

## Aktivita

Každý z nás učitelů preferuje rozdílné metody práce, stejně tak nenajdeme dva stejné žáky, a dokonce se ani často nesetkáme se stejným přístupem či výkonem od totožné jazykové skupiny. A přesně s tímto přístupem jsou zde předkládány následující aktivity do hodin anglického jazyka za podpory technologie. Každá z nich je stvořena za pomoci jednoho konkrétního IT nástroje a je v ní představena jedna konkrétní látka, učivo či dovednost, ke které směřuje. Avšak u každé je zmíněna alternativní možnost tvorby i využití tak, aby se každý vyučující mohl inspirovat, aktivitu použít v její originální podobě, ale i ji zcela přepracovat dle svých požadavků.

Soubor aktivit byl sestaven na základě zkušenosti s výukou anglického jazyka a informatiky na prvním i druhém stupni, všechny byly reálně odzkoušeny v praxi, a jsou zde tedy předkládány jako funkční. Ve třetí kapitole jsou vybrány tři aktivity a představeny v plnohodnotné přípravě na hodinu se všemi instrukcemi pro žáky v anglickém jazyce tak, jak to obvykle bývá v učebnicových příručkách učitele. I učitel začátečník si tedy může vyzkoušet vedení hodiny plně v anglickém jazyce a může si být jistý, že i slabší žáci budou moci plně participovat, jak je popsáno v závěrečné reflexi skutečně odučených hodin.

I přes veškerou snahu o co možná nejkvalitnější zpracování a představení jednotlivých aktivit však stále zůstává prostor pro zlepšení, neboť po každé reálné zkušenosti a každé odučené hodině se objevují nové nápady, rozdílné zpětné reakce od žáků i vlastní myšlenky na inovaci. Každá aktivita je tedy překládána taktéž jako podnět k dalšímu zpracování. Z toho důvodu je do publikace zařazena i čtvrtá kapitola, obsahující konkrétní obrazové návody na tvorbu jednotlivých aktivit. Návody jsou sestaveny tak, aby posloužily i úplnému začátečníkovi v oblasti práce s textovými či grafickými editory. Zároveň jsou aktivity tvořeny pokud možno co nejsnazší cestou, aby od samotného použití či jen vyzkoušení vyučující neodradila pouhá složitost tvorby. Zkušenější uživatelé mohou namítnout, že stejného, ne-li lepšího výsledku lze dosáhnout pomocí jiného, kultivovanějšího nástroje. Cílem publikace je však představit práci s IT v její nejzákladnější formě tak, aby mohla posloužit opravdu každému.

## 2.1 My world

### 2.1.1 Things around us I – Magic bag

Aktivita Magic bag je založena na klasické hře pro upevnění slovní zásoby, kdy učitel přinese do třídy tašku a v ní má ukryté předměty. Žáci mají za úkol hádat, co se v jeho tašce skrývá. Aktivita se dá velmi jednoduše přenést do digitální podoby, která eliminuje čas a námahu učitele s neustálým stěhováním pomůcek do hodin, jejich uklízením a schraňováním. Samozřejmě není cílem vždy používat jen digitální podobu, možnost předměty si osahat a spojit si tak reálný předmět s jeho anglickým pojmenováním je pro žáky nenahraditelná zkušenost. Každý učitel však zná situace, kdy nemá dostatek času na přípravu, zapomněl potřebné předměty v jiné třídě nebo je danou slovní zásobu nemožné předvést na reálných předmětech (například kvůli velikosti anebo abstraktnosti). Právě v této chvíli má digitální obdoba hry své nezastupitelné místo.

Aktivitu lze vytvořit v kterémkoliv softwaru, který umožňuje práci s vrstvami objektů a jejich posunem. Učitel se tak nemusí složitě učit zacházet s novým nástrojem anebo trávit zbytečně čas hledáním na internetu.

*Ukázka aktivity Magic bag*



*(Zdroj: vlastní zpracování)*

**Učivo:**

- tematický okruh *Things around us*

**Klíčové jazykové výrazy:**

- What is it in my magic bag?
- Is it a pen / a ruler / a pencil / ...?
- Yes, it is. / No, it isn't.

