořadů (News, Weather Forecast, apod.).

Žáci pak mají za úkol vybrat si z nabízených pozic tu, která jim vyhovuje. Pokud možno v anglickém jazyce sepíší podmínosti, které pro danou práci mají. Tuto činnost mohou začít učit v hodině, ale ponecháme jim možnost pracovat na úkolu i doma.

**2. hodina.** Společně rozdělíme role. Využívající hraje roli manažera televizní stanice a usměrňuje debaty. V případě, že se žáci neshodnou, rozhodne. Pozice ze kterých mohou žáci vybírat, závisí na jejich věku. Žáci vybírají z pozic moderátor, jazykový poradce,



druhého stupně bychom mohli nabídnout i povolání

Metodou "brainstormingu" vybereme název pro televizní stanici. Diskutujeme v mateřském jazyce.

**3. hodina a další hodiny.** Výroba televizních pořadů. Návrhy těchto pořadů jsou umístěny v následujícím odstavci.

### **Návrhy televizních pořadů**

**Pořadky.** Na papír nebo tabuli nakreslí vybraní žáci symboly pořadů. Kreslit nebo vystihnout lze také obrys státu, Evropy nebo světa. Podle pokročilosti žáka "moderátor" mluví o tom, jaké pořadí nebo jaké pořadí bude zítra, pozítí, za týden, apod.

**Zprávy a sportovní noviny.** U mladších žáků zprávy vyvolávají a žáci předvádějí "živé vstupy" a reportáže. Mohou sehrát rozhovory nebo scénky. Žáci druhého stupně se mohou pokusit o popis sportovního zápasu.

**Večeře.** Žáci napodobují pořadí večeře a mohou při tom použít skutečné ingredience. Podle pokročilosti pak pojmenovávají suroviny, přísady (zamíchejte, pečte, osolte...).

**Pohádka.** Dramatizaci pohádky nebo příběhu, se kterým se žáci v předchozích hodinách pracovali, mohou žáci také nahrát na videokameru a použít pro své vysílání.

**Pořadky pro děti.** Žáci mohou napodobit výukové pořadí pro děti. Inspirují se například pořadkem Angličtina pro nejmenší. Především žáci musí stanovit cíle svého pořadí a co chtějí tímto pořadkem naučit. Vyberou například písně, které umí a ve kterých se vyskytuje cílová slovní zásoba, příběhy, nakreslí vlastní obrázky...

**Módní přehlídka.** Slovní zásobu z okruhu oblečení procvičíme například šmódní přehlídkou. Moderátor popisuje modely. Presentovat lze i kresby..

Využít lze materiály jakolobal, nebo se zamyslet nad recyklací materiálů - plastové lahve, víčka od lahví, hliníkové obaly od papíru, kartonové obaly, apod. Soutěžíme o nejextravagantnější model.

**Další aktivity.** Žáci mohou psát do redakce dopisy a náměty na reportáže.

Mohou si zahrát i na ekonomické oddělení a zamyslet se nad výdaji a příjmy televizní stanice. Pokud žáci zvládají výpočet procenta mohou obdržet výplatní pásky a požádat si, zda je výsledná částka správná.

**Závěrečná hodina.** V závěrečné hodině žáci shlednou svou práci a také ji ohodnotí..



### 9.9.2. Povolání

**Hlavní cíle:** upevnění a uplatnění slovní zásoby z okruhu povolání, motivace k učení se cizímu jazyku

**Počet vyučovacích jednotek:** podle potřeby povolání přibližně sedm

**Nejvíce uplatněné inteligence:** jazyková, prostorová, interpersonální, přirodní

**Ročník:** čtvrtý a vyšší

**Materiály a pomůcky:** časopisy

#### Postup:

**Úvod.** Na tabuli připevníme nápisy jednotlivých povolání (an architect, a vet, a teacher, a taxi driver, a designer, a waiter). Diskutujeme s třídou v mateřském jazyce o tom, co je náplní jednotlivých povolání. Pokud jsou tyto věci již probrány, vyzveme třídou, aby popsali povolání v cizím jazyce (*Architects design houses.*).

Žáci se mají zamyslet nad tím, jak mohou jednotlivá povolání využít znalost cizího jazyka, nebo pro jaká povolání je tato znalost nezbytná.

#### Jednotlivá povolání:

**Architekt.** Žáci mají za úkol navrhnout pro sebe dům a vytvořit podrobný plán pokojů. Lze také navrhovat ideální prostory –kolní třešně i –koly. Tyto návrhy vytváříme v hodinách výtvarné výchovy. Žáci opatří návrh popisky v cizím jazyce. V hodinách cizího jazyka pak návrhy vystavíme a zvolíme nejlepší. V hodinách přirodovědy lze prodiskutovat i ekonomické a ekologické hledisko jednotlivých řešení (Velké domy se hře vytápí, vyhřívání bazénu je nákladné...).

Žáci také mohou přinést obrázky i návrhy z časopisu, popisovat je, říci zda se jim líbí i nelíbí a svůj názor zdůvodnit. Pomáháme třídě k tomuto popisu vyvodit vety v cizím jazyce - například *This room is too dark.*

**Učitel.** Žáci si vymění s vyučujícím úlohu. Za domácí úkol zadá vyučující přípravu "výstupu" na deset minut. Mohou připravit hru na procvičení slovní zásoby, diktát, apod. Je vhodné jednotlivým třídě zadat, co mají při hodině procvičit. Takovéto krátké výstupy lze realizovat jak v hodinách cizího jazyka, tak v ostatních hodinách.

**Idi taxíku.** Žáci mají za úkol podle plánu popisovat trasu, i zkusit popsat trasu v jejich městě. Sehrají také scénku v taxíku, při němž procvičí pozdravy a základní fráze.

neví přesnou adresu, má za úkol popisovat cestu. lánku a jeho úkolem je dostat se na cílové místo.

**í-ník.** fláci si zahrají na restauraci. M fléme navodit situaci náv-t vy restaurace v cizin , i brigády v cizí zemi. Pokud nemá vyu ující dostatek vhodných obrázk souvisejích s jídlem a restaurací, vyrobí je fláci v hodinách výtvarné výchovy nebo vyuflije reálné p edm ty. Jeden i více flák p edstavuje í-níky a ostatní fláci objednávají. í-ník má za úkol p inést, co si zákazníci u stol objednali. Pokud chceme situaci ztíflit, mohou fláci objednávat více poloflek a í-ník má za úkol v-e si zapamatovat. Jeho úkolem je pak p inést správné jídlo, resp. obrázky. Celá konverzace, v etn úvodních frází, pod kování apod. probíhá v cizím jazyce.

