



Pedagogická  
fakulta  
Faculty  
of Education

Jihočeská univerzita  
v Českých Budějovicích  
University of South Bohemia  
in České Budějovice

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích  
Pedagogická fakulta  
Katedra anglistiky

Diplomová práce

# Didaktické hry ve výuce angličtiny na 1. st. ZŠ

Games in English Language Teaching at Primary School

Vedoucí diplomové práce: PhDr. Petr Dvořák, Ph.D.

Vypracovala: Markéta Linhartová

Studijní obor: Učitelství pro 1. stupeň ZŠ

Forma studia: kombinované

Rok dokončení diplomové práce:

České Budějovice 2021

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci s názvem *Didaktické hry ve výuce angličtiny na 1.stupni ZŠ* vypracovala samostatně pouze za odborného vedení vedoucího diplomové práce.

Dále prohlašuji, že veškeré podklady, ze kterých jsem čerpala, jsou uvedeny v seznamu použité literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění, souhlasím se zveřejněním své diplomové práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských prací a systémem na odhalování plagiátů.

Datum.....

Podpis.....

## Poděkování:

Chtěla bych velmi poděkovat vedoucímu diplomové práce, panu PhDr. Petru Dvořákovi, Ph.D., za doporučenou literaturu, velikou trpělivost, cenné rady a čas, který vedení této práci věnoval. Také bych ráda poděkovala všem učitelům ZŠ za čas, který strávili s vyplňováním dotazníků pro můj výzkum.

## Obsah

1. ÚVOD.....	8
I. TEORETICKÁ ČÁST .....	10
2. Hra z pedagogického pohledu.....	11
2.1 Definice a charakteristika pedagogické a didaktické hry .....	11
2.1.1 Pedagogická hra.....	11
2.1.2 Didaktická hra .....	12
2.1.2.1 Rozdělení didaktických her z pohledu jejich cílů a obsahu.....	14
2.1.2.2 Metodická příprava k začlenění didaktických her do výuky .....	14
3. Didaktika cizího jazyka.....	15
3.1 Co je to didaktika?.....	15
3.2 Definice didaktiky cizích jazyků .....	16
3.1.1 Didaktika cizích jazyků a psychologie .....	16
3.1.1.1 Osobnostní typ žáka a učitele .....	16
4. Charakteristika dítěte mladšího školního věku .....	19
4.1 Školní věk .....	19
4.2 Dítě mladšího školního věku a anglický jazyk.....	20
4.1.1 Vyučování malých dětí.....	20
4.1.2 Vyučování dětí do 7 let věku.....	21
4.1.3 Výuka dětí mezi 7. a 12. rokem věku .....	22
5. Anglický jazyk na 1.stupni ZŠ .....	23
5.1 Výukové cíle cizích jazyků.....	24
5.2 Didaktické hry v hodinách anglického jazyka.....	25
5.2.1 Význam hry pro zvládnání cizího jazyka .....	26

5.2.2	Obtíže, které mohou nastat při nesprávně zvolené didaktické hře .....	27
5.3	Rozdělení anglických didaktických her.....	28
5.3.1	Klasifikace jazykových her .....	28
5.3.2	Kategorie a základní rejstřík didaktických her .....	29
5.3.2.1	Angličtina pohybem.....	29
5.3.2.2	Oživlá slovíčka – pantomima a dramatizace .....	31
5.3.2.3	Učíme se všemi smysly.....	32
5.3.2.4	Stolní hry a karty vlastní výroby.....	33
5.3.2.5	Křížovky, kvízy a hlavolamy.....	34
5.3.2.6	Rytmičké a hudební hry nebo různé výtvarné hrátky .....	35
II.	PRAKTICKÁ ČÁST .....	39
6.	Výzkum.....	40
6.1	Design a metody výzkumu .....	40
I.	VÝZKUMNÁ ČÁST – dotazníkové šetření .....	41
II.	VÝZKUMNÁ ČÁST – záměrné pozorování .....	45
7.	Diskuze a závěr .....	62
7.1	Diskuze k praktické části .....	62
7.2	Závěr .....	65
7.3	Summary.....	66
8.	Seznam literatury .....	68
III.	PŘÍLOHY .....	70

## ANOTACE

Diplomová práce se zabývá významem a využitím didaktických her anglického jazyka na 1.stupni ZŠ.

Teoretická část se věnuje tomu, co to je didaktická hra, přibližuje její význam a podstatu her z hlediska pedagogického a psychologického. Seznamuje s vývojovými fázemi žáků na 1.stupni ZŠ a poskytuje také základní dělení her podle různých hledisek zapojení do výuky.

Praktická část se věnuje rozboru pěti vyučovaných hodin v pěti různých třídách. Zabývá se otázkami týkajícími se cílů výuky, využívání her v praxi a následně vymezuje základní přehled nejvíce používaných her ve výuce.

Závěr práce poskytne shrnutí teoretických východisek a diskusi nad zjištěními z výzkumu.

## **ABSTRACT**

The diploma thesis deals with the importance of the didactic play in teaching and its use in English language lessons.

The theoretical part defines the didactic games, characterizes its meaning from the point of view of pedagogy and psychology. It acquaints with the developmental stages of pupils in their first level of primary school and also provides a basic segmentation of games according to various aspects of involvement in teaching.

The practical part is devoted to the analysis of five lessons in different classes. It deals with questions related to the objectives of teaching, practical use of games and then it defines a basic overview of the most used games in teaching".

The end of the work offers a general overview of the information obtained in both , theoretical and practical parts, and also presents my own reflections.

## 1. ÚVOD

„Veškeré učení má být pro děti hrou a sportem.“ (Locke, 2017)

John Locke

Hra nás provází celým naším životem. Již od dřívějších dob byla hra důležitým prvkem v životech dětí po celém světě. Na hru můžeme nahlížet několika způsoby. Pro mou práci je nejdůležitější pohled na hru jako na pedagogický fenomén, který ovlivňuje dovednosti a znalosti dětí.

Ve své diplomové práci se snažím na hru nahlížet jako na jednu z výukových metod, která je nedílnou součástí výuky na 1. stupni ZŠ, a to platí dvakrát více ve výuce cizího jazyka. Hlavním cílem mé práce je seznámit se s problematikou didaktické hry a s jejím uplatněním ve vyučovacím procesu. Nedílnou součástí je výčet didaktických her vhodných do hodin anglického jazyka, které jsou pro didaktický proces důležité.

Jako první se zabývám pohledem na hru jako na pedagogický fenomén, tedy na základní charakteristiku hry a její použití v učebním procesu. Protože je pro mou práci stěžejní didaktická hra, pojednávám v dalších částech o rozdělení didaktických her, o charakteristice didaktické hry a o přínosu ve vyučování.

Další částí, kterou v práci zmiňuji je charakteristika dítěte mladšího školního věku, a to proto, že právě těchto žáků, tedy žáků 1. stupně základní školy, se toto téma týká. Proto jsem shledala důležité, se s touto věkovou kategorií seznámit. Nezmiňuji zde jen termíny vývojové psychologie, ale zaměřuji se zde především na schopnosti a myšlení žáků, které je spojeno s výukou anglického jazyka, tedy to, jak děti přemýšlí, jak se učí a jak si osvojují cizí jazyk.

Stěžejní částí mé práce je seznámení se s konkrétními didaktickými hrami používanými v hodinách anglického jazyka. Nejprve uvádím rozdělení didaktických her ze dvou publikací, které nám mají pomoci se orientovat v názvech a zaměřeních her.

V praktické části jsem se zaměřila na kvalitativní a kvantitativní výzkum v pěti základních školách v Praze, kde jsem se zúčastnila výuky a zaměřila se na konkrétní využití a zařazení didaktických her do výuky. Dále jsem zařadila do svého výzkumu také metodu dotazníků, poslaných na výše uvedené ZŠ v Praze a to vždy pěti náhodně vybraným



pedagogům anglického jazyka, ke zjištění důležitých otázek, týkajících se celé problematiky didaktických her v hodinách Aj na 1.stupni ZŠ.

# I. TEORETICKÁ ČÁST

## 2. Hra z pedagogického pohledu

Hra jako taková provází celou lidskou společnost po všechna tisíciletí a v každém období dějin je jednou z nenahraditelných výchovných činností. Během vývoje světových dějin plnila hra pokaždé jinou funkci. Na počátku Starověku se setkáváme se hrou jako s prostředkem k získávání fyzické síly a odvahy potřebné v boji. Ale nebylo tomu tak po celý Starověk, již první tzv. aténský výchovný model směřoval k výchově jedince jako svobodného občana. Od tohoto momentu se hra vyvíjí a prochází mnohými reformami. Lidská společnost ale není jedinou, která se setkává se hrou. Je vlastní všem žijícím tvorům na naší planetě, tedy hru známe i z projevů zvířat. Abychom se mohli v tématu hra lépe orientovat je pro nás důležité zabývat se hrou z pohledu výchovy a vzdělávání, tedy z pohledu pedagogického.

### 2.1 Definice a charakteristika pedagogické a didaktické hry

#### 2.1.1 Pedagogická hra

Ve výchovném procesu lze pracovat jak s pedagogickou hrou, didaktickou hrou anebo také s hrou jako s aktivizující metodou. Všechny tři typy se do sebe navzájem prolínají. Dané problematice se věnovalo nemálo myslitelů jako např. Platón, Aristoteles, Jan Ámos Komenský, Jean Jacques Rousseau, aj. Nejenom tito myslitelé pohlíželi na hru jako na jednu z příprav na povolání a život. Všechny tři typy jsou si v mnoha bodech podobné, k lepšímu poznání konkrétních druhů se zaměříme na několik odborných definic a charakteristik.

Obecnou definici hry najdeme v *pedagogickém slovníku*, ten hru popisuje takto: *„Forma činností, která se liší od práce i od učení. Člověk se hrou zabývá po celý život, avšak v předškolním věku má specifické postavení – je vůdčím typem činnosti. Hra má řadu aspektů: aspekt poznávací, procvičovací, emocionální, pohybový, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický, terapeutický. Zahrnuje činnosti jednotlivce, dvojice, malé skupiny i velké skupiny. Existují hry, k jejichž provozování jsou nutné speciální pomůcky (hračky, herní pomůcky, ...) - Většina her má podobu sociální interakce s explicitně formulovanými pravidly... Ve hře se mnoho pozornosti věnuje jejímu průběhu...*

(Průcha, Walterová, & Mareš, 2009, str. 92-93)

Další dvě definice charakterizují hru následovně: „*U člověka je to jedna ze základních forem činnosti (vedle práce a učení), pro niž je charakteristické, že je to svobodně volená aktivita, která nesleduje žádný zvláštní účel, ale cíl a hodnotu má sama v sobě.*“ (Maňák & Švec, 2003, str. 126) Pro nás poslední definicí je tato: „*Hra je dobrovolnou spontánní činností a svobodným sebeuplatněním člověka.*“ (Mišurcová, Fišer, & Fixl, 1980, str. 30)

## 2.1.2 Didaktická hra

Ještě předtím, než se pustíme do definice didaktické hry, pojďme si přečíst jednu větu z citované literatury: „*Pedagog má to štěstí, že si může hrát celý život, protože hra je neoddělitelnou součástí výchovy už po celá staletí a tisíciletí.*“ (Němec, 2002, str. 7)

Didaktická hra je hra, která je důležitým prvkem v učebním procesu nejenom pro žáky, ale také pro pedagogy. Pro přesné vymezení pojmu didaktické hry se opět podíváme do pedagogického slovníku:

*„Analogie spontánní činnosti dětí, která sleduje (pro žáky ne vždy zcela zjevným způsobem didaktické cíle). Může se odehrávat v učebně, v tělocvičně, na hřišti, v přírodě. Má svá pravidla, vyžaduje průběžné řízení, závěrečné vyhodnocení. Je určena jednotlivcům i skupinám žáků, přičemž role pedagogického vedoucího mívá široké rozpětí od hlavního organizátora až po pozorovatele. Její předností je stimulační náboj, neboť probouzí zájem, zvyšuje angažovanost žáků na prováděných činnostech, podněcuje jejich tvořivost, spontaneitu, spolupráci i soutěživost...“*

(Průcha, Walterová, & Mareš, 2009).

S termínem didaktické hry se setkáváme i v další knize: „*Didaktická hra je hra záměrně zvolená učitelkou, je jí stimulovaná, přímo či nepřímo vedená a reflektovaná, má významné didaktické cíle.*“ (Suchánková, 2014, str. 97). Pro didaktickou hru jsou důležité dobře vytyčené cíle, které každá didaktická hra musí mít. Podle Maňáka a Švece je však důležité následující tvrzení: „*Na jedné straně sledování učebních cílů nesmí tak silně překrývat vlastní podstatu hry, že žák již hrové činnosti nevnímá jako hru, na druhé straně neúčelnost a volnost hry nemůže jít tak daleko, že se zcela vytratí cíl výuky.*“ (Maňák & Švec, 2003, str. 126). To, že každá didaktická hra, a nejenom hra, ale i jakýkoli edukační proces musí mít svůj dobře vytyčený cíl je nám jasné. Jaké ale jsou důvody proto, abychom si tyto cíle vytyčili? Není nic sepejetějšího

než hra a učení a díky správnému vytyčení cílů se nám podaří dosáhnout *rozvoje sociálních, kognitivních, kreativních, tělesných, volních a estetických kompetencí žáků*. (Maňák & Švec , 2003, str.127). Didaktická hra podle Maňáka a Švece ztrácí část své spontánnosti, svobody a nevázanosti a lze ji vymezit jako: „ *takovou seberealizační aktivitu jedinců nebo skupin, která svobodnou volbu, uplatnění zájmů, spontánnost a uvolnění přizpůsobuje pedagogickým cílům.* “ (Maňák & Švec , 2003, str.127).

Málo činností bývá pro děti tak přirozené jako je právě hra. Didaktická hra přináší dítěti poznatky a dovednosti formou hry a pomáhá mu tak překonávat také ty největší obtíže při výuce.

*„Didaktická hra se osvědčuje jako vhodný prostředek k tomu, aby žáci učivo dobře zvládli, aby se na výuku těšili a získávali tak nové vědomosti a dovednosti ne úmornou dřinou, ale příjemnější a přirozenější cestou. Didaktická hra nepřináší jen zábavu, ale podporuje v dětech soutěživost, snahu vyniknout, zvítězit, posiluje jejich sebevědomí, smysl pro spravedlnost, sebeovládání, aj.“ (Santlerová, 1993, str. 7)*

Jak už jsem zmiňovala na počátku této kapitoly, tak pedagogické a didaktické hry se do sebe prolínají, ale mají také určité rozdíly. Mezi takové rozdíly patří schopnost splnit předem vytyčené cíle hodiny. Didaktická hra se také liší od pedagogické tím, že učitel se zde stává tím, který celý proces naplánuje a směřuje ho ke správnému splnění cíle výuky. Pro obě formy je společné, že je to spontánní činnost, která je dětem blízká už od narození, a proto je pro zařazení do hodin více než vhodná.

### 2.1.2.1 Rozdělení didaktických her z pohledu jejich cílů a obsahu.

Pokud se rozhodneme začlenit do výuky jakoukoli didaktickou hru může nám ve výběru pomoc základní rozdělení didaktických her, jak uvádí Maňák a Švec:

- a) **Interakční hry** – svobodné hry (s hračkami, se stavebnicemi), sportovní a skupinové hry, hry s pravidly, společenské hry, myšlenkové a strategické hry, učební hry.
- b) **Simulační hry** – hraní rolí, řeční případy, konfliktní hry, loutky, maňásci
- c) **Scénické hry** – rozlišení mezi hráči a diváky, jeviště, rekvizity, speciální oblečení

(Maňák & Švec , 2003, str. 128-129)

Konkrétní použití didaktické hry záleží především na několika faktorech. Kolik času na didaktickou hru mám, pro jak staré děti takovou hru připravuji a jaké konkrétní problematice jazyka se chci věnovat a procvičovat.

### 2.1.2.2 Metodická příprava k začlenění didaktických her do výuky

Metodická příprava je jedna z hlavních činností pedagoga, která by měla probíhat zcela automaticky. Díky velkému počtu vydaných metodických příruček, či jiných pomocných dokumentů, není pro pedagogy tak těžké se v této problematice lépe orientovat.

Pojďme nahlédnout do pedagogického slovníku pro přesné vymezení pojmu metodická příručka (teacher guide): *doslova učitelův průvodce. Součást pomocných materiálů pro učitele, návod, jak pracovat se žáky v určitém předmětu nebo ročníku, jak pracovat s učebními osnovami, učebnicí, učebními pomůckami.* (Průcha, Walterová, & Mareš, 2009, str. 153).

