

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Pedagogická fakulta
Katedra anglistiky

Diplomová práce

Hry rozvíjející slovní zásobu Vocabulary Games

Autorka:
Studijní obor, ročník:
Vedoucí diplomové práce:
Odevzdání diplomové práce:

Dagmar Polerecká
Aj-Nj/ZŠ, 5. roč.
Mgr. Kateřina Dvořáková, Ph.D.
České Budějovice 2011

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma *Hry rozvíjející slovní zásobu* vypracovala samostatně s použitím pramenů uvedených v bibliografii.

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 fakultou elektronickou cestou ve veřejné přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách.

V Českých Budějovicích

Dne 26. dubna 2011

.....

Děkuji paní Mgr. Kateřina Dvořákové, Ph.D., vedoucí diplomové práce, za její odbornou pomoc a konzultace při psaní mé diplomové práce. Dále bych chtěla poděkovat vedení ZŠ Komenského Horažďovice za poskytnutí příležitosti pro praktické vyzkoušení části mé diplomové práce.

Anotace

Diplomová práce je zaměřena na hry rozvíjející slovní zásobu v anglickém jazyce. Teoretická část zdůrazňuje význam her po stránce pedagogické a psychologické. Zmiňuje hlavní funkce těchto her a poukazuje na výhody a nevýhody jejich využití ve výuce. Poskytuje zároveň metodický postup pro jejich začlenění do výuky a nabízí dělení podle několika kritérií.

Praktická část diplomové práce se zabývá podrobnou analýzou her, které byly zároveň prakticky vyzkoušené v hodinách anglického jazyka základní školy a víceletého gymnázia. Dále jsou zde zpracovány výsledky výzkumu s učiteli, kteří hry rozvíjející slovní zásobu používají.

Abstract

My diploma thesis concentrates on vocabulary games in English language teaching. The theoretical part emphasizes pedagogical and psychological importance of games. It points out the main functions of games and the advantages and disadvantages when they are used in the lesson. It also provides suggestions how vocabulary games can be incorporated into English lessons and classifies them according to several criteria.

The practical part of the diploma thesis deals with the detailed analysis of games which were also used in real English lessons at basic and middle school. Furthermore, it presents the results of a survey with teachers who use vocabulary games.

OBSAH

1. ÚVOD	8
I. TEORETICKÁ ČÁST	9
2. SLOVNÍ ZÁSoba	9
2.1 Prezentace nové slovní zásoby	9
2.2 „Pre-teaching“ aktivity	13
2.3 Prezentace slovní zásoby s využitím interaktivní tabule	14
2.4 Teorie „C-Wheel“	15
3. HRA	18
3.1 Definice hry	18
3.2 Hry mladšího a staršího školního věku	19
3.3 Hra podle J. A. Komenského	20
4. DIDAKTICKÁ HRA	22
4.1 Definice didaktické hry	22
4.2 Role a funkce didaktické hry ve výuce cizího jazyka	23
4.3 Výhody a nevýhody zapojení didaktické hry do výuky cizího jazyka	24
4.4 Výběr didaktické hry pro výuku cizího jazyka	25
4.5 Metodická příprava a časová náročnost při začlenění didaktické hry do výuky cizího jazyka	26
4.6 Zapojení žáků a role učitele během didaktické hry	28
5. TYPY HER ROZVÍJEJÍCÍ SLOVNÍ ZÁSOBU	30
5.1 Hry závislé na seskupení žáků	30
5.1.1 Hry pro celou třídu	30
5.1.2 Hry skupinové	31
5.1.3 Hry ve dvojici	32
5.2 Hry zaměřené na cíl vyučovací hodiny	33
5.2.1 Hry zaměřené na prezentaci nové slovní zásoby	33
5.2.2 Hry zaměřené na procvičení slovní zásoby	34
5.2.3 Hry zaměřené na zopakování slovní zásoby	35
5.3 Hry odvíjející se od aktuálního klimatu třídy	36
5.3.1 Hry aktivizační	36
5.3.2 Hry relaxační	37

5.4 Hry soutěživé versus hry zaměřené na spolupráci	37
5.5 Hry vázané na přípravu učitele	39
II. PRAKTICKÁ ČÁST	41
6. ANALÝZA HER ROVÍNEJÍCÍCH SLOVNÍ ZÁSOBU A JEJICH PRAKTICKÉ VYUŽITÍ	41
6.1 Fruit salad	42
6.2 Complete the drawing	44
6.3 Dominoes	47
6.4 Word Race	49
6.5 Fashion Show	51
6.6 Sally Smiths	55
6.7 Dominoes – Nouns	58
6.8 Bingo	60
6.9 Make Two Words	62
6.10 What about a snack?	64
7. VÝSLEDKY DOTAZNÍKŮ PRO UČITELE ANGLICKÉHO JAZYKA	67
8. ZÁVĚR	75
9. SUMMARY	77
10. BIBLIOGRAFIE	79
Přílohy	81

1. ÚVOD

Diplomová práce se zaměřuje na možnosti využití her rozvíjejících slovní zásobu v anglickém jazyce. Hra je podle mého názoru vhodný výukový prostředek, protože je dětem blízká. Proto se domnívám, že i ve výuce slovní zásoby anglického jazyka může být velice účinná a má své opodstatnění.

V teoretické části práce představuje několik možností prezentace slovní zásoby a způsoby, jak vytvořit optimální podmínky pro výuku. Nejprve je poukázáno na obecný význam hry z psychologického a pedagogického hlediska. Jsou zde představeny názory některých odborníků, kteří se hrou zabývali, a přináší poznatky o nezbytnosti her v životě člověka. Práce porovnává tyto názory na podstatu her a poukazuje na jejich roli v souvislosti s vývojem osobnosti. Teoretická část se však především věnuje zapojení her rozvíjejících slovní zásobu do výuky. Představuje funkci hry ve vyučování a zdůrazňuje její motivační účinky a vliv na pozornost. Poukazuje především na výhody, ale zároveň také na některé nevýhody, které využívání her přináší. Představuje faktory, podle kterých je nutné hry do výuky vybírat. Neopomíná důležitost dodržování pravidel, aby mohla být hra úspěšně a smysluplně zakončena. Dále nabízí metodické začlenění her do plánu hodiny, věnuje se pravidlům a zásadám k uvedení her ve výuce. V poslední kapitole této části jsou uvedeny různé typy her, dělené podle několika kritérií. Ke každému typu jsou zároveň připojeny příklady konkrétních her i s jejich pravidly.

Cílem praktické části je zkoumat pozitivní přínos využití her rozvíjejících slovní zásobu ve vyučování. Tato část diplomové práce se zabývá podrobnou analýzou deseti her rozvíjejících slovní zásobu, které byly zároveň prakticky vyzkoušené v hodině anglického jazyka na základní škole a s mladšími žáky na víceletém gymnáziu. Předkládá výsledky jejich praktického využití a detailně popisuje, jak hra ve vyučovací hodině probíhala. Praktická část dále zpracovává výsledky dotazníků s učiteli, kteří hry rozvíjející slovní zásobu ve výuce anglického jazyka používají. Výsledky vykazují, do jaké míry a za jakým účelem učitelé tyto hry využívají a z jakých zdrojů čerpají. Zaznamenávají, v čem podle nich spočívají výhody či nevýhody her a jakým hrám dávají učitelé přednost.

I. TEORETICKÁ ČÁST

2. SLOVNÍ ZÁSoba

Tato kapitola je zaměřena na postupy při vyučování slovní zásoby. Poukazuje na faktory, které musí učitel zohlednit při výběru a při prezentaci nových slovíček. Popisuje jaké jsou možnosti prezentace konkrétních a abstraktních slov, jaké materiály lze použít. Zabývá se způsoby vysvětlení významu slova a využití jeho písemné podoby. Zároveň také vysvětluje přednosti mluvené formy slova před psanou. Dále jsou zmíněny „pre-teaching“ aktivity, které lze zapojit před samotnou výukou slovní zásoby a na závěr kapitola seznamuje s teorií „C-Wheel“, jež lze uplatnit pro výuku či přípravu aktivit a her zaměřených na slovní zásobu.

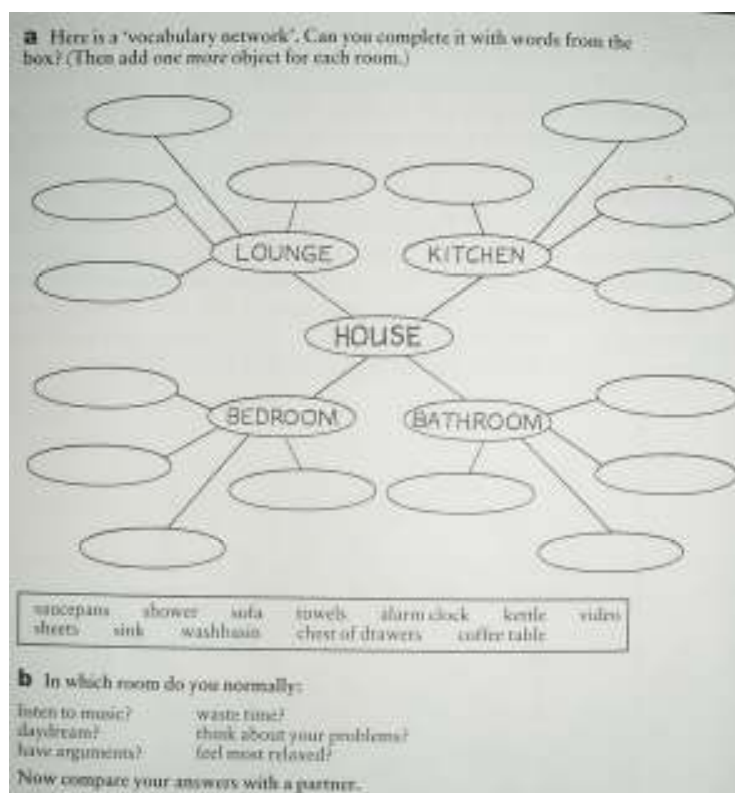
2.1 Prezentace nové slovní zásoby

Cíl a počet nových slov

Před představením nové slovní zásoby si učitel musí vytyčit své cíle, jak uvádí Wallace (1982). Ujasní si, jaká slova bude žáky učit a odhaduje, co žáci během hodiny mohou zvládnout. Podle Thornburyho (2002) si vždy musí rozmyslet, kolik nových slov bude prezentovat. To záleží na několika faktorech, například na úrovni žáků, jestli pracuje se skupinou začátečníků nebo pokročilejších. Někdy pro ně slova nejsou úplně nová, ale ještě nepatří do jejich aktivní slovní zásoby. Nová slovní zásoba může vyjadřovat jak konkrétní věci, tak i abstraktní významy. Konkrétní předměty lze vysvětlit snadněji než abstraktní slova, někdy ale obtížnost slov spočívá také ve výslovnosti. Nových slov by nemělo být příliš mnoho, aby nebyli žáci přetěžováni a aby byli schopni si je zapamatovat. Thornbury doporučuje prezentovat kolem deseti slov během jedné vyučovací hodiny. Wallace je rovněž názoru, že velký počet nových slov není vhodný. Mohl by vést k frustraci žáků a odradit je od učení. Uvádí, že žák je schopen zapamatovat si během jedné vyučovací hodiny pět až sedm nových slov. Počet osvojených slov se však u jednotlivých žáků liší.

Význam slova či písemná podoba

Mc Carthy (1990) pokládá význam slova za důležité hledisko, podle kterého lze organizovat slovní zásobu. Slova mohou být prezentována v kontextu nebo mimo něj. Vytvořením různých mřížek, řetězců slov nebo slovních map se slova představují s využitím jejich vzájemných asociací. V následující Mc Carthyho tabulce (1990: 96) je uveden názorný příklad takového cvičení.



Žáky lze seznámit nejprve s významem slova a pak teprve s jeho písemnou podobou nebo naopak. S vysvětlením významu slova je možné podle Thornburyho (2002) začít tak, že učitel nejprve ukáže obrázek a potom řekne *It's a shirt*. Prezentování písemné podoby jako první je dobré v nějakém kontextu. Žáci tak mohou samostatně význam rozluštit. Seznámení nejprve s významem slova je podle Thornburyho účinnější a více zapamatovatelné, protože žáci si tímto způsobem vytvoří jakýsi „vnitřní obraz“. S Mc Carthym (1990) se shoduje v tom, že význam slov lze představit nejen obrázky, ale také samotnými věcmi, definicemi, gesty, určitým jednáním, umístěním předmětu nebo jednoduše překladem. Překlad je sice nejrychlejší způsob vysvětlení významu slovní zásoby, je časově úspornější a vhodný pro vedlejší slovní zásobu, která se během výuky může objevit. Na druhou stranu žáci ale nemusí

přemýšlet a jakkoli se namáhat, aby se dozvěděli význam slova a proto si je hůře zapamatovávají.

Mc Carthy považuje za velmi užitečné seskupování slov na základě jejich podobnosti, fonetické nebo grafické. Velký přínos má uvědomění si akustických a ortografických podobností slov a také učení se slov, která se rýmují a mají stejný přízvuk. Jako příklad uvádí slova *repair, despair, compare* a dále *reduce, reply, retain, reform*. Ne vždy se ale vyplatí představování slov, která se sice rýmují, ale významově jsou odlišná. Pomocí předpon a přípon mohou žáci slova odvozovat. Například příponou *-er* a *-or* si mohou odvodit konatele děje, přípona *-ly* většinou poukazuje na příslovce nebo předpona *un-* nese záporný význam. Dále také složená slova a jejich tvoření mohou být prezentována velmi brzy, už v úrovni začátečníků. Při vytváření slov mohou žáci využít svou kreativitu. Jako příklad uvádí Mc Carthy (1990: 101) cvičení pro úroveň středně pokročilých žáků:

1. *Can you guess the words? Check in the dictionary to see if you're right.*

a. *What do you use to clean or wash the following?*

your teeth/shoes/clothes/dishes

b. *What do you have in your hands for these sports?*

tennis/golf/fishing/squash/hockey/baseball

c. *Make as many compounds as you can with these words the second word.*

cup/glasses/book/bottle/card/paper/machine

Konkrétní a abstraktní slova

Thornbury (2002) dále navrhuje způsoby, jak prezentovat konkrétní a abstraktní slova. Pokud představuje slovní zásoba konkrétní předměty, lze je přímo ukázat na příkladu. Učitel použije skutečné předměty, obrázky nebo pantomimu k ilustraci nového slova. Žáci si daná slova spojí s tím, co viděli a snadněji si je zapamatují. Tato metoda je vhodná zejména u začátečníků. Existují různé typy vizuálních pomůcek. Používají se různé pomocné kartičky a obrázky, nástěnky, diapozitivy a projektory. Obzvláště užitečné je shromáždění obrázků k tématům jako například jídlo a pití, oblečení, dům a nábytek nebo dopravní prostředky, a jiné. Hodí se zároveň obrázky lidí různých národností, lidí vykonávajících různá povolání, sporty a jiné aktivity nebo při popisování jejich vzhledu. Obrázky slouží nejen k prezentaci nové slovní zásoby, ale i k jejímu procvičení.

Každé slovo ale nelze demonstrovat obrázky nebo gesty. U abstraktních slov musí učitel použít jiný způsob výkladu. Wallace (1982) upřednostňuje uvádění nových slov v nějakém kontextu, protože slova se jen zřídka objevují izolovaně. Jejich význam může učitel popsat slovy, vysvětlit ho. Například použije několik příkladových vět nebo poukáže na synonyma, antonyma či nadřazená slova. Při práci s textem může učitel takto snadno vysvětlit některá neznámá slova, která se zde vyskytnou. Dále lze říct definici slova nebo ho použít ve vhodné situaci. Především na situacích, které vycházejí z přímých zkušeností žáka či učitele, je možné velmi dobře demonstrovat význam určitého slova. Thornbury (2002) uvádí způsob, jakým může učitel vysvětlit význam slov *embarrassed/embarrassing*. Vypráví historku o tom, kdy se mu stalo něco trapného. Potom vyzve žáky, aby také řekli nějakou vlastní. Tento způsob je vhodný spíše u starších žáků druhého stupně, kteří už budou schopni se lépe vyjádřit. Stačilo by například, aby žák zasadil slovo vhodně do nějaké vlastní příkladové věty, z které by bylo patrné, že významu rozumí. Samozřejmě i tyto způsoby prezentování slovní zásoby je možné použít v kombinaci s mimikou a nákresem na tabuli. Žáci si tak slova lépe zapamatují. Vysvětlování slova většinou zabere více času než pouhý překlad nebo vizuální pomůcky. Výhodou zde však je to, že žákům poskytne navíc procvičení poslechu. Zároveň je přiměje pilněji pracovat, aby vysvětlovaný význam odvodili. Slova, kterými se význam definuje, musí ale patřit do aktivní slovní zásoby žáků. Využitím kontextu se žáci zároveň dozví něco o formě daného slova. Pokud jde o podstatné jméno, zjistí, že je počítatelné nebo nepočítatelné. U slovesa se mohou dozvědět, že se jedná například o nepravidelné.

Psaná či mluvená forma slova

Souhlasím s názorem Thornburyho (2002), že při prezentaci nové slovní zásoby má přednost mluvená forma před psanou. Žáci by si měli nejprve osvojit výslovnost a pak se teprve učit slovo psát. Mluvená forma se zdůrazní například poslechovým nebo ústním opakováním. Při poslechovém opakování učitel vyslovuje slovo tak dlouho, až si žáci navyknou na jeho fonologickou formu. Aby učitel přivedl pozornost žáků také na přízvuk a složení slabik, může být opakování doprovázeno nějakou vizuální pomůckou. Například použije prsty během vyslovování slabik. Každý prst bude reprezentovat jednu slabiku. Žáci mohou nová slova opakovat také sborově nebo individuálně. Použitím

transkripce učitel také může zdůraznit výslovnostní formu, pokud ovšem žáci tyto znaky znají. Jestliže ne, může je s nimi seznámit. Všechny dobré slovníky používají standardizovanou formu transkripce. Připraví-li cvičení se slovníkem zaměřené na transkripci, upevní i tímto způsobem výslovnostní formu. Myslím si ale, že učení transkripce by mohlo být pro některé žáky na základní škole příliš náročné. Zařadila bych ji proto jen například ve třídách nadanějších žáků nebo je možné zaměřit se jen některé ze znaků.

Rozpoznání významu je ale někdy jednodušší v psané formě než v mluvené, jak uvádí Thornbury (2002). Při mluvení hlásky často splývají a pokud žáci slovo neznají, je pro ně těžké mu rozumět aniž by ho viděli napsané. Například *handbag* může znít jako *hambag*, *police station* jako *plee station*. Proto by se neměla psaná forma opomíjet.

Učitel má možnost zapojit do výuky nové slovní zásoby také velké množství her, které žákům pomohou lépe si nová slova zapamatovat a osvojit. Mohou žáky více motivovat k učení se nové slovní zásoby a přispět k lepší spolupráci. Hrami pro prezentaci nové slovní zásoby se věnuji ve 5. kapitole.

2.2 „Pre-teaching“ activity

Další možností, jak uvést novou slovní zásobu je pomocí „pre-teaching“ activity. Je to aktivita, která předchází výuce nové slovní zásoby. Podle Hemerové (1996) se většina odborníků shoduje na tom, že pokud před uvedením a prezentací nové slovní zásoby předchází určitá příprava, má ve vyučování efektivní účinky. Úkolem aktivit předcházejících výuce je připravit žáky na přijímání nových informací a aktivovat jejich dosavadní znalosti a zkušenosti, které mohou zachytit slovo v paměti. Názory na délku a charakter těchto aktivit se ale výrazně odlišují. To, jakou aktivitu učitel zvolí, záleží především na něm. Při rozhodování bere v úvahu faktory, jako například náročnost nových slov nebo úroveň a vlastnosti žáků. Podle mého názoru jsou tyto aktivity vhodné, protože připraví žáky na novou tematiku.