**Designér.** fláci mohou navrhovat oble ení, auta a následn je popisovat v cizím jazyce.

**Veteriná .** fláci popisují zví ata a místa kde zví ata flíjí. Mohou vytvá et plakáty zví at s popisem ástí jejich t la. Zeptáme se flák , zda n kdy nav-tívlili ordinaci veteriná e, jaké problémy mají jejich domácí mazlí ci. fláci mohou p inést fotografie svých domácích mazlí k a popisovat je v cizím jazyce. Poté sehrajeme scény z ordinace (*What is wrong? He doesn't eat. It can't run.*).

**Pr vodce.** fláci si p ípraví krátký výklad o ur ité památce i míst ve m st . P ípravíme s fláky vycházku, na které se u t chto pam tíhodností zastavíme a fláci p ednesou sv j výklad. S p ípravou výkladu pomáhá vyu ující. Jednodu-í variantou je, fle vyu ující p ípraví tento výklad sám a fláci mají za úkol nau it se ho z pam tí a p ednést.

Pro fláky na prvním stupni základní -koly musí být takovýto výklad velmi jednoduchý. Nap .: *This is Black Tower. It is 175m high. It is open for tourists from nine to six.* Aby fláci své výklady vzájemn sledovali, zapisují do pracovních list informace, které mají zachytit.

**Letu-ka.** Navodíme situaci, kdy t ída je letadlo a lavice sedadla. fláci se st ídají v p edvád ní letu-ek a steward . Cestující si objednávají jídlo, pití. Letu-ka m fle pouflívat základní fráze jako "*Fasten your seatbelts. Is everything OK?*", apod.

**Záv re ná hodina.** Shrneme jednotlivá povolání. fláci hlasují, které povolání by jim nejvíce vyhovovalo. Výsledky lze zpracovat do grafu. Lze také pohovo it o známých osobnostech jednotlivých obor . fláci mohou p íblíflit tyto osobnosti formou referát . Referáty zpracují v mate ském jazyce, fláci druhého stupn se mohou pokusit o zpracování v cizím jazyce.

člově r zné v ty a fláci mají bu ud lat d ep, pokud jsou pravdivé, i z stat stát, pokud pravdivé nejsou.

*P .: Dentists check teeth. Doctors work on a farm. Farmers feed children. Taxi drivers drive taxi. Teachers teach animals. Architects design houses. Shop assistants sell food. Pilots fly cars.*

### 9.9.3. Moje m sto

**Hlavní cíle:** upevn ní a uplatn ní slovní zásoby, rozvoj komunika ních dovedností

**Po et vyu ovacích jednotek:** p iblifn deset

**Nejvíce uplatn né inteligence:** jazyková, prostorová

**Ro ník:** 4. a vý-ě

**Materiály a pom cky:** papírové krabice, informa ní materiály o m st

#### Postup

**Úvod.** Tento projekt se odehrává p edev-ím v hodinách vlastiv dy. Ve t chto hodinách probíráme otázku cestovního ruchu v oblasti, ve které se nachází -kola, nebo ve významném m st daného regionu. Zabýváme se d leflitými památkami a zajímavostmi. fláci e-í otázku, jak cestovní ruch podpo it. Mají si p edstavit, jak by provedli cizince ve m st i okolí. P ípraví si materiály o svém m st v cizím jazyce. Star-í fláci mohou zpracovat referát o významné osobnosti m sta i o okolí m sta v cizím jazyce.

**Cvi ení:** fláci vyhledávají odpov di na otázky typu: *How many shops are there in this town? Is there any....?*

**Pr vodce.** fláci si p ípraví krátký výklad o ur ité památce i míst ve m st . P ípravíme s nimi vycházku, na které se u t chto pam tihodností zastavíme. fláci p ednesou sv j výklad. S p ípravou výkladu pomáhá vyu ující. Jednodu-í variantou je, fle vyu ující p ípraví tento výklad sám a fláci mají za úkol nau it se ho zpam ti a p ednést. Pro fláky na 1.stupni musí být takovýto výklad velmi jednoduchý. Nap .: *This is Black Tower. It is 72 m high. It was built in 1547. It has got 225 stairs. It is open for tourist from nine to six.*

**My home town.** fláci dopl ují do textu informace tak, aby popis odpovídal jejich rodnému m stu. Poté mohou text p epsat a vytvo it plakát.

people. It was founded by.... It was founded in..... I live  
his town/city. There is .... church(es).

**Hra moje m sto.** Místnost uspo řádáme jako probírané m sto, i podobn . fiáci vytvo í nápisy jako (*hospital, theatre, library*). Jako budovy nám posloufí jednotlivé kusy nábytku ve t íd , p ípadn m fíeme vyuffít krabic.. M fíeme také popsat jednotlivé ulice. Jeden flák pak p edstírá, fle je ztraceným turistou a procví uje otázku "*How can I get to..., please?*" (Jak se prosím dostanu do...?) fiáci také mohou p edstavovat policisty, po-tovní doru ovatele, taxiká e apod.

**Pracovní list k m stu.** Vyu ující p ípraví pracovní list k m stu i vesnici. Ukázka takového pracovního listu na m sto eské Bud jovice se nachází v p íloze . 6.

#### 9.9.4. Tajemná zem

**Hlavní cíle:** upevn ní a uplatn ní slovní zásoby, rozvoj komunika ních dovedností

**Po et vyu ovacích jednotek:** cca 10

**Nejvíce uplatn né inteligence:** jazyková, logicko-matematická, prostorová

**Ro ník:** 4. a vý-e

**Materiály a pom ůcky:**

#### **Postup:**

Vyu ující m fle p ípravit vlastní podklady k imaginární zemi.

**Literatura.** V literární výchov se zabýváme otázkou imaginárních sv t ve známých dílech (Petr Pan, Harry Potter, Letopisy Narnie, Pán prsten , Hobit, árod j ze zem Oz). fiáci mohou porovnat p eklady n kterých neologizm , které se v dílech vyskytují. Také mohou odhadovat, z kterého díla pochází r zné názvy, resp. mohou k sob p íazovat anglické a eské názvy: *Neverland* - Zem nezem , *Hogwards* - Bradavice, *Middle-earth* - St edozem.

**Název zem a mapa.** Nejprve se fiáci snafí rozlu-tit název zem . M fle jít o k íflovku -ífru, apod. Poté rozdáme neúplnou mapku, tzn. fle n které nápisy na budovách chybí. fiáci je pak podle instrukcí dopl ují (*The cinema is opposite the bank.*).

**Hlavní postavy.** Kdyfí fiáci znají mapu zem , p edstavíme jim postavy, které v zemi flíjí a ke kterým se budou vztahovat nadcházející p íb hy.

**P íb hy.** Vyu ující m fle vymyslet jednoduché p íb hy vztahující se k imaginární zemi.

pracovávají fláci komiks.

vymý-lejí vlastní zemi a vlastní pí-íb hy. P íb hy pí-í v mate ském jazyce. Pro imaginární zemi mohou vymyslet i vlastní tanec, hymnu, vlajku, apod.