Pro začlenění didaktických her do výuky nám může dobře posloužit těchto devět bodů:

- 1) Vytyčení cílů hry (kognitivních, sociálních, emocionálních, ujasnění důvodů pro volbu konkrétní hry)

- 2) Diagnóza připravenosti žáků (potřebné vědomosti, dovednosti, zkušenosti, přiměřená náročnost hry)
- 3) Ujasnění pravidel hry (jejich znalost žáky, jejich upevnění)
- 4) Vymezení úlohy vedoucího hry (řízení, hodnocení)
- 5) Stanovení způsobu hodnocení (diskuse, otázky subjektivity)
- 6) Zajištění vhodného místa (uspořádání místnosti, úprava terénu)
- 7) Příprava pomůcek, materiálu, rekvizit (možnosti improvizace, vlastní výroba)
- 8) Určení časového limitu hry (rozvrh průběhu hry, časové možnosti účastníků)
- 9) Promyšlení případných variant (možné modifikace, iniciativa žáků, rušivé zásahy)

(Maňák & Švec , 2003, str.128-129)

### **3. Didaktika cizího jazyka**

Název mé práce začíná slovem didaktika, proto považuji za důležité se s tímto termínem seznámit více do hloubky. Co to je didaktika? Co je předmětem didaktiky cizích jazyků? Proč je důležité seznámit se s problematikou didaktiky cizích jazyků a psychologie? Jaké jsou cíle cizojazyčného vyučování – učení? Jaké jsou prostředky cizojazyčného vyučování – učení? Jaké jsou zásady výuky cizího jazyka nebo hlavní faktory cizojazyčného vyučování? Otázek bychom samozřejmě našli více, ale pro základní pochopení a uvedení do didaktiky cizích jazyků si myslím, že nám níže uvedené odpovědi na zadané otázky pomohou se v této problematice zorientovat.

#### **3.1 Co je to didaktika?**

Skalková vymezuje didaktiku jako „*Teorii vzdělávání a vyučování zabývající se problematikou obsahů a zároveň i procesem, v němž si žáci tento obsah osvojují, tedy vyučováním a učením.*“ (Skalková, 2007) Ovšem „*termín „didaktika“ je poměrně nový.*“ *U nás byl běžný termín „metodika“.* *Vedle termínu „metodika“ se užíval a dodnes někdy užívá termín „metodologie“...* (Choděra, 2006, str. 19).

Didaktika je tedy celý vzdělávací proces, který se zabývá vším, co je s tímto procesem provázané. Protože je pro mou práci stěžejní anglický jazyk nahlédneme v následující kapitole na konkrétní didaktiku cizího jazyka.

## **3.2 Definice didaktiky cizích jazyků**

Didaktika cizích jazyků je pedagogická disciplína. Podle Choděry je didaktika cizích jazyků „vědecká disciplína o řízení cizojazyčného učení (učení se cizím jazykům)“.

Didaktiku cizích jazyků řadíme k oborovým didaktikám, tedy stejným jako je např. didaktika mateřského jazyka, didaktika fyziky a další.

Didaktiku cizího jazyka provází tři pomocné vědy. Patří sem lingvistika, psychologie a obecná didaktika. V další části mé práce se věnuji hlubšímu prozkoumání provázanosti anglického jazyka a psychologie.

### **3.1.1 Didaktika cizích jazyků a psychologie**

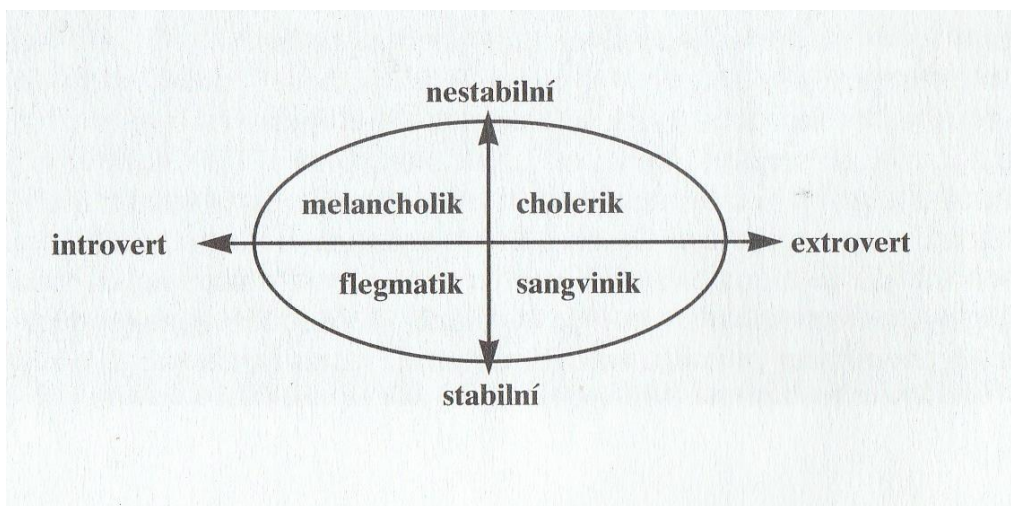
Pokud chceme svoji práci dělat správně, tak platí, téměř ve všech odvětvích, abychom se vždy zajímali o danou problematiku v širokém spektru. To platí samozřejmě i o vyučování „nejenom“ cizího jazyka. Proto považuji za důležité zmínit provázanost psychologie s didaktikou cizího jazyka. Obor psychologie je vzhledem k výuce důležitý především v tom, že nás hlouběji seznámí s osobnostním typem žáka a kompetencemi z hlediska znalosti cizího jazyka.

#### **3.1.1.1 Osobnostní typ žáka a učitele**

Pokud učitel chce dělat svou práci dobře, určitě by měl znát typy osobnosti žáka. Nejenom, že je to důležitý faktor v individuálním přístupu k žákovi, ale také významný faktor v cizojazyčném procesu učení. Díky znalosti této problematiky dokážeme určit například strategie žákova učení.

V typologii osobnosti vycházíme ze známého a stále používaného modelu H.J. Eysencka a klasického Hippokratova členění. Jak uvádí R. Choděra (2006, s.52), k rozlišení typu osobnosti nám poslouží následující graf (viz obr.1)





Obrázek 1, (Choděra s.52)

Pro jazykové učení se jeví nejvíce příznivě kombinace „extrovert – stabilní – sangvinik“, nejméně příznivě potom „introvert – nestabilní – cholerik“. Jak uvádí autor tyto termíny můžeme rozřídít do dvou skupin. Těmi jsou „nekomunikativní a komunikativní“:

**nekomunikativní***akcent na formu**vysoká úroveň zpětné vazby**kritický vztah k chybám**akcent na jazykový systém**diskurzivně racionální zaměření**submisivní osobnostní rys**akcent na záměrnou paměť**akcent na zrakové vjemy**komunikativní zdrženlivost**introverze**sklon ke stálým analýzám**akcent na dedukci**soustředěný, zahloubaný***komunikativní***akcent na obsah**nízká úroveň zpětné vazby**velkorysý vztah k chybám**akcent na řečovou činnost**intuitivně emocionální zaměření**dominantní osobnostní rys**akcent na bezděčnou paměť**akcent na sluchové vjemy**komunikativní horlivost**extroverze**nechuť ke stálým analýzám**akcent na indukci**těkavý*

Stejným způsobem lze rozlišit také osobnost učitele. Ten může být tzv. „*pedotrop* nebo *logotrop*“. Logotrop dává přednost spíše žákům komunikativního typu a pedotrop spíše nekomunikativnímu typu žáků. „*Logotrop je orientován vědecky, k systému učiva předmětu, který vyučuje, méně k metodám, které preferuje zase pedotrop. Pedotrop chce žáka nejen naučit, nýbrž i učit se sám a chtít se učit sám.*“ (Choděra, 2006, str. 53)

Seznámení se s osobnostní typem žáka a učitele je pro kvalitní výuku nedílná součást každého učitele. Výše uvedené vymezení pojmů jsem zvolila k základní orientaci v dané problematice.

## 4. Charakteristika dítěte mladšího školního věku

V mé práci se soustředím na problematiku didaktických her v rámci 1. stupně základních škol. Tedy žáků, kteří patří do vývojového období, které se nazývá mladší školní věk. Co je ale charakteristické pro toto období? Jakým věkem se toto období vymezuje? Jak se žák mladšího školního věku učí? Na tyto a jiné otázky, týkající se problematiky žáků mladšího školního věku, pojďme najít odpověď v několika odborných publikacích.

### 4.1 Školní věk

Podle Vágnerové je nástup do školy důležitým sociálním mezníkem. Dítě se v této době stává školákem a získává tak úplně novou roli, než měl doposud. Nástup do školy ovlivní zcela jistě i další rozvoj dětské osobnosti. Ve věku 6-7 let dochází k různým vývojovým změnám, a právě proto je tento věk charakteristický pro základ školní zralosti či připravenosti. Školní věk rozděluje Vágnerová takto:

1. **Raný školní věk** – trvá od nástupu do školy, tj. přibližně od 6-7 let až do 8-9 let.
2. **Střední školní věk** – trvá od 8-9 let do 11-12 let
3. **Starší školní věk** – období 2. stupně základní školy, přibližně do 15 let

(Vágnerová, 2008, str. 237)

V tomto rozdělení se nám neobjevuje termín mladší školní věk, pokud se ale podíváme do jiných pramenů, zjistíme že mladší školní věk je období přibližně mezi 6 a 11 lety. Jak uvádí také pedagogický slovník:

- *Mladší školní věk je věk, který se dá vymezit jednak časově (přibližně od 6 do 10 let), jednak školní docházkou (1. – 4. ročník ZŠ).*

(Průcha, Walterová, & Mareš, 2009, str. 157)

V tomto období dochází k vývoji poznávacích procesů jako jsou: vývoj percepce (zraková a sluchová), k vývoji myšlení, zpracování informací a řešení problémů, vývoj paměti a pozornosti, vývoj jazykových kompetencí a emoční vývoj.

(Vágnerová, 2008, str. 236 – 265)

## 4.2 Dítě mladšího školního věku a anglický jazyk

V předešlé kapitole jsme si vymezili věkovou hranici mladšího školního věku a také základní fyzické a psychické procesy, které se v tomto věku vyvíjí. Protože je pro mou práci stěžejní výuka anglického jazyka, charakterizujeme si tyto žáky z pohledu vyučování angličtiny jako druhého jazyka.

### 4.1.1 Vyučování malých dětí

S anglickým jazykem se mnoho dětí setkává již v období docházky do mateřské školy. V současné době jsou jazykové školy a školky velmi oblíbené a vyhledávané a není se čemu divit. Děti si zde začínají osvojovat anglický jazyk nenásilnou, hravou formou a získávají tak velkou zkušenost do dalších let. Vyučování anglického jazyka u dětí můžeme rozdělit do dvou oblastí:

- 1) Very young learners – malé děti do 7 let věku
- 2) Young learners – větší děti od 7 do 12 let

(Mary & Willis, 2006, str. 4)

Abychom lépe pochopili, jak takto malé děti vyučovat a co všechno bychom si měli jako učitelé anglického jazyka uvědomit nahlédneme do publikace English for Primary Teachers.

S jakými žáky se tedy pravděpodobně budeme setkávat?

- *Rychle se vyvíjejí jako jednotlivci.*
- *Učí se mnoha různými způsoby, například pozorováním, poslechem, nápodobou, činností.*
- *Nejsou schopny porozumět gramatickým pravidlům a výkladům.*

- *Snaží se porozumět dané situaci užitím neverbálních prostředků.*
- *Mluví svým mateřským jazykem o tom, čemu rozumějí a co dělají. Usnadňují si tím učení.*
- *Obvykle jsou schopny dost přesně napodobit zvuky, které slyší a převzít způsob řeči dospělých.*
- *Mají v sobě přirozenou zvědavost.*
- *Rády si hrají a zapojují představivost.*
- *Dobře přijímají zažité, opakující se aktivity a rutiny.*
- *Udrží pozornost jen po krátkou dobu, proto potřebují ve výuce rozmanitost.*

(Mary & Willis, 2006, str. 4)

#### 4.1.2 Vyučování dětí do 7 let věku

Děti začínají chodit do 1. třídy základní školy již v 6–7 letech. Proto je důležité seznámit se také s pravidly vyučování malých dětí. Jako učitelé takto malých žáků se musíme snažit o co největší schopnost zapojit žáka do vyučovacího procesu nenásilnou, především hravou formou a vypěstovat v něm, co nejlepší pocit a chuť do dalšího studia cizího jazyka. K lepší orientaci je důležité se seznámit se základními pravidly vyučování a pochopením dětí do 7 let věku.

- Děti si osvojí mnoho jazykových dovedností prostřednictvím poslechu a vlastního prožitku, tedy podobně jako si osvojují svůj mateřský jazyk.
- Učí se činnostmi a hrou, neučí se nová slova nebo fráze vědomě – jde o **bezděčné učení**.
- Rády si zkoušejí zvuky daného jazyka, napodobují ho a vydávají legrační zvuky. Proto si hrajte se slovy a frázemi – můžete je zpívat, můžete svůj hlasový projev různě přehánět.
- Nejsou schopny si organizovat učební proces. Často si ani neuvědomí, že se učí, budou výuku prostě považovat za legraci!
- Ještě nemusejí umět číst a psát v mateřském jazyce, proto je třeba výrazy neustále opakovat a hrát si s nimi.

- Jejich gramatický systém se vybuduje postupně sám od sebe, za předpokladu, že kolem sebe uslyší angličtinu ve velké míře. Naučí se mnoho slov a frází.

(Mary & Willis, 2006, str. 4)

Na základě uvedených bodů se didaktická hra jeví jako vhodná forma výuky cizího jazyka pro tuto věkovou skupinu. Neznamená to ovšem, že bychom neměli používat i jiné formy výuky. Stejně kvalitně využijeme také formy skupinové práce, frontální výuky při vysvětlování například pravidel her. Didaktická hra je formou výuky, která v sobě zahrnuje nespočetné množství aktivit. Ať už se jedná o slovní aktivity, poslechové, kresebné, psací či odpočinkové. Pokud se nám podaří sestavit hodinu anglického jazyka zajímavě, stane se přesně, to, co je žádoucí a tím je následující cíl hodiny, který by měl mít každý učitel anglického jazyka.

*Formou hry se radostně, přirozeně, často i bezděčně, bez jakéhokoli násilí naučí mnoho cizích slovíček a proniknou do zákonitostí základní gramatiky.* (Hanšpachová & Řandová, 2005, str.9)

Ať už se jedná o hry slovní, pohybové, použití písniček, či básniček, či jiné podobné aktivity. Je tedy víc než důležité, aby učitel angličtiny byl hravý jako děti a aby se uměl dokonale vcítit do takto malých žáků. Pojďme se nyní seznámit s pravidly vyučování žáků mezi 7-12 lety.

### **4.1.3 Výuka dětí mezi 7. a 12. rokem věku**

Toto období je pro nás obdobím nejdůležitějším. Zahrnuje žáky, kteří navštěvují 1.stupeň základní školy. Specifika těchto žáků jsou následující:

- *Učí se číst a psát ve svém rodném jazyce.*
- *Rozvíjejí své myšlení.*
- *Rozeznávají rozdíl mezi skutečností a imaginací.*
- *Jsou schopny naplánovat postup, jak nejlépe provést nějakou aktivitu.*
- *Umí spolupracovat s ostatními a učit se od nich.*
- *Jsou spolehlivé a přebírají zodpovědnost za činnosti a rutiny spojené s výukou ve třídě.*

Pokud takové žáky učíme, nesmíme zapomínat na základní postupy a metody, jak jim výuku, co nejvíce zpříjemnit a zaujmout.

- *Ved'te je k četbě v angličtině (příběhy, komiksy, hry se čtením)*
- *Povzbuzujte je, aby se samy snažily pochopit významy slov.*
- *Vysvětlujte jazykové jevy, ale jen ty velmi jednoduché.*
- *Užívejte širší škálu jazykových výrazů jako vzor pro jejich vlastní vyjadřování.*
- *Podporujte tvořivé psaní a pomáhejte jim v experimentování s jazykem.*
- *Vysvětlete jim své záměry a požádejte je o pomoc s vedením aktivit.*

(Mary & Willis, 2006, str.5)

Pokud chceme, aby byli žáci úspěšní a anglický jazyk je bavil je důležité dodržovat co nejvíce výše zmíněných bodů. Vždyť není nic lepšího než mít možnost se učit a hrát si dohromady. Díky našim žákům se můžeme alespoň na pár hodin týdně vrátit zpátky do dětství a díky tomu pomoci dětem v osvojování nového jazyka. Myslím si, že způsob, jakým děti vyučovat, by se dal napsat jedním slovem, a tím je právě **hra**.