Jeden z autorů, který se věnuje aktivitám předcházejícím výuce, je Mc Carthy (1990). Uvádím zde příklad jedné jeho „pre-teaching“ activity. Cílem je prezentovat slovní zásobu týkající se tématu *holiday*. Učitel připraví žáky na toto téma tím, že jim klade před prezentací otázky týkající se tohoto tématu. Vybrala jsem některé otázky,

které uvádí Mc Carthy (1990: 109): „*When you want to decide on a holiday, what do you read – travel brochures/advertisements? What will you want to read about in the brochures – cost/hotels/facilities/resorts?*“ Tím se u žáků zaktivují další pojmy, vzpomínky a asociace, které souvisejí s touto tematikou. Kromě otázek může vyučující zvolit i další způsoby „pre-teaching“ aktivit. Nové slovo lze představit pomocí diskuse, různých doplňovaček nebo soutěží.

2.3 Presentace slovní zásoby s využitím interaktivní tabule

Interaktivní tabule se v dnešní době stává oblíbenou pomůckou pro zprostředkování nových informací ve vyučování. Ve výuce anglického jazyka ji lze uplatnit především pro prezentaci nové slovní zásoby. Slouží učiteli jako zdroj vizuálních obrazů, které usnadňují žákům zapamatování nového učiva a jeho procvičení. Výhodou této tabule je velká škála barev, kterými lze zdůraznit klíčové oblasti a důležité informace. Využívání barev se vyplatí zvláště u dětí se specifickými poruchami učení, kterým barevné znázorňování napomáhá při osvojení informací. Na interaktivní tabuli je možné předem si připravit pro žáky poznámky a do nich pak ve vyučování doplňovat. Žáci mohou na tabuli psát buď speciálním perem nebo jen prstem, pokud se jedná o typ smart board. Vepsaný text lze navíc smazat gumou, pokud chce žák hned opravit chybu nebo uložit do počítače, pokud se k němu učitel chce následující hodinu vrátit. Interaktivní tabule dále umožňuje přesouvat jednotlivé zobrazené objekty, což může učitel využít k různým aktivitám jako např. spojování obrázků se slovíčky, doplňování slov do textu. Díky zvukovému záznamu může učitel žákům připravit různá poslechová cvičení. Interaktivní tabule nabízí velké množství aktivit, které je možné využít pro prezentaci a osvojení slovní zásoby. Může vytvořit různé typy křížovek, pexeso, hádání písmen ve slově, „multiple choice“ cvičení, různé způsoby přiřazování názvů k obrázkům, řazení slov či obrázků do správného pořadí a další. Interaktivní tabule zprostředkovává prezentaci nových slov zábavnou formou.

2.4 Teorie „C-Wheel“

Readova teorie (2007) najde své uplatnění mimo jiné i ve výuce slovní zásoby a při přípravě her a aktivit zaměřených na slovní zásobu. Zabývá se jednotlivými částmi, které pomáhají učiteli vytvořit optimální podmínky pro výuku. Tato teorie je zakreslena do kruhu, jehož centrálním bodem je *Child*, protože právě dítě je středem výuky. Od něj se dále odvíjí osm segmentů napomáhajících vyučujícímu, aby se žáci co nejvíce naučili. Tyto segmenty začínají v anglickém jazyce vždy na písmeno „C“, proto je teorie nazvána „C-Wheel“. Patří mezi ně *Kontext (Context)*, *Souvislosti (Connections)*, *Koherence (Coherence)*, *Výzva (Challenge)*, *Zvědavost (Curiosity)*, *Pozornost (Care)*, *Komunita (Community)* a *Kreativita (Creativity)*. Významy jednotlivých segmentů a jejich spojitost s výukou slovní zásoby vysvětlím níže:



Kontext (Context)

Kontext, ve kterém se žáci na základní škole učí slovní zásobu, provádějí aktivity a hrají hry, musí:

- být přirozený, reálný a srozumitelný
- být důležitý a smysluplný pro žáka
- poskytovat určité informace
- umožňovat aktivitu a experimentování
- povzbudit k používání jazyka jako prostředku k reálnému záměru
- podporovat porozumění

Souvislosti (Connections)

Vhodné podmínky pro učení se slovní zásoby lze vytvářet, pokud se aktivně a několika způsoby vytváří souvislosti během a mezi vyučovacími hodinami. Mezi ně jsou zahrnuty:

- spojitosti s dalšími oblastmi učení
- reálné zkušenosti žáků ze školy a z domova
- způsob života, jazyk a kultura žáka ve srovnání s anglicky mluvícími zeměmi
- to, co už bylo probráno a co bude následovat
- to, co už žáci skutečně o jazyce a o světě znají a to, co se budou teprve učit
- to, co se žáci učí a jakým způsobem se to učí

Koherence (Coherence)

Koherence je faktor, který se musí zohlednit při přípravě her a utváření vhodných podmínek k učení slovní zásoby. Jeden způsob, jak vytvořit logickou a souvislou výuku, je pomocí smysluplného kontextu a souvislostí, jak již bylo popsáno v předchozích bodech. Učení nikdy nesmí být útržkovité. Zároveň by se ale mělo rozložit do několika přiměřených kroků, aby žáci nebyli přetěžováni.

Výzva (Challenge)

Stanovení úrovně a rovnováhy výzvy pro žáky je důležité při výuce slovní zásoby a přípravy her. Jestliže zvolí učitel hru příliš snadnou, žáci se budou nudit. Hra je může demotivovat a je pravděpodobné, že začnou vyrušovat. Pokud vybere hru příliš obtížnou, žáci se jí mohou naopak obávat a i v tomto případě může dojít k demotivaci a vyrušování.

Zvědavost (Curiosity)

Dalším důležitým prvkem je vyburcování a udržení zvědavosti žáků, aby vytvářela zájem o učení slovní zásoby a zjišťování nových věcí, aby bylo učení zajímavější a zábavné. Ke zvýšení zvědavosti by se mělo využít způsobů, které odpovídají věku žáků.

Pozornost (Care)

Ve větších třídách bývá problém věnovat pozornost všem žákům, ale lze si vytvořit způsob, jak najít čas pro osobní kontakt s každým žákem. Při výuce slovní zásoby nebo v průběhu hry rozvíjející slovní zásobu je možné kontakt a porozumění podpořit např.:

- použitím vizuálních a reálných předmětů
- použitím mimiky a gest
- předváděním různých situací
- poskytnutím příležitosti pro nácvik a experimentování
- přiměřeným kladením otázek
- poskytnutím zpětné vazby
- přiměřenou chválou

Komunita (Community)

Komunita je nadřazený pojem pro další C – prvky, *communication* (komunikace) a *cooperation* (spolupráce). Správné podmínky pro učení se slovní zásoby lze vytvořit ve skupině, kde:

- jsou aktivity a hry sdílenými zkušenostmi a událostmi
- jsou žáci vedeni ke spolupráci, vzájemné pomoci a respektování jeden druhého
- se oceňuje různorodost, rozmanitost a kde všichni žáci přispívají a různým způsobem se podílí
- funguje přirozená interakce a komunikace v sociálním prostředí
- žáci mají příležitost vyjádřit vlastní názor

Kreativita (Creativity)

Každý žák ve třídě je vybaven určitými schopnostmi a kreativním myšlením. To představuje nedílnou součást učení se slovní zásoby:

- umožňuje objevení „skrytých talentů“
- učení se stává lépe zapamatovatelné
- rozvíjí se plynulost a přizpůsobivost
- nabízí prostor pro humor a legraci

3. HRA

3.1 Definice hry

Pro pojem „hra“ existuje více definic, ale není možné jednoznačně ji vymezit jediným tvrzením. Autoři, kteří se hrou zabývají, ji charakterizují podle svého vlastního hlediska. Opírají se o své vlastní zkušenosti. Kladou důraz na to, jak hru děti vnímají a co jim přináší. Řeší také, zda má či nemá nějaké stanovené cíle. Celkově je hra hodnocena pozitivně.

Hartl (2000) a Maňák (2003) se shodují na tom, že je to jedna z nejzákladnějších forem činnosti. Je to přirozená aktivita. Doprovází ji radost a pocity napětí. Také podle Riese (1987) znamená hra činnost, ke které je člověk přirozeně nabádán. Každý se jí účastní s radostí, nadšením a především svobodně. Je vnímána jako krásná a vzrušující aktivita.

Průcha (1998) ji popisuje také jako spontánní jednání. Ovšem na rozdíl od ostatních dodává, že sleduje didaktické cíle. Oproti tomu Maňák tvrdí, že hra je svobodně zvolená aktivita a nemá žádný zvláštní účel. Obsahuje cíl a hodnotu sama v sobě.

Dále se tito autoři shodují, že hra je dobrým motivačním prostředkem. Díky takzvanému stimulačnímu náboji probouzí zájem a zvyšuje angažovanost žáků v dané činnosti. Podporuje spolupráci a soutěživost, tvořivost a spontánní reakci. Podněcuje žáky k používání svých znalostí a zkušeností. Hra vytváří různé modelové situace a tím se může blížit k některým z reálného života (srov. Průcha 1998). Hartl (2000) zde dodává, že hra je motivována hlavně prožitky.

Zabývají se také tím, zda se hra nutně řídí nějakými pravidly. Pokud nemáme na mysli hru s panenkou nebo autíčkem, souhlasí se s tím, že hra má daná určitá pravidla, která se musí respektovat. V průběhu musí být řízena a na konci vyhodnocena (srov. Průcha 1998). Její realizace probíhá rozdílně v závislosti na složení skupiny. Každý má totiž ke hře rozdílný přístup (srov. Ries 1987).

Všechny děti nejsou stejné. Jsou vybaveny různými schopnostmi a vědomostmi. Reagují odlišně, mají nestejně tempo. Lze tedy předpokládat, že stejná hra v různých skupinách bude mít zcela jiný průběh.

Hrkal (1998) ještě dodává, že si hra nalezne hráče nezávisle na jeho věku. Nemůžeme tedy tvrdit, že hry jsou určené pouze pro děti. Je tomu tak pokud má zajímavý námět a přiměřený úkol. Je možné ji realizovat na různých místech. Má využívat prostředí a atmosféru.

Podle mého názoru hry malých dětí jsou spontánní a naprosto přirozené činnosti. Nemusí mít žádná pravidla. Často napodobují situace, které prožily nebo jsou jim blízké. Hry starších dětí už sledují nějaký cíl. Mají určitý záměr a pravidla, kterými se řídí. Ať si dítě hraje samo nebo ve skupině, je to pro něj prospěšné. Hra rozvíjí fantazii dítěte a přispívá nenásilnou formou k přijímání poznatků.

3.2 Hry mladšího a staršího školního věku

Etapou mladšího školního věku se rozumí doba mezi šestým a jedenáctým rokem života. Osobnost dítěte se v této době velice mění, na čemž má svůj podíl i škola a učení. Proto se hra přeměňuje a přestává zaujímat hlavní činnost dítěte.

Hry jsou v tomto období charakterizovány specifickými potřebami chlapců a dívek. Je zřejmý i rozdíl v jejich výběru. Na jedné straně dívky mají raději rytmičné hry, ruční práce, hry s pečovatelskými prvky. Na druhé straně chlapci dají přednost spíše pohybovým hrám, které mohou být trochu bojovnější (srov. Mišurcová 1980). Houška (1991) uvádí, že dětské hry jsou smysluplné. Děti si hrají na něco a s něčím, co má význam. Hru si pečlivě promyslí a naplánují.

Podle Mišurcové (1980) se v tomto věku stávají velmi oblíbené dramatické hry. Děti často imitují některé postavy ze svého okolí nebo pohádkové postavy. Rády zpívají, tančí a recitují verše. Oblíbené jsou zároveň tzv. intelektuální hry, jako rébusy, křížovky a hlavolamy. Stolní hry, ke kterým patří např. domino nebo další kolektivní soutěživé hry mají ve výuce své opodstatnění. Hra má během školního věku důležitou funkci stejně jako učení, proto bychom ji měli podporovat.

Mišurcová (1980) definuje období staršího školního věku jako období od jedenácti do osmnácti let. V této době se musí brát v úvahu přechod dvou problematických období, a to pubescence a adolescence. Hra se v tomto období významně mění díky tomu, že se začíná zcela hra odlišovat od práce. Kolem třináctého

roku se hravá činnost začíná měnit a po šestnáctém roce přebírá znaky her dospělých. V době předpubertální a pubertální převládají kolektivní hry. Zmírňuje se rozlišování mezi hrami chlapců a dívek. Je to dáno potřebou sociálního vyzrání v kolektivu, ve kterém se zároveň rozvíjí interpersonální vztahy.

Osobně si myslím, že hry starších dětí od mladších se liší také tím, jak k ní žáci přistupují. Žáci staršího školního věku nebývají vždy tak uvolnění a spontánní. Častěji se před spolužáky stydí a někdy projevují o hru menší zájem než mladší žáci. Přesto se domnívám, že dobře zvolená hra může být i pro starší žáky velkým přínosem. Většina žáků zaujatých hrou ztrácí zábrany, překonají ostych a připojí se k ostatním.

3.3 Hra podle J. A. Komenského

Názory Jana Amose Komenského mají velký přínos pro vyučování. Právě on jako první chápal vyučování jako proces, který je řízen vnitřními zákonitostmi. Hlavním východiskem Komenského teorie je smyslové poznání, které pokládá za pramen veškerého lidského vědění (srov. Skalková 1962).

„26. Nejvyšším zákonem a světlem, středem i obvodem, základem i vrcholem rozumného způsobu sdělování učební látky je toto jediné: aby se všemu vyučovalo pomocí příkladů, pravidel, používáním nebo napodobením.“ Z tohoto citátu Komenského (in Chlup 1964: 160) je zřejmé, že klade velký důraz na to, aby se vyučovalo názorně a praktickými příklady. Nejdříve se začne ukázkou, potom následuje vysvětlování a nakonec se provádí napodobení. Příklady by měly vždy předcházet pravidla. Ukázkou si žák vytvoří jakýsi svůj obraz, který mu pomůže k pochopení dané učební látky. Učí se ji pak vyjadřovat svými vlastními způsoby (srov. Chlup 1964). Souhlasím s Komenského výukou pomocí názorných ukázek. Podle mého názoru je názornost ve výuce důležitá. Pokud mohou žáci například slovní zásobu, kterou se učí, vidět na konkrétním příkladě nebo ji nahmatat, přispěje to k lepšímu zapamatování a uchování v paměti.

Mišurcová (1980) uvádí, že s myšlenkou hry jako součásti vyučování nebo dokonce jako hlavního znaku, který napomáhá učení, se setkáváme už v 16. – 17. století. Komenský považoval hru za velmi důležitou. Pro zdravý vývoj malého dítěte má hra stejný význam jako výživa a spánek. V předškolním věku dětí viděl hru jako

přirozený projev jejich činnosti, nesoucí s sebou potěšení a radost. Hra přináší zábavu, ale nejen to, dále slouží k obohacení vědomostí a rozvoji myšlení. Komenský vysvětlil mnohostranné možnosti hry pro výchovu dětí a mládeže.

Definice hry podle J. A. Komenského (in Chlup 1964: 340) zní takto:

Hra je cvičení (ducha nebo těla) určené pro více jedinců, závodících vzájemně o nějakou hmotnou nebo čestnou odměnu. Vyznačuje se tím, že obsahuje těchto sedm požadavků, jež působí, že hra je hrou, to je duševním potěšením: I. pohyb, II. vlastní rozhodnutí, III. družnost, IV. závodění, V. řád, VI. lehkost provozování hry, VII. příjemný cíl (duševní uvolnění).

Jak uvádí Chlup (1964), žákům by se měl povolovat pohyb, protože je přirozený. Vše, co se odehrává, se uchovává pohybem. Při hře mají žáci příležitost svobodně a samostatně se rozhodovat. Připojují se k ní z vlastní vůle a ne z donucení. Mohou vytvářet skupiny se spolužáky, družit se a tím se rozvíjí vzájemné vztahy. Ve snaze vyhrát vynaloží žák velké úsilí, aby zvítězil a dosáhl pochvaly či uznání. Přátelské soutěžení žákům prospívá. Bez řádu se však neobejde ani hra, protože by tak nepřinášela žádné potěšení. Pomocí příkladů a napodobování se hra stává dobrým vyučovacím prostředkem. Je třeba však hrát s přestávkami nebo hry střídát. I odpočinek a uvolnění zde hraje velkou roli. Kdyby se hra stále opakovala, mohla by se žákům zprotivit. Hra přináší žákům radost ze studia a také po obsahové stránce je velkým přínosem. Každá je zaměřena na něco konkrétního. Jejím úkolem je připravit žáky na důležité věci. Hra není cílem, ale prostředkem k získávání potřebných znalostí, schopností a chuti k práci. Proto i hry ve škole by se měly stát přípravou k životu.

Komenského „škola hrou“ by se měli učitelé snažit řídit co nejvíce. Výuka slovní zásoby cizího jazyka je pro zařazení hry výbornou oblastí. Ve výuce jazyka se neprezentuje tak velké množství faktických informací jako v jiných předmětech, např. v dějepise. Učitel by se měl vyhnout prezentování nové slovní zásoby nekonečnými řadami sloupců, které se žáci musí pak doma sami naučit. Odrazuje je to od učení a nepřináší žádné potěšení. Využitím hry si ale žáci slova lépe zapamatují a později lépe vybaví v paměti.

4. DIDAKTICKÁ HRA

4.1 Definice didaktické hry

Didaktická hra je druh aktivity, který se používá ve výuce. Maňák (2003) uvádí, že pokud učitel využívá didaktické hry ve výuce, musí si uvědomit, že mezi hrou a učením existují určité rozdíly. Když hra nenásleduje své stanovené cíle, výuka je vždy ve své podstatě cílově zaměřena. Při používání didaktických her se musí dát pozor, aby dodržování učebních cílů nezastínilo vlastní podstatu hry. Žáci potom už takovou hru nepovažují za hru. Zároveň ale hra neúčelná a příliš volná vede k potlačení cíle výuky. V didaktické hře je částečně omezena spontánnost, svoboda a nevázanost na přesný cíl. Jedná se o aktivitu jedince nebo skupiny, ve které se přizpůsobují pedagogickým cílům. Didaktická hra využívá hravou činnost, takže žáci při správném pedagogickém vedení ani nevnímají, že je hra částečně omezena vlivem usměrňování a sledování určitých cílů. Její výhodou je stimulační náboj, který podněcuje zájem a zvyšuje aktivitu žáků v dané činnosti. Podporuje tvořivost, spontánní jednání, spolupráci i soutěživost. Hra má stanovená pravidla, které je nutné v průběhu dodržovat a v závěru vyhodnotit správné řešení.

Ve výše uvedeném díle se poukazuje na to, že se objevuje nebezpečí tzv. didaktizace her. Tento pojem vyjadřuje, že v dnešní době se hry často plně instrumentalizují a vytrácí se jejich původní smysl a podstata. Učitelé by měli mít snahu více hru a učení propojit. Hra má ve výuce podporovat rozvoj sociálních, kognitivních, kreativních, tělesných, volných a estetických kompetencí žáků. Její cíl se tedy nesmí potlačovat. Stále se podporuje myšlenka, aby hra přirozeně přecházela k učení a k práci. Hra žákům může přiblížit svět dospělých. Vědomosti a zkušenosti, které si hrou osvojí mají trvalejší charakter. Žáci si vylepšují své komunikační schopnosti a mají možnost proniknout do sociálních vztahů. Hra rozvíjí představivost a prožívání, na což tradiční výuka někdy zapomíná.

Podle Němečkové (1996) by se didaktický význam hry neměl opomíjet, protože žáci mohou jejím prostřednictvím řešit i náročnější problémy. Do určité míry se didaktický záměr překrývá se soutěživým zaujetím vlivem toho, že hra na žáky silně motivačně působí. Je potřeba počítat s faktem, že jak organizačně, tak z hlediska pedagogického záměru, bývá metodická příprava hry docela náročná.

4.2 Role a funkce didaktické hry ve výuce cizího jazyka

Existuje mnoho důvodů, proč používat didaktické hry ve výuce cizího jazyka. Mohou učitelé pomoci zábavnou formou prezentovat žákům probíranou látku. Didaktická hra je dnes používána nejen jako pomocný aspekt, ale jako metoda samotná. Slouží tedy nejen ke cvičení a upevnění získaných dovedností, ale sama o sobě nabízí odlišný, hlavně pro mladší žáky a začátečníky, přijatelnější způsob zprostředkování informací (srov. Heindrich 1988).