**Slovní úloha v mate ském jazyce.** Královská stráfl má sedm voják . Každý den mají slufbu t i vojáci. Sestavte týdenní rozvrh slufleb tak, aby každá dvojice voják m la spolu slufbu práv jednou týdn .

**Dal-í aktivity.** fláci mohou zemi roz-i ovat o nové obyvatele a tajemné postavy, které popisují v cizím jazyce. Také mohou vymý-let zvlá-tní zví ata, vynálezy. Mohou nap . vytvá et jejich encyklopedie. P ipravit lze hledání pokladu i tajemství.

### 9.9.5. Zdraví

**Hlavní cíle:** upevn ní a uplatn ní slovní zásoby z okruhu jídla, ástí t la, aktivit; seznámení se zdravým flivotním stylem, uv dom ní si vlastních stravovacích návyk .

**Po et vyu ovacích jednotek:** cca 10

**Nejvíce uplatn né inteligence:** jazyková, intrapersonální, p írodní,

**Ro ník:** 3. a vý-e

**Materiály a pom cky:** obrázky jídla, sport a zoubkové víly

#### Postup:

**Potravinová pyramida.** Zabýváme se nejprve potravinovou pyramidou. Vysv tlíme, co p edstavuje a poté vyzveme fláky, aby se pokusili za adit potraviny do správné ádky. Toto p í azování probíhá v cizím jazyce. Vybereme takové potraviny jejichfl názvy jsou flák m známy nebo názvy p edu íme. S mlad-ími fláky si povídáme o tom, kolik kdo sní denn sladkostí, ovoce, zeleniny, apod. Star-í fláci si zapisují sv j jídelní ek. Takovouto analýzou lze odhalit zlozvyky. Neznámá sloví ka hledají ve slovníku. fláci mohou také zapisovat, kolik asu stráví denn pohybem a kolik prosedí.

**Zuby a pé e o n .** Probíráme se fláky, kdo je zoubková víla. Poté t ídíme potraviny podle klí e: *It is bad for you ... good for you...*

**T lo.** Názvy ástí t la si osvojují fláci i v hodinách t lesné výchovy, kde se také dozví, jak je lze procvi it. Doporu íme flák m zejména cviky vhodné na záda.

**Sport..** Probíráme se fláky v mate ském jazyce, co znamená aktivní styl flivota. Stejn tak lze probírat výhody a nevýhody n kterých b flných denních aktivit. V hodinách

názvy sport a různých aktivit v cizím jazyce. Poté dle názvu (např. *computer games*, apod.) na zdravé a nezdravé nebo na dobré a špatné.

**Co je pro nás dobré.** žáci mohou dle názvu aktivit a jídlo podle toho, co je pro nás dobré a co ne (*What is good for you/What is bad for you.*). Mohou doplnit vety: *Sunbathing is bad for your skin. Eating chocolate is bad for your teeth.*

**Zdravý spánek.** Probíráme se frázy v mateřském jazyce, což nám pomůže učit pro lepší spánek. V cizím jazyce se snažíme vyvodit instrukce. *Don't eat two hours before.* Můžeme také přidat slovíčka do kolonek *Good/Bad*. Příklad: *Fresh air in a room.*

**Potraviny.** Studujeme se frázy informace na potravinách v cizích jazycích. žáci přinesou do hodiny obaly, na kterých jsou informace v cílovém jazyce. Diskutujeme v mateřštině, které potraviny jsou vhodné a které ne a proč.

**Alkohol a drogy.** V mateřštině probíráme se frázy škodlivost návykových látek a jejich vlivu na lidské tělo. Na toto téma mohou žáci vytvářet frázové projekty.

### 9.9.6. Emoce

**Hlavní cíle:** upevnění a uplatnění slovní zásoby z okruhu emoce

**Počet vyučovací jednotky:** cca 8

**Nejvíce uplatněné inteligence:** jazyková, intrapersonální, hudební, prostorová

**Ročník:** 2. a výše

**Materiály a pomůcky:** obrázky znázorňující emoce, hudební ukázky

#### Postup:

**Úvod.** Na tabuli připevníme obrázky znázorňující různé emoce a do sloupečku napíšeme jejich názvy v cizím jazyce. žáci hádají, jaká mohou mít slovíčka význam. Napomůžeme jim tím, že slova přečteme za uflití mimiky a intonace hlasu. žáci se pak snaží sami jednotlivé emoce vyjádřit, dramatizovat. Mohou si buď sami vybrat, kterou emoci ztvární, zatímco ostatní ji hádají, nebo obdrží slovíčko na lístečku.

**Píseň.** Naučíme frázy píseň *If you are happy*, kterou pak můžeme vyuffňvat na začátku hodiny jako zahřívací aktivitu.

**Hudba a emoce.** Na následující vyučovací hodinu mají za úkol žáci přinést hudbu nebo název skladby, která v nich vyvolává určitou emoci, nebo která podle nich má jakou



mohou plnit pouze fláči, které jí o n j projeví zájem. I které přinese do hodiny.

**Emoce a barvy.** fláči mohou zjišťovat, jaký vliv mají barvy na lidské emoce, jaké barvy jsou vhodné do jakého pokoje v bytě, apod. *Orange is good for dining room.* fláči mohou zapisovat asociace k jednotlivým barvám (*red - angry, yellow - happy, black - sad*).

**Výtvarné aktivity.** Při hodině výtvarné výchovy fláči ztvární emoce. Připomeneme jim, které barvy bývají s určitou emocí spojovány nebo je mohou vyvolat. fláči vyrobí ukazatel emocí, který si pak mohou vystavit ve třídě a dát tak najevo, jak se cítí. Tato pomůcka je velmi užitečná i pro vyučujícího. Může si se fláčky ráno (před začátkem vyučování) povídat na téma jak se kdo cítí a proč.

Další alternativou výtvarných aktivit je koláž z obrázků lidí z časopisu. fláči mohou najít osoby s výrazem stejné emoce. Mohou se snažit najít co nejvíce vyjádření emocí. Tyto emoce pak popisují v cizím jazyce.

**Výzkum.** fláči zjišťují, jak se kdo ve třídě cítí v určitý den. Výzkum může probíhat týden, 14 dní, nejdéle však 1 měsíc. Každý den dostane jiný flák za úkol zapsat údaje do speciálního archu. Ptají se při tom anglickou větou: *How do you feel today?* Výsledky zjištění zpracují do grafu a ověří si své hypotézy - zda se například potvrdilo, že v pátek jsou fláči - astní, zatímco v pondělí smutní.

**Rýmy.** fláči hledají podobná slova k emocím. například *sad - bad, good - wood, angry - hungry*.

**Asociace.** fláči zapisují a říkají jaké emoce jim asociují s různými slovy, například *spiders, running, skiing*.

**Tvoření obličeje.** Do obrysu obličeje fláči doplní různé tvary očí, úst, nos, apod. Když obličej sestaví, řeknou jakou emoci vyjadřuje. *This is happy face. This is sad face. This is tired face.*

**Jak se cítí-?** fláči mají říci, jak by se cítili v určité situaci. Například: *I didn't sleep last night. I have nothing to do. It is my birthday. There is a giraffe in your house. There is a spider on you.* Lehčí variantou je doplnit tyto věty ilustracemi.