## 5. Anglický jazyk na 1.stupni ZŠ

Výuka anglického jazyka na 1.stupni ZŠ je specifická hned několika aspekty. Pro výuku je charakteristická především tím, že se liší od ostatních předmětů především svými cíli. Mezi tyto cíle nepatří prvotně získání znalostí či vědomostí, nýbrž spíše získání schopnosti komunikovat v cizím jazyce. Pro výuku dětí mladšího školního věku je charakteristické neustále srovnávání s jazykem mateřským. Pro úspěšnou komunikaci v cizím jazyce nám k výuce slouží didaktické hry. Abychom správně pochopili celý proces výuky cizího jazyka na prvním stupni ZŠ, seznámíme se nejprve s charakteristikou žáků mladšího školního věku, dále nahlédneme na vytyčení výukových cílů cizího jazyka podle rámcového vzdělávacího programu pro základní vzdělávání a v další části tohoto oddílu se zaměříme na didaktické hry, používané přímo do hodin anglického jazyka.

## 5.1 Výukové cíle cizích jazyků

Abychom si pro svoji hodinu zvolili správný cíl, je nezbytné, aby každý učitel byl seznámen s RVP ZV, který vstoupil v platnost v roce 2001. Tento kurikulární dokument přesně vymezuje požadované výstupy výuky cizímu jazyku. Cizí jazyk spadá do vzdělávací oblasti jazyk a jazyková komunikace. Pro lepší porozumění jsou požadované výstupy rozděleny do třech částí, podle receptivních, produktivních a interaktivních řečových dovedností.

V prvním období, tj. v 1. – 3. třídě se jedná spíše o dovednosti orientační, nikoli závazné. Úspěšný žák by tedy v tomto období měl být schopen:

- *Vyslovovat a číst foneticky správně v přiměřeném rozsahu slovní zásoby.*
- *Rozumět jednoduchým pokynům a větám, adekvátně na ně reagovat.*
- *Rozlišovat grafickou a mluvenou podobu slova.*
- *Pochopit obsah a smysl jednoduché, pomalé a pečlivě vyslované konverzace dvou osob s dostatkem času pro porozumění.*
- *Používat abecední slovník učebnice.*

Ve druhém období, tj. v 4. – 5. třídě jsou již očekávané výstupy závažné a daleko rozsáhlejší.

**Z receptivních řečových dovedností** je očekáváno, aby žák:

- *Rozuměl známým slovům a jednoduchým větám se vztahem k osvojovaným tématům.*
- *Rozuměl obsahu a smyslu jednoduchých autentických materiálů (časopisy, obrazové a poslechové materiály) a využíval je při své práci.*
- *Četl nahlas plynule a foneticky správně jednoduché texty obsahující známou slovní zásobu.*
- *Vyhledával v jednoduchém textu potřebnou informaci a vytvořil odpověď na otázku.*
- *Používal dvojjazyčný slovník.*

Ve druhé části **produktivních řečových dovedností** by měl žák:

- *Sestavit gramaticky a formálně správně jednoduché písemné sdělení, krátký text a odpověď na sdělení; vyplnit své základní údaje do formulářů.*



- *Reprodukovat ústně i písemně obsah přiměřeně obtížného textu a jednoduché konverzace.*
- *Obměňovat krátké texty se zachováním smyslu textu.*

V poslední oblasti **interaktivní řečové dovednosti** se žák:

- Aktivně zapojí do jednoduché konverzace, pozdraví a rozloučí se s dospělým i kamarádem, poskytne požadovanou informaci.

(Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání, 2007)

Všechny výše zmíněné očekávané výstupy jsou zaměřeny především na praktické zkušenosti. Vzdělávací oblast cizí jazyk je zde také doplněna souhrnem učiva, které má být na prvním stupni probráno. Jedná se o:

- Pravidla komunikace v běžných každodenních situacích – **pozdrav, poděkování, představení**
- Jednoduchá sdělení – **adresa, blahopřání, pozdrav, dopis z prázdnin, omluva či žádost.**
- Tematické okruhy – **domov, rodina, škola, volný čas a zájmová činnost, oblékání, nákupy, příroda a počasí, tradice a zvyky, svátky, důležité zeměpisné údaje.**
- Slovní zásoba a tvoření slov – **synonyma, antonyma, význam slov kontextu.**
- Základní gramatické struktury a typy vět, základy lexikálního principu pravopisu slov – **věta jednoduchá, tvorba otázky a záporu, pořádek slov ve větě.**

(Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání, 2007)

## 5.2 Didaktické hry v hodinách anglického jazyka

Pro aplikaci her do výuky anglického jazyka je, jak už jsem zmínila výše, nejdůležitější, stanovit si cíl, který mám s použitím hry splnit. Pokud se učiteli podaří hru správně uchopit, může mu to velmi dobře posloužit ve výukovém procesu. Pro použití správné hry, by měl učitel

dodržovat určitá pravidla jejich zadávání, jejich průběhu a také by měl brát v úvahu úroveň kognitivní a emoční vyspělosti dětí. I přes všechny snahy se může stát, že didaktická hra „nabere“ úplně opačný směr. Tedy, že hra nám nesplní ty cíle, které jsme si vytyčily.

### 5.2.1 Význam hry pro zvládnání cizího jazyka

Jsou jedinci, kteří nemají velké problémy s osvojením si nového jazyka. Jsou ale i jiní, kteří s tím problémem mají, a právě těmto žákům mohou hry velice pomoci. Pokud tedy budeme s žáky již od počátku školní docházky pomáhat a začleňovat hry do výuky, pomůžeme jim tím i v dospělosti. Pro výuku cizího jazyka má hra tedy nezastupitelnou úlohu. Pro cizí jazyk jako takový je nejdůležitější slovní zásoba a konverzace, právě to se děti učí naprosto bezděčně, pomocí obrázků, gest a stálým opakováním. Podle Hanšpachové je důležité, aby se do vyučování od raného dětství, stejně jak je tomu i v předmětech s mateřským jazykem zapojovali také rodiče. V dnešních rodinách již v současné době zvládá jeden nebo i více jazyků, a proto je domácí příprava v cizím jazyce stejně důležitá jako ve škole. Právě její publikace angličtina plná her přináší mnoho aktivit, které hravě zvládnou jak rodiče, tak i učitelé. V následujících kapitolách si některé takové hry přiblížíme a seznámíme se s nimi. Pro celistvost jsem na konec této kapitoly vybrala ucelený souhrn všech bodů, které podle mě velice pěkně vystihují vše potřebné, co nám hry přinášejí, a především v čem pomáhají našim žákům k dobrému osvojení cizího jazyka. Umožňují procvičovat jednotlivé gramatické jevy bez uvědomělé pozornosti žáků. Pojdme si je nyní přiblížit. Jazykové hry:

- *Slouží jako forma opakování, obohacování slovní zásoby s možností poskytnout odměnu*
- *Rozvíjejí přirozenou zdravou soutěživost a fantazii*
- *Mohou být použity k procvičování kterékoliv řečové dovednosti – čtení, psaní, poslechu, mluvení nebo gramatických jevů*
- *Zabezpečují maximální pozornost a soustředěnost žáků*
- *Dávají příležitost k přirozeným činnostem spojeným s pohybem*

(Pechancová & Smrčková, 1998, str. 25)

### 5.2.2 Obtíže, které mohou nastat při nesprávně zvolené didaktické hře

Pokud se hry dostanou do prostředí školy, stanou se metodou, tedy řízenou činností. Proto je důležité snažit se hru vytvořit tak, aby nebyla příliš direktivní, aby neztratila svou spontaneitu, a aby žáci měli pocit, že i přes pravidla a učitelovo vedení si stále hrají. To je úkol nelehký, ale není nesplnitelný. Pokud chce učitel dosáhnout svého cíle, musí se vyvarovat dvěma aspektům, které se mohou při hře stát.

Podle Maňáka je prvním aspektem dohlédnutí na to, aby při hře nebyla příliš velká volnost. Pokud by se stalo, že hra není vedena a žáci by si při ní dělali téměř, co by chtěli, může se stát, že se nám díky tomu právě vytratí výše zmíněný výukový cíl. Druhým aspektem je naopak nadměrné sledování námi zvoleného cíle. V tomto případě se nám může snadno stát, že se cíl hry také vytratí, a to právě díky tomu, že žáci přestanou námi zvolenou aktivitu vnímat jako hru. (Maňák & Švec , 2003, str. 126)

Aby námi zvolená hra byla úspěšná, platí následující tvrzení podle Maňáka: „*Hra ve výuce nemůže být bez cíle, protože jako veškerý edukační proces vůbec by měla přispívat rozvoji sociálních, kognitivních, kreativních, tělesných, volních a estetických kompetencí žáků.*“ (Maňák & Švec , 2003, str. 127)

Učitel na 1.stupni ZŠ se často setká také s tím, že ne všechny hry budou žáky bavit ve všech třídách stejně. Může se stát, že určitá hra bude mít velký úspěch v první či druhé třídě, pokud ji ale vyzkoušíme například ve třídě čtvrté, či páté, možná se se stejným úspěchem nesetkáme. Tato skutečnost odpovídá heterogenitě jednotlivých vyučovaných skupin.

Aplikace didaktických her do výuky anglického jazyka tedy není jednoduchá, ale pokud překonáme těžší začátky s úspěchem, je více než pravděpodobné, že další hry budeme do vyučovacího procesu zařazovat zdařené, již automaticky.

K získání inspirace pro tvoření či následného upravování her, slouží učitelům cizích jazyků nepřeberné množství literatury, která se zabývá právě procesem výuky anglického jazyka. Po prostudování několika knih by bylo vhodné napsat, co všechno nás naučí, poradí a v čem tedy přesně nám pomohou. Ač se knihy v několika bodech liší, je pro ně společné, že se snaží učiteli usnadnit téměř veškerou práci s přípravou na hodiny. Je v nich velmi dobře vysvětleno, jak s knihou pracovat, co znamenají jednotlivé ikonky, například pro jaký věk je hra vhodná, jestli je pro jednotlivce či skupinu. Jak s hrou pracovat a jaké si připravit pomůcky.

Samotná realizace hodin je už však na učiteli, ale musím říci, že mě tyto knihy velice pomohly a pomáhají mi stále.

### **5.3 Rozdělení anglických didaktických her**

Podle mého názoru a na základě mé vlastní pedagogické praxe, bych ráda uvedla dvě následující publikace a jejich klasifikace didaktických her pro výuku angličtiny. První je od autora Andrewa Wrighta – Games for Language Learning a druhá od autorek Jany Hanšpachové a Zuzany Řandové – Angličtina plná her. V následujícím přehledu uvádím právě rozdělení podle těchto autorů.

Jak popisuje A. Wright, hry, které zde uvádí jsou určeny pro všechny věkové kategorie, jak pro děti na základních školách, tak pro dospívající či i pro dospělé. Záleží jen na učiteli, jakou hru zvolí a zda bude vhodná pro žáky, které učí, nebo si ji sám obmění a použije jen nějaké body.

#### **5.3.1 Klasifikace jazykových her**

- 1) Picture games (obrázkové hry)
- 2) Psychology games (psychologické hry)
- 3) Magic tricks (kouzelné triky)
- 4) Caring and sharing games (hry k seznamování a opatrovnické hry)
- 5) Card and board games (karetní a deskové hry)
- 6) Sound games (zvukové hry)
- 7) Story games (hry s příběhem)
- 8) Word games (slovní hry)
- 9) True/false games (hry na pravdu a lež)
- 10) Memory games (hry na paměť)
- 11) Question and answer games (hry na otázky a odpovědi)
- 12) Guessing and speculating games (hry na hádání a uvažování)
- 13) Miscellaneous games (různé hry) (překlad autorky)

(Wright, Betteridge, & Buckby, 1983, str. Contents)

Než si některé z těchto druhů her přiblížíme pojďme se podívat na další rozdělení didaktických her podle Hanšpachové:

- 1) Angličtina pohybem
- 2) Oživlá slovíčka – pantomima a dramatizace
- 3) Učíme se všemi smysly
- 4) Stolní hry a karty vlastní výroby
- 5) Křížovky, kvízy, hlavolamy
- 6) Rytmické a hudební hry
- 7) Výtvarné hrátky se slovíčky
- 8) Jazykové hry s tajemstvím
- 9) Mluvím, mluvíš, mluvíme
- 10) Čtení pro radost
- 11) Psaní jako hraní
- 12) Hrátky s abecedou
- 13) Zábavné opakování učiva

(Hanšpachová & Řandová, 2005, stránky 6-7)

Po přečtení a srovnání vidíme, že se názvy jednotlivých her liší, ale podstata je podobná. Zaměřují se na slova, pohyb, rytmus, kresbu, pochopení textu, a především na nenáročné naučení takové gramatiky či slovíček, které zrovna potřebujeme a docílíme toho právě, díky pomoci těchto námětů do vyučování.

### **5.3.2 Kategorie a základní rejstřík didaktických her**

Pro přesnější pochopení a představení si, jak takové rozdělení her vypadá, pojďme nahlédnout, jak už jsem zmínila výše, do knihy Angličtina plná her, kde si blíže představíme jednotlivé okruhy didaktických her. Ke každému okruhu jsem vždy vybrala alespoň tři typy her, které jsem ve své dosavadní praxi použila, nebo které se mi zdají být nejvhodnější.

#### **5.3.2.1 Angličtina pohybem**

Je to například oddíl, kde je již podle názvu učiteli jasné, že se děti sblíží s angličtinou formou motorických cvičení a také budou spíše vhodnější pro žáky mladší, tedy žáky 1. – 3. třídy ZŠ.

### „Naughty balloon“ - „Neposlušný balonek“

S balonkem můžeme procvičovat nejrůznější okruhy slovíček. Řekneme anglické slovo, které označuje například věc v místnosti, např. *chair*. Dítě má pinkat do balonku tak šikovně, aby se v co nejkratším čase dotkl židle. Hru můžeme hrát s více dětmi jako soutěž ve dvojicích nebo v družstvech. V jiné variantě můžeme zkusit udržet balonek co nejdéle ve vzduchu – jedno dítě do balonku pinkne a řekne anglické slovíčko. Někdo z družstva honem spěchá k balonku, slovíčko musí přeložit a balonek odrazit. Další hráč zas říká anglické slovíčko atd. Když někdo z hráčů nestihne včas do balonku pinknout, nebo je-li překlad slovíčka špatně, balonek jde trucovat (dáme ho např. do krabice). Po určité době někdo na krabici zatuká se slovy: „*Excuse me, my friend!*“ a balonek začne opět létat ve vzduchu. Vyhrává skupinka, které se podaří „nashírat“ největší počet odpinknutí v jednom kole.

### „Zoo“

Hra, sloužící k procvičení názvů zvířat. Děti sedí v kruhu na židlích. Každý si zvolí zvíře, které můžeme vidět v zoo, např. *tiger, giraffe, hippo, bear, wolf, etc.* Několikrát je zopakujeme, aby si všichni pamatovali, která zvířátka jsou ve hře. Vedoucí hry odstraní svou židli, stoupne si doprostřed kruhu a říká: „*I am in a zoo and I can see - a tiger and a bear.*“ Děti, které si zvolily tato zvířata vstanou a rychle si vymění místo. Vedoucí rychle obsadí volnou židli a uprostřed kruhu zůstane ten, kdo zůstal bez židle, a pokračuje. Opět tedy říká říkanku s jinými názvy zvířat. Je tedy potřeba pamatovat si všechna zvířata, aby se vystřídali všichni žáci. Někdy může vedoucí hry vstoupit do hry a zavolat: „ZOO“. Na tento pokyn musí vstát všichni a změnit místo. Dávají přitom pozor, aby se v zápalu hry nesrazili a nezranili.

### „What flies?“ – „Co létá?“

Tato hra dobře slouží k procvičení poslechu. Nejprve se ujistíme, že děti dobře znají sloveso *fly (létat)*. Pak položíme otázku: „*What flies?*“ (*Co létá?*) Pak doplňujeme různá podstatná jména – názvy těch, kdo skutečně létají, např. *a bird flies, a butterfly flies, a kite flies,* atd. Po každé větě děti zdvihnou ruce nad hlavu na znamení, že souhlasí. Mezi podst. jména létajících pak zařadíme něco, co zcela evidentně nelétá, např. *a table flies*. Po takovéto větě by děti ruce zdvihnout neměly, avšak není třeba ho vyřazovat ze hry. Tato hra slouží k vytvoření příjemného klimatu třídy a děti si užijí legraci při představě létajícího stolu, vajíčka nebo krávy.

V dalších obměnách můžeme použít jiné otázky, např. „*What floats?*“ (*Co plave?*), „*What shines?*“ (*Co svítí?*) „*What is red?*“ (*Co je červené?*)

### 5.3.2.2 Oživlá slovíčka – pantomima a dramatizace

V dalším oddílu se děti naučí novým slovíčkům pomocí nápodoby a vlastní herecké schopnosti a především fantazie. Tyto hry se opět hodí především pro mladší žáky od 1. do 3. třídy, ale vždy ve změněné obtížnosti.