Mc Callum (1980) uvádí, že žáci didaktické hry přijímají s potěšením, že mohou chvíli relaxovat po obtížnějším drilování. Mohou to být chvíle oddechu po práci v lavici. S Heindrichem (1988) se shoduje na tom, že didaktické hry automaticky podněcují zájem žáků a mohou se stát jednou z nejlepších motivačních technik. Domnívají se, že zapojení her do výuky cizích jazyků může podpořit týmovou práci, zdravou soutěživost a vést k samostatnosti. Zároveň tak lze docílit vyššího zájmu o jazyk. Hry zaměřují pozornost žáka na specifické struktury a jednotlivou slovní zásobu. Upevňují, kontrolují a obohacují danou látku. Účastní se jí stejným dílem jak pomalejší tak rychlejší žáci.

Podle Wrighta (1992) člověk musí vynaložit značné úsilí, aby rozuměl a dokázal jazyk používat v běžné konverzaci nebo psané podobě. Hry dokáží povzbudit mnoho žáků a podpořit jejich zájem a práci. Zároveň pomáhají učitelům při vytváření různých kontextů, ve kterých je jazyk užitečný. Aby se žáci mohli na hře podílet, musí rozumět, co ostatní říkají nebo píšou. Musí sami mluvit a psát, aby předali nějakou informaci nebo vyjádřili svůj názor. V posledních letech se již akceptuje potřeba po smysluplnosti při učení se jazyku, což výstižně vystihuje Wright (1992: 1): *„A useful interpretation of „meaningfulness“ is that the learners respond to the content in a definite way. If they are amused, angered, challenged, intrigued or surprised, the content is clearly meaningful to them.“* Význam jazyka, který žáci během hry používají při mluvení, vzájemném poslouchání, čtení nebo psaní, prožívají a lépe si ho zapamatují. Didaktické hry mohou rozvíjet všechny řečové dovednosti – čtení, psaní, poslech a mluvení.

4.3 Výhody a nevýhody zapojení didaktické hry do výuky cizího jazyka

Používání didaktických her má své kladné i záporné stránky. Ve větší míře převažují ty kladné. Musí se však počítat s tím, že v průběhu hry mohou nastat nějaké komplikace, se kterými nebylo počítáno. Takové situace nelze nikdy předem předvídat. Není vyloučeno, že učitel vybere výbornou hru pro určitou příležitost, ale překvapivě jeho plány nebudou fungovat. Zjistí, že není zrovna pravý čas na hru, ačkoli kterýkoli jiný den by třeba byl. Žáci nemusí pokaždé projevit o hru zájem. V takové chvíli pomůže změna aktivity. Dále se může přihodit, že celá třída projevuje o hraní zájem kromě jednoho žáka. Pokud se dotyčný ten den na hru necítí, neměli bychom ho k tomu nutit. Hra by mu nic nepřinesla a mohl by svým negativním postojem ovlivnit ostatní. Můžeme mu výjimečně udělit funkci pozorovatele (srov. Mc Callum 1980).

Podle Wrighta (1993) není dobré, jestliže spolu soutěží žáci nestejně úrovně. Brzdí to jejich rozvoj. Méně nadaný žák může hru raději vzdát a ten nadanější si vytvoří mylnou představu o tom, jak je úspěšný. Na druhou stranu mnoho her poskytuje mnohem větší praktické využití jazyka než běžná cvičení. Přínos drilových cvičení tkví v tom, že se žáci během krátké časové doby koncentrují na určitou jazykovou formu a opakováním si ji osvojují. Také mnoho her je založeno na opakování a poskytuje nacvičení určité jazykové struktury. Dále, jak uvádí Mc Callum (1980), hry rozvíjí spontánní a kreativní používání jazyka. V průběhu her se navodí přátelská atmosféra a žáci jsou méně nesmělí. Nemají strach experimentovat a volně se na hře podílí.

Hry navozují cizojazyčnou atmosféru a podporují přátelské vztahy mezi učiteli a žáky (srov. Heindrich 1988). Jak bylo již zmíněno v kapitole 2.2, didaktické hry slouží jako výborný motivační prostředek pro žáky základní školy. Jejich prostřednictvím lze mnohdy jednodušším a zábavnějším způsobem prezentovat a procvičit danou slovní zásobu. Hrou je možné žáky aktivizovat k lepšímu výkonu.

4.4 Výběr didaktické hry pro výuku cizího jazyka

Aby vyučující vybral vhodnou didaktickou hru, musí zohlednit několik faktorů. Řídí se především velikostí dané třídy a úrovní žáků. Dále vybírá v souvislosti s probíranou látkou a tématem. Potřeba je také dostatečný prostor, pokud ho hra vyžaduje, aby mohla být plně realizována. Musí se počítat s tím, že při některých typech her vzniká větší hluk. Proto je potřeba se zamyslet, jestli hra nebude rušit výuku ve vedlejších třídách. Učitel přemýšlí také nad tím, co žáky zajímá. Zároveň vybírá podle toho, jaké vybavení a kolik času má k dispozici (srov. Mc Callum 1980).

Wright (1992) uvádí jako další kritérium pro výběr hry to, jak chce učitel žáky zapojit. Musí žákům důkladně vysvětlit charakter hry, její cíl a pravidla. Často je nutné použít mateřský jazyk, aby žáci vše pochopili. Pokud jim není jasné, co mají přesně dělat, může nastat zmatek a žáci jsou zklamaní. Podle Mc Calluma (1980) by se didaktická hra měla plánovat společně s ostatními cvičeními a měla by s nimi souviset. Neměla by být použita jen jako nějaký dodatek. Některé hry vyžadují určitý doplňkový materiál a pomůcky jako například kartičky, malé předměty, míček, stopky, pásku přes oči nebo papír a tužku. Často bývá různé vybavení k dispozici ve třídě. Některé hry vyžadují jen minimální přípravu učitele, přesto zajišťují maximální zapojení žáka. Didaktická hra poskytuje okamžitou zpětnou vazbu pro učitele.

Přirozeně učitel musí vždy znát pravidla hry, než je začne vysvětlovat žákům. U některých her se vyplatí vyzkoušet ji nejprve se dvěma nebo třemi žáky jako ukázkou, aby rychleji pochopili pravidla. Potom se teprve zapojí celá třída. Tímto způsobem se zamezí zmatku, který může nastat, pokud žáci nepochopí, co mají přesně dělat. Dobré vysvětlení nebo názorné ukázky jsou před začátkem hry důležité, protože zaručují její hladký průběh bez komplikací. Pravidla hry mohou být upravena podle úrovně dané skupiny, jestliže je hra takto příliš náročná. Případné změny by měl učitel provést ještě před začátkem. Měnit pravidla uprostřed hry není strategicky dobré. Vždy by se měla hra přizpůsobit žákům (srov. Wright 1992).

Podle Šalkové (1988) by hra měla být hrána dobrovolně a má mít spontánní charakter. Žáci by ji měli hrát s nadšením. O hru projevují většinou zájem všechny věkové skupiny. Pokud ale třída o hru zájem nejeví, neměli bychom ji do výuky zařazovat.

Všechny hry a aktivity, které se týkají jazyka a žáci je mají rádi, může učitel považovat za vhodný materiál pro výuku jazyka. Nové hry může získat z časopisů, novin, i z rádia nebo televizních programů. Je možné se také zeptat žáků, jaké hry znají a mají rádi, a potom je upravit pro svoji výuku. Obvykle není jednoduché najít konkrétní hru pro nácvik určitého jevu zrovna ve chvíli, kdy ji učitel potřebuje. Vyplatí se průběžné sbírání her a materiálů k nim potřebným. Ke každé hře se také vyplatí označit, co už žáci musí znát a jaký jazyk při ní budou používat (srov. Wright 1992).

4.5 Metodická příprava a časová náročnost při začlenění didaktické hry do výuky cizího jazyka

Před zapojením didaktické hry do výuky cizího jazyka, musí učitel vše předem promyslet. Metodická příprava se skládá z několika fází, které je nutné dodržet, aby učitel postupoval při začlenění didaktické hry metodicky správně. Maňák (2003) člení metodickou přípravu do následujících fází:

- 1) Stanovení cíle hry – Učitel zvolí danou hru za určitým záměrem, podle toho, co chce procvičovat. Jeho cíle jsou kognitivní, sociální a emocionální.
- 2) Zhodnocení připravenosti žáků – Musí zvolit hru, která odpovídá úrovni žáků. Promyslí, co už žáci znají a umí. Zamyslí se nad jejich dovednostmi a zkušenostmi.
- 3) Objasnění pravidla hry – Musí přesně vymezit pravidla, která jsou při hře nezbytná.
- 4) Promyšlení úlohy vedoucího hry – Vedoucího hry lze určit, až žák získá zkušenosti. Potom může hru také řídit a hodnotit.
- 5) Určení způsobu hodnocení – Hodnotit lze různými způsoby, např. diskusí.
- 6) Výběr vhodného místa – Pro hru je nutné zajistit vhodné místo, např. je nutné uspořádat místnost.
- 7) Příprava potřebných pomůcek a materiálu. Může si je i sám vyrobit nebo použít dostupný materiál.
- 8) Plán časového limitu – Rozvrhne, jak by hra mohla přibližně probíhat. Plánuje podle možností žáků.
- 9) Příprava případných variant – Promyslí možné obměny hry.

Názory, kdy didaktickou hru do hodiny zařadit, se liší. Šalková (1988) uvádí, že se hra nezařazuje na úplný začátek hodiny. Lepší čas pro ni přichází uprostřed nebo na konci hodiny. Mc Callum (1980) je naopak toho názoru, že hru je vhodné zařadit do kterékoli části hodiny. Může to být například na konec jako odměna po náročnější práci. Kdykoli však učitel cítí, že je ten správný čas pro nějakou uvolňující aktivitu, nastal pravý čas pro hru.

Záleží na učiteli, do jaké části hodiny hru zařadí. Rozhoduje se podle toho, za jakým účelem hru chce hrát. Pokud je cílem nejprve procvičit určitou slovní zásobu, se kterou budou žáci v hodině pracovat, mohou si hru zahrát hned na začátku hodiny. Jestliže chce učitel prozkoumat, kolik si žáci z probírané slovní zásoby na konci vyučovací hodiny zapamatovali, použije hru naopak na konci hodiny.

Podle Šimanovského (1998) by se didaktická hra měla ukončit vyhodnocením. Závěr hry je vlastně kontrolou toho, jak žáci pochopili a vypracovali úkol, který jim byl zadán. Učitel by se měl snažit žáky hodnotit pozitivně. Je to důležité pro další povzbuzení žáka a podporu jeho zájmu v tomto předmětu. Hra by měla zaujmout všechny žáky, jak výborné, tak i průměrné žáky. Nikdy by nemělo dojít k tomu, aby žák ztratil sebedůvěru a začal podceňovat své schopnosti. Hra by zároveň neměla zapříčinit nějaké konflikty mezi žáky.

Autoři nestanovují konkrétní dobu, kterou by měl učitel didaktické hry ve výuce věnovat. Každá didaktická hra má odlišný průběh a vyžaduje jinou časovou náročnost. Na některou méně náročnou stačí pět až deset minut. V jiné je třeba počítat s delší dobou, protože je náročnější a trvá déle než učitel vysvětlí pravidla hry nebo žáky například rozděluje do skupin. Někdy žáci potřebují více času, než pochopí, co mají přesně dělat. V příručkách bývá u konkrétních didaktických her často uveden čas, který hra vyžaduje. Záleží ale také na kolektivu, ve kterém hru učitel uplatňuje. Třídy jsou složeny s rozdílných žáků, takže stejná hra v různých třídách může mít naprosto rozdílný průběh a může vyžadovat odlišnou časovou náročnost. Didaktické hry je dobré střídát. Neměla by se hrát jedna do té doby, než se žáci unaví. Jsem zastáncem toho názoru, že „v nejlepším se má přestat“. Nestanovuje se ani jak často by se měla hra do výuky zapojovat. Domnívám se, že hra by se do každé vyučovací hodiny zařazovat neměla. Při tomto rozhodování bere učitel ohled na typ hry a její časovou náročnost.

4.6 Zapojení žáků a role učitele během didaktické hry

Radost ze hry není omezena věkem. Wright (1992) uvádí, že hry mohou zaujmout jak mladší tak i starší žáky. Najdou se však někteří, kteří nebudou projevovat o hru větší zájem. Hodně záleží na vhodném výběru hry a roli, jakou žák ve hře představuje. Teenageři nepovažují hry vždy za zábavné a zdráhají se je hrát. Bývají více nesmělí než mladší žáci a hry se pro ně musí vybírat velmi pečlivě. Vhodnější je v tomto případě vybrat nějakou skupinovou hru nebo hru ve dvojici.

Jsem stejného názoru jako Mc Callum (1980), že všichni žáci ve třídě by se měli hry účastnit. Jestliže pracujeme s početnou třídou, vyplatí se ji rozdělit do více skupinek. Každá skupina bude hrát sice tu samou hru, ale docílíme tím většího zapojení všech žáků do práce. V hrách vyžadujících méně studentů, může zbytek třídy představovat například soudce, publikum nebo počítají dosažené body. Každý žák by měl mít ve hře nějakou roli, i když bude chvíli jen pasivní. Někdy nám rozměry třídy nedovolí, aby hrálo současně více skupin dohromady. V takovém případě ostatní přihlížejí, třeba jako zmíněné publikum nebo soudci. Mohou udílet body a na konci hry vyhodnotí, která skupina se jim nejvíce líbila.

Učitel, jak dále uvádí Mc Callum (1980), se na hře nemusí přímo podílet. Funguje zde často jako pozorovatel a dohlíží na správný průběh. To platí především u her spojených s pohybem a u mladších žáků. Některé hry naopak potřebují učitelovu pomoc. Uvolněnou atmosféru lze zachovat tak, že učitel se zapojí do hry jako další hráč. Řídí hru z pozice spoluhráče a navede ostatní správným směrem. Toto funguje lépe než kdyby učitel jen diktoval, co má kdo dělat. Podle Wrighta (1992) by ale učitel neměl zastavovat úspěšně probíhající hru kvůli tomu, aby opravil nějakou chybu. Mnohem důležitější jsou nápady a informace, které si žáci během hry vyměňují. Učitel by ale chyby neměl úplně opomíjet, proto je dobré, když si je v průběhu hry zapisuje a až na konci je opraví.

Podle toho, jakou roli učitel v průběhu hry zaujímá, lze hry rozdělit na *ovládané (controlled)*, *řízené (guided)* a *volné (free)*. Tuto terminologii uvádí Wright (1992). Do her *ovládaných* je učitel v porovnání s *řízenými* a *volnými* nejvíce zapojen. Jedná se například o týmové hry založené na poslechu a opakování. Nejméně je hra řízena během interaktivních her ve skupinách nebo dvojicích, kde žáci pracují samostatně. U her *řízených* je jazyk částečně zprostředkováván učitelem nebo obsahem hry, zatímco

zbytek prezentují žáci sami. V poslední skupině, hry *volné*, je veškerý jazyk zprostředkován žáky.

5. TYPY HER ROZVÍJEJÍCÍCH SLOVNÍ ZÁSOBU

Tato kapitola je věnována různým typům her, které rozvíjí slovní zásobu. Autoři hry dělí různým způsobem a podle vlastních kritérií. Vzhledem k tomu, že má diplomová práce je zaměřena pouze na hry rozvíjející slovní zásobu, vytvořila jsem si vlastní rozdělení. Typy her jsou uspořádány podle několika kritérií. Záleží na seskupení žáků během hry, na cíli vyučovací hodiny, na aktuálním klimatu třídy. Další kritérium vychází z toho, jestli během hry žáci soutěží nebo více spolupracují. A nakonec je brán ohled také na to, jakou přípravu hra vyžaduje.

5.1 Hry závislé na seskupení žáků

Každá hra sama o sobě vyžaduje jinou organizaci. Je důležité, aby každý žák měl možnost jazyk procvičit. Při běžné práci s celou třídou se může stát, že žák nemá dostatečný prostor, aby se mohl projevit. Různá seskupení nabízí větší možnost zapojení do hry. Během hry lze využít následující seskupení: pro celou třídu, skupinové, ve dvojici.

5.1.1 Hry pro celou třídu

Organizace pro celou třídu znamená, že hru hrají všichni žáci společně. Nejsou nijak rozdělení. I přes takové uskupení většího počtu žáků zároveň, mají všichni stejnou šanci se do hry zapojit a uplatnit své znalosti. Tyto hry bývají často řízeny učitelem, který například říká žákům, co mají v danou chvíli dělat. Nemusí to tak být vždy. Někdy učitel jen dohlíží na správný postup při hře. Opravuje případné chyby nebo si je zaznamenává a poukáže na ně po skončení hry.

Tuto organizaci vyžaduje například hra ***You'll Never Guess!***, kterou uvádí Mc Callum (1980). Cílem zde je odvodit název slova podle nápovědy kontextu. Žáci mají za úkol čtyřmi větami popsat nějaký předmět tak, aby ostatní mohli hádat, o jaký

Příklad:

1. It is big and usually black.
 2. We use it every day.
 3. There is one in almost every classroom.
 4. The teacher writes on it.
- odpověď: blackboard

5.1.2 Hry skupinové

Nevýhodou skupinových her je, že učitel nemá možnost sledovat celý průběh hry u každé skupiny. Vidí a slyší vždy jednotlivé úseky ve chvíli, kdy se u dané skupiny nachází. Neslyší tedy každé slovo jednotlivých žáků. Má ale možnost zkontrolovat, zda všichni pochopili pravidla hry. Pokud se vyskytnou nějaké potíže, může je navést správným směrem. Výsledek hry mu pak ukáže, jestli žáci postupovali správně.

Skupinovou hrou je například *May I take your order?*, kterou uvádí Lewis (1999). Záměrem zde je využití slovní zásoby „jídla“ a některých frází, které lze uplatnit v restauraci. Ty je třeba žáky naučit předem, aby si je zautomatizovali už před hrou. Učitel připraví kopie jídelního lístku a obrázky druhů jídla, které mu odpovídají. V jídelním lístku je několik druhů jídel pro snídani, oběd a večeři – předkrm, hlavní jídlo, dezert, a nakonec pití. Ve třídě se upraví stoly pro zákazníky a jeden pro kuchaře.

Postup:

1. Třída se rozdělí do skupin – zákazníci, číšníci a kuchaři. Měl by být jeden kuchař pro 4-5 zákazníků a číšníků. Zákazníci sedí u stolu, každý má menu. Kuchař sedí u svého stolu s obrázky jídel a číšníci stojí uprostřed.
2. Číšník přistoupí k zákazníkovi a zeptá se *May I help you?*
3. Zákazník odpoví *Yes, I'd like...* a něco si objedná.
4. Číšník běží ke kuchaři a řekne *Give me...*, kuchař mu dá obrázek žádaného jídla a říká *Here you are!* Pokud už to bylo objednáno, řekne *I am sorry, we're out of...*
5. Číšník tedy musí znovu k zákazníkovi a říká *I am sorry, we're out of...Can I get you something else?*
6. Vítězí skupina, která má jako první na stole celé jídlo nebo kuchař, který má prázdný stůl. Pokud žáci nepoužívají zadané fráze, musí vrátit jídlo.

Odpovídající věk u této hry je podle Lewise od osmi let výš. Já bych ji hrála v 8. nebo 9. třídě. V nižších ročnících bych zjednodušila fráze. Žáci mohou používat jednodušší otázky jako *What can I get you? We haven't got...*. Hra nemusí mít formu soutěže. Může jen demonstrovat situaci v restauraci, kde je rodina na (obědě) a objednává si různé druhy jídla. Nemusí se jednat pouze o restauraci. Lze využít např. situaci v obchodě – zákazník, prodavačka. Místo obrázků jídel je možné využít skutečné předměty.