**Nedokončené věty.** Tyto začátky vět jsou napsány v mateřském jazyce a fláči mají za úkol je dokončit. To, jak fláči větu dokončí, může mít pro vyučujícího diagnostickou vypovídající hodnotu. Příklad: *Jsem smutný, když...*

**Vyprávění příběhu.** Vyučující vybere vhodný příběh, ve kterém se vyskytují emoce.



ní slovní zásoby, uplatnění jazyka

**Počet využitých jednotek:** cca 10

**Nejvíce uplatněné inteligence:** jazyková, interpersonální, pohybová

**Ročník:** 4.-5.

## Postup

**Lodní deník.** Společně vytvoříme část lodního deníku. Využijíme možnost naaranžovat nálezy takového deníku (například na vycházce) a poté deník ofotíme pro všechny člány.

**Návrh a výroba vlajky.** Piráti plachtili pod vlajkou nazývanou "Jolly Rogers". Mnoho pirátů pak vytvářelo vlastní podobu této vlajky. Čláci se mohou pokusit navrhnout vlastní vlajku pro svou pirátskou skupinu.

**Výroba mincí.** Čláci navrhnu a vyrobí (z papíru, kartonu, sádry, hliníkových fólií, hliníkových obalů od pačtik apod.) vlastní mince. Tyto mince mohou uložít do krabice a schovat na území někde. Poté mohou připravit mapu nebo indicie vedoucí k tomuto pokladu, vše v cizím jazyce. Mapu pak ukryjí nebo vystaví na nástupní chodbě a nechají člány z ostatních týmů po pokladu pátrat.

**Čtení v literární výchově.** V literární výchově se zabýváme literárními díly s pirátskou tematikou. Například: Robert Luise Stevenson - *Ostrov pokladů*; M.M. Barrie: *Petr pan Petr, Petr pan a Wendy*; Geraldine McCaughrean - *Petr Pan v arlatovém plátně*.

**Hra Lod.** Oceán představuje mřížka skládající se z 10x10 políček, na které si čláci rozmístí svoji námořní flotilu. Sloupce jsou označeny písmeny a řádky číslicemi. Na tabuli předkreslíme tvary lodí. Flotila může sestávat z pěti odlišných plavidel - letadlová loď (*Aircraftcarrier*), bojová loď (*Battleship*), ponorka (*Submarine*), *Frigate* a *Minesweeper* - tyto názvy sdělíme člákům pro zajímavost, během hry je nemusí používat. Čláci se střídají a snaží se šifrovaně odhalit, kde má protivník své lodě ukryté. Víťazem hry se stává ten, kdo potopí všechny soupeřovy lodě.

**Souboj skupin.** Čláci jsou rozděleni do dvou skupin. Každá skupina pirátů připraví pro tu druhou nějaký poklad, a hon na něj, mapu, apod., přičemž musí co nejvíce využít cizího jazyka.

**Pirátský kvíz.** Sestavíme pro člány kvíz v cizím jazyce, který je spojen s piráty. Ukázka takového kvízu je umístěna v příloze 4.

**Práce s obrázky.** Na adrese <http://bogglesworldesl.com/piratecards.htm> jsou umístěny obrázky s pirátskou tematikou.

Property. Dalším jazykolamem je například tento: *I was*

**Kompas.** Ve vlastivědění probíráme se fláky práci s kompasem. fláci se u í zpam ti básni ku (viz p íloha . 4 ), nebo se pokusí vymyslet vlastní jednoduchou rýmová ku.

**Pirátský seznam.** Piráti plánují, co nakoupí na cestu. fláci se rozd ílí na skupiny a obdrží seznam zboží s cenami. Piráti se musí rozhodnout, které polofky nakoupí na cestu a musí také zjistit výslednou ástku. ástka, za kterou mohou nakupovat, m í být limitována, například tím kolik získají v předchozích aktivitách bod ů i mincí.

**Témata k diskuzi.** Krátká diskuze na téma piráti probíhá v mate ském jazyce. Najdeme dnes je-t piráty? Pro se íká pirátské kopie? Mohlo být na opravdových pirátech n co hezkého?

### 9.9.8. Kolní asopis

**Hlavní cíle:** uplatnění jazyka, spolupráce, rozvoj kreativity

**Po et vyu ovacích jednotek:** prolíná se celým -kolním rokem

**Nejvíce uplatněné inteligence:** : interpersonální, jazyková

**Ro ník:** 3. ro ník a vý-e

**Materiály a pom ůcky:** kopírovací stroj

#### Postup:

fláci mohou založit -kolní asopis. M í být jít o asopis v eském jazyce, který se na n kolika stránkách zam ůje na cizí jazyk. Mohou vytvá et asopis kompletn v anglickém jazyce (rubriky mohou být: *jokes, stories, classical fairy tales, games, crosswords, news...*) nebo mohou vytvá et asopis pro studenty cizího jazyka. Korektury asopisu provádí vyu ůjící.

fláci prvního a druhého stupně spolu mohou na tvorb tohoto asopisu spolupracovat a rozd ílit si úkoly podle svých moůností.

fláci se musí společně shodnout na názvu asopisu, jeho grafické podobě, musí si rozd ílit role.

V průběhu příprav testování mnoho etných inteligencí se ukázalo, že skutečně spolehlivě otestovat inteligence metodou tužka-papír je nemožné a nevhodné a že nejlepší způsobem, jak profil inteligencí diagnostikovat je pozorováním chování, které lze podpořit dotazníky zaměřenými na chůvové zájmy a subjektivním hodnocením vlastních dovedností. Tuto kombinovanou metodu zjištění inteligencí lze považovat za poměrně spolehlivou, neboť výsledky dotazníků i hodnocení chování a skupin jednotlivými učiteli se shodovaly.

Problematika mnoho etných inteligencí jistě poskytuje další možnosti ke zkoumání: Je ve školách opravdu protřívána jazyková a logicko-matematická inteligence? Jak jsou učitelé vnímány jednotlivé předměty? Nejsou stále protřívány pouze šhlavní předměty? Jak se chůví s nevyrovnaným profilem mnoho etných inteligencí cítí –koln úspěšní? Další možností zkoumání je aplikace teorie v praxi, realizace některých projektů a zkoumání, zda chůvám tento způsob aplikace teorie opravdu pomáhá při osvojování učiva. Zajímavým tématem by se mohlo stát zkoumání chův, kterým byla diagnostikována ADHD (hyperaktivita s poruchou pozornosti) a LMD (lehká mozková dysfunkce), zejména chův označených jako dyslektických, případně u chův, kteří byli doporučeni k vyšetření, ale žádná porucha u nich nebyla diagnostikována. Nejsou tyto chůví pouze vyhraněni v oblasti prostorové inteligence? Nemají pouze nevyrovnaný profil inteligencí? V neposlední řadě je nám třeba otestovat platnost dotazníku na širším vzorku chův.