#### „Suitcase“ – „Kufr“

Hra sloužící k procvičení psané podoby slova. Hrají dvě nebo tři družstva. Družstvo se domluví a vybere si svého prvního zástupce – jeho úkolem bude hádat předváděná slova. Za jeho zády ukážeme ostatním členům jeho družstva slovo napsané na papíru. Hádající hráč se snaží během stanoveného časového limitu uhodnout dané slovo, které mu jeho družstvo pantomimou předvádí – vybraný hráč hádá. Po uplynutí časového limitu na hádání všech slov sečteme družstvu body a zapíšeme. Další družstvo se pokusí stejným způsobem získat co největší počet bodů. Vyhraje družstvo, které získalo v daném kole nejvíc bodů. Potom si družstva mezi sebou vyberou jiné zástupce na předvádění a hra pokračuje. Pro pokročilejší žáky je úkol, že musí slovo nejenom uhodnout, ale také správně napsat. Za uhodnutí počítáme jeden bod a na napsání pak další dva body.

#### „Simon says“ – „Simon říká“

Pomocí této velice známé hry si žáci dobře procvičí slovní zásobu. Děti si stoupnou tak, aby kolem sebe měly dost místa. Seznámíme je s různými povely, které jim budeme dávat. Povely nebo jednotlivá slovíčka musí pantomimicky předvést, např. „*jump three times, open your book, sit down*“. Podstata hry spočívá v tom, že zadané povely smí dítě udělat pouze tehdy, když před nimi řekneme větu „*Simon says jump three times*“. Pokud dítě splní příkaz bez úvodní věty a skočí, vypadává.

## **„Lost animals“ – „Ztracená zvířátka“**

Tato hra slouží k procvičení slovní zásoby, také k uvolnění. K této hře si musíme připravit obrázky živočichů (případně i s názvy), každý dvakrát nebo vícekrát podle počtu účastníků. Hráči potřebují prostor na pohyb. Každý si vylosuje z krabice jeden obrázek. Prohlédne si ho a na pokyn všichni začnou vydávat zvuky živočicha, kterého mají uvedeného na svém lístku. Chodí po místnosti a snaží se najít podle zvuků hráče se stejným zvířátkem. Hra končí utvořením všech dvojic stejných zvířat. Nakonec mohou dvojice předvést své zvířátko ostatním, ti pak hádají, o kterého živočicha jde. Nepoužíváme živočichy s podobným projevem – např. lev a tygr, včela a moucha.

### **5.3.2.3 Učíme se všemi smysly**

V další části využijeme k zapamatování probíraného učiva naše smysly, tedy především hmat, sluch a zrak.

## **„Counting with ears“ – „Počítání ušima“**

Nácvik sluchového vnímání. Ke hře potřebujeme asi 10–20 mincí a plechovku. Nejprve společně anglicky spočítáme všechny mince na stole. Potom děti zavřou oči („*Close your eyes*“) a vedoucí postupně vhadzuje mince do plechovky. U určitého počtu přestane a ptá se: „*How many coins are there?*“ Děti anglicky odpoví a hned to ověříme. Mince vysypeme a společně spočítáme. Koncentrace při sluchovém vnímání je ideální pro zklidnění před pohybově náročnější hrou.

## **„Electricity“ – „Elektřina“**

Při této hře ověřujeme schopnost jednoduché korektury v angličtině a trénujeme u dětí bystrou reakci a postřeh a také soutěžení v týmu. Ke hře samotné potřebujeme pouze malý předmět, například menší plyšové zvířátko. Vytvoříme dva týmy o stejném počtu hráčů. Družstva se postaví do řad proti sobě a hráči v každém týmu se uchopí za ruce. Na začátku řad stojí vedoucí, na druhém konci stolec s plyšákem tak, aby poslední hráči z obou týmů na hračku dosáhli. První hráči z obou řad sledují vedoucího, všichni ostatní hledí na druhou stranu na plyšáka. Vedoucí vysloví jednoduchou větu, která je jednoznačně buď pravdivá nebo nepravdivá, např. „*My T-Shirt is blue*“. Pokud je to pravda, hráč stiskne ruku svému sousedovi, ten pokračuje dál a takto si předávají „elektřinu“ až k poslednímu hráči, který se



pokudí, co nejrychleji popadnout hračku, položenou na stole. Kdo ukořistí plyšáka dříve, získává bod. Po každém kole se první hráči přemístí na konec řady, hrajeme tak dlouho dokud se nevystřídají všichni hráči v týmech.

### **„The stork lost his cap“ – „Čáp ztratil čepičku“**

Procvičujeme barvy a zájmena *its* a *their*. Také si žáci zdokonalují optickou vnímavost. Děti si stoupnou na jednu stranu místnosti, vedoucí hry – čáp – stojí proti nim. Čáp řekne větu: „*The stork lost his cap and its colour was red.*“ (*Čáp ztratil čepičku, měla barvu červenou.*). Na ta slova rozpřáhne ruce a snaží se chytit kohokoli, kdo má na svém oblečení červenou barvu. Koho chytí jako prvního, stane se vedoucím hry a pokračuj obdobným způsobem, pouze změni barvu čepičky. Pro zvýšení pozornosti můžeme slovo „*cap*“ nahradit jiným například „*jeans*“ a čáp pak musí chytit toho, kdo má na sobě tento kus oblečení. Pozor musíme dávat především na dobré rozmístění nábytku, aby se děti neporanily, při utíkání.

#### **5.3.2.4 Stolní hry a karty vlastní výroby**

Mezi velmi oblíbené hry patří hry stolní, hry s využitím karet, ať už obrázkových či jiných. Protože bývají využívány především obrázkové karty, které se velmi dobře hodí při práci s menšími dětmi. Uvedu hry takové, které můžeme spíše využít pro žáky od 3. třídy, a případné karty si můžeme sami vyrobit nebo je vyrobit i s dětmi a využít je tedy i v mezipředmětových vztazích.

##### **▪ „Matching picture“ – „Obrázkové loto“**

Hru využíváme k procvičení slovní zásoby, ke koncentraci a postřehu. Připravíme si látkový sáček nebo krabice, čtvrtky, tužku, pravítko a nůžky. Tato hra je vhodná pro děti od 8 let. Ze čtvrtky nebo kartonu vystříháme karty o rozměrech 18x18 cm. Každou kartu rozdělíme na 9 čtvercových polí o rozměrech 6x6 cm. Dále vystříháme 36 malých čtvercových karet o rozměrech 6x6 cm. Do políček na velkých kartách napíšeme anglická slova, která děti znají, např. *cat, pen, dog, etc.* Na jednotlivé malé karty namaluje k těmto slovům obrázky. Každý dostane 1-2 velké hrací karty, které si položí před sebe na stůl. Uprostřed stolu je krabice nebo sáček s 36 malými kartičkami. Dítě, které je na řadě, si vytáhne malou kartu. Pokud má na své velké kartě slovo, které patří k obrázku, položí kartu s obrázkem na správné políčko své karty. Když slovo na své velké kartě nenajde, vrátí ho zpět. Vyhrává ten, kdo jako první umístí všechny karty s názvy na své obrázky, které má na velké hrací kartě.

#### ▪ „Our town“ – „Naše městečko“

Hra vhodná pro žáky od 8 let. Slouží k procvičení konverzace a orientace. Místnost uspořádáme jako město s rozmístěnými budovami. Děti vytvoří nápisy jednotlivých budov jako „hospital“, „theatre“, „library“ etc. Těmito nápisy označíme jednotlivé kusy nábytku. Dál vyrobí tabulky s označím částí města, např. „blackboard square“, „window street“, etc. Pak už si můžeme podle libosti hrát na turisty v cizím městě a ptát se na cestu: „How can I get to..., please?“

#### ▪ „Scrooge“ – „Na hamouna“

K této hře je nutné si připravit 2-3 sady kompletní anglické abecedy a zdvojnásobit počet samohlásek. Žáci si díky této hře procvičují pravopis, spelování, odhad, sebekázeň jazykovou kreativitu a pohotovost. Při samotné hře spojíme několik stolů k sobě. Hráči odejdou směrem od stolů a otočí se. Na plochu stolů rozložíme volně písmena abecedy. Pak zavoláme hráče a řekneme jim, jaký mají úkol, například sestavit z karet slovo, které bude mít 5 písmen. To vše v co nejkratší době. Karet si nesmějí vzít větší počet než je ten určený. Kdo si vezme více stává se hamounem a dostane 5 záporných bodů. Kartu, které se hráč dotkne, nesmí v tomto kole na stůl vrátit. Hráči si proto musí vybrat karty s rozmyslem. Jakmile sestaví někdo správně slovo, zavolá „stop“ Pokud je slovo správně získává hráč 5 bodů – za každé písmeno 1 bod. Potom hra pokračuje zase od začátku stejným způsobem, ale obměňujeme počet písmen. Můžeme hru obměnit také tak, že určíme sestavit z písmen zvíře na 5 písmen, věc na 3 písmena atd.

### 5.3.2.5 Křížovky, kvízy a hlavolamy

Patří mezi velmi oblíbené hry, které děti mohou znát i z jiných předmětů. Tyto hry bývají učiteli velmi často zařazovány do výuky a také se těší velké úspěšnosti u dětí a také slouží k procvičení různorodé látky, kterou potřebujeme v hodinách procvičit.

#### ▪ „Bingo“ - „Bingo“

Slouží k procvičení slovní zásoby. Děti si nakreslí síť 3x3, pole musí být tak velká, aby do nich mohly pohodlně nakreslit jednoduchý obrázek, případně vepsat slovo. Každý si ze

zásoby obrázků (např. zvířátek) vybere 9 a zakreslí si do každého políčka jedno zvířátko. Zkušenější děti mohou psát rovnou slovíčka. Pak začneme anglicky vyvolávat jednotlivá zvířátka a děti si postupně vyškrtávají ta zvířátka, která mají u sebe v poli. Kdo má první vyškrtané všechny obrázky, vykřikne „Bingo“ a stává se vítězem. Ke hře můžeme využívat různé obrázky, kartičky, hrací karty z pexesa apod.

#### ▪ „Kimova hra“ – „Kim’s game“

Kimova hra se využívá zejména na procvičení slovní zásoby a k rozvíjení optické paměti. Pro tuto hru potřebujeme 7–10 různých předmětů, táč a šátek. Předměty umístíme na táč a ujistíme se, že je všichni dokážou pojmenovat. Po dobu asi 30 sekund se na ně děti dívají a snaží se je dobře zapamatovat. Pak táč přikryjeme šátkem a děti jmenují nebo zapisují věci, které si zapamatovaly. Když jsou všichni hotovi, odstraníme šátek a každý si zkontroluje svůj výsledek. V jiné variantě po pokynu „Close your eyes“ některé předměty odstraníme a pak dáme pokyn „Open your eyes“ a zeptáme se: „What’s missing?“ Kdo první pojmenuje chybějící předmět, získává bod.

#### ▪ „Sekvence barev, věcí a slov – „Keep the line“

Tato hra nám dobře poslouží k procvičení barev nebo jiných slovíček. Slouží k procvičení optické paměti. K její realizaci potřebujeme 5–10 barevných karet, kuliček nebo pastelek, 5–10 dalších karet s názvy věcí, zvířat apod. Čtyři karty rozložíme v určitém pořadí za sebou na stůl, děti stojí okolo tak, aby dobře viděly. Společně si přečteme slova tak, jak jdou po sobě. Potom vedoucí karty přikryje a zamíchá. Vybraný hráč má karty seřadit v tom pořadí, jak původně byly. Pokud se mu to nepodaří, další hráč mu pomůže. Změníme pořadí karet a hrajeme tak dlouho, dokud se nevystřídají všichni. Potom zvýšíme počet karet. Slova zobrazená na kartách samozřejmě musí každý hráč vyslovit.

### 5.3.2.6 Rytmičné a hudební hry nebo různé výtvarné hrátky

Ve výuce angličtiny především tedy u mladších dětí se hojně využívají. Také těmto hrám se věnují kapitoly v knize. Já jsem ve své výuce využívala spíše výtvarné hrátky. Hry, ve kterých využíváme to, co je dětem blízké a milé. Vlastní fantazii, různé kreslicí či malířské techniky.

### ▪ „Šťastný brouk“ – „Happy Beetle“

Při této hře procvičujeme číslovky a části těla. Zařazením této hry dosáhneme procvičení postřehu a soustředění. K jejímu úspěšnému provedení potřebujeme hrací kostku a pro každého papír a tužku. Žáci se postupně střídají v házení kostkou a podle čísla, které padne, směřují nakreslit určitou část těla a snaží se co nejrychleji nakreslit obrázek celého brouka. Číslo na kostce a části těla:

6 – body (tělo)

5 – head (hlava)

4 - elytra (krovka)

3 – leg (noha)

2 – antenna (tykadlo)

1 – eye (oko)

Děti musí nejdříve nakreslit hlavu a tělo brouka. Proto čekají, dokud jim na kostce nepadnou čísla 5 a 6. Teprve potom mohou kreslit další části těla – nohy, tykadla, krovky, oči. Protože má brouk 6 nohou, musí jim padnout číslo 3 celkem šestkrát, obdobně dvakrát čísla krovek, tykadel a očí. Jakmile se někomu podaří nakreslit celého brouka, zavolá: „**Beetle!**“ a stává se vítězem hry.

### „Kaligramy – písmenkové obrázky“ – „Letter pictures“

Slouží k procvičení psané podoby slov. Podporuje výtvarnou kreativitu, trpělivost a procvičování psaní pro děti s dysgrafií. Pro tuto hru potřebujeme pouze papír a tužku nebo pastelky. Nejprve učitel vysvětlí, jak se kaligramy tvoří. Nakreslí obrázek na papír zlehka tužkou. Do těchto obrysů bude psát drobnými písmenky stále jedno anglické slovo, které námět vystihuje. Písmena stále sledují linky na obrázku. Pěkné kaligramy jsou nakreslené tužkou, pastelkou jedné barvy, ale děti mohou vyzkoušet i barevné kaligramy. Důležité je, aby dodržovaly stále stejnou velikost a tvar písma. Papír si při tom mohou libovolně otáčet. Práce vyžaduje hodně trpělivosti, ale její výsledek dítě potěší. Psanou podobu slova, kterou nesčíslněkrát napíše, jistě nezapomene. Proto je tato výtvarná hra **zvláště vhodná u dětí s dysgrafií a dalšími vývojovými poruchami učení.**

## „Šibenice“ – „Hangman“

Tato velmi známá hra slouží k procvičení pravopisu a k optickému vnímání hlásek a spelování. Stačí nám pouze papír a tužka. Tuto hru zná snad každý, můžeme ji hrát společně na tabuli nebo například ve dvojicích či skupinkách. Pokud někoho nebude bavit klasická verze, může hru obměnit například následujícími způsoby:

### „Shark – žralok“

Nakreslíme na tabuli nebo papír žraloka a deset rybiček. Hrajeme stejným způsobem, za každé neuhodnuté písmenko smažeme nebo škrtneme jednu rybu. Zmizí-li všechny rybičky dříve, než je hledané slovo odhaleno, vyhrál žralok. Můžeme hrát také na dvě družstva, která se střídají v hádání písmen. Komu zbyde víc rybiček, vyhrává.

### „Snake – had“

Na tabuli nakreslíme krátkého hada a deset myšek. Za každé neuhodnuté písmeno smažeme jednu myšku, kterou had sežral, a prodloužíme tělo hada. Jestliže nakreslíme myšky v různých velikostech a pak kopírujeme jejich velikost na hadově těle, určitě zvítězí bujaré veselí nad napětím hry.

### ▪ „Odpovědi v rytmu“ – „Rhythmical answers“

Pokud potřebujeme zaktivizovat unavené děti, je tato hra tou nejlepší volbou. Slouží k rytimizaci anglických slovíček a k procvičení sluchové paměti. K její realizaci potřebujeme pouze ruce a nohy nebo případně různá chrastidla, bubínky a další zvukové hračky. Vedoucí položí dětem nějakou otázku, např. „*How old are you?*“ a přitom rytmicky klepe do stolu. Skupina dětí opakuje rytmizovanou otázku sborově a v rytmu slabik tleská, ťuká do stolu, dupe, případně používá nejrůznější chrastidla. Potom učitel osloví s touto otázkou jedno dítě jménem. To na ni odpoví a k tomu si vymyslí svůj vlastní rytmický doprovod, což opět všichni zopakují. S rytmickým doprovodem můžeme také odříkávat písmena abecedy, čísla, číst věty, apod.