**Organizace výuky:**

- 1 zařízení (PC, interaktivní tabule, tablet) na skupinu – učitel pokládá základní otázku a žáci hádají, případně mohou sami chodit k zařízení a uhádnutý objekt odkrýt

**Všeobecně vzdělávací cíle:**

- *kompetence komunikativní* (naslouchá promluvám druhých lidí a vhodně na ně reaguje, rozumí obrazovému materiálu a účinně se zapojuje do diskuse)
- *kompetence k učení* (vyhledává a třídí informace a využívá je v procesu učení, samostatně pozoruje a experimentuje)
- *kompetence sociální a personální* (účinně spolupracuje ve skupině, přispívá k diskusi)
- *kompetence pracovní* (používá bezpečně a účinně nástroje a vybavení, dodržuje vymezená pravidla)

**Rozvíjené řečové dovednosti:**

- *poslech s porozuměním* (rozumí jednoduchým pokynům a otázkám učitele, které jsou sdělovány pomalu a s pečlivou výslovností, a reaguje na ně verbálně i neverbálně)
- *mluvení* (zopakuje a použije slova a slovní spojení, se kterými se v průběhu výuky setkal)

**Didaktická funkce ICT:**

- ICT jako extenze (demonstrační prostředek) – rozšíření smyslového vnímání (zraku)

**Alternativní možnosti využití:**

- tašku lze zaměnit za jakékoliv pozadí (les, zahrada, moře) – libovolná slovní zásoba
- sloveso *have got* (What have I got in my magic bag? – Have you got a pen?)
- vazba *there is / there are* (Is there a pen in your bag?)
- vazba *I can see* (What can you see in the forest? – I can see a fox.)

**Způsob tvorby:**

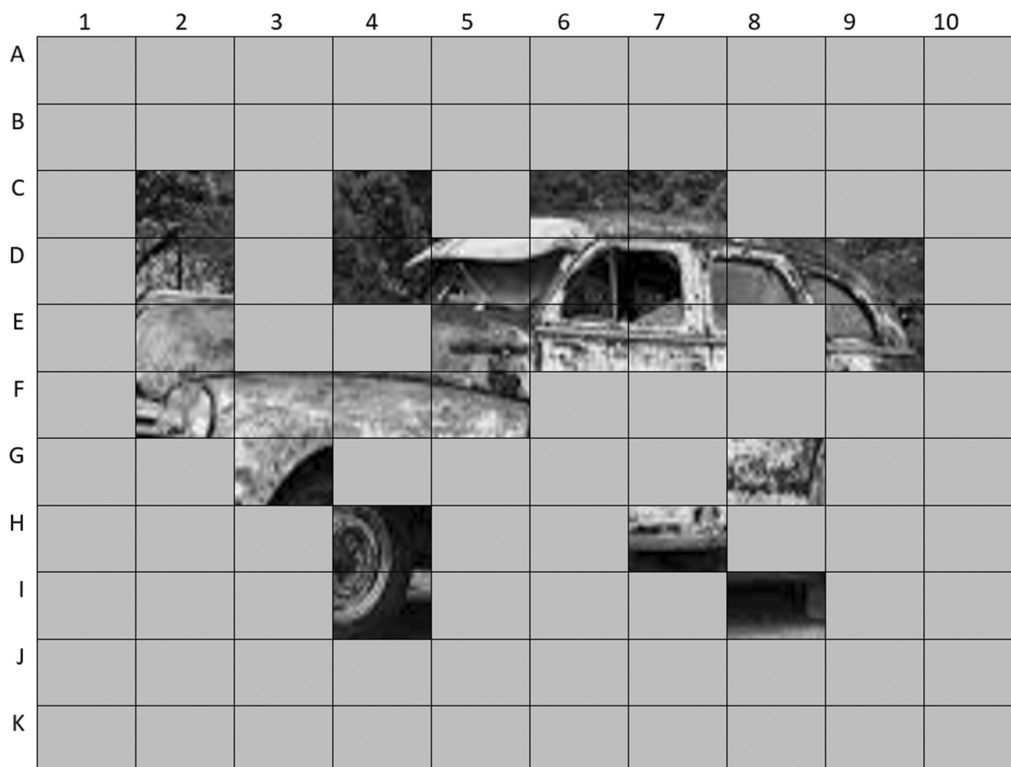
- textový editor (Microsoft Word) – práce s objektem
  - princip funkčnosti aktivity spočívá v práci s vrstvami objektů, taška (nebo kterýkoliv jiný motiv – krabice, penál, vlny moře) je svrchní vrstva, a zakrývá tak všechny ostatní předměty; podstatné je, aby zakryté předměty alespoň částečně vystupovaly zpoza pozadí, aby bylo možné je následně „uchopit“ a vysunout
  - vložení obrázků (kopírování či vložení uložených) pomocí možnosti formátu obtékání „těsné“ (umožňuje libovolnou manipulaci s objekty)
  - práce s vrstvami, posun předmětů do pozadí pomocí funkce „přenést dál“ / posun tašky do popředí pomocí funkce „přenést dopředu“
  - předměty se postupně vysouvají zpoza tašky a tím se odhalují
- alternativní software pro tvorbu – lze využít jakýkoliv software umožňující práci s objektem a vrstvami
  - některé grafické programy – Zoner Callisto, Zoner Photo Studio od verze 16, Photoshop
  - software interaktivních tabulí – Smart Notebook, ActivInspire
  - nelze vytvořit v běžných grafických softwarech pro bitmapovou grafiku (Malování, Fotky, Microsoft Whiteboard) – neumožňují opětovný posun objektů po ukotvení ani posun vrstvy