Aplikace teorie M.I. jistě klade na vyučující nemalé nároky. V rámci, že přínosem této diplomové práce jsou poskytnuté materiály, které mohou vyučující využít přímo v praxi. Domnívám se, že cíle stanovené v úvodu diplomové práce byly splněny.

The diploma thesis called "Multiple intelligences in the foreign language classroom" deals with the theme of the theory of Multiple intelligences and its application in foreign language lessons. The thesis is intent on teaching English to children at primary school. It is divided into a theoretical and an empirical part.

The aims of thesis are to introduce basic principles of multiple intelligences theory, to describe each intelligence so that this description can help teachers to identify intelligences at their pupils. Another aim is to outline possible ways of applying multiple intelligences theory knowledge into lessons.

The theoretical part includes short summary of history of the term intelligence and its testing. It compares traditional view on intelligence and the theory of multiple intelligences. It explains basic terms. One chapter follows the progress of the theory and pinpoint some of the continuators of the theory. Another chapter describes criticism of the theory from the point of view of different authors and serve comparison with similar approaches. Another chapter focuses on applying of the theory in practice especially those of foreign language. It summarize pros and cons of applying the theory in the foreign classroom lessons. It provides seven chapters of description of intelligence profiles. It serves description of ways how to recognize "symptoms" of intelligences of pupils at primary schools.

The empirical part includes a survey analysing student's intelligences profiles and their teacher's assesment. The basic method used for data collection was a questionnaire ascertaining the student's preference and opinions. The research group was made up by pupils at the age from eight to ten years. Interpretation of results of survey on five groups of ESL learners is compared with assesment of class master (who is also ESL teacher) of this group. This interpretation of results is followed by recommendation of possible ways of dealing with the group in foreign language lessons. It pinpoint some of pupils who embodies problems in the sphere of linguistic intelligence, which is quite important for language lessons.



*Your complimentary  
use period has ended.  
Thank you for using  
PDF Complete.*

[Click Here to upgrade to  
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

activities appropriate for each intelligence as well as an  
Activities are suitable for children at the age of five to  
eleven (1st to 5th classes). They shows possible ways how to deal with multiple  
intelligences theory and develop whole personality of each pupil. The list of activities is  
followed by suggestions for projective teaching designed by the author of this diploma  
thesis.

Armstrong, T. 2002. *You Are Smarter Than You Think: A Kid's Guide to Multiple Intelligences*. Free Spirit Publishing.

Berman, M. 1998. *A Multiple Intelligences Road to an ELT Classroom*. Carmarthen: Crown House Publishing.

Cecci, S. J. 1996. *On Intelligence: Bioecological Treatise on Intellectual Development*. Cambridge, MA: Harvard Univ.Press. Expanded.

Curtain, H.A., and Pesola, C. A. 1988. *Languages and Children ó Making the match*. Reading, MA: Addison-Wesley Publishing Company.

Eysenck, H. J. 1994. *Test Your IQ*. San Francisco: Thorsons.

Fontana, D. 2003. *Psychologie ve –kolní praxi*. Praha: Portál.

Gardner, H. 1999. *Dimenze my–lení: Teorie rozmanitých inteligencí*. Praha: Portál.

Gardner, H. 1993. *Multiple intelligences. The theory in practice*. New York: Basic Books.

Gardner, H. 1999. *Intelligence Reramed. Multiple Intelligences for the 21st Century*. New York: Basic Books.

Han–pachová J., andová Z. 2005. *Angli tina plná her*. Praha: Portál.

Koenig, L. J. 2004 *Chytrá výchova*. Praha: Portál.

Man, F., Mare–J., Stuchlíková I. Paradoxní ú inky u itelových motiva ních postup . ro . L, PEDAGOGIKA 2000: 224-235.

Nakone ný M. 1995. *Psychologie osobnosti*. Academia

2000. Hry zaměřené na sociální rozvoj flák mladšího školního věku. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.

Piaget, J. 1999. Psychologie inteligence. Praha: Portál.

Plháková, A. 1999. Přístupy ke studiu inteligence. Olomouc: Vydavatelství UP

von Krafft, T. a Dr. Semke E. 2003. Test nadání. Euromedia Group, k. s.

Reilly, V. and Ward, S. 2003. Primary Resource Books for Teacher's - Very Young Learners. Oxford: Oxford Press.

#### **Odkazy na webové stránky:**

Borek NATIONAL WRITING PROJECT [online]. c 2008, last revision 15th of October [cit. 2008-10-21]. <<http://www.nwp.org/cs/public/print/resource/956>>

GARDNER, Howard. HG\_MI\_after\_20\_years [online]. c2003, last revision 20th of October 2008 [cit. 2008-10-15]. <[http://pzweb.harvard.edu/PIs/HG\\_MI\\_after\\_20\\_years.pdf](http://pzweb.harvard.edu/PIs/HG_MI_after_20_years.pdf)>

GARDNER, Howard. HG\_MI\_after\_20\_years [online]. c 2003 , last revision 20th of October 2008 [cit. 2008-10-15]. <[http://pzweb.harvard.edu/PIs/HG\\_MI\\_after\\_20\\_years.pdf](http://pzweb.harvard.edu/PIs/HG_MI_after_20_years.pdf)>

EDUCATIONAL BROADCASTING CORPORATION. Concept to Classroom [online]. c2004, last revision 20th of October 2008 [cit. 2008-10-15]. <[http://www.thirteen.org/edonline/concept2class/mi/index\\_sub4.html](http://www.thirteen.org/edonline/concept2class/mi/index_sub4.html)>

STRÁNKY DOKTORAND ÚSTAVU ESKÉHO JAZYKA A TEORIE KOMUNIKACE. [online]. c2003-2008, last revision 20th of January 2009 [cit. 2008-10-15]. <<http://ds.fox1.cz/?module=ad&arid=8.>>



P íloha . 1 .....	Dotazník
P íloha . 2.....	tvercové palindromy, Slovní úlohy
P íloha . 3.....	Jazykolamy, Anagramy, Generátory anagram , Vtipy, Palindromy, Deník
P íloha . 4.....	Hudební kvíz, Pirátský kvíz
P íloha . 5.....	Pranostiky, Básni ky spojené s po asím, Stopy
P íloha . 6.....	Moje m sto
P íloha . 7.....	Odkazy na webové stránky
P íloha . 8.....	Ukázky prací d tí

Jméno: \_\_\_\_\_

**Zažkrtni v ty se kterými souhlasíš. ✓**

**Vyber 3 v ty, které se na tebe v bec nehodí a erven je ýkrtni.**

**Vyber 3 v ty, které se na tebe hodí nejvíc a vybarvi je žlut .**

1. Nau it se básni ku je lehké.
2. Rád(a) kreslím.
3. Lehce si pamatuji jména lidí.
4. Vymýzlím p íb hy i skládám básni ky.
5. Dob e si pamatuji jména zví at a rostlin.
6. Rád(a) pracuji s ísly.
7. Rád(a) tu.
8. asto márám, kdy0 p emýzlím.
9. Rad ji se u ím s ostatními ne0 sám.
10. Nau it se jezdit na kole nebo na bruslích bylo snadné.
11. Mám tajné nebo oblíbené místo, kde trávím as o samot .
12. Pízi si deník, nebo si zapisuji myzlenky a pocity.
13. Rad ji bych nakreslil(a) plánek ne0 vysv tloval(a) cestu ústn .
14. Trávím mnoho asu venku.
15. Snadno se seznamuji a získávám nové p átele.
16. Hraji zachy i íselné hry (sudoku apod.).

rytmus mi nedlá problém.

ubli je nejména.