Výše jsem uvedla příklady podle mého názoru těch nejznámějších a také mnou vyzkoušených her, které mají u dětí úspěch. Na trhu existují nespočet publikací, které se zabývají tematikou her ve výuce anglického jazyka. Jsou to například následující:

- K. Eibenová, M.Vavrečka, H.Foltová, I. Eibenová: Hry ve výuce angličtiny (nakl. Edika, Brno 2013)

- J.Hanšpachová, Z.Řandová: Angličtina plná her (nakl. Portál, 2005)
- Amy Buttner: 100 aktivit her a učebních strategií ve výuce cizích jazyků (nakl. Edika, 2013)
- D. Forštová-Polívková: Hry pro jazykové vyučování (SPN, 1963)
- M. Šálková: Hry při vyučování cizím jazykům (Olomouc,1988)
- P.Hladík: 111her pro atraktivní výuku angličtiny (Grada, 2013)

Samozřejmě, ale nejsme limitováni pouze konkrétními výše zmíněnými monografiemi. Stejně dobře nám mohou posloužit jakékoli jiné publikace, které se zabývají didaktickými hrami jako takovými. Spousta her se dá použít v několika předmětech a malou úpravou pak dotvořit k našemu vytyčenému cíli a předmětu, který vyučujeme. Stačí jen trocha originality, která je v každém z nás zakotvena.

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

## 6. Výzkum

Ve své praktické části se zaměřuji na získání informací týkajících se použití didaktických her ve výuce. Ve výzkumu jsem zvolila cestu jak kvalitativního (pozorování) tak kvantitativního (dotazník) výzkumného postupu. K dosažení svého výzkumu jsem navštívila pět základních škol v Praze a zúčastnila se výuky ve druhé, třetí a čtvrté třídě.

Výzkumný vzorek učitelů byl rozsáhlý, na každé škole bylo několik učitelů anglického jazyka, a proto jsem zvolila metodu náhodného výběru učitele. Náhodně jsem vylosovala učitele, do jehož vyučovací hodiny jsem se pak přišla podívat. Tyto učitele jsem označila jako UČITEL 1, UČITEL 2, UČITEL 3, UČITEL 4 a UČITEL 5. Ve svém výzkumu jsem si položila následující výzkumné otázky:

1. Jaké typy her jsou do výuky zařazovány?
2. S jakým cílem jsou hry voleny?
3. Jaký přínos zvolené hry ve výuce měly?
4. V jakém jazyce probíhá komunikace ve třídě?

Jednotlivé školy, kde jsem provedla výzkum jsem dále označila písmeny abecedy, a to následujícím způsobem ŠKOLA A, ŠKOLA B a ŠKOLA C, ŠKOLA D a ŠKOLA E.

### 6.1 Design a metody výzkumu

Pro zjištění svých výzkumných otázek jsem použila metodu záměrného pozorování a metodu dotazníku:

*„Dotazník je nefrekventovanější metodou zjišťování údajů. Slovo „dotazník“ se spojuje s „dotazováním“ a otázkami. Je to způsob písemného kladení otázek a získávání písemných odpovědí. Dotazník je určen především pro hromadné získávání údajů.“* (Gavora, 1996, str. 53)

*„Pozorování znamená sledování činností lidí, záznam nebo popis této činnosti a její hodnocení.“* (Gavora, 1996, str. 16) Ve svém výzkumu jsem použila záměrné neboli strukturované pozorování:



*Při strukturovaném pozorování pozorovatel už před zahájením pozorování ví velmi přesně, co a jak bude pozorovat...Název naznačuje, že pozorovatel strukturuje – rozčleňuje pozorovanou realitu na předem stanovené kategorie.“ (Gavora, 1996, str. 16)*

## **I. VÝZKUMNÁ ČÁST – dotazníkové šetření**

Dotazníkového šetření se zúčastnilo celkem 15 učitelů z oslovených 25. Návratnost dotazníků byla 60 %. V jednotlivých školách jsem pomocí losování požádala vždy pět náhodně vybraných respondentů o vyplnění dotazníku. V dotazníku, který je přílohou mé diplomové práce jsem zjišťovala, jakou roli hrají didaktické hry ve výuce, jaká je aprobace učitelů, jaký mají podle nich didaktické hry přínos a jaké hry používají nejčastěji. Dále jsem zjišťovala proč učitelé používají hry a kolik minut z hodiny se hrám věnují a jak často hry ve své výuce využívají. V neposlední řadě jsem také zjišťovala, s jakými cíli učitelé ve své výuce pracují a jestli je něco, co jim ve výuce chybí nebo co by chtěli změnit.

### **ŠKOLA A**

První škola, kde jsem se zúčastnila svého výzkumu byla škola s celkovým počtem 610 žáků, na škole působí 29 třídních a 9 netřídních učitelů.

Na této škole nevyučuje žádný rodilý mluvčí. Výuka anglického jazyka začíná již od 1.třídy. Vyučující jsou jak učitelé s kvalifikací Učitel 1.stupně tak i s kvalifikací Učitelé anglického jazyka, není zde žádný rodilý mluvčí. Dotazovaní učitelé využívají ke své výuce didaktické hry téměř každou hodinu.

Didaktické hry používají pro lepší zapamatování a procvičení cizího jazyka, k procvičování a motivaci. Také je využívají k obohacení výuky a procvičení slovní zásoby. Hry slouží především k oživení, zábavnému učení a k lepšímu zapamatování probírané látky. Didaktické hry jsou mezi žáky i učiteli velmi oblíbené.

Mezi nejčastěji používané hry patří slovní, pohybové a poslechové, práce s příběhem a flashcards anebo kombinace těchto her. Didaktická hra zabere v průměru 10–20 minut v jedné vyučovací hodině.

Mezi hlavní cíle učitelů patří to, aby žáci neměli zábrany v komunikaci v cizím jazyce, aby uměli komunikovat a byli schopni porozumět mluvenému a psanému textu, aby si cizí jazyk oblíbili a znali důvod, proč se ho učí.

Učitelé se také shodli na tom, že jim ve výuce ve velké míře chybí dostatečné technické vybavení ve třídách a také větší prostor v jednotlivých učebnách.

## **ŠKOLA B**

Druhá škola je škola menší, má jen jednu třídu v každém ročníku. Celkem ve škole najdeme 290 žáků. Na škole působí 10 třídních učitelů a 5 netřídních. Dotazníku se zúčastnili také tři dotazovaní učitelé a šetření proběhlo následovně:

Všichni respondenti byli učitelé s kvalifikací anglického jazyka. S výukou angličtiny se začíná ve 3. ročníku. Hry v hodinách zařazují pravidelně každou hodinu pouze dva z dotazovaných učitelů.

Didaktické hry využívají především k lepšímu procvičení a zapamatování si probíraného učiva a k motivaci žáků.

Mezi nejvíce zařazované hry patří hry slovní, práce s obrázky. Ze 60 % pak také hry poslechové a pohybové. Hra v hodině zabere průměrně 5–10 minut.

Mezi hlavní cíle výuky patří seznámení s jazykem, odbourání strachu z jazyka, naučit žáky základům a dosáhnout toho, aby se žáci nebáli cizího jazyka a aby začali komunikovat a dosáhli tak úspěchu při používání cizí řeči.

Dotazovaným chybí ve výuce více výukového materiálu (flashcards, games, etc), na 1. stupni potom lepší vybavení ve všech třídách a prostorách školy a nedostatečná aktivita ze strany žáků.

## ŠKOLA C

Ve třetí zkoumané škole se zúčastnili dotazníkového šetření také tři učitelé. Na škole působí 12 učitelů cizích jazyků a z toho 2 rodilí mluvčí, kteří se střídají v hodinách angličtiny vždy jednou týdně v každé třídě. Na škole působí 41 třídních a 25 netřídních učitelů.

S výukou cizího jazyka se zde začíná již od 1. třídy. Všichni dotazovaní využívají v své výuce didaktické hry každou hodinu a průměrně hra zabere 10–20 minut z hodiny.

Hry využívají k navození pozitivní atmosféry a zvýšení zájmu o jazyk u žáků. Díky hrám se žáci nebojí používat cizí jazyk a velkou roli zde hraje i zastoupení rodilého mluvčího. Mezi nejčastěji používané hry patří hry slovní, pohybové a také poslechové. Zařazované hry zaberou v průměru 5–10 minut z hodiny, ale záleží také na věku žáků. U starších někdy hra zabere i celou hodinu. Jeden z dotazovaných uvedl, že nejvíce upřednostňuje poslech a konverzaci, ostatní s snaží vše prolínat, tedy psaní, čtení, poslech a konverzaci.

Učitelé by ve výuce upřednostňovali menší počet žáků v hodinách Aj a vyšší časovou dotaci pro výuku anglického jazyka. Naopak vidí jako velkou výhodu možnost zapojení rodilých mluvčí do výuky. Žákům to umožňuje lépe se seznámit s výslovností a také je vidět, že se snaží cizí jazyk používat v co největší míře. Pokud například učitele potkají o přestávce na chodbě, povídají si s ním v angličtině téměř nevědomky, a to je pro žáky velká zkušenost.

Mezi hlavní cíle výuky patří plnění výstupů, pochopení cizího jazyka a příprava na praxi, také to, aby žáky angličtina bavila a nebáli se jí, měli dostatečnou slovní zásobu, a základní konverzační baterii pro komunikaci a získali intuitivní či naučené základy pro systematizaci gramatiky na druhém stupni ZŠ.

## ŠKOLA D

Ve škole najdeme celkem 8 kvalifikovaných učitelů angličtiny a 2 rodilé mluvčí. Rodilí mluvčí se podílí na výuce jazyka od 5. třídy. Na škole působí 24 učitelů třídních a 19 netřídních.

Výuka anglického jazyka zde probíhá od 1. třídy. Všichni respondenti se shodli na tom, že ve své výuce využívají didaktické hry. Dotazovaní uvedli, že didaktická hra jim zabere ve

větší míře 5–10 minut nebo 10–20 minut, kde hraje důležitou roli třída, ve které zrovna učí. Starší žáci (4. a 5. třída) potřebují na hru více času, hra má složitější pravidla.

Didaktické hry zařazují do svých hodin především pro hlubší procvičení slovíček a gramatických jevů, motivaci, ale také například k navazování kontaktů. Hry využívají také k oživení hodiny a změny prostředí. Respondenti se shodli na tom, že využívají všechny typy her jako slovní, pohybové, poslechové, práce s příběhem a flashcards.

Na otázku, co konkrétně chybí učitelům ve výuce dotazovaní odpověděli, že jim chybí lepší technické zázemí a více finančních prostředků na nákup pomůcek.

Do svých cílů hodin zařadili schopnost žáků ovládat základní gramatiku, správné čtení a psaní. Také naučit žáky komunikovat v cizím jazyce a schopnost nejenom porozumět mluvenému textu, ale také psanému. Pro učitele je také důležité, aby si žáci získali oblibu v použití cizího jazyka a znali důvod, proč se vlastně cizímu jazyku učit. Konkrétně v první třídě potom motivovat žáky k výuce jazyka a dát jim kvalitní základy.

## ŠKOLA E

Poslední škola, kterou jsem navštívila byla škola s celkovým počtem 46 učitelů, z toho 31 třídních učitelů a 11 netřídních. Na 1.stupni působí 3 učitelé angličtiny a na druhém stupni 8 učitelů anglického jazyka. Na škole nepůsobí žádný rodilí mluvčí. Celkový počet žáků na škole je 700.

Anglický jazyk se zde vyučuje od 1. třídy. Ve škole je více tříd s velkým počtem žáků a tyto třídy jsou pak na výuku jazyka rozděleny na dvě poloviny. Z dotazníkového šetření vyplývá, že všichni dotazovaní využívají ve své výuce didaktické hry. Podle zaměření hry se potom také liší doba, kterou hře věnují. Dva z dotazovaných uvedli, že hra jim zabere 10–20 minut z hodiny a jeden pak uvedl, že pouze 5–10 minut.

Hry jsou do hodin voleny podle právě probíraného učiva. Učitelé více využívají slovní a pohybové. Také zařazují hry taneční a dramatizační. Hry slouží především k lepšímu procvičení učiva a k navození příjemné atmosféry ve třídě.

Učitelům na této škole především chybí výukové materiály („flashcards“, hry apod.), inspirace, hodiny s rodilým mluvčím a více vidí ze života dětí ve škole. Někteří dotazovaní by také chtěli změnit a zvětšit časovou dotaci.

Mezi zodpovězené cíle hodiny patří motivace žáků, vytvoření kladného vztahu k cizímu jazyka a odstranit strach z používání cizího jazyka v praxi. Dále také seznámení žáků se základy angličtiny, zvýšit schopnost žáků porozumět mluvenému, ale také psanému textu, nebát se neúspěchu a stále mluvit a mluvit. V neposlední řadě také docílit vnitřní motivace žáků k učení se cizímu jazyku.

### **Srovnání dotazovaných škol**

Po srovnání všech pěti škol jsem dospěla k závěru, že cíle výuky jsou téměř totožné, je to především odbourání strachu z cizího jazyka a motivace k plynulé konverzaci. Je také jasné, že kvalita výuky se odvíjí od jednotlivých možností škol a velmi záleží na vybavenosti tříd a také na tom, kolik žáků se výuky zúčastní. Pro kvalitní výuku se zdá být nejlepší učit s co možná nejmenším počtem žáků ve skupině. Také se liší doba, kdy se s výukou anglického jazyka začíná. Ve většině škol se začíná s výukou angličtiny již v 1. třídě. Pouze jedna ze zmiňovaných začíná s výukou ve 3. třídě. Je otázkou, jestli je opravdu vhodné zařazovat cizí jazyk hned od 1. třídy. V dnešní době je to ale jeden z nejčastějších důvodů, proč se rodiče rozhodují, jestli jejich dítě bude právě určitou školu navštěvovat.

Podrobnějšímu rozebrání jednotlivých hodin, kterých jsem se zúčastnila se věnuji v následující kapitole.

## **II. VÝZKUMNÁ ČÁST – záměrné pozorování**

Pro cíle mého výzkumu jsem také zvolila formu kvalitativního zjišťování a tím bylo záměrné pozorování. Zúčastnila jsem se výuky v pěti třídách na pěti různých školách. Školy byly vybrány náhodně v konkrétní městské části v Praze.

Jednotlivé školy jsem označila jako ŠKOLA A, ŠKOLA B a ŠKOLA C, ŠKOLA D, ŠKOLA E. Konkrétní učitele potom jako UČITEL 1, UČITEL 2 a UČITEL 3, UČITEL 4 a UČITEL 5. Školy se lišily velikostí, počtem učitelů, aprobační učitelů a také technickým vybavením a velikostí tříd. Výzkum ve třídách jsem rozdělila na následující části:

- **Cíle hodiny**
- **Použité didaktické hry**
- **Průběh hodiny**
- **Zhodnocení hodiny**

Při pozorování jsem si stanovila základní otázky:

1. Jaké jsou cíle hodiny?
2. Jaká didaktická hra/hry jsou zvoleny?
3. Jaký přínos zvolené hry ve výuce měly?
4. V jakém jazyce probíhá komunikace ve třídě?

## Škola A

První třídou, kterou jsem navštívila byla 2. třída, ve které bylo celkem 24 žáků. **Učitelem 1** byl muž, 38 let s aprobačí anglického jazyka a českého jazyka a s pedagogickou praxí 8 let.

- **Cíle hodiny:**
  - Seznámit žáky s novým tématem „Clothes“
  - Naučit se novou slovní zásobu týkající se tématu „Clothes“
  - Komunikace v angličtině na téma: „Wearing clothes“, tvorba otázek „What is he/she wearing?“
  - Dosáhnout toho, aby se žáci nebáli použít cizí jazyk
  
- **Použité didaktické hry:**
  - Slovní hra s obrázky - „flashcards“ k tématu „clothes“
  - Výtvarná hra – pomůcky: papír a pastelky

V hodině byly použity dvě didaktické hry, a to jedna slovní s obrázky a druhá výtvarná. K první hře slovní učitel využívá obrázky a pomocí těch se žáci učí novou slovní zásobu. Hra probíhá následovně:

Jeden žák je vybrán a ten ukazuje obrázky a hraje si na učitele, ostatní se hlásí a říkají slovíčko, které je na obrázku. Potom se učitel ptá otázkou“ What’s this?“ A žáci odpovídají například „small yellow shorts“.

Druhá didaktická hra je hrou výtvarnou, ke které je potřeba papír a pastelky. Žáci dostanou papír, který přeloží na polovinu. Na jednu stranu namalují obrázek dívky a na druhou obrázek chlapce a dokreslí jim oblečení. Učitel chodí mezi nimi a ptá se „What is she /he wearing?“.