5.1.3 Hry ve dvojici

Hra ve dvojici se dá jednoduše zorganizovat. Pokud máme ve třídě problémy s disciplínou žáků, práce ve dvojici je vhodnější než práce ve skupině. Zde mají menší

tendenci si mezi sebou povídat než ve skupině. Hraní ve dvojici má také velký přínos pro výuku. Umožňuje intenzivní zapojení žáků a tím obohacení, procvičení či zopakování jejich znalostí slovní zásoby. Seskupení by mělo zůstat i zde během hry stejné. Změny v průběhu hry vyvolávají spíše zmatek.

Rozdělení do dvojice vyžaduje například hra ***Sort into sets*** podle Reada (2007). Cílem hry je roztřídit slovní zásobu do skupin a upevnit souvislosti mezi slovy. Hru lze použít pro různorodou slovní zásobu a všechny úrovně. Učitel si připraví sadu nadepsaných karet, jednu pro každou dvojici. Pokud se jedná například o slovní zásobu na téma nábytek, úkolem žáků bude rozdělit kartičky podle toho, kde se doma obvykle daný nábytek nachází. Nakonec žáci porovnají, který nábytek do jakých místností umístili. Mohou vyjmenovat nábytek v té místnosti nebo říkat: „*The bed goes in the bedroom.*“ Navíc mohou ještě přemýšlet, který nábytek by šel umístit do více pokojů – např. *a lamp in the bedroom, a table in the kitchen, a rug in the living room, a basin in the bathroom.* Tato hra se může použít v různých variacích podle úrovně žáků.

5.2 Hry zaměřené na cíl vyučovací hodiny

Hry učitel vybírá podle toho, čeho chce ve vyučovací hodině docílit. Záleží na tom, jak chce s danou slovní zásobou pracovat. Pokud se jedná o zcela nová slovíčka, která se mají žáci naučit, vybere učitel hru, prostřednictvím které je možné novou slovní zásobu žákům prezentovat. Během dalších vyučovacích hodin je třeba tuto slovní zásobu procvičovat. Učitel svůj výběr tedy zaměří na hry, kterými lze slovíčka procvičit a osvojit. A nakonec, v závěru probíraného tématu, se vyplatí slovíčka ještě shrnout. V tomto případě učitel využije hry, které umožňují zopakování naučených slovíček. Většinu her je však možné využít jak pro procvičení tak pro zopakování slovní zásoby.

5.2.1 Hry zaměřené na prezentaci nové slovní zásoby

Pro prezentaci nové slovní zásoby se vyplatí použít různé druhy obrázků, které žákům demonstrují význam slova, dříve než se ho budou učit psát. Obrázky zprostředkují žákům význam slova, aniž by je učitel překládal. Výroba obrázku bývá

časově náročnější, učitel může ale vystříhat obrázky z časopisů nebo některých metodických příruček a nakopírovat je. Hra může začít tak, že učitel ukazuje obrázek, pojmenuje ho anglicky a žáci po něm opakují. Nejprve slova pojmenovávají společně, potom jednotlivě a nakonec si mohou zasoutěžit, kdo si nejlépe slova zapamatoval například s využitím hry **Král**. Učitel ukáže obrázek vždy dvojici žáků a ten, který ho první správně pojmenuje, se postaví. Takto postupně ukazuje obrázky i dalším dvojicím, až zůstane stát jen jeden žák, který je vítězem neboli králem.

Dále lze obrázky zobrazit na interaktivní tabuli a vytvořit hry jako např. řazení obrázků do skupin podle nějaké společné vlastnosti, doplňování obrázků podle zvukové nahrávky, spojování obrázků s názvem, atd.

5.2.2 Hry zaměřené na procvičení slovní zásoby

Slovíčka lze v hodině anglického jazyka procvičit například hrou **Spot the difference**. Slatteryová (2004) tuto hru využívá u slovíček týkající se domácnosti. Používá slovní zásobu pokoje a nábytku - ložnice, postel, police, malý stolek, toaletní stolek, a osobních věcí jako lampa, záclony, míč, počítač, medvídek, polštář, přikrývka, kniha, televize, rohožka, roleta, lodička. Dále je k této hře třeba znalost předložek místních - vedle, naproti, pod, na. Podle odhadu Slatteryové hra trvá 20 – 25 minut.

Učitel nakreslí velký obrázek pokoje - ložnice s oknem a nábytkem, a další obrázky s deseti osobními věcmi. Obrázky mohou také vystříhat z různých časopisů. Položí obrázek ložnice na místo, kde ho všichni dobře uvidí a požádá žáky, aby obrázek popsali. Potom si ho překreslí na vlastní papír. Když mají překresleno, učitel jim ukáže jeden po druhém další obrázky s deseti věcmi, které mohou najít v ložnici. Žáci se hlásí, pokud znají název obrázku. Každý si vybere šest z nich a nakreslí si je kamkoli do svého vlastního obrázku. Nikdo nesmí vidět, kam danou věc kreslí. Mohou je umístit na podlahu, pod okno, vedle postele, atd. Po dokreslení udělají žáci dvojice tak, že si vyberou spolužáka z jiné lavice, protože ten nemohl vidět, kam předměty umístil. Jejich úkolem je rozeznat rozdíly jejich obrázků. Vzájemně se ptají na umístění daných obrázků s použitím předložek.

Příklad:

S1: Do you have a bear?

S2: Yes.

S1: Where is it?

S2: On the bed. How about you ...?

S1: Yes.

S2: Where is it?

S1: It is on the table... Do you have ...?

5.2.3 Hry zaměřené na zopakování slovní zásoby

Probranou slovní zásobu týkající se např. zvířat lze zopakovat ve hře ***Animal categories***, kterou popisuje Seymour (2003). Žáci hrají ve skupinách a podstatou hry je rozdělit zvířata do kategorií během časového limitu dvou minut. Příslušné kategorie jsou – *animals that can fly, animals that are very strong, animals that live in people's houses, animals that people eat, animals that are noisy*. Zvítězí skupina, která správně uvede co nejvíce zvířat k zadaným kategoriím.

Další zábavná hra, jejímž použitím se zopakuje jakákoli probraná slovní zásoba, se nazývá ***I Packed My Bag for Alaska***. Podle Mc Calluma (1980) je vhodná pro všechny úrovně a nevyžaduje žádné speciální pomůcky. Začíná se modelovou větou „*I packed my bag for Alaska and I put **an apple**.*“ První žák zopakuje modelovou větu a přidá další slovo začínající na písmeno B, např. „*I packed my bag for Alaska and I put **an apple and a book**.*“ Každý další žák zopakuje to, co již bylo řečeno, a přidá slovo začínající na další písmeno z abecedy. Pokud je ve třídě více než 26 žáků, začne se zase od písmene A. Slova začínající na Q a X se mohou vynechat nebo napsat příkladová slova na tabuli. Při prvním hraní můžeme slova psát na tabuli pro usnadnění zapamatování. Hra bude ještě zajímavější, pokud ke každému slovu budeme připojovat přídavné jméno začínající na dané písmeno, např. *a beautiful book, a clean coat, a dirty dress*. Další obměnou může být použití množného čísla místo jednotného.

Slovíčka lze ve hře přidávat postupně podle abecedy, jak uvádí Mc Callum. Jestliže chce ale učitel zopakovat konkrétní slovní zásobu, kterou s žáky probíral, může posloupnost abecedy vynechat a žáci dosazují do věty slova z konkrétního tématu. Pokud se žáci učili například slovíčka týkající se jídla a pití, hra může postupovat takto, *I packed my bag for Alaska and I put **bread**.* – *I packed my bag for Alaska and I put*

bread and jam. – *I packed my bag for Alaska and I put bread, jam and juice.* Hra se hraje dokud se všichni žáci nevystřídají.

5.3 Hry odvíjející se od aktuálního klimatu třídy

Učitel může hry rozvíjející slovní zásobu vybírat také v závislosti na náladě a atmosféře ve třídě. Ta se mění v souvislosti se způsobem výuky učitele a podle kolektivu žáků. Může se stát, že jsou žáci nepozorní, roztržití, nemají chuť do učení. V takovou chvíli je vhodné hodinu zpestřit nějakou aktivizační hrou. Učitel může změnit plán své hodiny a zapojit hru na slovíčka, která je například spojená s pohybem, aby se žáci „probrali“. Jsou-li žáci naopak unavení po náročnější práci během hodiny nebo z nějakého jiného důvodu, vyplatí se v takovém případě zapojit nějakou relaxační hru. Taková hra bývá uvolňující a méně náročná.

5.3.1 Hry aktivizační

Mc Callum (1980) popisuje hru **Color Call**, kterou považuji za aktivizační, protože kromě slovíček je zaměřena také na pohyb a rychlou reakci. Je doporučena pro úroveň středně pokročilých a pokročilých žáků. Je potřeba připravit nějaký předmět k házení, nejlépe fazolový sáček. Hra slouží k prozkoušení barev a předmětů spojených s touto barvou.

Hráči stojí v kruhu a jeden z nich má „míček“. Hodí ho jinému hráči v kruhu a zároveň vysloví nějakou barvu. Ten, kdo chytá, při tom musí říct nějakou věc této barvy. Pak hodí míček dalšímu a řekne jinou barvu.

Příklad:

Hráč 1: Blue! (hází míček jinému hráči)

Hráč 2: Sky! (hodí míček třetímu) Green!

Hráč 3: Grass! (hodí dalšímu) Red!

Hráč 4: Tomato!

Barvy se mohou opakovat, ale názvy věcí ne. Při každé chybě nebo dlouhém váhání žák dostane trestný bod. Při třech trestných bodech je vyřazen ze hry. Vyhrává hráč, který má nejméně nebo žádné trestné body.

Větší třídu je možné rozdělit do týmů. Hráči se postaví do dvou řad naproti sobě a hází míček protějším hráči. Tak se postupuje od začátku do konce řady. Tým s nejméně chybami vyhrává.

5.3.2 Hry relaxační

Za relaxační považuji například hru **Bingo**, podle Wrighta (1983), protože je podle mého názoru méně náročná. Je vhodná pro všechny třídy, ale zaujme spíše mladší žáky druhého stupně základní školy, tedy v 6. a 7. třídě. Jsou zde zapojeni všichni žáci společně i učitel. Hra spočívá v tom, že učitel napíše na tabuli slovíčka, maximálně 25. Může to být slovní zásoba určitého tématu nebo například některá problémová slovíčka. Řekne žákům, aby si na kousek papíru napsali jakákoli čtyři slovíčka z těch, co jsou napsaná na tabuli. Potom učitel čte slova v náhodném pořadí a přeškrťává či jinak označuje. Je to dobré pro kontrolu, že už slovo bylo řečeno, aby se nečetlo vícekrát. Úkolem žáků je pouze poslouchat, která slova učitel čte a odškrťávají si ta, která slyšeli a která mají poznamenaná na svém papíře. Ten, kdo má vyškrtnuta všechna čtyři slova jako první, řekne nahlas „Bingo“. Potom přečte svá slova nahlas, aby potvrdil svou výhru.

Náročnější jsou variace, které je možné ke hře *Bingo* utvořit. Ty ale považuji za méně relaxační, protože žáci musí během hry více přemýšlet. Příklad jedné z nich uvádím v 6. kapitole.

5.4 Hry soutěživé versus hry zaměřené na spolupráci

Je jisté, že jak soutěživé hry, tak hry zaměřené na spolupráci, mají ve výuce anglického jazyka své místo. Oba typy her však umožňují osvojování poznatků odlišným způsobem. Soutěživé hry jsou založené na soupeření žáků mezi sebou, ať v týmech nebo jednotlivě. Může se stanovit nějaký časový limit, během kterého žáci

např. vymýšlí co nejvíce možností nebo závodí, která skupina dřív splní zadaný úkol. Výhodou soutěživých her je, že výhra žáky často motivuje k většímu výkonu. Pracují pak pilněji, více se snaží, chtějí vyniknout nad ostatními nebo docílit pochvaly učitele.

Podstata hry zaměřené na spolupráci je rozdílná. Není zde žádný vítěz ani poražený. Takové hry jsou většinou vytvořené pro skupinu několika žáků, kteří společnými silami dojdou ke správnému řešení. Skupiny není nutné dělit podle úrovně, naopak spolupráce nadaných s méně nadanými žáky může být výhodná, protože si vzájemně pomáhají. Nestanovuje se časový limit a bere se ohled individuální tempo skupiny.

Typickým příkladem soutěživé hry je ***How's Your Vocabulary?*** podle Mc Calluma (1980). Hra je určena pro středně pokročilé a pokročilé a kromě tužky, papíru a tabule nevyžaduje žádné speciální pomůcky. Na tabuli se napíše jedno písmeno abecedy a úkolem žáků je napsat během dvou minut co nejvíce slov začínajících na toto písmeno. Po skončení limitu řekne učitel „Time“ a nechá žáky slova spočítat. Vyhrává žák s největším počtem slov.

Slatteryová (2004) zmiňuje hru zaměřenou na spolupráci ***Mix and match***, která slouží k zopakování slovní zásoby, která je žákům známá. Učitel vytvoří balíček dvanácti karet s obrázky a slovy, které spolu souvisejí. Karty vytvoří tak, aby byla vždy zvlášť karta s obrázkem a karta se slovem. Je potřeba mít jeden balíček karet pro každé čtyři hráče nebo pro osm hráčů, pokud je třída početnější. Může vytvořit všechny karty pro jednu kategorii (např. zvířata) nebo použít více kategorií (zvířata, jídlo, dopravní prostředky, části těla). Vysvětlí žákům, že budou hrát hru ve skupinkách po čtyřech a že úkolem bude získat čtyři páry karet - obrázků a slov, které spolu souvisejí. Nikdo nesmí vidět karty, které má hráč v ruce.

Učitel vybere prvního hráče ze skupiny, který začne hru. První hráč se zeptá druhého, jestli má kartu s obrázkem nebo slovem, kterou potřebuje, aby vytvořil pár. Pokud druhý hráč kartu má, dá ji prvnímu hráči, který mu za ní na oplátku dá jinou. Vždy se vymění obrázek za obrázek nebo slovo za slovo. Pokud druhý hráč nemá požadovanou kartu, odpoví *No, I don't* a výměna neproběhne. Potom pokračuje druhý hráč a ptá se třetího stejným způsobem. Pak třetí čtvrtého a tak dále. Hra končí, když hráč získá čtyři páry.

Příklad:

S1: Do you have a picture of a mango?

S2: Yes...Here it is.

S1: Thank you. Here is another picture card.
S2: Thank you. Do you have the word giraffe?
S3: Yes, I do. Here it is.
S2: Thank you...Here is a word card.
S3: Thank you. Do you have a tiger?
S1: ...a tiger... a picture?
S3: Yes.
S1: No, I don't.

5.5 Hry vázané na přípravu učitele

Hry rozvíjející slovní zásobu je možné členit také podle toho, jaký materiál a pomůcky je potřebný k jejich realizaci. Některé je potřeba více promyslet a vyžadují pečlivější výrobu pomůcek, jiné naopak téměř žádnou. Heindrich (1988) nabízí rozdělení do tří skupin:

Hry, které nevyžadují zvláštní přípravu

U takových her je potřeba pouze promyslet, co bude úkolem žáků. Stačí jen jednoduchá příprava, která zahrnuje např. vymyšlení seznamu vhodných podstatných jmen, nastříhání kartiček, na které budou žáci psát. K realizaci hry postačí například jen tabule, kousek papíru nebo míček, kterým se bude předávat slovo.

Hry, které vyžadují předchozí přípravu

Před použitím těchto her se předpokládá náročnější příprava, protože obnáší přípravu učebních pomůcek. Jedná se například o hry s různými typy kartiček, jako např. karty s obrázky nebo nadpisy k různým tématům. Žáci mohou vzájemnými otázkami hledat rozdíly na podobných kartách. Karty mohou být na lavici položeny obrázkem dolů a žáci si je losují a postupují podle pokynů učitele. Dále lze připravit různé plánky domu a pokojů nebo mapky města. Delší přípravu také vyžaduje zhotovení křížovek, osmisměrek nebo jiných tabulek.

Hry, které se snaží zpestřit výuku

Tyto hry využívají různých nápadů, které navozují u dětí dojem, že jde o hru, i když se učivo procvičuje na běžných cvičeních z učebnice. Ke zpestření se dají použít hrací kostky pro práci ve dvojici nebo ve skupině. Je možné použít jednu kostku velkou a další menší. Žáci postupně házejí kostkou a podle pokynu učitele plní cvičení. Může se postupovat například tak, že kdo hodí větší číslo, začíná. Nebo podle toho, kolik hodil, posune svou figurku a zodpoví příslušnou otázku. Svou účinnost prokazují kreslené závodní dráhy s autíčky nebo figurkami. Žáci, podle čísla hozeného kostkou, postupují s figurkou či autíčkem po této dráze. Každé stoupnutí na políčko představuje splnění nějakého úkolu jako odpověď na otázku nebo doplnění do věty. Při správném zodpovězení může figurka postoupit dále. Vyhrává ten, kdo první doběhne do cíle.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

6. ANALÝZA HER ROZVÍJEJÍCÍCH SLOVNÍ ZÁSOBU A JEJICH PRAKTICKÉ VYUŽITÍ

Cílem praktické části je analyzovat hry rozvíjející slovní zásobu a prokázat jejich užitečnost na praktických příkladech. Tato část poukazuje na výhody, které přináší procvičení či zopakování slovní zásoby pomocí určité hry. Zkoumá, zda hrou lze skutečně snadněji upevnit slovíčka, která se žáci učí. Zabývá se motivační otázkou her. Snaží se potvrdit, že žáci projevují o učivo větší zájem, pokud je jim zprostředkováváno zajímavějším a zábavnějším způsobem.

V následující kapitole je podrobně charakterizováno deset konkrétních her z různých zdrojů, z toho tři jsou mé vlastní. U každé hry je popsán cíl, pravidla a metodický postup. Je zde doporučená věková skupina, pro kterou lze hru uplatnit. Dále je uveden návod pro vytvoření potřebných pomůcek. Jednotlivé hry, které jsou zde uvedeny, jsem zároveň prakticky vyzkoušela v několika třídách druhého stupně základní školy a jedné třídě víceletého gymnázia. Většinu zvolených her jsem upravila podle charakteru a znalostí třídy. Uvádím vždy charakteristiku dané třídy a reflektuji, jak hra v tomto kolektivu proběhla.

Charakteristika 6. třídy ZŠ

V 6. třídě jsem pracovala se skupinu dvanácti žáků různé úrovně. Polovinu žáků hodnotím jako nadané, kteří neměli s anglickým jazykem větší problémy. Druhá polovina žáků musela vynaložit na učení větší úsilí, ale pokud se snažili, měli také dobré výsledky. Tempo této třídy trochu zpomalovala jedna žákyně, která byla v anglickém jazyce velmi slabá. Většinou vůbec nevěděla, co má dělat, v hodině nestíhala a často neplnila své povinnosti, jako např. domácí úkoly. Učitelka ji musela neustále kontrolovat. Celkově se v této třídě neučilo příliš snadno, protože tito žáci měli tendenci si během hodiny často povídat a dokonce na sebe i pokřikovat. Z toho důvodu

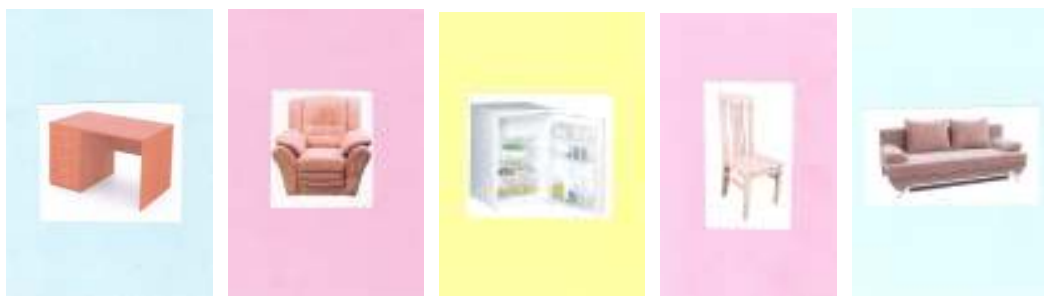
byli rozsazení podle rozhodnutí učitele, aby se nerozptylovali povídáním s kamarádem a více se soustředili. Do výuky v této třídě jsem zapojila hry ***Fruit salad*** a ***Complete the drawing***.