19. Rád se dotýkám v cí nebo modeluji.
20. Poznám, jak se lidé cítí.
21. Jsem rád(a) mezi dťmi.
22. Umím dob e po ítat zpam ěti.
23. ěsto p emýzlím o své budoucnosti.
24. ěsto a rád(a) pracuji s po íta ěm.
25. Rád(a) chodím do parku, zoo a akvárií.
26. Hraji nebo jsem hrál(a) na hudební nástroj.
27. Rád/a se pohybuji.
28. Zním píse ě, která mne umí rozveselit nebo rozesmutnit.
29. ěsto si pobrukuji, pískám, prozp vuji.
30. Rad ěji se u ím o samot ě.
31. Mám rád(a) zví ěta.
32. Rád(a) kempuji v p írod ě a chodím na výlety do p írody.



**PDF**  
Complete

*Your complimentary  
use period has ended.  
Thank you for using  
PDF Complete.*

[Click Here to upgrade to  
Unlimited Pages and Expanded Features](#)



**PDF**  
Complete

*Your complimentary  
use period has ended.  
Thank you for using  
PDF Complete.*

[Click Here to upgrade to  
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

### tvercové palindromy

N	E	T
E	W	E
T	E	N

B	I	T
I	C	E
T	E	N

8	1	6
3	5	7
4	9	2

B	A	R	N
A	R	E	A
L	I	A	R
L	A	D	Y

R	I	N	G
I	D	E	A
N	E	A	P
G	A	P	S

C	A	R	D
A	R	E	A
R	E	A	D
D	A	R	T

L	A	N	E
A	R	E	A
N	E	A	R
E	A	R	S

L	I	M	B
A	R	E	A
C	O	R	K
K	N	E	E

C	R	A	B
R	A	R	E
A	R	T	S
B	E	S	T

### SLOVNÍ ÚLOHY A PROBLÉMOVÉ ÚKOLY

- 1) There are 2 blue pens and 5 black pens in Anna's pencilcase. Are there more blue pens or black pens?
- 2) Which number comes right after 4?
- 3) Anna has 7 chocolate cakes and 3 vanilla cakes. Does Anna has fewer chocolate cakes or vanilla cakes?
- 4) There are 2 blue chairs and 7 brown chairs in the classroom. How many chairs are there together?

ts. Anna made 3 bracelet. Peter made 1 bracelet. How

many bracelets did they make together?

6) In the vase of flowers, the daisy is 10 inches tall. The red rose is 1 inch shorter than the daisy. The orchid is 3 inches taller than the daisy.

Which flower is the shortest?

7) The black toothbrush is 19 centimeters long. The white toothbrush is 3 centimeters shorter than the black toothbrush.

How long is the red toothbrush?

8) In a family photo you see:

1 grandfather

1 grandmother

2 fathers

2 mothers

6 children

4 grandchildren

2 sisters

2 brothers

3 sons

3 daughters

1 father-in-law

1 mother-in-law

1 daughter-in-law

What's the fewest number of people possible that are in the photo?

Answer

There are EIGHT people total...

4 kids (2 boys and 2 girls)

Their mom and dad

And their grandma and grandpa

(This is the dad's parents.)



uesday?

2) Cara arrived at restaurant at six o'clock. She left the restaurant two hours later. What time was it when Cara left the restaurant?

3) How long does it take to build a football stadium? Select the best answer.

- a) 2 minutes
- b) 2 hours
- c) 2 years

4) Helen is going to bed. What time is it?

Choose the more likely time.

5) Write:

$7 < 10$

Example:

$12 > 8$

Twelve is greater than eight.

### **Jazykolamy**

Red lorry, yellow lorry

Toy boat. Toy boat. Toy boat.

Cheap ship trip.

Greek grapes.

Six sharp smart sharks.

A noisy noise annoys an oyster.

Friendly Frank flips fine flapjacks.

I cannot bear to see a bear

Lovely lemon liniment.

Fat frogs flying past fast.

Six short slow shepherds.

We surely shall see the sun shine soon.

Which witch wished which wicked wish?

Old oily Ollie oils old oily autos.

The two-twenty-two train tore through the tunnel.

Silly Sally swiftly shooed seven silly sheep.

Nine nice night nurses nursing nicely.

Twelve twins twirled twelve twigs.

Crisp crusts crackle crunchily.

Betty and Bob brought back blue balloons from the big bazaar.

Irish wristwatch

She had shoulder surgery.

Three tree turtles took turns talking tongue twisters.

The little red lorry

World Wide Web

I scream, you scream, we all scream for icecream!

Pirates Private Property

Four furious friends fought for the phone.

Swan swam back again

Well swum, swan!

### **Anagramy - p esmy ky**

Elephant and ant - Nenapadne hltat

good night - hodit gong

how - who

teaching - cheating

dairy -diary

eager - agree

flesh - shelf

items - times

nameless - salesman

ten - net

comics - cosmic

expect - except

name of business - businessman

The eyes - they see

Schoolmaster - The classroom

### **Generatory anagram :**

<http://www.wordsmith.org/anagram/index.html>

<http://www.ssynth.co.uk/~gay/anagram.html>

<http://www.anagramgenius.com/server.html>

<http://anagram.dingbatway.com/>

### **Vtipy**

Who was the first underwater spy?

James Pond.

Q: What is bright orange and sounds like a parrot?

A: A carrot.

ance at school?

I don't know.

Doctor, Doctor, I keep thinking I'm a sheep. Really? And how do you feel about that?

Very baaaaaad.

Name the bees' favourite pop star.

Sting.

Q: Why did the scientist install a knocker on his door?

A: He wanted to win the No-bell prize.

How can you tell the difference between a can of chicken soup and a can of tomato soup?

Read the label.

Do you say, "Nine and five is thirteen," or "Nine and five are thirteen" ?

Neither. Nine and five are fourteen.

Pupil (on phone) : My son has a bad cold and won't be able to come to school today.

School Secretary: Who is this ?