#### ▪ Průběh hodiny:

Na začátku hodiny se žáci pozdraví a přivítají s učitelem v angličtině a potom v českém jazyce. Učitel žáky seznámí s cílem hodiny a s aktivitami, které budou žáci dělat. V dnešní hodině se budou věnovat tématu Clothes a učit se nová slovíčka. Nejprve opakují látku z minulé hodiny, tou je opakování slovního spojení I like / I don't like. a I can /I can't. Učitel se ptá jednotlivých žáků, co mají rádi za jídlo? Žáci postupně odpovídají. Potom pracují s učebnicí a učí se slovní spojení Can you ...? Yes, I can. No I can't. Učitel se ptá a žáci odpovídají. Žáci pracují s učebnicí English Adventure 1 a pracovní sešit. Toto opakování zabere 10 minut. V první kapitole učebnice se žáci naučili následující látku:

- Number, colours, age, days of the week, birthday
- I have got / I have not got, body parts
- Furniture and things
- I can do that...
- Animals
- I like / I don't like...
- My family
- What is he/ she wearing? clothes

Po procvičení již probraného učiva přichází na řadu první didaktická hra s použitím obrázků a měla by sloužit především k procvičení nové slovní zásoby, týkající se tématu oblečení. Jeden žák je vybrán učitelem a předstoupí před celou třídu. Vybere si obrázek a ten ukáže spolužákům. Učitel se vždy jako první zeptá *What's this?* a žák před třídou tuto otázku zopakuje? Ostatní žáci, kteří znají odpověď se hlásí a ten, kdo je vyvolaný, řekne odpověď. Například: *small yellow shorts*. Po několika vystřídaných obrázcích a odpovědích se před tabulí vystřídá ještě jeden žák a celá aktivita zabere 10 minut.

K hlubšímu procvičení látky přichází na řadu druhá didaktická hra, ke které postačí žákům papíry a pastelky. Podle učitelových pokynů překládají papír na polovinu. Na jednu polovinu nakreslí postavu chlapce a na druhou polovinu kreslí postavu dívky. Pokud mají

postavy hotové, dokreslí jim oblečení podle libosti a říkají si anglicky názvy věcí, kterým jim „oblékají“. K této samostatné činnosti mohou mít otevřenou učebnici a slovíčka si případně najít na stránkách v knížce. Během práce žáků, chodí učitel mezi lavicemi a ptá se jednotlivých dětí na namalované obrázky: *Is it a boy or a girl? What is she wearing?* A žák odpovídá: *It is a girl and she's wearing a red skirt and a white T-Shirt.* Tato aktivita zabere také 10 minut.

V poslední části hodiny si mají žáci vzít pracovní sešit a pracovat na cvičení, které slouží také k opakování tématu oblečení. Konkrétně se jedná o cvičení: *Colour some types of clothes.* Při samostatné práci žáků učitel děti obchází a případně řeší nejasnosti a pomáhá slabším žákům. Tato samostatná práce do pracovních sešitů trvala do konce hodiny, tedy cca 12 minut. Na konci hodiny učitel zhodnotil, co nového se žáci naučili a všichni se vzájemně rozloučili.

#### ▪ **Zhodnocení hodiny:**

Učitel zařadil do výuky dvě didaktické hry. Hru slovní s obrázky a hru výtvarnou. Cílem těchto her bylo procvičení nové slovní zásoby a procvičení frazeologického spojení týkajícího se oblečení, které nosíme. Zařazením těchto her chtěl učitel docílit toho, aby si žáci upevnili nová slovíčka a také otázky a odpovědi, která se týkají tématu oblečení.

Z mého pohledu byla hodina založena především na samostatné práci žáků, která vzhledem k jejich věku byla využita ve velkém zastoupení a žáky práce spíše utlumovala, než aby je povzbuzovala. Nutno, ale říci, že učitel měl v této třídě celkem 24 žáků, a to je myslím hlavním důvodem toho, proč zřejmě zvolil tyto činnosti. Pro výuku jazyka je lepší rozdělit žáky do menších skupin, pokud to tedy podmínky ve škole dovolí.

Hodina probíhala klidně, nebyl zde žádný žák, který by hodinu narušoval, ale bylo zde vidět, že například žáci v zadních lavicích nedávali takový pozor, jako žáci vpředu.

Pokud bychom se zaměřili na efektivitu využití her v této hodině, řekla bych, že nebyla dostačující. Někteří žáci se nesoustředili a jelikož seděli až v zadních lavicích téměř se do aktivit nezapojili. Jejich práce v hodině byla založena jen na samostatné práci do pracovních sešitů.

Učitel si před začátkem hodiny stanovil určité cíle. Chtěl žáky seznámit s novým tématem, a to se mu pomocí hry s obrázky celkem dařilo. Žáci se měli naučit novou slovní zásobu, ale myslím si, že z této hodiny určitě nebudou odcházet všichni žáci s naučenými



slovíčky. To samé bych si dovolila říct také o schopnosti používat cizí jazyk. U některých žáků bylo vidět, že neví, jak mají správně položit otázku anebo dokonce co otázka znamená. Někteří se zase styděli odpovědět atd.

Z celkové atmosféry v hodině na mě „nedýchala“ přirozená aktivita, radost a dobré klima třídy. Myslím si, že z velké míry je to dáno právě počtem žáků ve třídě a také prostory, ve kterých se třída nacházela. Přístup učitele a jeho výuka byla dobře naplánována, avšak po rozhovoru s ním, vím, že i on sám nebyl s hodinou spokojen tak, jak očekával.

## Škola B

Druhou třídou, ve které jsem se zúčastnila výuky byla 3. třída. Celkem zde bylo 21 žáků. Na škole jsou celkem tři učitelé anglického jazyka a žádný rodilý mluvčí. **Učitelem 2** byla žena, 50 let, aprobace anglický jazyk a dějepis pro 2. stupeň ZŠ a pedagogická praxe 25 let.

### ▪ Cíle hodiny:

- Opakování slovní zásoby My family
- Práce s poslechovými aktivitami
- Komunikace v angličtině

### ▪ Použité didaktické hry:

- Skupinová hra s „flashcards“ – pomůcky: karty s obrázky s tématem „My family“
- slovní hra: „Hang-man“ – pomůcky: tabule
- poslech a zpívání písní – interaktivní tabule a CD – přehrávač

### ▪ Průběh hodiny:

Vyučovací hodina začíná poslechem písničky (Hello song), kterou žáci dobře znají a zároveň se s ní pozdraví a paní učitelka tak žáky motivuje hned na začátku hodiny tím, že žáci zpívají již známou písničku. Učitelka ji pouští na interaktivní tabuli. Po písničce se paní učitelka

ptá vybraných žáků na otázky: *How are you, today?* A dotazovaní žáci odpovídají: *I'm happy. I'm sad.* etc. Tato aktivita trvá 8 minut.

Potom následuje práce s obrázky. Žáci jsou rozděleni do 3 skupin po 7 dětech. Učitelka má připravené karty s obrázky, které se týkají tématu *Family*. Karty jsou rozmístěné v zadní části třídy na lavici a žáci se postupně střídají a vždy 3 děti ze skupiny se vydávají k zadní lavici a hledají kartu s obrázkem, kterou paní učitelka vysloví. Ten, který najde kartu jako první si ji vezme a všichni se vrací zpět ke své skupině. Hra probíhá až do sebrání poslední karty. Potom si každá skupina spočítá anglicky, kolik karet má a vyhrává ta skupinka, která jich získala nejvíce. Tato soutěživá hra trvala 10 minut.

Potom se všichni žáci vrací do lavic a následuje upevnění slovíček k tématu *Family* pomocí videa na interaktivní tabuli, kde žáci opakují slovíčka, která slyší od rodilého mluvčího. Je vidět, že žáky to velmi baví a všichni aktivně pracují. Video trvá 3 minuty.

V další části hodiny si všichni otevírají učebnici *Click* na str. 32 a 33, kde se seznamují s další částí tématu *My family* a to konkrétně s komiksem *Haunted house*. Paní učitelka jim na CD – přehrávači pouští záznam rozhovorů v komiksu a žáci sledují a poslouchají rozhovory. Po skončení nahrávky se paní učitelka ptá, jakým slovíčkům děti nerozuměli a detailněji se učí nová slovíčka a ta si také zapisují do svých slovníčků. Celý poslech i s vysvětlením slovíček trvá 15 minut.

V poslední části hodiny přichází na řadu didaktická hra na upevnění slovíček, „*Hangman*“. Paní učitelka nevysvětluje dětem pravidla, z čehož je jasné, že tuto hru žáci velmi dobře znají a paní učitelka ji využívá často. První slovo na tabuli vymyslí paní učitelka a žáci hádají jednotlivé hlásky. Když řeknou hlásku, která ve slově není, paní učitelka na tabuli nakreslí jednu část ze šibenice. Slovo se podaří uhádnout a potom se s paní učitelkou vystřídají někteří žáci. Hra trvá 6 minut.

Paní učitelka hodinu ukončí rozloučením a zhodnocením toho, co si dnes děti zopakovali. A potom všichni vytvoří kruh ve kterém se drží za ruce a společně si zazpívají písničku, tzv. *goodbye song*.

#### ▪ **Zhodnocení hodiny:**

Učitelka v hodině pracovala s několika didaktickými hrami a hodinu propojila také s poslechem rodilého mluvčího a s prací na interaktivní tabuli.

Z mého pohledu hry splnily svůj cíl a tím bylo procvičení slovní zásoby k tématu *My family* a poslechové aktivity. I přes to, že ve třídě bylo 21 žáků, tak byla výuka a práce v hodině rozvržena tak, že žáky bavila a každý se mohl aktivně zapojit.

Oproti předešlé třídě jsem měla z hodiny pozitivní pocit a líbila se mi práce učitelky i provázanost jednotlivých aktivit.

Díky písničkám se podařilo paní učitelce děti motivovat na hodinu angličtiny a již z počátku byla na dětech vidět radost. Žáci už byli s tématem hodiny seznámeni z minula, a proto se mohli plně věnovat procvičování slovíček. Učitelkou zvolená soutěživá forma hry s flashcards děti bavila a díky tomu se tak nenáročnou formou nevědomky naučily nebo zopakovaly již naučená slovíčka pomocí didaktické hry. V hodině také slyšely pomocí nahrávek slovíčka a rozhovory od rodilých mluvčích a také paní učitelka používala téměř po celou hodinu angličtinu. Pouze při vysvětlování neznámých slovíček z učebnice, použila český jazyk, aby žáci správně porozuměli jejich významu.

Celková atmosféra v hodině byla pozitivní a nespátrila jsem ani jednoho žáka, který by se v hodině „nudil“ nebo by ho práce nebavila, či se nezúčastňoval aktivit. Hodina se mi velmi líbila, jak rozvržením a stanovením práce od učitele tak i velmi pozitivním klimatem ve třídě.

## **Škola C**

Třetí třídou, kterou jsem navštívila a zúčastnila jsem se výuky byla 4. třída s celkovým počtem 20 žáků. **Učitelem 3** byl muž, 42 let, s kvalifikací učitel Aj a pedagogickou praxí 6 let.

#### ▪ **cíle hodiny:**

- Procvičení slovíček týkajících se tématu „Feelings“

- konverzace v cizím jazyce
- nebát se používat cizí jazyk

- **použité didaktické hry:**
  - konverzační hra – pomůcky: papír a tužka
- **průběh hodiny:**

Na počátku hodiny se žáci pozdravili s učitelem v angličtině i v češtině. Učitel zadává slovní příkazy vždy nejprve v českém jazyce a potom i v angličtině. Žáci pracují s učebnicí a pracovním sešitem *Our Discovery Island*, konkrétně unit 7 – Feelings.

Učitel na počátku hodiny žáky seznámí s tím, co se budou dnes učit a procvičovat a hned v první aktivitě, která je hodnocena hvězdičkou (žáci sbírají hvězdičky za správně vyřešené úkoly v hodině. Pokud se jim podaří nasbírat 5 hvězdiček, získávají „jedničku“ za práci v hodině.)

První aktivitou v hodině je úkol napsat 5 slovíček, vyznačujících nějaký pocit či náladu. Úkolem je napsat slovíčko v angličtině a přeložit do češtiny. Žáci pracují samostatně do sešitu. Po několika minutách se objevují první hotoví žáci a nesou sešit ukázat učiteli, který je odmění „hvězdičkou“, pokud mají slovíčka správně. Žákyně, která se vrátila od učitele s „hvězdičkou“ mi ukazuje sešit a podařilo se jí vymyslet a přeložit slovíčka: „*tired, happy, sad, hungry, thirsty*“. Tato samostatná práce žáků zabrala 10 minut.

Následuje výklad látky od učitele. V českém jazyce učitel hovoří o tom, co dnes budou žáci v hodině procvičovat. Jedná se o větu: „*What makes you feel sad/happy?*“ – „Co tě dělá smutným/šťastným?“ Žáci si zapisují různé věty, které učitel diktuje do sešitu.

Po představení nového tématu učitel přechází ke konverzační skupinové hře, ke které žáci potřebují papír a pero. Na papír, který každý dostal má vytvořit otázky typu „*What makes you feel.....?*“ a s hotovými otázkami se vydat „po třídě“ a ptát se každého spolužáka, podle vytvořených otázek. Žáci se aktivně podílí na této hře a chodí mezi spolužáky a ptají se na otázky, které sami vytvořili. Ve třídě je více slyšet čeština než angličtina, protože mnoho dětí to svádí k používání češtiny. Tato konverzační hra zabrala 15 minut.

Po skončení hry se každý žák vrátil do své lavice a učitel přechází k rozebrání aktivity, kterou hráli. Ptá se vybraných žáků následovně: „*Adela, can you give me some question?*“ a žáci čtou své otázky snaží se na ně odpovídat.

V poslední části hodiny se žáci věnují pracovním sešitům. Od učitele dostávají zadání, strana 54, cvičení 5. Žáci mají doplňovat do cvičení to samé, co procvičovali v průběhu hodiny. Kdo nestihne cvičení v hodině, má ho za domácí úkol. Učitel pak prochází mezi žáky a kontroluje jejich práci do sešitu.

#### ▪ **zhodnocení hodiny:**

Učitel si před začátkem hodiny stanovil cíle, které se mu myslím nepodařilo z velké části splnit.

Hodina na mě nepůsobila dobrým dojmem, z hlediska používání didaktických her. V hodině byla použita pouze jedna, a to skupinová konverzační hra, která měla sloužit především k použití angličtiny při rozhovorech mezi spolužáky. Vzhledem k tomu, že žáků bylo ve třídě 20, nebylo možné, aby učitel mohl zároveň kontrolovat co největší počet žáků, a proto mnoho dvojic mezi sebou mluvilo česky. Někteří se snažili najít správná slova a mluvit co nejvíce anglicky a když nevěděli, tak se na slovíčko zeptali učitele. Ostatní si odpovídali česky, ale zdálo se, že je hra baví.

Z velké části se hodina odvíjela prostřednictvím samostatné práce žáků. Nejprve samostatně pracovali na papír a psali slovíčka. Na konci hodiny opět samostatně pracovali do pracovních sešitů.

Žáci byli nejstaršími z těch, které jsem měla možnost vidět, ale i tak si myslím, že by se dalo najít více možností a různých aktivit jak žáky více „vtáhnout“ do hodiny angličtiny. Ovšem ne vždy se do každé hodiny podaří zařadit více her, vše se odvíjí od tématu a konkrétní situace ve třídě.

## Škola D

Další třídou, kterou jsem navštívila byla 3.třída s celkovým počtem 22 žáků. **Učitelem 4** byla žena, 43 let, s kvalifikací učitelka anglického jazyka a hudební výchovy a pedagogickou praxí 17 let.

### ▪ cíle hodiny:

- procvičování fráze „I have got/I haven't got“
- odpovídání na otázky: „Have you got ...?“
- slovní zásoba - „Animals“ - opakování
- procvičování poslechu – rozhovor a práce s učebnicí, doplňování správných slovíček podle poslechu

### ▪ použité didaktické hry:

- skupinová, konverzační hra – „Hádej, kdo jsem“?
- poslech písně – „I have a pet“
- slovní hra – karty s obrázky zvířat

### ▪ průběh hodiny:

Hodina začala pozdravením paní učitelky s žáky jak v angličtině, tak i v češtině. Žáci dostali pokyn „Sit down, please“ a paní učitelka jim představila plán hodiny, na co se můžou těšit a co budou procvičovat.

Potom se děti posadili do kruhu před tabulí a následovala práce s demonstračními obrázky domácích zvířat. Paní učitelka na děti mluvila anglicky a děti měli za úkol najít si mezi obrázky jakékoli zvíře, které se mu líbí. Žáci si rozebrali obrázky a potom každý řekl, jaké zvířátko si vybral. Pokud někdo neznal název svého zvířátka, ostatní žáci mu poradili nebo paní učitelka. Potom vrátili obrázky zpět doprostřed kruhu a paní učitelka říkala jednotlivé názvy zvířat a ten kdo zvíře našel se přihlásil a obrázek našel. Tato aktivita trvala 10 minut.

Po jejím skončení se žáci vrátili do lavic a otevřeli si učebnici Angličtina pro 3.ročník od autorky M. Zahálkové a začali procvičovat slovní spojení „I have got/ I haven't got. Učitelka pustila dětem nahrávku ke cvičení v učebnici a žáci pak podle ní doplňovaly do cvičení názvy zvířat, které slyšeli. Práce jim trvala 5 minut. Po kontrole správných názvů zvířat se učitelka

začala žáků ptát, jestli mají doma nějaké zvíře. Několik žáků zvedlo ruku a postupně, jak byly vyvoláni, odpovídali na otázku: „Have you got a pet?“ Žáci odpovídali následovně: „Yes, I have got a hamster.“, „No, I haven't got a pet.“, etc. Tato aktivita trvala cca 5 minut.