6.1 Fruit salad

Pravidla hry

S využitím hry ***Fruit salad***, kterou jsem převzala od Lewise (1999) lze procvičit nebo zopakovat probíranou slovní zásobu různých témat. Hodí se spíše pro mladší žáky druhého stupně nebo žáky prvního stupně. Optimální počet žáků pro tuto hru je deset a více. Na hru postačí 10 minut z vyučovací hodiny. Učitel připraví pro každého žáka alespoň jednu kartu s obrázkem nebo slovem podle právě probírané slovní zásoby. Ve třídě postaví židle do kruhu, pro každého žáka jednu, nebo mohou sedět v kruhu na zemi. Každý žák si vytáhne jednu kartu, posadí se s ní na volné místo a položí ji před sebe. Učitel nahlas řekne dvě ze slov, která mají v kruhu před sebou. Tito dva žáci, kteří mají vyřčená slova se zvednou a vymění si místa. Pokračuje se, až se vystřídají všichni. Po několika kolech řekne učitel *Fruit salad!* To znamená, že se všichni zvednou a musí si vyměnit místa.

Hru jsem zapojila v 6. třídě do procvičování slovní zásoby tématu „nábytek a zařízení domu“. Zvolila jsem možnost karet s obrázky, protože právě u tohoto tématu je dobrá příležitost slovíčka vizuálně zobrazit. Obrázky jsem vyhledala na internetu, vytiskla a nalepila na barevné karty, aby byly pestřejší. Jednalo se o slova nábytku – stůl, postel, židle, skříň, křeslo, pohovka, psací stůl, koberec, zrcadlo, a spotřebičů – pračka, lednička, sporák. Ve zmenšené podobě vypadaly karty takto:



Průběh hry

Po vytvoření kruhu na koberci jsme obrázky společně prošli, abych se ujistila, že je umí anglicky pojmenovat. Při výměně míst žáci nejprve chtěli obrázky brát na nové místo s sebou, ale potom už pochopili, jak se **Fruit salad** hraje. Nejprve jsem slova neříkala příliš rychle za sebou, aby se stihli zorientovat. Postupně se však hra zrychlovala a žáci museli reagovat o něco rychleji. Ze začátku si pletli a zaměňovali obrázky stolu a psacího stolu, tedy *table* a *desk*. Ujasnila jsem jejich významy a po chvíli se chyby v těchto dvou podobných slovech přestaly objevovat. Líbilo se mi, jak se žáci vzájemně vybízeli a povzbuzovali, pokud někdo reagoval pomaleji, např. „Dělej, ty máš pračku.“ nebo „Honem, to jsi ty.“ I zmíněná méně nadaná žákyně si ve hře vedla docela dobře. Reagovala sice pomaleji než ostatní, ale bylo vidět, že dává pozor a snaží se. Hru jsem zastavila ve chvíli, kdy jsem viděla, že žáci na slova docela rychle a bez potíží reagují. Potěšil mě také jeden žák, který původně přišel do hodiny s bolavou nohou z tělocviku. Protože si stěžoval na bolest, měla jsem v úmyslu nechat ho jen dívat se, protože se jednalo o hru pohybovou. Když ale viděl, co ostatní hrají, usoudil, že jeho zranění není tak vážné a připojil se také. Další důkaz toho, že hra žáky opravdu zaujala, zachycuje například výrok: „Jé, to je dobrý.“ Další vyučovací hodinu se ptali, jestli si zase budou moct zahrát ten ovocný salát.

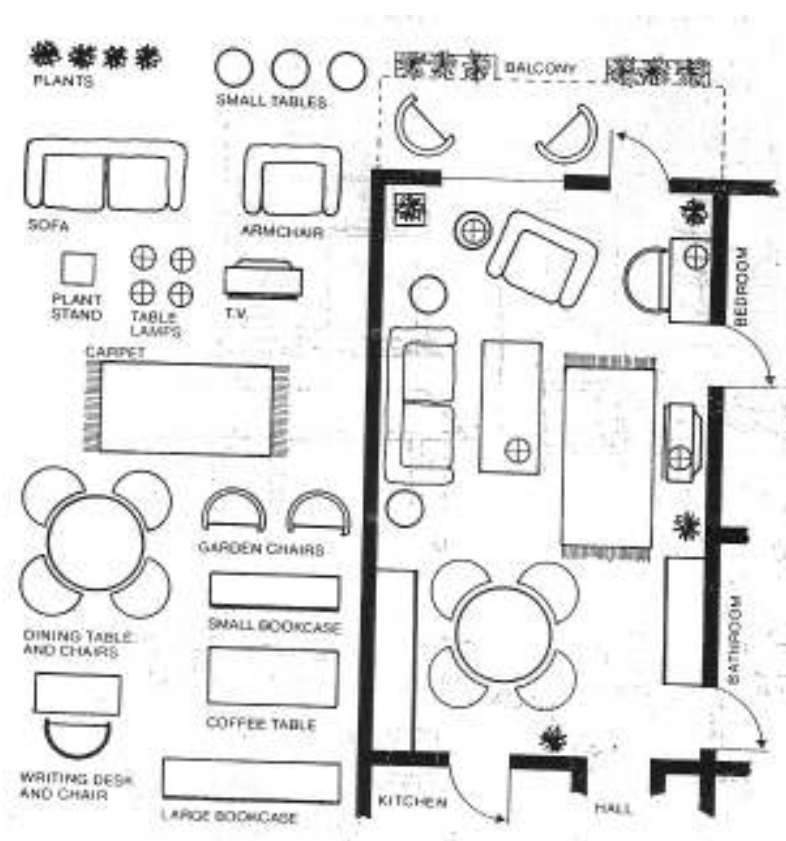
Analýza hry

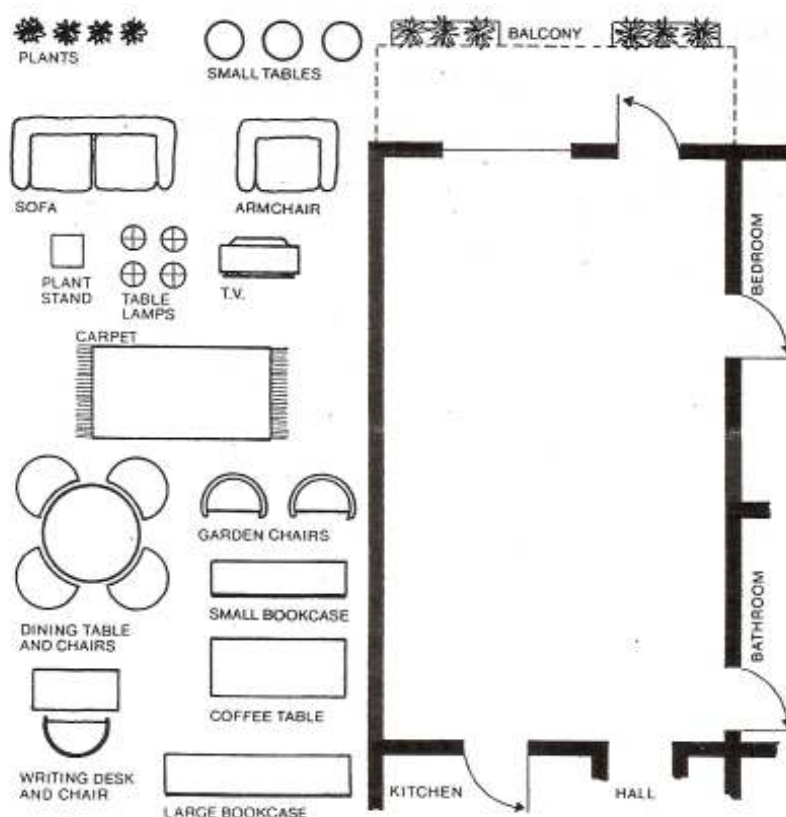
Fruit salad patří mezi typy her, kterými učitel může žáky aktivovat k činnosti, protože je v ní do velké míry zapojen i pohyb a trénuje rychlou reakci. Aby měla hra plynulý průběh bez otálení a zastavování, musí žáci dávat dobrý pozor, naslouchat a soustředit se na slova, která slyší. V této hře je velmi užitečné propojení obrazového materiálu přímo s mluvenou podobou jazyka. Žáci si význam slova propojí s obrázkem a není nutné je překládat do češtiny. Zhotovení karet se slovy je vhodné především u abstraktních slov, jejichž význam často nejde obrázkem zobrazit. Za nevýhodu považuji jedině to, že hra vyžaduje prostor, takže ji žáci mohou hrát jen v určitých třídách nebo se na ni musí udělat místo posunutím lavic.

6.2 Complete the drawing

Pravidla hry

Tuto hru jsem získala od paní učitelky ze základní školy, kde jsem vykonávala souvislou pedagogickou praxi. Mohou si ji zahrát všichni žáci od 6. do 9. třídy základní školy, kteří toto téma právě probírají. Jedná se o popis pokoje, do kterého žáci budou umísťovat nábytek, takže se zároveň procvičí předložky místní - *on, in, next to, in front of, behind, between, above* a vazbu *there is/are*. Žáci hrají ve dvojici tak, že každý dostane vlastní plánec pokoje a nesmí se k sousedovi dívat. Jeden ve dvojici má totiž vždy pokoj už s umístěným nábytkem a druhý má pokoj prázdný. Žák s vyplněným plánkem popisuje druhému a nebo se žák s prázdným plánkem sám ptá, kde se který kus nábytku nachází a on si ho na dané místo zakresluje. Kromě znalosti slovíček a potřebné gramatiky využívají žáci také svou prostorovou představivost, která je potřebná k zakreslování do plánu. Hra vyžaduje více času, alespoň 30 minut, aby žáci stihli umístit všechnen nábytek. Když jsou hotovi, plánky si vymění a porovnají, jestli zakreslovali správně. Plánky pokoje vypadají ve zmenšené podobě následovně:





Průběh hry

Tato hra byla pro žáky náročnější, protože už se zde museli spoléhat na vlastní zprostředkování informace. Ze začátku jsme se setkali s problémem, čím vlastně popis začít. Žáci potřebovali trochu poradit, kterým kusem nábytku mají popis zahájit, aby se nejlépe charakterizovala jeho poloha. Protože má soused pokoj prázdný, musí se začít něčím vedle dveří nebo okna, aby bylo možné polohu popsat. Například stůl, který se nachází uprostřed pokoje, nelze vybrat jako první, protože se není čeho držet. Proto jsem nejprve všem dvojicím poradila, jak mají postupovat. Potom už jsem jen sledovala jejich popis, protože po umístění několika prvních kusů nábytku pochopili, jak na to. Aby se žáci nezdržovali hledáním, který nábytek ještě zbývá popsat, postupně si ho odškrtovali. Nejčastější chyba, kterou jsem při popisu zachytila byla „There is one small tables...“. V plánu je sice malých stolků více, ale žáci popisovali v danou chvíli jen jeden z nich. Další chyby se objevovaly spíše z důvodu, že jim déle trvá, než se vyjádří, a tak jim z věty občas nějaké slovo vypadlo nebo naopak přibylo. Správně umístit

nábytek v prostoru dělalo některým trochu potíže. Jeden žák popisoval polohu stolu slovy: „There is a small table **under** the sofa“. Malý stolek ale ve skutečnosti není přímo pod pohovkou, ale vedle ní. Žák však měl na mysli list papíru a jeho horní a dolní část. Předložky jim většinou nedělaly potíže, takže se téměř všem podařilo nábytek správně umístit, i když to některým trvalo déle. Ti, co pracovali rychleji, se přidali k pomalejším dvojicím a pomáhali jim. Své plánky si potom všichni se zaujetím prohlíželi a měli radost, když se jim vše správně podařilo. Nosili mi je s nadšením ke kontrole, že to mají správně, popřípadě s nějakými malými nepřesnostmi. Ukazovali mi, že mají některý nábytek jen „kousek vedle“ nebo nakreslený „trošičku větší“. Během hry nikdo nevyrušoval, ani nebyl slyšet žádný nepříjemný ruch, jako to často v této skupině bývá. Hra, tím že nebyla zcela jednoduchá, se stala pro žáky výzvou, ve které chtěli obstát. Museli zapojit vlastní schopnosti na maximum, aby obrázek vylíčili co nejdetailněji a zároveň co nejlépe popisu spolužáka porozuměli, aby se na konci pláněk shodoval. Vybrané vyplněné plánky žáků se nachází v Příloze.

Analýza hry

Prostřednictvím této hry lze dobře upevnit si v paměti některá slovíčka týkající se nábytku. Zábavné je pro žáky především to, že jeden před druhým plánek tají a jsou zvědaví, jak bude na konci vypadat, jestli se budou shodovat. Cesta k úspěchu spočívá ve vzájemné spolupráci ve dvojici, ve správném popisování a pozorném naslouchání. Hra vede žáky k co nejpřesnějšímu vyjadřování v anglickém jazyce. Je třeba, aby popis zněl co nejdetailněji, takže nestačí říct jen např. „stolek je u stěny“, ale „u stěny vedle gauče“, „vpravo vedle gauče“. Důležité také je dodržet rozměry nábytku, aby se do pokoje vešel. Doporučuji zakreslovat ho tužkou, která lze vygumovat a případné nesrovnalosti tak opravit. Správné čtení z plánku je pro žáky přínosné i do budoucna, kdy se budou muset dokázat orientovat v prostoru.

Charakteristika 7. třídy ZŠ

Tato třída byla složena ze 16 žáků s rozdílnou úrovní znalosti. Jednu polovinu žáků bych označila jako velmi nadanou, ale druhou už podstatně méně. Do třídy chodili také dva integrovaní žáci, na jejichž tempo bylo třeba brát ohled. Nadaní žáci vždy hned reagovali na zadané úkoly, byli pohotoví a snaživí. Nebáli se zeptat, pokud něco nebylo jasné. Dalo by se s nimi velmi rychle pracovat. Druhá polovina však potřebovala pomalejší postup při výuce. To, co by nadanějším stačilo jen nadiktovat, se této druhé polovině muselo raději napsat na tabuli, abychom měli jistotu, že si to správně zaznamenají. I mezi některými slabšími žáky byla ale vidět snaha, které si cením. Tato skupina neměla žádné kázeňské problémy, takže se zde pracovalo dobře. Výuku jsem zde zpestřila hrami **Dominoes**, **Word Race** a **Fashion Show**.

6.3 Dominoes

Pravidla hry

Dominoes podle Slatteryové (2004) je skupinová hra vhodnější spíše pro mladší žáky druhého stupně základní školy. Učitel její pomocí může procvičit slovní zásobu různých témat, např. nábytek, oblečení, sport a aktivity („hraje tenis“, „čte“), obličej a pocity („má radost“, „je naštvaný“), atd. Potřebný čas pro hru se pohybuje v rozmezí 15 – 20 minut.

Vytvoří se 20 dominových karet pro každé čtyři hráče z jedné skupiny. Každý ve čtveřici dostane tedy 5 dominových karet. Vyrobí se ze čtvrtky tak, aby na levé straně karty byly nakresleny či vytištěny obrázky a na pravé straně napsané slovo. Je důležité, aby karty nebyly příliš malé, aby se s nimi dobře manipulovalo. Obrázek a slovo spolu nejdou dohromady. Na jedné kartě bude vlevo například obrázek bot a vpravo napsáno *dress*. Žák musí přiřadit dominovou kartu, na které budou v levé části nakreslené šaty (*dress*). Pokračuje se dál podle slova napsaného na pravé části karty s šaty, jako je to v následujících obrázcích.



Abych zamezila komplikacím, napsala jsem na některé kartičky zespodu český význam. Obrázky jako podkolenky, punčochy a silonky mohou být někdy matoucí. Také dámské kalhotky, slipy nebo pánské plavky mohou na obrázku vypadat podobně. Jiná slova jsem neoznačovala, protože jsem nechtěla do hry český jazyk zapojovat.

Žáci utvoří skupiny a stanoví se první žák, který hru začne a položí jakoukoli z karet na stůl. Hra pokračuje po směru hodinových ručiček. Další hráč musí napojit kartu tak, aby souhlasil obrázek a popis. Může přikládat karty oběma směry. Pokud vhodnou kartu nemá, řekne „Pass“ a hraje další. Žáci si také mohou karty zhotovit sami. Učitel rozdá připravené prázdné kartičky přepůlené uprostřed a žáci si sami nakreslí a popíší prázdná políčka. Tento způsob je ovšem časově náročnější a záleží na tom, kolik času v hodině chce učitel hře věnovat.

Průběh hry

Cílem hry **Dominoes**, kterou jsem ve zmiňované 7. třídě vyzkoušela, bylo ověřit znalost a procvičit slovní zásobu tématu oblečení. Začala jsem připomenutím pravidel této hry, i když žáci přikyvovali, že pravidla domina znají. Ze zkušenosti s touto skupinou však vím, že se všichni nepřiznají, pokud nerozumí, co mají dělat. Protože dominové kartičky nejsou tak velké, aby všichni z dálky viděli, co je na nich nakresleno, znázornila jsem je na tabuli. Nakreslila jako příklad dvě s obrázkem a popisem a názorně jsem na nich předvedla, jak se správně napojují.

Ze šestnácti žáků ve třídě se vytvořily čtyři skupiny po čtyřech. Nechala jsem žáky ve skupině spolupracovat, tak aby společnými silami došly ke správnému propojení všech dominových karet. Kromě jedné neměla žádná skupina větší problém se znalostí slov. V této skupině si chlapci spletli noční košili se županem a nešlo jim

proto správně sestavovat hru dál. Po opravení chyby pokračovali bez problémů. Protože je slovní zásoba na toto téma obsáhlá, sady karet nebyly identické a obsahovaly jiný seznam probíraných slov, proto si je rychlejší skupiny mohly vyměnit a pokračovat ve hře. Hráli jsme do té doby než hru dokončila i poslední „nejpomalejší“ skupina. Celkově i s vysvětlením hra trvala patnáct minut.

Analýza hry

Přínos domina spočívá především ve spojení obrazového materiálu se slovem, který podporuje dlouhodobější uchování v paměti. V tomto případě žáci pracují také s písemnou podobou slov, takže si zároveň osvojují, jak se dané slovo správně píše. Výhodou je ale to, že žáci nepotřebují nic překládat, protože význam je z obrázku patrný. Hra slouží především k procvičení, ale také k zopakování právě probírané slovní zásoby. Vytváří ve třídě klidnou atmosféru a žáci jednají mnohem uvolněněji než při obvyklé výuce. Hra příjemným způsobem umožňuje procvičení probíraného tématu, přestože žákům ani nepřipadá, že se vlastně učí. Spolupráce ve skupinkách navíc rozvíjí vzájemnou komunikaci a toleranci vůči návrhům spolužáků.

6.4 Word Race

Pravidla hry

Tuto hru jsem nazvala **Word Race**, protože v ní žáci závodí, kolik slovíček už se z probíraného tématu naučili. Zaměřuje se na slovní zásobu oblečení a je použitelná především pro 6. a 7. třídu základní školy. Není časově náročná, na její průběh postačí přibližně deset minut. Vytvořila jsem ji s použitím předlohy s obrázky, ze které se žáci slovíčka učili. Na jedné straně předlohy mají žáci slovíčka označená názvy a na druhé už jsou jen nakreslené obrázky. Učitel žáky rozdělí do dvojic, jejichž jednotliví členové budou mezi sebou soupeřit. Hra spočívá v tom, že jeden žák ukazuje na různé nepopsané obrázky z předlohy aniž by říkal české názvy a druhý je má anglicky pojmenovat. Žák, který slovíčka ukazuje, ta správně nazvaná zároveň počítá. Pro

kontrolu drží v ruce také kopii s popsanými obrázky. Vše se odehrává v časovém rozmezí jedné minuty a potom se žáci vymění. Vyhrává ten, který správně nazve větší počet obrázků.