Pupil: This is my father speaking !

Teacher: What is further away, Australia or the Moon ?

Pupil: Australia, you can see the Moon at night !

Donø nod

A man, a plan, a canal, Panama.

A Santa at NASA

A Toyota.

Aha!

Nurses run.

Bird rib.

Dumb mud.

Emil saw a slime.

Evade me, Dave.

Gold log.

Kayak.

Poor Dan is in a droop.

Radar.

Rat-star.

Step on no pets.

Was it a cat I saw?

Was it a rat I saw?

Was it a bat I saw?

madam

"Madam, I'm Adam."

race car

mom

dad

noon.

civic

kayak

eye

pop

pip

level

radar

refer

pull-up

A Toyota! Race fast... safe car: a Toyota

no lemon no melon

Too hot to hoot.

race car

Eye

pup

level

Did I? I did.

deed

rotor

radar

wow

wonø it now?

pull up

Hannah

Anna

Bob

Otto

Elle

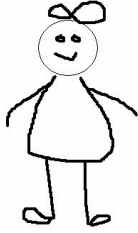
Ava

Eve

Dear Diary,

My name is Anna and I live in Scotland. I am six.

This is me:



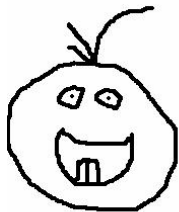
(Sorry, I am not good at drawing)

This is what I like:



I have a sister. She is only 1 year old.

This is how she looks like:



Today I am ill. I am in bed. And I am really bored. So I am writing this diary.

My sister is at home, too. But I can't play with her, because I am ill.

## Music Quiz

Madona is:

- a) a singer
- b) a painter

Mozart was:

- a) a composer
- b) a singer

B. Smetana was born in:

- a) Litomyšl
- b) Prague

Michael Jackson is:

- a) British
- b) American

A. Dvorak was

- a) a composer
- b) a singer

Luis Armstrong was...

- a) a jazz singer
- b) a guitarist

## Pirates quiz

What did pirates wear over their eye?

- a) glasse
- b) patch

Where did Pirates live?

- a) tent
- b) ship

What kind of pet did Pirates have?

- a) a dog
- b) a parrot



Who was the Captain in Peter Pan?

- b) captain Cook

What picture was usually on the Jolly Roger?

- a) flowers
- b) a skull

What was the Pirate flag called?

- a) Jolly Roger
- b) Polly Roger

What did Pirates search for?

- a) treasure
- b) food

adaptováno z : <http://www.themeunits.com/Pir1Quiz.html>

### **Pranostiky**

April showers bring May flowers.

A wind from the south has rain in its mouth.

Clear moon, frost soon.

A rainbow afternoon,

Good weather coming soon.

Sea gull, sea gull, sit on the sand,

It's never good weather while you're on the land.

If cows are standing in a field it will be fine, but if they are lying down it is going to rain.

When squirrels lay in a big store of nuts, look for a hard winter.

When bees stay close to the hive, rain is close by.

A cow's tail to the west is weather coming at its best;

a cow's tail to the east is weather coming at its least.

When grass is dry at morning light

Look for rain before the night.

Chimney smoke descends, our nice weather ends.

When the night goes to bed with a fever, it will awake with a wet head.

Evening red and morning gray will set the traveler on his way/But evening gray and morning red will bring down rain upon his head.

When clouds look like black smoke a wise man will put on his cloak.

Look for rain when the crow flies low.

When cats wash behind their ears, it means rain.

Spiders leave their webs when it is going to rain.

Dirty days hath September,  
April, June and November.  
From January up to May  
The rain it raineth every day.  
February hath twenty eight alone,  
And all the rest have thirty-one.

Leaves on the ground are turning,  
Yellow, brown and red.  
Smoke from the bonfire burning,  
Climbing overhead.  
Here comes Autumn to bring the mist and rain.  
Summer has gone for another year,  
Autumn's here again.

### **Rain by Robert Louis Stevenson**

The rain is raining all around,  
it falls on field and tree.  
It rains on the umbrellas here,  
and on the ships at sea.

### **O Wind, Why Do You Never Rest by Christina Rossetti**

O wind, why do you never rest  
wandering, whistling to and fro,  
bringing rain out of the west,  
from the dim north bringing snow?

### **Who Has Seen The Wind? by Christina Rossetti**

Who has seen the wind?  
Neither I nor you:

Who has seen the wind?

Neither you nor I:

but when the trees bow down their heads  
the wind is passing by.

**If All Were Rain And Never Sun by Christina Rossetti**

If all were rain and never sun,  
No bow could span the hill;  
If all were sun and never rain,  
There'd be no rainbow still.

**The more it snows by by A. A. Milne**

The more it snows - tiddely-pom,  
the more it goes - tiddely-pom  
the more it goes - tiddely-pom  
on snowing.  
And nobody knows - tiddely-pom,  
how cold my toes - tiddely-pom,  
how cold my toes - tiddely-pom  
are growing.

**Snowflakes by Helen Moore**

Snowflakes falling  
thick and fast,  
build a snowman  
make him last!

Snowflakes falling,  
swirling, slow,  
my snowman melted  
where'd he go?

It made a blanket soft and white.  
It covered houses, flowers and ground,  
But did not make a single sound!

### **Raindrops**

Raindrops are such funny things.  
They haven't feet or haven't wings.  
Yet they sail through the air  
with the greatest of ease,  
and dance on the street  
wherever they please.

dostupné z <http://www.metoffice.gov.uk/education/primary/teachers/english.html>

### Compass Guide Poem

*How do we know  
Which way to go?  
Look at the magnet  
and it will show.  
North, south, east or west,  
For finding directions it is the best.*

p evzato z: <http://www.atozkidsstuff.com/pirates.html>

1)



2)



3)



4)



5)



6)



7)



8)



9)



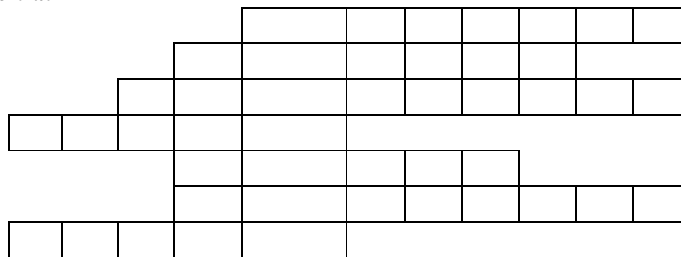
10)



2. Zmnožený správně doplní a ze za-krnutých písmen získá-tajenku

- eské Bud jovice byly založeny roku o) 1265  
 l) 1365
- Vladimír Remek k) je kosmonaut narozený v B  
 o) byl eskobud jovický biskup
- Dominikánský klá-ter najdeme u) na nám stí P emysla Otakara II.  
 t) na Piaristickém nám stí
- Historické domy s loubím najdeme b) na Piaristickém nám stí  
 á) na nám stí P emysla Otakara II.
- Katedrála svatého Mikulá-e se nachází e) na Piaristickém nám stí  
 a) v blízkosti erné v fle

2. vylu-ti tajenku



1. druhý nejv t-í rybník v echách, u Hluboké nad Vltavou
2. eskobud jovický pivovar
3. na nám stí P emysla Otakara II stojí.....ka-na
4. eskými Bud jovicemi protékají eky Vltava a .....
5. Jan Valerián ....., eskobud jovický biskup, založil v B první eské gymnázium
6. katedrálu svatého ..... najdeme v t sné blízkosti erné v fle
7. o roz-í ení jiho eských rybní ních soustav se zasloužil Jakub .....