Po procvičení slovního spojení, přešla pozornost žáků k velké obrazovce, na které jim paní učitelka pustila písničku „I have a pet“. Žáci tak znovu upevňovali slovní zásobu. Po skončení pustila paní učitelka písničku znova a žáci se pokoušeli si ji zazpívat společně. Práce s písní zabrala celkem 7 minut.

Další částí hodiny byla hra, založená na práci s kartami, na kterých bylo zobrazeno několik obrázků zvířat a některé z nich byly přeškrtnuty křížkem a žáci si měli vyzkoušet ve dvojicích slovní spojení I have got / I haven't got podle obrázků. Učitelka vysvětlila, jak s kartami pracovat a žáci si pak vybrali kamaráda do dvojice a mezi s sebou si sdělovali, které zvíře doma mají a které ne. Učitelka při této aktivitě procházela třídu a individuálně pomáhala žákům s tvořením vět. Tato práce ve dvojicích zabrala žákům 10 minut.

V konečné fázi hodiny se žáci vrátili do svých lavic a pokračovali v tématu hodiny do pracovních sešitů. Samostatně vyplňovali vhodná slovíčka do vět a volili správný tvar slovesa „have got“. Samostatné práci se věnovali 8 minut.

Na konci hodiny se paní učitelka ptala, co se jim v hodině líbilo nebo nelíbilo. Co se naučili nového a co si zapamatovali. Pak se společně rozloučili. V angličtině i v češtině.

#### ▪ **zhodnocení hodiny:**

Tato hodina se mi velmi líbila, myslím si, že se paní učitelce podařilo splnit všechny stanovené cíle a hodina probíhala ve velmi pozitivní atmosféře. Vzhledem k tomu, že třída byla daleko prostornější než doposud navštívené, měli žáci možnost pracovat ve skupině, ale také například v kruhu před tabulí a tím bylo i splněno časté střídání aktivit a žáci nebyli unavení ze sezení v lavicích. Vzhledem k tomu, že hodina sloužila k opakování již pobraného učiva o zvířatech a slovesa have got, vedlo se žákům při všech aktivitách na výbornou. Neshledala jsem žádného žáka, který by se aktivně nepodílel na úkolech. Důležitou roli zde také sehrála paní učitelka, která individuálně pomáhala slabším žákům.

Celkový pocit z hodiny je naprosto uspokojivý, myslím si, že žáci odcházeli z hodiny dobře připraveni a také vidím jako velké plus závěrečné hodnocení učitelky a možnost žáků zhodnotit hodinu.

## ŠKOLA E

V poslední škole jsem nahlédla do hodiny 5.třídy. Celkem se zúčastnilo výuky 21 žáků a UČITELEM 5 byla žena, 45 let, s pedagogickou praxí 15 let a aprobační Učitelka pro 1.stupeň ZŠ.

- **cíle hodiny:**

- slovní zásoba – My family
- výklad nové látky – přivlastňovací zájmena
- práce s poslechem – rozhovor o rodině, vnímání přivlastňovacích zájmen
- vytváření rodokmenu – samostatná práce

- **použité didaktické hry:**

- „matching pairs“
- pexeso – práce s obrázkovými kartami a se slovy k tématu „My family“
- poslechové aktivity

- **průběh hodiny:**

Hodina začala pozdravem a otázkou: „How are you, today?“ Paní učitelka ji směřovala na konkrétní žáky a těm se dařilo odpovědět. „I’m fine“ nebo I’m bad.“ O Když se paní učitelka zeptala, proč se má žák špatně, už ji odpovídal v českém jazyce. Ona to samé potom řekla v angličtině. Následovalo představení práce v hodině, a tím bylo konkrétně procvičení slovní zásoby k tématu My family, představení a výklad přivlastňovacích zájmen a hry k procvičení slovní zásoby a samostatná práce – rodokmen rodiny.

Jako první aktivitu, učitelka zvolila hru na interaktivní tabuli – tzv. „matching pairs“. Úkolem žáků bylo spojit vždy slovíčko se správným obrázkem. Kdo našel dvojici slov, zvedl ruku a po vyvolání šel dvojici na tabuli označit. Hra sloužila k procvičování slovíček: máma, táta, syn, dcera, babička atd. Vzhledem k velkému počtu žáků ve třídě se nevystřídali všichni žáci a někteří jen aktivitu pozorovali, ani se aktivně nehlásili. Tato první hra zabrala v průměru 7 minut. Potom následovalo vysvětlení přivlastňovacích zájmen. Žáci si otevřeli učebnici Project a nalistovali stranu s učivem přivlastňovacích zájmen. Paní učitelka uvedla příklady zájmen na tabuli v češtině a potom je přeložila do angličtiny. Na příkladech v učebnici potom tato slova psali do cvičení společně. K druhému cvičení potom paní učitelka pustila nahrávku, kde žáci poslouchali popis rodiny uvedené v učebnici s použitím přivlastňovacích zájmen. Její



babička, moje babička, můj táta, jeho táta atd. tato poslechová aktivita s úvodem na tabuli zabrala 15 minut z hodiny. Potom si žáci vzali slovníčky a do slovníčku společně s paní učitelkou zapisovali jednotlivé významy slov. Jeho – „his“, její – „her“, naše – „our“, vaše – „your“, moje – „my“, tvoje – „your“, atd. Zápis slov do slovníčku trvalo 5 minut.

Potom v další části hodiny zvolila učitelka další didaktickou hru, kterou bylo pexeso. Žáky rozdělila do dvou skupin po 10 a 11 žácích a rozdala jim obrázkové karty k tématu rodina a karty se slovíčky. Každá skupina hrála svoje pexeso a hledala správné dvojice slov k tématu family. Tato hra trvala 10 minut.

Potom se žáci vrátili do svých lavic a paní učitelka jim vysvětlila samostatnou práci, která bude trvat do konce hodiny a potom na ni žáci budou pracovat za domácí úkol. Týkala se rodokmenu své rodiny. Za úkol žáci mají sestavit a namalovat všechny členy své rodiny podle návodu v učebnici, ke které se vázala i poslechová aktivita. Podle vzoru rodokmenu tedy vytváří na čtvrtku o velikosti A3 svůj rodokmen. Před koncem hodiny je paní učitelka upozornila a znovu vysvětlila práci na doma a potom se všichni společně rozloučili a učitelka také žáky pochválila za práci v hodině.

#### ▪ **zhodnocení hodiny:**

Rozložení aktivit a práce v hodině se mi líbilo. Myslím si, že hodina byla provázána různými typy aktivit a žáci si tak mohli upevnit slovní zásobu více do hloubky. Učitelka si stanovila mezi cíle hodiny osvojení slovní zásoby, představení nového tématu přivlastňovacích zájmen. Splnění cílů hodiny se podařilo dobře, podle mého názoru.

Vzhledem k počtu žáků ve třídě se ovšem nedařilo zcela „zaměstnat“ všechny. V některých aktivitách a hrách v hodině bylo vidět, že se někteří žáci téměř do aktivity nezapojují a jen jí „pozorují“. V části, kdy učitelka žáky rozdělila do dvou skupin bylo vidět, že práce v menším počtu je vhodnější.

V hodině mi však chyběla konverzace mezi žáky a učitelkou. V hodině mluvila anglicky především paní učitelka a děti po ní pouze anglicky opakovali slovíčka, které se nově učili. Vzhledem k vyššímu věku žáků si myslím, že by se osvědčilo využít více aktivit určených na konverzaci a více tak zapojit všechny žáky v používání cizího jazyka.

V poslední části hodiny žáci pracovali samostatně s učebnicí a vytvářeli rodokmen své rodiny. Tato práce bývá mezi žáky velmi oblíbená a bylo vidět, že se všichni aktivně pustili do

práce. Líbilo se mi také, že učitelka na konci hodiny zhodnotila práci žáků, ale opět mi chybělo sebehodnocení žáků.

Z celkové atmosféry ve třídě byla vidět aktivita mezi některými žáky a také zájem o hodinu. U některých jsem však toto neshledala. Myslím si, že by bylo vhodné, jak už jsem zmínila více žáky „vtáhnout“ do výuky pomocí konverzace a zvolit takové aktivity, které by je k tomu více motivovali.

## Výsledek záměrného pozorování

Úkolem záměrného pozorování bylo zjistit s jakým cílem jsou jednotlivé didaktické hry zařazovány do výuky, jaký mají přínos pro žáky a o jakou hru se jedná. Po srovnání všech navštívených hodin jsem dospěla k následujícímu srovnání.

V každé třídě byla použita jiná hra, která sloužila k procvičování již probraného učiva, k naučení nové slovní zásoby nebo k upevnění probírané látky. Hry byly do výuky zařazovány s jasným cílem, který se podařilo splnit ve větší či menší míře. V navštívených hodinách učitelé volili takové hry, které nebyly složité na přípravu.

Her, kterých jsem měla možnost vidět v hodinách, nebylo mnoho a spíše se jednalo o hry slovní nebo konverzační. Volba hry záležela na aktuálně probíraném učivu, v některých hodinách by bylo vhodné zařadit hry, které by více žáky motivovali a „vtáhli“ je do použití anglického jazyka. Po skončení hodiny jsem každého učitele poprosila o informaci, které hry zařazují pravidelně a které se mohou zařadit mezi „nejpoužívanější“ hry ve výuce. Z odpovědí jsem pak vytvořila seznam deseti nejvyužívanějších didaktických her. Tyto hry jsou mezi žáky velmi oblíbené a nejsou náročné na přípravu. Dají se obměňovat podle aktuálních témat a slouží především k procvičení gramatiky, ale také ke zvýšení motivace a zvýšení zájmu o cizí jazyk.

### 1. „Simon says“

- Tato hra slouží k procvičení povelů, výslovnosti, různých činností. Je to obdoba hry v českém jazyce: „Kuba řekl“. Žáci dělají přesně to, co říká Simon, pokud učitel řekne povel bez slovního spojení „Simon says“ a dotyčný úkol splní, vypadává ze hry.

## 2. „Bingo“

- Opět hra, která je známá i z jiných předmětů. Žáci si namalují do mřížky například 4x4 různé obrázky na libovolné téma v hodině. A potom vyškrtávají pouze taková slovíčka, která mají namalovaná. Kdo jako první, vyškrtá všechna políčka, zavolá „Bingo“ a stává se vítězem.

## 3. „English king“

- Žáky rozdělíme do dvojic a seřadíme do zástupu, vždy jedna dvojice za druhou. Potom s využitím obrázkových karet ukazujeme vždy první dvojici obrázků a ten, kdo z dvojice jako první řekne správné slovíčko, vyhrává a zařazuje se na konec řady. Ten druhý z dvojice, prohrál, a vrací se do své lavice. Vyhrává ten, kdo zůstane jako jediný a stává se tak králem.

## 4. „Pairs“

- Tuto hru známe jako pexeso. Ke hře potřebujeme karty s obrázky a žáci hledají vždy dva stejné symboly nebo obrázky k určitému tématu. Nebo můžeme mít polovinu karet s obrázky a druhou polovinu se slovíčky a žáci hledají totožnou dvojici.

## 5. „Hangman“

- Neboli „oběšenec“ je hra, kterou zná téměř každý. Slouží k procvičení a obohacení slovní zásoby. Učitel nebo žák vymyslí slovo a na tabuli napíše pomocí čar počet jeho písmen. Ostatní pak hádají a spelují jednotlivé hlásky a pokud uhádli, tak se písmeno napíše na správnou pozici, pokud neuhodli, místo toho se začne malovat oběšenec. Pokud uhodneme slovo dřív, než učitel stihne namalovat celého oběšence, zvítězili jsme.

## 6. „I spy“

- Slovní hra zaměřená na procvičení slovní zásoby, například: barvy, tvary, vlastnosti atd. Stačí jen říct: „*I spy with my little eye something...red.*“ A ostatní hledají něco červeného, ten, kdo první najde, pokračuje s říkankou a hledání pokračuje podle něho.

## 7. „Suitcase“

- Hra sloužící k procvičení psané podoby slova. Hrají dvě nebo tři družstva. Družstvo se domluví a vybere si svého prvního zástupce – jeho úkolem bude hádat předváděná slova.

## 8. „Word chain“

- Tuto hru známe jako slovní fotbal. Žáci mohou sedět v kroužku nebo v lavicích a hra spočívá v tom, že vymyslíme jakékoli slovo, které končí na poslední hlásku slova, které řekl někdo před námi. *Snake – elephant – tiger, etc.*

## 9. „Kimova hra“

- Je založena na cvičení paměti. Učitel ukazuje několik předmětů a žáci si je mají v časovém limitu zapamatovat. Kdo jich potom napíše nejvíce, vyhrává.

## 10. „Show me something“

- Hra, kterou můžeme zařazovat na krátkou dobu, na uvolnění či odpočinek mezi jednotlivými aktivitami v hodině. Učitel jednoduše říká, co mají žáci ukazovat. Například tužku, penál, dva prsty atd.

Výše uvedený seznam nejčastěji používaných her se dá různě obměňovat a využívat i na krátké chvíle v hodině, ke zvýšení motivace u žáků a také slouží i k odpočinku mezi jednotlivými fázemi výuky. Hry jsou známé také z jiných předmětů a jsou vhodné především i díky tomu, že jsou jednoduché na přípravu pro učitele i na pochopení pravidel u žáků.

## 7. Diskuze a závěr

### 7.1 Diskuze k praktické části

Úkolem výzkumu bylo nahlédnout do hodin anglického jazyka a získat tak praktický náhled na využití her v hodinách. Školy, ve kterých jsem se výzkumu zúčastnila se lišily jak svou velikostí, zaměřením tak i technickým a prostorovým vybavením. Dalším důležitým faktorem byl počet žáků ve třídě. Všechny výše zmíněné prvky ovlivnili míru kvality hodiny a dovedli mě k zamyšlení se nad konkrétně získanými poznatky. Své zamyšlení nad stanovenými cíli výzkumu jsem rozdělila do čtyř bodů.

V rámci shlédnutých hodin vidím jako největší potíž ve výuce jazyka velký počet žáků ve třídách. Z mého výzkumu vyplývá, že v jednotlivých třídách byl vždy počet žáků podobný, a to konkrétně kolem 20. Na tomto problému se také shodují i učitelé z dotazovaných škol. Pro kvalitní výuku, pochopení probíraného učiva, a především větší možnost individuální práce s žáky, je důležité učit menší skupiny, nejvíce však v počtu 10–15 žáků. Právě větší počet žáků ve třídě potom vede k tomu, že se především slabší žáci méně zapojují do aktivit ve třídě.

Druhým bodem mého zamyšlení byl zvolený jazyk v hodinách, tzv. „classroom language“. Použití mateřského a anglického jazyka vidím jako jeden z velmi důležitých prvků při vyučování. Během mého pozorování jsem měla možnost porovnat třídy, ve kterých se ve velké míře používá právě anglický jazyk se třídami, kde se spíše volí jazyk mateřský. Vzhledem k tomu, že výuka angličtiny až na jednu školu začíná již od 1. třídy, vidím použití jazyka v hodinách jako velmi důležité. Právě nejmladší žáci mají velkou výhodu, že si dokáží osvojit cizí jazyk prostřednictvím poslechu a stále se opakujících frází, spojených s pohybem či demonstrací obrázků. V dnešní době jsou děti seznamováni s angličtinou již od mateřských škol, pro tyto děti vidím možnost učení se cizímu jazyku od první třídy jako vhodnou. Musíme si však uvědomit, že rozdíl mezi žáky, při nástupu do první třídy je velký, a to nejenom ve znalosti k cizímu jazyku. Osobně si myslím, že vstup do školy je pro dítě tak náročnou fází, že by výuka cizího jazyka mohla být odložena až do 3. třídy. Nejmladšími žáky, které jsem při svém pozorování navštívila byli žáci 2. třídy. Má představa výuky angličtiny u takto malých žáků je založena na častém střídání činností s využitím písniček, her nebo skupinové výuky s co největší mírou použití anglického jazyka v hodině. Z navštívených hodin jsem byla spíše nespokojená. Hodiny ve mně tuto představu nepotvrdily. Z výuky cizího jazyka na školách stále

přetrvává větší míra práce s učebnicí a s pracovními sešity než výuka komunikační. A právě to může velmi ovlivnit zájem dětí o cizí jazyk.