Průběh hry

Přesto že žáci nemuseli znát zcela všechna slovíčka z kopie, je slovní zásoba tohoto tématu velmi obsáhlá, takže žáci měli k dispozici obrázků dostatečný počet. Hru jsem uvedla v počátečních hodinách probíraného tématu, abych si nejen já, ale i žáci sami mohli vyzkoušet, kolik z nově probírané slovní zásoby už dokáží pojmenovat.

Protože žáci byli zvyklí se slovíčka z této předlohy učit, zvolila jsem právě tyto obrázky k rychlé soutěži. Dvojice žáků jsem rozdělila tak, aby byly úrovně vyrovnané a každý měl stejnou šanci vyhrát.

Hra proběhla během deseti minut bez komplikací. Všem se líbilo zaujmout na chvíli funkci kontrolora, který hru vede. Tato forma soutěže podnítila žáky ke snaze nad spoluhráčem vyhrát. Všechny dvojice si zasloužily pochvalu, protože bylo vidět, že hrály s plným nasazením. Po ukončení obou časových limitů mi každá dvojice nahlásila svůj počet slov. S výsledky hry jsem byla spokojená. U jednotlivých dvojic se lišily většinou jen o pár slovíček a nejvyšší součty se pohybovaly kolem čtyřiceti slov. Vítězům nakonec poražení poblahopřáli k úspěchu se slovy *Congratulations!*

Analýza hry

Přednost této hry vidím především v tom, že zde dochází k propojení obrazové formy s anglickým slovíčkem. Nic se nemusí překládat do češtiny, protože obrázky samy o sobě význam slova znázorňují. Soutěživý charakter hry podněcuje žáky k větší aktivitě a snaze, aby mohli nad soupeřem vyhrát. Navíc tato hra každého z nich uvádí na chvíli do role jakéhosi kontrolora, který má zodpovědnou funkci. Sám rozhoduje o tom, jaké obrázky bude spoluhráč pojmenovávat a zaznamenává, jestli byly správně řečeny či ne. Žáci se musí plně soustředit v obou rolích, jak hráč, který pojmenovává, tak kontrolor, který sčítá bezchybně nazvané obrázky. Hra je založena také na rychlosti a správné spolupráci. Kontrolor nesmí zdržovat při výběru slovíček, aby tím neovlivnil konečný výsledek protihráče.

6.5 Fashion Show

Pravidla hry

Hru ***Fashion Show*** jsem vytvořila pro skupinu žáků, kteří probírají slovní zásobu tématu oblečení. Lze ji uplatnit v jakékoli třídě druhého stupně základní školy, která se zabývá tímto tématem. Ve hře žáci využijí slovní zásobu týkající se nejen

oblečení, ale i materiálů, vzorů a barev ve spojení s přítomným časem průběhovým a slovesem „mít“. Hra je časově náročnější a vyžaduje prostor. Má dvě fáze, přípravnou a samotnou módní přehlídku. Během přípravné fáze žáci pracují ve dvojicích. Ty jsou zachovány i během módní přehlídky, ale zapojí se také zbytek třídy jako obecenstvo. Žáci si mají obléknout libovolný model a připravit k němu komentář, který bude provázet módní přehlídku. Tato předchozí příprava vyžaduje minimálně jednu vyučovací hodinu. Nejprve se žáci domlouvají, jaký model si obléknou, aby ho spolužák mohl co nejpodrobněji popsat. Popisují tedy oblečení kamaráda, ne své. Je dobré, aby si oblékli více druhů oblečení, aby komentář nebyl příliš krátký. Vše si zaznamenávají do školního sešitu.

Komentář je možné začít například:

Let me introduce my model. Her name is ... and her outfit is very fashionable.

Our next outfit is in the latest fashion.

Příklady vět:

She is wearing a blue cotton t-shirt. It is very comfortable.

She is also wearing red and white striped shirt.

She has got a brown leather handbag.

Samotná módní přehlídka proběhne další vyučovací hodinu. Žáci si obléknou své modely a ve dvojicích je před ostatními prezentují. Hra vypadá jako opravdová módní přehlídka. Jeden ze dvojice vždy předvádí svůj model. Prochází se, dělá různé pózy a figury. Druhý při tom jeho oblečení komentuje. V průběhu daný žák či žákyně svlékají a odhazují oblečení, které již bylo řečeno, čímž se odkryjí další vrstvy modelu. Pro dokreslení situace může komentátor použít mikrofon nebo ho něčím nahradit. Dvojice si může pustit vlastní hudbu. Je ale nutné, aby nebyla příliš hlasitá, aby všichni slyšeli samotnou prezentaci. Hudba zde má funkci jen zvukové kulisy. Ostatní žáci vše sledují a poslouchají. Po skončení komentáře se žáci ve dvojici vymění a tímto způsobem se postupně vystřídá celá třída. Každý žák jednou předvádí model a jednou ho popisuje.

Průběh hry

Přípravná fáze:

Módní přehlídkou se v této třídě uzavřelo téma „Oblečení“. Přítomný čas průběhový žáci už uměli, takže jsme hrou zopakovali slovní zásobu ve spojení se známou gramatikou. Žáci se jí zhostili s nadšením. Přípravná fáze trvala jednu vyučovací hodinu. Žáci libovolně utvořili dvojice a vzájemně se domlouvali, co kdo bude mít na sobě. Snažili se, aby se jejich model lišil. Vše si zapisovali do sešitu, aby se doma mohli text naučit. K dispozici měli slovníky a já jsem celou dobu sledovala, jestli někdo potřebuje pomoc. Dotazů nebylo mnoho, týkaly se doplnění slovní zásoby. Děvčata se ptala například na čelenku do vlasů, řetízek a náramek. Chlapce zajímaly vojenské kalhoty. Dále nevěděli, jak se řekne v angličtině béžová barva. Někteří si zprvu nebyli jisti, jak začít, kolik oblečení by si měli obléct. Poradila jsem jim, jak postupovat. Navrhovala jsem, že mohou přijít třeba v zimní bundě, čepici a šále a pod tím mít oblečený svetr, triko, kalhoty, atd. Napsala jsem na tabuli tři příkladové věty jako vzor, aby všichni věděli, jak mají komentář psát. Přesto, že pracovali o trochu hlučněji než v obvyklé vyučovací hodině, nemusela jsem nikoho napomínat. Bylo vidět, že se snaží vymyslet co nejzajímavější outfit, který by publikum zároveň i pobavil. V této fázi jsem musela řešit jediný problém, když si dva chlapci psali do sešitu popis svého vlastního oblečení, které budou mít při přehlídce na sobě, místo oblečení kamaráda. Museli si sešity vyměnit, aby se doma mohli naučit správný komentář.

Módní přehlídka:

Žáci mě druhý den mile překvapili, když jsem na začátku hodiny viděla, jak jsou oblečení. Měli za úkol převléct se už o přestávce, aby se tím nezdržovali při hodině. Každý měl na sobě nejméně deset druhů oblečení, od zimní bundy až po letní sukni. Předvádění modelů bylo pro žáky zábavné a byli v dobré náladě. Viděla jsem, že se těší, ale zároveň jsou trochu nervózní. Někteří žáci se styděli zapojit do předvádění modelu více energie. Většina dvojic ale působila jistě a někteří nám ukázali, že jsou i dobří herci. Chtěli své obecenstvo pobavit, a tak dělali různé pózy a vykračovali si jako na opravdové přehlídce. Hru jsme hráli v jazykové třídě, kde je uprostřed koberec. Mohli se tedy procházet, otáčet, vždy ukázat na popisovanou část oblečení a potom ji sundat a

kamkoli odložit. Protože si žáci oblékli několik vrstev oblečení, bylo někdy obtížné je rychle svléct, takže některé výstupy vypadaly komicky a pobavily nás.

Co se týče komentářů a popisů oblečení, od první dvojice se většinou zlepšovaly. První žáci to měli nejtěžší, protože ještě nevěděli, „jak na to“. V názvech oblečení nechybovali, spíše se objevily drobné nedostatky při popisu vzorů. Někteří někdy zaměnili „kostkovaný“ za „pruhovaný“, ale většinou se hned při upozornění opravili. V 7. třídě nelze očekávat plynulý projev, proto jim prezentace modelu trvala déle a poslední dvě dvojice měly na výstup o něco méně času než ostatní. Při projevu se žáci trochu pozastavovali a přemýšleli, jak dál, ale bylo patrné, že se snažili se svou rolí opravdu ztotožnit a ne jen odříkat předem připravený text. Do hry jsem příliš nevstupovala, abych zbytečně nepřerušovala jejich projev a tok myšlenek. Někdy jen stačilo neverbálně naznačit například pohledem nebo gestem, že popis není úplně v pořádku a žák se opravil. Někteří v přítomném čase průběhovém zapomínali pomocné sloveso. To se většinou po několika prvních větách vytratilo.

Odměnou pro mě byla reakce jedné dívky, která původně nechtěla své oblečení předvádět, protože se před spolužáky styděla. Domluvily jsme se tedy, že své oblečení nebude předvádět. Během hry si to však rozmyslela a zapojila se stejně jako ostatní. Velmi mě to potěšilo a potvrdilo se mi tak, že hra žáky opravdu zaujala a motivovala. Celá módní přehlídka byla trochu hlučnější než běžná výuka, což zapříčinil zájem žáků o tuto novou aktivitu. I já jsem se pobavila nad výroky jako „*She is wearing red and white socks in the latest fashion. She is wearing very elegant mittens. nebo She has got a very practical modern umbrella.*“, přičemž dívka držela malý dětský deštník s obrázky.

Analýza hry

Ačkoli tato hra slouží hlavně k zopakování a procvičení slovní zásoby, má i další přednosti. Všichni žáci se aktivně na hře podílí a rozvíjí se jejich vzájemná spolupráce. Dvojice se musí zcela přesně dohodnout na vybraném oblečení, aby popis s outfitem souhlasil. Mají příležitost přinést si konkrétní oblečení, které si sami vyberou. Učí se samostatně hovořit a vystupovat před kolektivem, což je důležité pro budoucí povolání. Mohou zde využít anglický jazyk přímo v reálné situaci a každý má možnost předvést,

jak už ho dokáže prakticky používat. Navíc je pro ně tato hra velmi zábavná a vytvoří ve třídě příjemnou, veselou atmosféru. Příležitost užívat slovní zásobu ve spojitosti s konkrétním oblečením, je pro žáky velká výhoda, protože není vždy možnost slovíčka procvičit na přímých předmětech, které žáci mají před sebou a mohou si na ně i sáhnout.

Mezi záporné stránky této hry patří její časová náročnost, protože na ni učitel musí vyčlenit celé dvě vyučovací hodiny. V průběhu módní přehlídky pak musí sledovat čas, aby se všichni žáci stihli vystřídat a měli stejný prostor pro ukázkou a komentář ke svým outfitům.

Charakteristika 8. třídy ZŠ

Žáci 8. třídy byly rozděleny do dvou skupin podle úrovně. Ve skupině nadanějších, do které docházelo 12 žáků jsem použila hry **Sally Smiths** a **Dominoes-Nouns**. Většina žáků této skupiny anglický jazyk dobře zvládala. Žáci se do výuky poměrně aktivně zapojovali, hlásili se, a to nejen dívky, ale i někteří chlapci. Tuto skupinu bych charakterizovala jako živější, protože někteří žáci měli tendenci častěji vyrušovat. Proto bylo důležité být neustále ve střehu a udržovat jejich pozornost. Vyplatilo se celou hodinu stát či obcházet mezi lavicemi, aby žáci nedostali prostor k vyrušování. Přesto se zde nenacházel nikdo s většími problémy v chování, které by vyučovací hodinu vážně narušovaly.

6.6 Sally Smiths

Pravidla hry

Hra **Sally Smiths** je určena pro středně pokročilé a pokročilé žáky, v 8. nebo 9. třídě. Mc Callum (1980) jejím prostřednictvím procvičuje a rozšiřuje stávající slovní zásobu. Jedná se o hru pro celou třídu, která není náročná na přípravu. Je potřeba připravit si pouze tužku a kousek papíru. Celkové trvání hry odhaduji na 10 – 15 minut. Žáci mají během časového limitu 3 - 5 minut přijít na podstatná jména začínající na

písmeno S. Slova doplňují do věty „Sally likes _____.“ Místo Sally mohou žáci použít i jiné jméno, například své vlastní.

Příklad:

Sally likes *stockings*. Margaret likes *men*.

Sally likes *swimming*. Margaret likes *macaroni*.

Sally likes *strawberries*.

Průběh hry

Hru jsem uvedla tak, aby žáci mohli sami přijít na pravidlo, jaká slova se mají do věty *Sally likes...* doplňovat. Na tabuli jsem napsala tuto větu s několika příklady, jako *Sally likes stockings*. *Sally likes swimming*. *Sally likes strawberries*. a žáci sami pochopili, že mají doplňovat slova začínající na písmeno S. Aby byla hra různorodější, nechala jsem každého do věty dosadit vlastní jméno a zadala hledat slova začínající na počáteční písmeno jejich jména. Důležité je, aby slovo začínalo na toto písmeno v písemné podobě. Hru jsem nepojala přímo jako soutěž, protože na některá písmena je těžší slova vymyslet, proto by vítězství nebylo spravedlivé.

Žáci se do hry zapojili s chutí a snažili se napsat co nejdelší seznam slov. Nikdo během hry nevyrušoval a každý hrál sám za sebe. Nejlepší výsledek byl sečten u písmene S, 14 správných slov, přičemž se neopakovala slova z příkladových vět. Počáteční potíže jsem zaznamenala u písmene K, protože se žákům spíše vybavovala slova začínající na písmeno C, která se ovšem s K vyslovují. Jednalo se například o slova *cat*, *classroom*, *castle*, *classmate*. Ale výsledky ukazují, že si s ním nakonec docela dobře poradili. Po ukončení časového limitu každý žák přečetl svá slovíčka a opravily se případné chyby ve výslovnosti. Ještě jsme společně s ostatními žáky doplnili další možnosti k danému písmenu. Bylo vidět, že doplněná slovíčka většinou všichni znají, jen je během časového limitu nenapadla. Do konečného součtu se započítala jen správná slova – podstatná jména a slovesa s -ing koncovkou. I když je počet u některých písmen nízký, žáci byli vynalézaví a zkoušeli zapojit jména nebo odvodit slova od českých, jako např. haribo, minigolf, Monteverdi, Gronland, Hungárie, takže jsme se při čtení výsledků docela zasmáli.

Výsledky:

S – 14 – sun, snakes, sunset, singing, spaghetti, soup, spiders, sport, sledging, skating, storm, sweater, sunrise, sausages

M – 12 – mouse, monsters, mixers, meat, meal, mum, mother, mathematic, magic, Musketeers, mouth, Maggie

K – 10 – knee, knife, key, kicking, kids, kitchen, kiss, kung-fu, karate, killing

N – 8 – nose, notebook, newspaper, New York, nurse, novel, nails, number

D – 8 – day, doctor, dentist, door, dog, dad, Dublin, drinking

A – 8 – alligator, America, angel, apples, Africa, aunt, animal, ant

G – 6 – Germany, guards, getting up, glass, game, going

J – 5 – jungle, jumping, jar, Japanese

- 4 – jumping, January, Japanese, jaguar

- 3 – jewellery, juice, jam

H – 4 – hitting, hearing, horse, hall

- 3 – hitting, hall, Halloween

Analýza hry

Přednost této hry spočívá v tom, že si žáci propojují souvislosti mezi mluvenou a písemnou podobu slova, což v angličtině často nebývá jednoduché. Musí si například uvědomit, že slova začínající [dʒ] mohou mít v písemné podobě jak „j“, tak „g“. Pro žáky známá slova, jako např. year, yellow se sice vyslovují s [j], ale nepíší, takže tyto a další podobné návrhy nemohou být uznány. Uvědomění si pravopisu a výslovnosti je pro žáky velmi přínosné. Kromě toho si „otestují“ svou slovní zásobu a zároveň ji obohatí o další slovíčka navržená spolužáky nebo učitelem. Navíc si mohou slovíčka spojit s určitým prožitkem ze hry, takže je pravděpodobné, že si je snadněji zapamatují. Pokud by chtěl učitel hru pojmout jako soutěž, je nejlepší zadat všem stejné jméno a po ukončení časového limitu spočítat, kdo z žáků měl nejvíce správných nápadů.

6.7 Dominoes – Nouns

Pravidla hry

Hrou Dominoes-Nouns jsem se inspirovala v knize Watcyn - Jonese (1993). Je zaměřena na tvoření kompozit podstatných jmen, např. living room, coffee table, sunglasses, atd. Tuto hru bych zapojila do výuky nejdříve v 7. třídě základní školy, protože v nižších ročnících žáci podle mého názoru ještě nemají tak bohatou slovní zásobu. Nebo bych v nižších ročnících zvolila menší počet slov, aby se ve velkém počtu kartiček neztratili. Žáci hrají ve dvojicích a soutěží, která nejrychleji spojí všechny dominové karty správně. Dobu trvání hry odhaduji v rozmezí 15-20 minut. Předem je třeba připravit dominové karty, které budou žáci následně spojovat, tak aby se správně vytvořilo složené slovo. Karty lze vytvořit a upravit jejich velikost například pomocí Microsoft Excel. Čtením tabulky zleva doprava je patrné, že oddělená slova tvoří kompozita. Vytvořenou tabulku je třeba správně rozstříhat podle silnějších okrajů, aby na jedné kartě vždy stály napsané dvě části slov, které spolu nesouvisejí. V pravé části dominové karty se napíše počáteční slovo kompozita a do levé koncové.

room	coffee	table	book	case	tea
spoon	arm	chair	dish	washer	sun
glasses	test	book	ice	cream	post
card	under	ground	black	board	fire
place	washing	machine	cross	word	butter
fly	pocket	money	letter	box	seat
belt	rain	bow	bath		

Průběh hry

Slovíčka jsem zvolila v souvislosti se slovní zásobou žáků této osmé třídy. Aby mohli spojovat kompozita, bylo nutné, aby většině slov rozuměli. Hru domino všichni žáci už znali, takže nebylo potřeba dlouhé vysvětlování pravidel. Neobvyklé pro ně bylo tvořit takto slova, proto jsem na tabuli znázornila příkladové dominové karty se slovy, aby pochopili, o jaká slova jde a jak je spojovat. Žáci vytvořili rovnocenné dvojice, které spolu mohou soupeřit, kdo nejdříve správně spojí všechny dominové karty.

Během hry nikdo nevyrušoval, všichni byli soustředění a snažili se společnými silami slova spojit. Bylo vidět, že je hra zaujala. Když si nebyli jistí, zkoušeli slova spojit podle vlastní fantazie, např. *tea machine*, *black box* nebo *crossbook*. Nejnáročnější bylo spojit slovo *crossword*, které neznali. Po první vítězné skupině jsem ostatním ukázala místa, kde mají případné chyby a nechala jim ještě chvíli na opravení. Při společné kontrole mi žáci říkali nahlas slova, která utvořili a zároveň je přeložili do češtiny. Z průběhu hry a závěrečného hodnocení vyvozují, že se jim líbila. Žáci ji ohodnotili jako zajímavou, shodli se, že je bavila a naučili se některá nová slovíčka.

Analýza hry

Hrou si žáci osvěží stávající slovní zásobu a obohatí o další nová slovíčka, která ještě neznají a mohou se je jejím prostřednictvím naučit. Výhodou je, že žáci tvoří a učí se slova, aniž by je překládali. Sami slova nevymýšlí, ale musí se uvažovat nad tím, jaké části slov dávají dohromady kompozitum, které je anglicky správně. Hra je založena jak na spolupráci žáků ve dvojici, kteří společně rozhodují, jaká slova k sobě přiřadí, tak na rychlosti, se kterou je třeba slova spojovat, aby dvojice vyhrála. Hra nemá ani těžká pravidla, která většinou žáci znají, takže učiteli nezabere jejich vysvětlování mnoho času. Problémy nastanou jedině v případě, kdy žáci spojí nehodící se slova a domino pak nemůže správně pokračovat. Pokud si žáci neví rady, mohou zkusit slova napojovat podle své vlastní fantazie.