3. Vy-krej pam tihodnosti a ze zbylých písmen p e te-zleva doprava tajenku.

DOMINIKÁNSKÝKLÁ™TERM ERNÁV ěARABEN™TEJNSKÁV ěIRKON SP E  
 ěINÁDRÁHAIěELEZNÁPANNAEMASNÉKRÁMY

4. a) vy-krej anglickou osmism rku a ze zbylých písmen získá-tajenku  
 b) napi- eské významy anglických slov

t	o	w	e	r	b	u	d
o	s	c	h	u	r	c	h
w	q	s	t	a	t	u	e
n	u	e	g	d	i	r	b
h	a	r	i	v	e	r	e
a	r	p	a	r	k	v	l
l	e	a	s	t	a	r	l
l	s	t	r	e	e	t	s

tower ..... street.....  
 square..... east.....  
 church..... park.....  
 statue.....  
 bridge.....  
 townhall.....  
 bells.....

<http://www.studysphere.com/education/Arts-6065.html>  
<http://www.andersenstories.com>  
<http://www.grimmstories.com/>  
<http://www.kizclub.com/mousestory/mouse1.html>  
<http://www.interakceprozkolu.kvalitne.cz/>  
<http://vyuka.jazyku.cz>  
<http://www.english-4kids.com/puzzlesheets.html>  
<http://primarygames.com/>  
<http://dum.rvp.cz/index.html>  
<http://www.kids-pages.com/stories.htm?count=7>  
<http://www.enchantedlearning.com/Rhymes.html>  
<http://www.anexpres.cz/>  
<http://www.eslcity.com>  
<http://www.abcteach.com>  
<http://www.esl-kids.com>  
<http://www.bogglesworldesl.com>  
<http://www.lessonsense.com>  
<http://www.esljunction.com> - mnoho flashcards zdarma, flashcards games  
<http://www.eslflashcards.com> - vzorky  
<http://www.teachchildrenesl.com> - velmi p kné free flashcards, worksheets, songs, games  
<http://www.1-language.com> - r zné, i flashcards  
<http://www.dltk-teach.com> - zejména aktivita  
<http://www.britishcouncil.org> - pohádky, p íb hy, písní ky..  
<http://www.schoolexpress.com>  
<http://www.enchantedlearning.com> - aktivita, crafts..  
<http://www.rhymes.org.uk>  
<http://www.esl4kids.net>  
<http://www.churchillhouse.co.uk>  
<http://www.eslprintables.com> spí-e vzorky a nápady  
<http://www.lessonsence.com> - vým nný fond  
<http://www.seselpupser.net>



[http://www.esl.eu/cz/icq\\_games/](http://www.esl.eu/cz/icq_games/)

### **Interaktivní počítačové hry**

[http://english-for-czech.ic.cz/index.php?page=pro\\_deti](http://english-for-czech.ic.cz/index.php?page=pro_deti)

<http://www.bbc.co.uk/schools/spellits/>

<http://www.spinandspell.com/game.swf>

<http://www.genkienglish.net/weatherml.swf>

<http://www.genkienglish.net/phonics2.swf>

<http://www.bbc.co.uk/cbeebies/flash/unbrandedflash/animalabc/mainAnimalAlphabet.swf>

[http://www.create-a-reader.com/basic/\\_english.html](http://www.create-a-reader.com/basic/_english.html)

<http://www.1-language.com/memorymatchelem/index.htm>

<http://www.1-language.com/memorymatchelem/index.htm> - pexeso

<http://imagine.input.sk/cz/>

<http://www.gemtree.cz/>

<http://scratch.mit.edu/>

### **Básničky a říkanky**

<http://www.nurseryrhymes4u.com/>

### **Písničky:**

<http://www.englishfork.com/song/song1-1.php>

### **Rady pro bezpečnost dětí užívajících internet**

<http://www.microsoft.com/cze/athome/security/children/kidblog.msp>

<http://google-cz.blogspot.com/2009/02/desatero-pro-ochranu-deti-na-internetu.html>

### **Generátory anagramů :**

<http://www.wordsmith.org/anagram/index.html>

<http://www.ssynth.co.uk/~gay/anagram.html>

<http://www.anagramgenius.com/server.html>

<http://anagram.dingbatway.com/>



Your complimentary  
use period has ended.  
Thank you for using  
PDF Complete.

[Click Here to upgrade to  
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

<http://www.fun-with-words.com/palindromes.html>

### **Téma zvířata:**

<http://kids.yahoo.com/animals>

### **Téma dinosauři:**

<http://magma.nationalgeographic.com/ngexplorer/0203/adventures/>

<http://www.dinosaur.org/>

<http://www.billybear4kids.com/dinosaurs/long-long-ago.html>

<http://www.enchantedlearning.com/subjects/dinosaurs/Dinotopics.html> - pětáková stránka  
z mnoha údajů o dinosaurech, poměrně jednoduchou angličtinou.

<http://www.zoomdinosaurs.com/subjects/dinosaurs/activities/findit/> - pětákové kvízy

### **osmisměrky**

<http://tools.atozteacherstuff.com/word-search-maker/wordsearch.php>

<http://wordsearch.armoredpenguin.com/>

[http://teachers.teach-nology.com/web\\_tools/word\\_search/](http://teachers.teach-nology.com/web_tools/word_search/)

<http://www.thecanadianteacher.com/tools2/games/wordsearch/wordsearch.php>

<http://www.wordsearchfun.com/>

### **vyprávění příběhů**

<http://www.oup.com/elt/global/products/happyhouse/stories/story1>

### **Certifikáty a diplomy**

<http://www.teachnet.com/how-to/endofyear/certificates060399.html>

<http://www.123certificates.com/makeit/cute.php>

<http://www.senteacher.org/wk/certificates.php>

### **Návody na výrobu marionet**

<http://www.teacherhelp.org/puppets.htm#bag>



*Your complimentary  
use period has ended.  
Thank you for using  
PDF Complete.*

[Click Here to upgrade to  
Unlimited Pages and Expanded Features](#)



**PDF**  
Complete

*Your complimentary  
use period has ended.  
Thank you for using  
PDF Complete.*

[Click Here to upgrade to  
Unlimited Pages and Expanded Features](#)