Již v teoretické části se zaměřuji na problematiku stanovení správného cíle hodiny. Nad touto otázkou jsem se také zamyslela a srovnala jsem naplnění cílů hodin v praktické části práce. Každý pedagog by měl být schopný stanovit si konkrétní cíl nebo cíle práce v hodině a zvolit tedy takové metody výuky, aby těchto cílů dosáhl. V jednotlivých hodinách si učitelé tyto cíle stanovili, ale ne vždy se podle mého názoru je podařilo naplnit. Především se jednalo o nesprávně zvolenou hru nebo metodu výuky. Ve svém pozorování jsem dospěla k závěru, že všechny vytyčené cíle hodiny se podařilo splnit jen ve dvou případech. V ostatních jsem shledala, že se nějaký z cílů splnit nepodařilo. Jedním z těchto cílů byla konverzace v cizím jazyce. Učitelé se shodují na tom, že právě tento cíl je důležitý, ale v hodinách bylo konverzace málo anebo nebyl téměř žádná. Velkou roli přisuzuji samostatné práci žáků. V některých hodinách zabrala samostatná práce větší část hodiny. Žáci se věnovali samostatnému vyplňování cvičení do pracovních sešitů. Někdy se konverzaci podařilo splnit v poloviční míře, a to v situaci, kdy si žáci měli povídat mezi sebou a ptát se na konkrétní otázky a na ně potom odpovídat. Většina žáků však tuto aktivitu pojala ve svém mateřském jazyce a místo konverzace v angličtině, konverzovali v češtině. Téměř všichni pedagogové si stanovili z jeden cílů naučit se novou slovní zásobu, nikdo si však neověřil, jestli se ji žáci opravdu naučili. Přemýšlela jsem také nad tím, co by mohlo pedagogům pomoci k naplnění cílů tak, jak byly vytyčeny. Tato otázka mě zavedla k technickému a prostorovému vybavení škol. Jak zmiňuji na začátku této kapitoly, je to jeden z důležitých faktorů výuky. Myslím si, že právě ve třídách, kde se nepodařilo nějaké cíle splnit by učitelům právě pomohlo větší technické vybavení jako dotykové tabule a různé možnosti zařazení interaktivních činností do hodiny. Sama mám možnost využívat tyto technologie a žáky to velmi baví, motivuje, vtáhne je do tématu a často je právě tyto aktivity vedou ke spontánnímu použití jazyka. Druhým problémem je prostor ve třídách. Žáci mají ve třídě tak málo prostoru, že i například samotný pohyb ve třídě je náročný a některé děti pak může skupinová práce spíše odradit než motivovat. Tento problém jde ruku v ruce s počtem žáků ve třídě, kterému jsem se již věnovala.

Moje poslední výzkumná otázka zněla: „Jaký přínos měly zvolené didaktické hry ve výuce“? Na tuto otázku by mělo být jednoduché odpovědět. Obecně si myslím, že pokud jsem zvolila dobrou hru, tak jejím hlavním přínosem je radost žáků z učení, pochopení toho, co jsme pomocí hry procvičovali, zvýšení motivace a spontánní použití cizího jazyka. Mnoho učitelů se ve svých odpovědích v dotaznících a také při osobním rozhovoru shodne na tom, že chtějí

odbourat u žáků strach z použití cizího jazyka. Při studování tohoto tématu jsem se ale setkala s názorem, že právě mladší žáci žádný strach z použití cizího jazyka nemají. Právě díky věku jsou schopni učit se mnohem rychleji a spontánně. Proč tedy většina učitelů vychází ze zkušenosti, že se žáci bojí používat cizí jazyk? Myslela jsem si, že najít odpověď na tuto otázku bude složité, ale potom jsem se zamyslela nad sebou a svým setkáním s anglickým jazykem a dospěla jsem k tomuto vysvětlení. S výukou angličtiny jsem začala ve 3. třídě. Výuka byla již od počátku založená na práci s učebnicí a pracovním sešitem, vypisování slovíček do slovníčku a učení se těchto slovíček zpaměti. Hodiny byly proloženy poslechem a čtením textu z učebnice. Po gramatické stránce jsem byla připravena, řekla bych na jedničku, ale po stránce konverzační úplně naopak. A proto pro mě bylo velmi těžké, jak se říká „mluvit“. Celou docházku na základní školu jsem se tedy kvalitně naučila gramatické jevy, ale nebyla jsem schopna konverzace. I já jsem tedy měla z konverzace strach, který se odboural až postupem věku v rámci střední školy a samostudia. Je tedy více než jasné, že časté střídání činností a zařazování didaktických her do výuky odbourává u dětí tento strach. Ke srovnání svých zkušeností s cizím jazykem si dovoluji svou druhou zkušenost s jazykem německým. S tím jsem začala na střední škole jako s druhým cizím jazykem. Již od prvního ročníku s námi paní učitelka komunikovala pouze německy. Z počátku jsme ji samozřejmě vůbec nerozuměli, ale postupem času jsme získali mnohem větší schopnost komunikovat v cizím jazyce než za celou dobu výuky na základní škole. Nutno samozřejmě podotknout, že výuka na ZŠ a SŠ se liší především v rozumových a ostatních schopnostech založených na věku, ale právě stálý poslech cizího jazyka ve všech situacích a při každé hodině žáky více motivuje k jeho používání.

Praktická část mi tedy pomohla k reflexi vlastní výuky cizího jazyka a nabídla mi také nové možnosti využití her ve vlastní vyučovací praxi a více přiblížila problematiku a plnění cílů výuky cizího jazyka na 1.stupni ZŠ.



## 7.2 Závěr

Diplomová práce se zaměřila na podstatu a využití her v učebním procesu.

Teoretická část práce se zaměřila na charakteristiku a význam her jak z pohledu pedagogického, tak i z pohledu psychologického, který nám přiblížil problematiku výuky žáků nejen mladšího školního věku. Vysvětlila rozdíl mezi pedagogickou a didaktickou hrou a také představila konkrétní cíle výuky, které jsou důležité pro učení cizího jazyka. Ve své druhé části potom poskytla základní přehled a rozdělení didaktických her. Poskytla nám dostatek informací pro základní orientaci v tomto tématu, společně se znalostmi z oboru obecné a oborové didaktiky.

Praktická část práce se zaměřila na konkrétní využití her v jednotlivých hodinách, ve vztahu ke stanoveným výukovým cílům hodin. V této části byl také vyhodnocen přínos použitých her ve prospěch učení a osvojování cizího jazyka.

Výzkum na konkrétních školách nám poskytl náhled do hodin a možnost srovnání, jak jsou didaktické hry využívány, jakou mají úlohu v učebním procesu a jaké hry jsou či nejsou vhodné. Rozebrání jednotlivých hodin nám poskytlo také zpětnou vazbu, jak například hodinu sestavit, nebo jakým chybám se vyvarovat.

Cílem práce je tedy umět se konkrétně orientovat v problematice využití didaktických her na 1.stupni ZŠ v hodinách angličtiny. Uvědomit si, že hra, kterou do hodiny zařadím, je důležitou metodou ve výuce a nahlížet tedy na ní jako na plnohodnotnou součást vyučování. Přibližuje nám její cíl, kterým je zvýšení motivace u žáků a umožňuje tak žákům vnímat jazyk jako způsob přirozené komunikace, a nejen jako učení se gramatickým jevům a slovíčkům. Důležitou částí práce je podat základní přehled často používaných her a nabídnout také hry méně známé a doporučit literaturu, která konkrétně rozebírá různé typy her.

Práce měla za úkol vysvětlit, proč jsou didaktické hry v jazykové výchově důležitou součástí, jak s nimi pracovat a vysvětlit jejich hlavní přínos pro vyučování. Měla za úkol přiblížit pedagogovi přínos didaktických her pro výuku a obeznámit ho se základními postupy, jak na hru nahlížet, jak s ní pracovat a jak ji efektivně zařazovat do výuky.

### 7.3 Summary

The diploma thesis as a whole works with the game as a teaching method and its use in English language lessons. The whole work is divided into two basic parts. The first, theoretical part looks at the game from the pedagogical and didactic point of view. In this part, the work tries to acquaint the reader with the characteristics of pedagogical and didactic games and offers a division of these games based on their goals and content and also offers teachers basic methodological preparation for the integration of these individual didactic games into teaching.

Game as such is an important part of children's life. It is a natural children's activity and therefore it is appropriate to include it in the learning process. However, in a didactic game, it is important to look at it as a teaching method that has certain goals and requirements. Thus, teaching, is not a spontaneous activity, but a controlled activity. This is a fundamental difference that I work in this section.

Teaching at the first level of primary school is crucial for my work. The theoretical part also deals with the pupils concerned and those are the pupils of younger school age. In the second part we get acquainted with the characteristics of these pupils from a psychological point of view, with what is important for teaching young children, with teaching children under 7 years of age and last but not least with teaching pupils between 7 and 12 years of age. All this is intertwined and is part of the whole problematics of teaching English in the first year of primary school.

The aim of the diploma thesis is not only to acquaint the reader with the above-mentioned knowledge, but also to help teachers in the basic orientation of didactic games. The last part is related to this, which offers a basic segmentation of English didactic games. We get acquainted with the division of games according to their goals in it, specifically into games with words, movement, listening, music, art, drama or games such as various games, and based on that, make a better decision which goal a particular game will suit. Whether to repeat, reinforce or explain a new grammar.

In the second part of the diploma thesis, in the practical part, I deal with the specific use of games in individual lessons. In my research, I visited five primary schools in Prague and overlooked into five lessons. I chose these schools at randomly by draw and also the classes I attended. I used a questionnaire survey in my research. I sent this questionnaire to three randomly selected English language teachers at a specific school and then processed their

results. In my research, I focused mainly on the specifics of the teaching goal, what type of games are used in teaching in which language the communication in the classroom takes place and what benefits the selected games had while teaching.

In total, I visited one second, two third, one fourth and one fifth grade. All classes had higher number of students than recommended. The number of pupils was around 20. Another identical feature was the beginning of English language teaching, which begins at four schools in the first grade. The individual schools differ in stated goals of my research. Especially in the teachers experience and also in the technical possibilities of the school. All these last-mentioned differences play a big role in the overall quality of language teaching.

In the last part of my research, I focused on interviews with teachers of the classes visited and based on these interviews, I compiled a list of the ten most commonly used games. The common feature of this list is a need of time for their preparation. The question of time is very important for teachers, because they have little of it in teaching and also in preparation for teaching.

I was satisfied to some extent with the results of the practical part. Thanks to the results, I had the opportunity to look into practical teaching, but I did not leave some these classes satisfied. Given the information I gathered and the publications I looked at in the issue of didactic games in English, I had imagined, that I would be able to see more usage of games, or see games completely unknown to me. Particularly schools, in my opinion, there is generally a lack of more native speakers, greater involvement of pupils in the practical use of the language, more space, more technical equipment and also, and I see this as one of the biggest problems, a smaller number of students in English lessons.

At the end of my work, I would like to reflect on the results of my research and specifically focus on and analyse research questions.

The whole diploma thesis offers a basic insight into the issue of didactic play and offers teachers various options how to improve, revive their teaching or, for example, the possibilities of what mistakes they can avoid. Overall, it offers an insight into how we can make language teaching more efficient and thus offer pupils the opportunity to enjoy the English language.

## 8. Seznam literatury

- Gardner, B., & Gardner, F. (2000). *Classroom English*. Oxford: Oxford University Press.
- Gavora, P. (1996). *Výzkumné metody v pedagogice*. Brno: Vladimír Jůva, nakladatelství Paido.
- Granger, C. (1993). *Play Games with English 1*. Great Britain, Scotland: Thomson Litho Ltd, cotland.
- Granger, C. (1993). *Play Games with English 2*. Great Britain, Scotland: Thomson Litho Ltd.
- Hadfield, J., & Hadfield, C. (1999). *Simple Listening Activities*. Oxford: Oxford University Press.
- Hadfield, J., & hadfield, C. (2000). *Simple Writing Activities*. Oxford: Oxford University Press.
- Hadfield, J., & Charles, H. (2000). *Simple Reading Activities*. Oxford: Oxford University Press.
- Hanšpachová, J., & Řandová, Z. (2005). *Angličtina plná her*. Praha: Portál, s.r.o.
- Choděra, R. (2006). *Didaktika cizích jazyků*. Praha: Academia.
- kazdydenscitatem.cz*. (18. Únor 2016). Získáno 18. Únor 2016, z <http://kazdydenscitatem.cz/citaty-o-zivote/hra-je-jeden-z-nejefektivnejsich-zpusobu/>
- Langran, J., & Purcell, S. (1994). *Language games and activities*. Great Britain: Bourne Press Ltd.
- Locke, J. (6. Únor 2017). *www.citaty.net*. Načteno z *citaty.net*: <http://citaty.net/vyhledavani/?h=hra+&page=2>
- Maňák, J., & Švec, V. (2003). *Výukové metody*. Brno: Paido.
- Mary, S., & Willis, J. (2006). *English for Primary Teachers*. Oxford: Oxford University Press.
- Mišurcová, V., Fišer, J., & Fixl, V. (1980). *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství.
- Němec, J. (2002). *Od prožívání k požitkářství*. Brno: Paido.

- Pechancová, B., & Smrčková, A. (1998). *Cvičení a hry pro žáky se specifickými poruchami učení v hodinách angličtiny*. Olomouc: Vydavatelství Univerzity Palackého.
- Průcha, J., Walterová, E., & Mareš, J. (2009). *Pedagogický slovník*. Praha: Portál, s.r.o.
- Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*. (25.4.2017. Duben 2007). Načteno z Metodický portál RVP: [http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/RVPZV\\_2007-07.pdf](http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/RVPZV_2007-07.pdf).
- Santlerová, K. (1993). *100 didaktický her ve výuce čtení a psaní*. Brno: Učebnice a knihy Mgr. Jitka Spiesová.
- Scrivener, J. (2003). *Teaching Grammar*. Oxford: Oxford University Press.
- Skalková, J. (2007). *Obecná didaktika*. Praha 7: Grada Publishing a.s.
- Suchánková, E. (2014). *Hra a její využití v předškolním vzdělávání*. Praha: Portál, s.r.o.
- Vágnerová, M. (2008). *Vývojová psychologie I*. Praha: Univerzita Karlova v Praze.
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (1983). *Games for Language Learning*. Great Britain, Cambridge: Cambridge University Press.

### **III. PŘÍLOHY**

-

Seznam příloh:

Dotazník pro učitele - [Didaktické hry v hodinách Aj na 1.stupni ZŠ \(survio.com\)](https://www.surveymonkey.com/s/Didakticke-hry-v-hodinach-Aj-na-1-stupni-ZS)

## Didaktické hry v hodinách Aj na 1.stupni ZŠ

Dobrý den,

pro mou diplomovou práci, která se zabývá tématem hry v anglickém jazyce na 1.stupni ZŠ, bych Vás ráda požádala o pár minut času k vyplnění tohoto dotazníku.

Děkuji Vám

Název ZŠ


Aprobace

učitel/ka na 1.stupni ZŠ

učitel/ka anglického jazyka

rodilý mluvčí

Třída, ve které se začíná s výukou Aj

1.třída

2.třída

3.třída

Jiná

Zbývá 100 znaků



## Hodinová dotace Aj

2 hod/týden

3 hod/týden

4 hod/týden

Jiná

Zbývá 100 znaků

Využíváte k výuce Aj didaktické hry ?

Ano

Ne

Proč využíváte k výuce hry?

Zbývá 1500 znaků

K čemu podle Vás hry v hodinách Aj slouží?

Zbývá 1500 znaků

Jak často využíváte ve svých hodinách hry?

Zbývá 1500 znaků

## Jaké didaktické hry nejčastěji využíváte?

slovní (práce s obrázky)

pohybové

poslechové

kombinuji vše uvedené

Zbývá 100 znaků

## Kolik minut průměrně zabírají didaktické hry ve vaší hodině?

5 - 10 minut

10 - 20 minut

téměř celá hodina (časté střídání her)

Jiná

Zbývá 100 znaků

## Kolik času Vám průměrně zabere příprava na hodinu A)

10 - 20 minut

20 - 40 minut

40 - 60 minut Více ?

Kolik minut?

Zbývá 100 znaků

Upřednostňuje výuka Aj na 1.stupni ve vaší škole nejprve výuku poslechu a konverzace naproti gramatické části a psaní?

Ano, upřednostňuji poslech, konverzaci

Ne, děti se učí gramatiku, psaní, slovíčka, poslech

Vše se vzájemně prolíná - psaní, čtení, poslech, konverzace

Co si myslíte, že žáky v hodinách baví nejvíc?

Zbývá 1500 znaků

Je něco, co Vám ve výuce chybí nebo byste chtěli změnit?

Zbývá 1500 znaků

Jaké jsou Vaše hlavní cíle výuky Aj na 1.stupni ZŠ ?

Zbývá 1500 znaků

Kolik je učitelů Aj na škole?

1

2

3

4

Více?

*Zbývá 100 znaků*

Děkuji Vám za Váš čas a pomoc k dokončení mé diplomové práce.