Charakteristika 9. třídy ZŠ

Tato třída se skládala z dvaceti žáků rozdílné úrovně. V takovém vysokém počtu bylo obtížné všechny žáky aktivně ve výuce zapojit. Skupina se skládala spíše ze slabších žáků, jako nadané hodnotím pouze tři z tohoto celkového počtu. Co se chování týče se zde nevyskytovali žádní problémoví žáci, a tak výuku nikdo nepříjemně nenarušoval. Jednalo se o velmi klidný kolektiv, na první pohled bezproblémový. Nevýhodu této skupiny ale bezpochyby vidím v tom, že reagovala poměrně pasivně. Sice učitele v hodině nevyrušovali, nebyli ale moc aktivní, nehlásili se a neprojevovali žádný velký zájem. Při výuce většinou kývali, že rozumí, ale ve skutečnosti tomu tak nebylo a potřebovali vysvětlení věnovat více času. V tomto kolektivu jsem vyzkoušela hry **Bingo** a **Make Two Words**.

6.8 Bingo

Pravidla hry

Pravidla této hry popisují již v kapitole 5.3.2 Hry relaxační, kde poukazují na její nenáročnost a odpočinkový charakter při věnování se slovní zásobě. Přesto se dají vytvořit variace této hry, které nejsou tak jednoduché. Jednu z nich jsem vytvořila podle vzoru Watcyn - Jonese (1993) na slovní zásobu přídavných jmen. Sestavila jsem tabulku z takových přídavných jmen, ke kterým lze utvořit opak. Žák, který zavolá *Bingo!* zaujme místo učitele a předčítá slova. Takto se postupně vystřídá několik žáků.

cheap	big	dirty	hot
happy	rich	slow	old
short	beautiful	easy	late
fat	tight	right	dark

Průběh hry

Každý žák dostal tabulku s přídavnými jmény a před zahájením hry jsme si je společně prošli a ke každému utvořili opak. Ze začátku nebylo tempo hry příliš rychlé, někteří váhali a potřebovali pomoci s některými slovíčky. Problémy jim dělaly opaky přídavných jmen *beautiful*, *right* a *late*. Jak se postupně střídali, začala se hra zrychlovat a bylo patrné, že už jsou jistější. Při každém „bingu“ vítěz přečetl svá vybraná slova, abychom se ujistili, že zaškrtoval správně. Neustálým opakováním těchto vybraných přídavných jmen jsem docílila jejich osvojení. Na konci hry jsem ještě pro kontrolu vyvolávala žáky a ti mi říkali opačný význam k dotazovanému přídavnému jménu. I ti slabší už většinou na konci hry nechybovali, což dokazuje, že hra splnila svůj účel. Vzhledem k charakteru této skupiny a věku žáků se nedá očekávat, že dají viditelně najevo nadšení ze hry. Je ale třeba právě v takovéto tiché a pasivní skupině změnit aktivitu a snažit se jiným, třeba neobvyklým způsobem žákům zprostředkovat probíranou látku. Na hru stačilo kolem deseti minut, protože příliš dlouhé drilování by žáky mohlo začít nudit.

Analýza hry

Tímto způsobem musí žáci při hře více přemýšlet, protože učitel nevyslovuje přímo slova, která jsou v tabulce napsaná, ale jejich opaky. Musí být pozorní, aby včas správně zaznamenali, o které slovíčko jde a stihli si ho odškrtnout ve svém výběru. Střídáním žáků a jejich samostatným tvoření opaků přídavných jmen má učitel přímou zpětnou vazbu a vidí, jak žáci slovíčka zvládají. Navíc si tak lépe osvojí i výslovnost těchto slov. Díky tomu, že se žáci v předčítání slov střídají, má učitel možnost pohybovat se po třídě a lépe sledovat ostatní žáky při hře. Může nahlédnout na výběr jejich slov a dohlížet na to, jestli slova správně zaškrtoávají. Zapojí se také alespoň trochu pohybu, protože žák jde slova předčítat před tabuli, aby byl zřetelně slyšet a aby neviděl do výběru slov spolužáků a nebyl tak ovlivněn.

6.9 Make Two Words

Pravidla hry

V této hře se jedná se o tvoření slov, která jsou uvedena v následujících dvou tabulkách. Podle mého názoru je tato hra vhodná spíše pro starší ročníky základní školy. Pro mladší žáky bych snížila počet slov, aby nenastal zmatek. Hráči dostanou části slov z tabulky rozstříhané a mají je složit tak, aby každé tři kousky složily dohromady dvě slova. V první řádce z této tabulky vzniknou slova *blouse* a *secret*. Hrou jsem se inspirovala v knize Watcyn - Jonese (1993), ale jednotlivá slovíčka do tabulky jsem vybírala sama podle slovní zásoby třídy. Aby byli žáci schopni slovíčka poskládat, měli by je z větší části znát. Ve hře je původně uvedena obsáhlejší tabulka se slovy, ale pro žáky jsem jejich počet raději snížila. Ve velkém množství částí slov by se mohli ztratit a hra by je mohla odradit. Proto jsem pro každou dvojici žáků připravila jen deset slov.

blou	se	cret
toa	st	reet
op	en	emy
came	ra	in
spo	on	ion

bo	at	tic
theat	re	pair
pret	ty	pical
wom	an	swer
purp	le	mon

Průběh hry

Utvořila jsem dvě varianty, aby případné rychlejší dvojice nečinně naseděly, pokud budou ostatní ještě skládat. Žáky jsem rozdělila tak, aby ve dvojici pracoval nadanější žák s pomalejším a mohl mu tak pomoci. Před začátkem hry jsem na tabuli nejprve znázornila, jak mají ve hře postupovat, jakým způsobem se slova spojují. Nakreslila jsem stejná políčka s částmi slov, jako měli rozstříhaná před sebou. Způsob hry pochopili rychle a dali se do hraní. Dvě dvojice zvládly slovíčka poskládat za chvíli, ale někteří s kartičkami naopak ze začátku trochu „bojovali“. Nedařilo se jim hned najít části, které by k sobě patřily. Když už měli ale několik slov složených, začalo jim tvoření jít rychleji. Někteří zkoušeli vymyslet svá slova, když si nevěděli rady, např. *monty* (jméno Monty), *raion* (rajon), *monat* (měsíc). Po zhruba deseti minutách jsme slovíčka z obou variant společně prošli a všichni si je poskládali na správné místo. Během toho si žáci uvědomili, že je vlastně znají, ale takhle „na kousky“ hned nepoznali o které jde. I když se některým zdála hra na začátku náročnější a chvíli jim trvalo, než se částmi slov zorientují, zjistili nakonec, že se nejedná o nic tak těžkého. Sami žáci hru ohodnotili jako zábavnou a uznali, že si procvičili a připomněli, jak se slova správně píší.

Analýza hry

Hra sice není zaměřena na slovíčka konkrétního tématu, přináší však žákům možnost prozkoušení jejich stávající slovní zásoby zajímavým způsobem. Zaktivuje osvojenou slovní zásobu tím, jak se hráči snaží poskládat jednotlivé kousky dohromady a vytvořit slovo, které bude anglicky správně. Může se zdát žákům trochu neobvyklá, protože nejsou zvyklí slova takto tvořit. Zopakují si nejen už známá slovíčka, ale přínos spočívá také v tom, že si jiným a zajímavým způsobem procvičí i jejich písemnou podobu. Aby neměli žáci v kartičkách zmatek, měl by učitel zvážit počet a výběr slov podle možností skupiny. Pro méně nadané nedoporučuji více než deset slov. Hra je založena na spolupráci ve dvojici, kde si žáci mohou pomáhat, radit a učit se tak respektovat vzájemné návrhy. Není ale příliš vhodná pro dyslektiky.

Charakteristika II. ročníku víceletého gymnázia

Hodiny anglického jazyka v této třídě navštěvovalo 12 žáků. Jednalo se především o dívčí skupinu. Jediného chlapce, který do skupiny patřil, dívky z kolektivu poměrně vyrazovaly. Nikdo s ním nechtěl sedět a tak zůstával často v ústraní. Tento žák se zdál docela nadaný, ale jeho izolace ve třídě způsobovala, že jeho vědomosti nebyly na první pohled příliš patrné. Protože byl ve třídě jediný chlapec, příliš se neprojevoval a byl spíše tichý. Dvě dívky se naopak chovaly v hodinách trochu hlučněji a učitel je musel častěji napomínat, jinak třídu považuji za bezproblémovou. Dobře se zde vyučovalo, žáci spolupracovali a byli aktivní. Hodinu anglického jazyka jsem zde zpestřila hrou ***What about a snack?***

6.10 What about a snack?

Pravidla hry

Jak už název napovídá, tato hra se týká slovní zásoby z tematického okruhu „jídlo“. Je vhodná pro všechny věkové skupiny druhého stupně základní školy. Učitel nachystá potraviny na přípravu svačinky předem. Může využít cokoli, co se běžně používá na chlebičky nebo jednohubky, jako pečivo, máslo, šunku, salám, sýr, nějakou zeleninu, atd. Vybere především ty potraviny, které se týkají probírané slovní zásoby jídla. Nakrájí rohlíky na kolečka a potraviny na kostičky a uloží do krabiček nebo na papírový tácek, záleží, co má zrovna po ruce. Nakrájením se docílí většího počtu kousků jídla, takže není třeba pořizovat velké množství potravin. Ke každé potravíně ještě připraví kartičku s názvem.

Ve třídě své ingredience rozloží na stůl a žáky rozdělí do skupin maximálně po třech, aby se ke stolku vešli. Skupinky jednotlivě přistupují, aby si vyrobily svou svačinku. Každý žák má možnost udělat si několik jednohubek, záleží, kolik času chce učitel hře věnovat. Během jejich přípravy může učitel s žáky konverzovat. Může se jich zeptat, jestli mají hlad, jestli mají rádi papriku, sýr, ..., jestli jí hodně ovoce nebo zeleniny, atd. Když mají jednohubky hotové popíše učitel s použitím přítomného času průběhového, co právě teď jí. Pokud si nejsou slovíčkem jistí, mají nápovědu na

kartičkách, kterými jsou ingredience označeny. Když všichni své jídlo popíší, mohou si ho sníst. Ostatní skupiny mezitím dělají jinou samostatnou práci, kde není nutná přítomnost učitele. Na hru je potřeba přibližně 15-20 minut, záleží na počtu žáků.

Průběh hry

Hra byla pro žáky velká zábava a velice se jim líbila. Všichni byli nejprve zvědaví, co je vlastně čeká a potom se moc těšili, až si budou moct něco dobrého připravit. Netrpělivě čekali, kdy už na jejich skupinu dojde řada. Většina si kousek rohlíku obložila téměř všemi kousky nabízeného jídla, ale na druhou stranu jsem se také dozvěděla, co kdo nejí a nemá rád. Když si žáci jednohubky udělali, zeptala jsem se každého *What are you eating?* a většina z nich správně reagovala *I am eating ...*. Těm, co nezareagovali hned ve správném čase, jsem otázku zřetelně zopakovala, aby pochopili, že na jejich promluvě není něco v pořádku. Pobavilo nás, když dvě dívky svůj výtvar snědly dříve, než mi ho stačily popsat. Musely ho tedy popsat alespoň dodatečně.

Hru jsem rozdělila na dvě kola a při druhém jsem kartičky s názvy potravin schovala, abych si zjistila, do jaké míry si slovíčka zapamatovali. S uspokojením mohu říci, že téměř všechny. Opravovala jsem většinou jen výslovnostní chyby. Skupinová hra této třídě prospěla, především jedinému zmiňovanému chlapci. V této hře sice nemusí žáci přímo spolupracovat, aby došli ke společnému cíli, ale on alespoň na část hodiny neseděl odděleně od kolektivu dívek a byl více aktivní. Tato hra byla přínosná nejen v oblasti slovní zásoby anglického jazyka, ale také pro stmelení kolektivu.

Analýza hry

Velkou předností této hry je, že si žáci mohou „svačinku“ sami udělat a dokonce i jídlo ochutnat. Hra napodobuje reálnou situaci, kdy si žáci sami připravují svačinu nebo jednohubky na párty. To, co připraví, mohou později sami sníst, což se všem velmi zamlouvá. Tato hra je pro žáky velkým zpestřením a je maximálně prakticky zaměřená.

Kromě toho navíc umožňuje názorné procvičení slovíček přímo na reálných příkladech a také přítomného průběhového času. Osvojují si především výslovnostní formu slova, ale kartičky také zobrazují, jak se dané slovo píše. Hra je sice náročnější na přípravu, ale její úspěch v hodině je učiteli odměnou za předchozí práci. Umožňuje lepší osvojení slov, protože si je žáci spojí s konkrétní situací a příjemným zážitkem z hodiny. Žáci si mohou potraviny libovolně vybírat, takže by nemělo dojít k žádným problémům, pokud něco nejí nebo mají na něco alergie.

7. VÝSLEDKY DOTAZNÍKŮ PRO UČITELE ANGLICKÉHO JAZYKA

Tato kapitola se věnuje zpracování výsledků dotazníků, které jsem vytvořila pro učitele anglického jazyka, kteří používají hry rozvíjející slovní zásobu. Ze 45 učitelů, kterým jsem dotazníky rozeslala, je vyplnilo 40. Cílem dotazníků bylo zjistit přístup učitelů k těmto hrám a poukázat, jaký přínos v nich zkušený pedagogové vidí. Dotazníky umožňují učitelům vyjádřit na hry svůj názor a poukázat, v čem podle nich spočívají jejich kladné nebo také záporné stránky. Zkoumají, jak často a za jakým účelem učitelé hry rozvíjející slovní zásobu používají. Dále učitelé uvádí a zdůvodňují, kterým typům her dávají přednost a z jakých zdrojů je získávají. Zároveň ještě uvádí názvy konkrétních her, které ve výuce nejčastěji používají.

Zpracování dotazníků

1. otázka:

Jak často zařazujete hry rozvíjející slovní zásobu ve výuce anglického jazyka?

- a) každou hodinu b) 1 za týden c) 1 za měsíc d) méně

Následující tabulka ukazuje četnost využívání her rozvíjejících slovní zásobu učiteli základní školy. Součty zvolených možností prokazují, že jsou tyto hry učiteli hojně využívány.

	Počet učitelů
Každou hodinu	14
1 za týden	20
1 za měsíc	3
Méně	3

2. otázka:

Za jakým účelem hry rozvíjející slovní zásobu nejčastěji používáte?

- a) odpočinek b) aktivizace c) prezentace nové slovní zásoby
d) procvičení slovní zásoby e) revize slovní zásoby

V této otázce učitelé většinou volili více než jednu možnost, protože hry vybírají s různým záměrem pro odlišné příležitosti. Z nabízených záměrů učitelé nejčastěji volili d) procvičení slovní zásoby. Nejméně často vybírají hry za účelem prezentace nové slovní zásoby.

	Počet učitelů
Odpočinek	12
Aktivizace	18
Prezentace nové slovní zásoby	6
Procvičení slovní zásoby	28
Revize slovní zásoby	15

3. otázka:

Napište příklady konkrétních her rozvíjejících slovní zásobu, které ve výuce nejčastěji používáte:

Učitelé uvádí seznam nejrozličnějších her rozvíjejících slovní zásobu, které jsou pro výuku užitečné. V mnoha hrách se shodují a některé z nich uvádím také v teoretické části této diplomové práce. V následující tabulce je zobrazen přehled nejčastěji zmiňovaných her a zároveň přesný počet učitelů, kteří je ve výuce používají.

	Počet učitelů
Bingo	12
Slovní fotbal	9
King	9
Slova od určitého písmene	7
Pexeso	7
Mim	7
Slovní had	5
Hangman	5
Křížovky	4
Chinese whispers	4
Přesmyčky	3
Noughts and Crosses	3
Odezírání	2
Simon says	2
Kimova hra	2

King neboli hra *Král*, jejíž variantu zmiňuji již v kapitole 5.2.1, se hraje ve dvojici, ve které oba žáci dostanou současně stejnou otázku. Kdo první správně odpoví, ten se postaví. Postupně se kladou otázky dalším dvojicím až zůstane jen jeden vítěz.

Podobně se hraje i hra *Zmrzlík*, kterou někteří učitelé také uvádí. V této hře se postaví žák, který odpoví špatně, takže na konci má hra jediného poraženého. Oblíbenější je varianta hra na Krále, proto ji zmiňuje také více učitelů.

Hra *Hangman* je také známá pod jménem *Šibenice*, kde se za každé špatně zodpovězené slovíčko nebo otázku nakreslí část šibenice. Prohrává ten nebo skupina, která má postavenou celou šibenici.

Chinese whispers neboli *Tichá pošta* je založena na šeptání jednoho slovíčka, které si postupně žáci šeptají z ucha do ucha. Poslední hráč na konci řady prozradí, jaké slovo se šeptalo.

Při *Noughts and Crosses* neboli *Piškvorkách* mohou žáci vzájemně soupeřit při např. překládání nebo doplňování slovíček. Ve hře *Odezírání* žáci pozorují rty spoluhráče, který šeptá nějaké slovo a hádají, o jaké slovo se jedná.

Simon says je postavena na rozdávání pokynů. Učitel nebo žák stojí před ostatními hráči a říká: "Simon says – stand up". Ostatní hráči se musí postavit. Hra pokračuje: "Simon says - jump" Ostatní opět musí splnit pokyn. Pokud ale vyvolávač řekne jen: "Jump" bez "Simon says", nesmí se daný pokyn splnit. Kdo přesto zareaguje, dostává trestný bod. Vyhrává ten, kdo má na konci nejméně trestných bodů a za odměnu se může vystřídat s vyvolávačem.

Kimova hra je založena na cvičení paměti. Učitel ukazuje několik předmětů (kolem 20) a žáci si je mají v časovém limitu zapamatovat. Kdo jich potom napíše nejvíce, vyhrává.

Hry s míčkem

Učitelé často popisují hry s míčkem, které různě nazývají, např. *Fireball*, *Míčovka*, *Žhavá planetka*, *Přestřelka* nebo *Rozstřelka*. Jsou většinou založené na rychlé reakci žáků, kteří hází a chytají míček a zároveň s tím musí vyslovit či přeložit nějaké slovíčko. Tyto hry se mohou hrát v kroužku nebo v řadě, podle prostoru učebny, kterou má učitel k dispozici.

Kartičky a obrázky

Podle informací v dotaznících je patrné, že učitelé hodně využívají nejrůznější kartičky a lístečky s obrázky, slovy či částmi slov, které žáci seřazují a různě spojují. K tomuto typu her uvádí např. *Fruit salad*, kterou popisují v praktické části této práce. Dále pak *Hon za obrázkem* nebo *Schovávaná*, kde jsou ve třídě schovaná slovíčka, která žáci hledají a přiřazují k obrázkům.

Vymýšlení slov na zadané písmeno či téma

V tabulce je vidět, že tyto hry bývají poměrně často do výuky zapojovány. Mají většinou soutěživý charakter a žáci píšou seznam slov během určitého časového limitu. O něco náročnější než vymýšlení slov na zadané písmeno, ale na podobném principu je založena hra *Aliterace*, kde musí žáci vymyslet celou větu, ve které všechna slova začínají na určité písmeno. Je také možné napsat na tabuli počáteční písmeno či písmena slova a žáci mohou hádat, o které slovíčko z právě probírané slovní zásoby se jedná. Do této skupiny patří například hry *Sorting* a *Domečky*, ve kterých žáci rozřazují slova podle tématu. Ve hře „*supervisor*“ žáci vymýšlí slova ve skupinkách, přičemž jeden z každé skupiny je supervisor, který kontroluje správnost slovíček protivníků a počítá je. Na stejném principu je ještě v dotaznících zmíněna hra, kde se doplňují slova – *There is a ... in the zoo/ in the fridge/ in our flat*, kde žáci dosazují hodící se slovíčka. Využíván je také *Brainstorming* a další hry na seskupování slov dané tematiky, *Word circles*, *Fields*.

Skládání, seskupování a tvoření slov

Do této skupiny patří hry, ve kterých žáci spojují vzájemně související slova. Lze sem zařadit také hru *Running dictation*, kde žáci ve třídě nebo na chodbě hledají lístečky s textem. Jeden žák ze dvojice se snaží text z lístečků zapamatovat a předat ho spoluhráči, který si ho na papír zapisuje. Kromě spojování celých slov učitelé používají také hry, v nichž se skládají např. zpřeházená písmena tak, aby daly dohromady anglické slovo, jako např. ve hře *Skryté slovíčko*. Další možnost hrát si s písmenky nabízí některá delší slova, jako „*caterpillars*“, z jejichž obsahu se dají vytvořit nová slovíčka. V tomto případě lze složit např. *cat*, *car*, *care*, *lip*.

Obměny známých her a soutěží

Někteří učitelé vymýšlí varianty různých vědomostních a televizních her, např. *Riskuj*, *Kufr*, *Jigsaw* a jiné kvízy. Využívají také některé české dětské hry, které hrají s anglickými slovíčky, mezi nimi *Čáp ztratil čepičku* nebo *Město – jméno – zvíře*. Učitelé vytváří ještě další hry podobné křížovkám a přesmyčkám, a to např. různé tajenky, mřížky a pyramidy.

Ve hře *Čáp ztratil čepičku* učitel říká „Čáp ztratil čepičku, měla barvu barvičku...“ a doplní anglicky nějakou barvu. Žáci musí ve třídě danou barvu najít. *Město – jméno – zvíře* je soutěživá hra, ve které žáci vymýšlí slova na určitá písmena ke kolonkám - město, jméno, zvíře a dále např. věc. Kdo má všechny kolonky vyplněné řekne „stop“, kolo se ukončí a žáci předčítají svá slova. Za správná dostávají body, které se na konci hry sečtou.

Hádání, popisování, zapamatování slov

V dotaznících učitelé ještě popisují hry, kde žáci slova hádají, hledají a různými způsoby dosazují, vysvětlují a popisují. K této skupině uvádí *I spy with my little eye*, *Hádej, na co myslím*, *Who am I?*, *Co chybí?*, *Co zmizelo?*, *Kofferpackspiel*, *Psaní na záda*.

I spy with my little eye – jeden hráč si myslí slovo a řekne „I spy with my little eye, something beginning with C“ a ostatní hádají slova od tohoto písmene, dokud nenarazí na to správné. V hrách *Hádej, na co myslím* a *Who am I?* se také hráč myslí nějaké slovo. Buď ho popisuje ostatním tak, aby ho uhodli nebo se ostatní žáci ptají a on odpovídá ano/ne, dokud ho žáci neuhodnou. *Co chybí?* a *Co zmizelo?* se hraje na podobném principu jako *Kimova hra*. Žáci si mají během časového limitu zapamatovat předměty nebo slovíčka. Učitel jich potom několik odstraní a oni hádají, které chybí. Na trénink paměti je dále zmíněna hra *Kofferpackspiel*, která má stejná pravidla jako *I Packed My Bag for Alaska*, kterou uvádím v teoretické části. Při *Psaní na záda* se žák snaží uhodnout slovíčko, které mu spolužák píše prstem na zádech.

Písničky a kreslení

Nakonec učitelé ještě uvádějí, že se svými žáky také zpívají písničky nebo připravují jejich texty, do kterých se následně doplňují slova, která žáci z nahrávky slyší. Někteří využívají kreslení podle popisu, kdy učitel popisuje nějakou věc a žáci ji

kreslí (např. oblečení k postavě) nebo kreslení a hádání, při kterém jeden žák kreslí a druhý hádá, co to je.

4. otázka:

Jaké jsou výhody používání her rozvíjejících slovní zásobu ve výuce?

Největší výhodu vidí učitelé v motivačních účincích her rozvíjejících slovní zásobu. Shodují se, že hry díky své zábavné formě podněcují pozornost a soustředěnost žáků. Využívají nejen přirozené hravosti a soutěživosti, ale podporují také spolupráci mezi žáky. Dále uvádí, že hry rozvíjí kreativitu a spontaneitu v používání jazyka a nabízí prostor pro fantazii. Mnoho her podle nich nabízí využití slovíček v kontextu a v konkrétním mluveném projevu a žáci se tak učí jazyk prakticky používat. Jsou toho názoru, že hrami lze často jednoduchým způsobem procvičit, zopakovat či obohatit slovní zásobu. Napomáhají zautomatizovat si nová slovíčka nebo aktivizují dosavadní slovní zásobu žáků. Umožňují zapojení všech žáků a protože bývají většinou jednoduché, stávají se přitažlivé i pro slabší žáky, kteří se takto více zapojí než při běžné hodině. Učitelé ještě zmiňují, že hry zároveň podporují sebedůvěru, žáci se uvolní, nestydí se a necítí stres, jako například při klasickém zkoušení. Touto zábavnou formou se žáci učí, aniž by si to uvědomovali. Hry umožňují učení se všemi smysly a proto si žáci slovní zásobu lépe uchovávají v paměti. Někteří učitelé vidí hry také jako oddechovou formu výuky. Shodují se ale v názoru, že hry přináší do výuky radost, spokojenost, navozují příjemnou atmosféru a zpestřují její běžný charakter.

5. otázka:

Jaké jsou nevýhody a problémy používání her rozvíjejících slovní zásobu?

Z celkového počtu učitelů, kteří dotazníky vyplňovali, jich sedm žádné nevýhody nevidí a považují hry za vděčné a velmi užitečné aktivity. Nevýhoda, na které se mnoho učitelů shoduje, je časová náročnost některých her. Někteří uvádí problémy s udržením kázně žáků, kteří se do hry příliš vžijí a s tím související zvýšenou hlučností. Demotivující se mohou stát hry, které se příliš často opakují a hry příliš snadné nebo náročné pro daný kolektiv. Některé mohou být náročnější na organizaci a přípravu pomůcek. Někdo je toho názoru, že starší žáky není příliš snadné ke hře motivovat,

proto by se měly hry pečlivě vybírat. Aby se zamezilo případnému zmatku a nepochopení hry, je důležité ji dobře vysvětlit.

6. otázka:

Používáte raději soutěživé hry nebo hry zaměřené na spolupráci?

Zdůvodněte:

	Počet učitelů
Soutěživé hry	14
Zaměřené na spolupráci	17
Obojí	9

Výše uvedená tabulka ukazuje poměrně vyrovnané výsledky výběru z těchto dvou typů her. Devět učitelů vysvětluje, že používá oba typy her v závislosti na cíli, kolektivu žáků, jejich možnostech a tématu vyučovací hodiny. *Soutěživé hry* volili učitelé proto, že jsou podle nich rychlé a jasné. Žáci se podle jejich názoru více snaží a jsou podněcováni k lepšímu výkonu, protože musí dávat všichni zároveň pozor, aby uspěli. Někteří se domnívají, že žáky tyto hry více baví a lépe zaujmou jejich pozornost. Především v nižších ročnících mají žáci zájem být lepší než ostatní, je ale třeba žáky střídát ve skupinách, aby nevyhrávali pořád ti samí. *Soutěživé hry* jsou také vhodnější ve skupinkách, kde na spolupráci není dostatek žáků. V těchto hrách lze také žáky motivovat odměnou za úspěch.

Výhody využívání *her zaměřených na spolupráci* spočívají podle učitelů v možnosti zapojení všech žáků a v rozvíjení vzájemné spolupráce a komunikace. Shodují se, že nabízí větší příležitost spolupráce slabších i nadanějších žáků a nikdo nezažívá pocit neúspěchu. Někteří jsou toho názoru, že soutěže mohou být pro žáky stresující, především pro ty slabší, ale i velmi schopné žáky soutěže mohou frustrovat, především jejich časové omezení. Vynikají potom stejní žáci a stejní zažívají neúspěch, proto tito učitelé raději volí různé skupinové hry, kde žáci nezažívají tyto nepříjemné pocity. Navíc při nich nevznikají konflikty, které se mohou objevit spíše u soutěživé hry. Hry zaměřené na spolupráci rozvíjí klíčové kompetence přirozeněji, žáci se při jedné činnosti učí mnoha jiným výchovným věcem. Podporují osobnostně sociální rozvoj a interpersonální vztahy ve třídě.

7. otázka:

Z jakých zdrojů čerpáte? Odkud hry rozvíjející slovní zásobu získáváte?

(lze označit více možností)

- a) internet b) jsou součástí učebnice c) doplňkové materiály
d) absolvování odborných seminářů e) od kolegů

Zpracování této otázky opět přineslo velmi podobné výsledky, ze kterých je ale patrné, že učitelé využívají všech dostupných prostředků. Někteří dodávají, že si hry rozvíjející slovní zásobu vymýšlí také sami v závislosti na věku a schopnostech žáků. Přestože odborné semináře absolvuje nejméně učitelů, v poznámce dva z nich píší, že ze zkušeností ze seminářů hodně čerpají. Jeden/jedna vyučující zmiňuje knihu „Angličtina plná her“ od Hanšpachové, Řandové, ze které často hry vybírá.

	Počet učitelů
Internet	26
Jsou součástí učebnice	23
Doplňkové materiály	29
Absolvování odborných seminářů	16
Od kolegů	25

8. otázka:

Souhlasíte s tímto tvrzením? ... „Hry rozvíjí spontánní a kreativní používání jazyka. Automaticky podněcují zájem žáků a mohou se stát jednou z nejlepších motivačních technik.“

ano spíše ano spíše ne ne

Kladný vztah k hrám rozvíjejícím slovní zásobu učitelé prokazují v souhlasu s tímto tvrzením. Kromě jednoho učitele, který se sice přiklání k názoru, že hry podněcují zájem žáků, ale ne automaticky, všichni souhlasí s uvedenými pozitivními účinky her.

	Počet učitelů
Ano	18
Spíše ano	21
Spíše ne	1
Ne	0

8. ZÁVĚR

Diplomová práce je zaměřena na možnosti využití her rozvíjejících slovní zásobu ve výuce anglického jazyka a poukazuje na role a funkce, jaké tyto hry ve výuce anglického jazyka plní. V teoretické části se zabývá nejprve obecnými vlastnostmi her a dále se přesouvá pozornost k hrám užívaným ve výuce.

Zpracování výzkumu ukazuje, že učitelé základních škol v dnešní době hry rozvíjející slovní zásobu do svých hodin hojně zařazují. Výsledky dotazníků se shodují s teoretickými poznatky o těchto hrách, kterým se práce věnuje v teoretické části. Prokázalo se, že hry rozvíjející slovní zásobu jsou pro žáky velmi přínosné, především pro mladší žáky základní školy. Bývají zapojovány nejvíce při procvičování slovíček a z důvodu aktivizování žáků k učení. Vzhledem k jejich charakteru a formě umožňují zprostředkování učiva často jednoduchým a pro žáky zajímavým způsobem. Tato změna stylu výuky žáky více zaujme a motivuje k další, často i lepší práci v hodině. Hry navozují příjemnou atmosféru a žáci si díky nim učivo lépe zapamatovávají, protože se učí i prožitkem. Mohou si danou slovní zásobu spojit s konkrétní situací, obrazem či nějakým příkladem. Někdy je při hraní zapojen také pohyb, který může být pro žáky příjemnou změnou od sezení při několikahodinovém vyučování.

Nejen výsledky dotazníků, ale také podrobná analýza konkrétních her v praktické části práce potvrzuje pozitivní účinky her ve výuce. Pro čtyři různé třídy druhého stupně základní školy a jednu nižší třídu víceletého gymnázia jsem připravila deset her, které se odvíjely od aktuální probírané slovní zásoby. Byly zaměřeny hlavně na procvičení a opakování slovní zásoby a vyzkoušely se jak hry skupinové, tak soutěživé nebo i spojené s pohybem. Hry oživily běžnou vyučovací hodinu a přispěly současně k osvojení a upevnění dané slovní zásoby. Potvrdilo se, že hry upoutávají pozornost žáků mnohem lépe než běžná cvičení. Soutěže navíc vybízí k co nejlepšímu výkonu za vidinou vítězství a ke snaze dokázat, kdo je v kolektivu nejschopnější. Ne všichni žáci soutěžení upřednostňují, proto se v takovém případě nabízí hry skupinové, zaměřené na spolupráci žáků. V těchto hrách se více uplatní méně nadaní žáci, kteří nemají takovou šanci obstát v rychlostních hrách. Díky těmto hrám si žáci zvykají na spolupráci a učí se také ohleduplnosti jeden k druhému. Hry nabízí zapojení současně všech žáků a podporují rozvoj komunikace. Přesto, že se musí během hry dodržovat stanovená pravidla, žáci mají možnost v mnoha z nich jazyk prakticky využívat.

Ačkoliv u her rozvíjejících slovní zásobu převládají hlavně kladné vlastnosti, nelze tvrdit, že by neměly jedinou zápornou stránku. Jedná se spíše o problémové situace, které mohou nastat například při nepochopení pravidel nebo výběrem nesprávné hry pro daný kolektiv. Průběh některých her může být hlučnější, jestliže se žáci do své role příliš vžijí a mohou nastat problémy s kázní. Těchto potíží se ovšem lze vyvarovat správným vedením hry ze strany učitele. Z výsledků výzkumu bylo dále zjištěno, že učitelé za nejčastější nevýhodu her považují jejich časovou náročnost. Záleží ale o jakou hru se jedná, některé vyžadují na svůj průběh například třicet minut a jiné jen deset. Příprava materiálu a pomůcek se může zdát také časově náročná, na druhou stranu ale učiteli poslouží delší dobu a lze je využít vícekrát.

Velmi přínosná část diplomové práce je také řada her rozvíjejících slovní zásobu, které práce nabízí v teoretické části a rozděluje je podle typu do pěti skupin. U každé hry je uvedeno její zaměření, časová náročnost a pro jakou věkovou skupinu je vhodná. Vždy jsou popsána její pravidla a případné pomůcky, které hra vyžaduje. Dále práce zveřejňuje konkrétní hry i s pravidly, které jsou podle výsledků dotazníků často v hodinách využívány. Učitelé hry získávají ze všech dostupných prostředků, z toho nejčastěji z různých doplňkových materiálů.

Diplomová práce podává mnoho důvodů, proč zaujímají hry rozvíjející slovní zásobu ve výuce své nezastupitelné místo. Vysvětluje, že by neměly sloužit jen jako výplň času v hodině, ale měly by být považovány za samotnou metodu vyučování. Pro každého učitele, který se snaží vyučovat efektivním způsobem, je dobré se s hrami seznámit a podílet se na jejich začleňování v hodinách anglického jazyka.

9. SUMMARY

My diploma thesis focuses on the usage of vocabulary games in English language teaching. The whole work is divided into two main parts. In the theoretical part I first analyze vocabulary presentation techniques because the work deals with vocabulary games. I describe many ways how to present new vocabulary to pupils including usage of the interactive board which is very popular today. I also deal with pre-teaching activities which could be very useful before learning new words. Finally, I present the “C-Wheel” theory because it shows how a teacher can create good conditions in the lesson for presenting and learning new vocabulary.

Thereafter I think about the general meaning of games. I compare some opinions of pedagogues and psychologists who deal with this theme. I also mention opinions of Jan Amos Komenský because I consider him as a very important person dealing with games. Eventually this chapter contrasts games of younger and older children and describes how this process changes as pupils mature.

From general meaning of games I proceed to didactic games which have more concrete usage. There are some important rules in using didactic games with pupils and teachers should respect them. I point out the roles and functions which these games fulfil in the lessons. Using didactic games has many advantages and also some disadvantages which I explain in this part. I give advice how to choose and prepare the right game for pupils and what is important during playing. I also discuss the role of the teacher in the game and ways of his/her participation.

The last chapter of the theoretical part is devoted to the various types of vocabulary games. I created five types of vocabulary games according different criteria. Games are divided according to the grouping of children, aim of the lesson, climate in the classroom and the preparation before playing. Then I compared competitive and cooperative games.

The practical part offers a detailed analysis of ten vocabulary games which I used in different classes of the primary and middle school. I can confirm the asset of using games in English lessons. It is obvious from this experience that games became very useful for learning vocabulary. They motivate pupils and attract their attention. It is caused by their entertaining and interesting character. I mainly aimed at practising and revising vocabulary which was learned topically. I used cooperative as well as

competitive games and both were successful. The games we played also involved movement, quick reaction, drawing and pictures. I always characterise the classroom where the games were played, then I provide the rules, aim, level of children and time which is necessary for playing. I offer some pictures and materials required for the game. Thereafter follows the description how the pupils proceeded in the game. I refer to their behaviour, reactions, ideas and also some results.

The last part of the practical section focuses on the research which investigates the use of vocabulary games by English teachers in primary schools. The aim was to find out how often and for what purpose they include them in lessons. The results offer a lot of information why they use vocabulary games and what they think about them. It is also interesting what they see positive and negative and what types of games they prefer. The list of vocabulary games, which they often include in lessons, is certainly very useful for others.

My diploma thesis gives out many reasons why vocabulary games should be included in English lessons. It explains that it should not be considered only as a supplement but as a real teaching method. Every teacher who would like to teach effectively should get acquainted with vocabulary games and integrate them into the English lessons.

10. BIBLIOGRAFIE

- HARTL, P. *Psychologický slovník*. Praha : Portál, 2000. ISBN 80-7178-303-X.
- HEINDRICH, J. a kol. *Didaktika cizích jazyků*. Praha: SPN, 1988.
- HEMEROVÁ, J. *Výuka slovní zásoby na 2. stupni ZŠ*. [Diplomová práce.] České Budějovice 1996. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Fakulta pedagogická. Vedoucí diplomové práce: Mgr. Lucie Betáková
- HOUSER, P. *Hry se slovy a jazykem*. Praha : Portál, 2002. ISBN 80-7178-699-3.
- HOUŠKA, T. *Škola hrou*. Praha : Nakladatelství Tomáš Houška, 1991. ISBN 80-900704-7-7.
- HRKAL, J. *Zlatý fond her II*. Praha : Portál, 1998. ISBN 80-7178-153-3.
- CHLUP, O. a kol. *Vybrané spisy J. A. Komenského III. Nejnovější metoda jazyků*. Praha : SPN, 1964.
- MAŇÁK, J. *Výukové metody*. Brno : Paido, 2003. ISBN 80-7315-039-5.
- MC CALLUM, G.P. *101 Word Games*. Oxford : Oxford University Press, 1980. ISBN 0-19-502742-6.
- MC CARTHY, M. *Vocabulary*. Oxford : Oxford University Press, 1990. ISBN 0 19 437136 0.
- MIŠURCOVÁ, V. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha : SPN, 1980.
- NĚMEČKOVÁ, M. *Didaktické hry v jazykové výuce a jejich vliv na rozvoj vyjadřovacích schopností*. [Diplomová práce.] České Budějovice 1996. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Fakulta pedagogická. Vedoucí diplomové práce: PhDr. Petr Havelka
- PRŮCHA, J. *Pedagogický slovník*. Praha : Portál, 2001. ISBN 80-7178-579-2.
- READ, C. *500 Activities for the Primary Classroom*. Oxford : Macmillan Publishers Limited, 2007. ISBN 978-1-4050-9907-3.
- RIES, L. *Didaktika ruštiny 1*. Ostrava : PdF, 1987.
- SKALKOVÁ, K. *Základům vyučovacího procesu*. Praha : SPN, 1962.
- ŠALKOVÁ, M. *Hry při vyučování cizím jazykům*. Olomouc : Krajský pedagogický ústav, 1988.
- ŠIMANOVSKÝ, Z. *Hry s hudbou a techniky muzikoterapie ve výchově, sociální práci a klinické praxi*. Praha : Portál, 1998. ISBN 80-7178-557-1.

THORNBURY, S. *How To Teach Vocabulary*. Harlow : Pearson Education Limited, 2002. ISBN 0582 429 668.

WALLACE, M. J. *10 Teaching Vocabulary*. Oxford : Heinemann International Books, 1982. ISBN 0 435 28974 8.

WATCYN - JONES, P. *Vocabulary Games and Activities for Teachers*. London : Penguin Books, 1993. ISBN 0-14-081386-1.

WRIGHT, A. a kol. *Games for Language Learning*, Cambridge : Cambridge University Press, 1992. ISBN 0-521-61822-3.

Přílohy

Seznam příloh:

Complete the drawing