## 2.1.2 Things around us II – Mystery picture

Tato aktivita je založena na dětské chuti objevovat, odkrývat tajemství. Rank ji vystihuje pojmem „hiding and revealing approach“ (2011, str. 21) a zdůrazňuje její největší výhodu v zaměření na detail bez rozptylování pohledem na celkový obraz.

Při aktivitě Mystery picture žáci žádají o odkrytí jednotlivých políček a snaží se co nejdříve odhalit, co je zobrazeno na obrázku. Její největší výhodou lze spatřovat v procvičování slovní zásoby – žák si po celou dobu odkrývání obrázků postupně v mysli prochází všechna jemu známá slova a porovnává je s odkrývaným obrazem. Zároveň se tato jediná aktivita dá použít k více účelům (vedle upevnění slovní zásoby), a to k nácviku formování otázek, krátkých odpovědí, upevnění číselné řady a abecedy. Aktivita se dá použít za pomoci jednoho počítače (tabule, projektoru) na skupinu i pro práci ve dvojicích či týmech. Její další nesporná výhoda spočívá v jednoduchosti přípravy, lze si ji připravit v jakémkoliv textovém editoru, v softwaru interaktivních tabulí, na dotykových zařízeních, ale i například v běžném grafickém programu nebo stále oblíbeném PowerPointu. Jediné kritérium pro volbu nástroje je schopnost vytvářet překrývající se vrstvy více objektů.

Ukázka  
aktivity  
Mystery  
Picture



(Zdroj: vlastní zpracování)

### Učivo:

- tematický okruh *Things around us*, slovesa *have got, to be*

### Klíčové jazykové výrazy:

- What have I got in my garden?
- Please, show me 2B. / Can you show me 2B?
- Can I guess? / Have you got a car / a tree / a bike / ... in your garden?
- No, I haven't. / Yes, I have.
- Is it a/an green/black/new/old/... car?
- Yes, it is. / No, it isn't.

**Organizace výuky:**

- 1 zařízení (PC, interaktivní tabule, tablet, projektor) ve skupině – učitel pokládá základní otázku a odkrývá jednotlivá políčka, celá skupina hádá, úspěšný řešitel získává bod, podmínkou pro odkrytí a získání bodu je správné položení otázky a formulace věty
  - alternativa – skupina rozdělena na dva týmy, v pokládání otázek se střídají, vítězí tým se správně formulovanou odpovědí
- více zařízení (PC, tablety) ve skupině – žáci pracují ve dvojicích, k dispozici mají více připravených obrázků, každý z dvojice zná právě jednu polovinu obrázků, v hádání se střídají, počítají si počet pokusů, vítězí žák s méně potřebnými pokusy na uhodnutí skrytého obrázku

**Všeobecně vzdělávací cíle:**

- *kompetence komunikativní* (formuluje své myšlenky, rozumí obrazovým materiálům a reaguje na ně)
- *kompetence k učení* (samostatně pozoruje a experimentuje, využívá efektivní způsoby a metody pro učení)
- *kompetence sociální a personální* (účinně spolupracuje ve skupině, přispívá k diskusi, respektuje odlišné názory druhých)
- *kompetence pracovní* (používá bezpečně a účinně nástroje a vybavení, dodržuje vymezená pravidla)

**Rozvíjené řečové dovednosti:**

- *poslech s porozuměním* (rozumí jednoduchým pokynům a otázkám učitele, které jsou sdělovány pomalu a s pečlivou výslovností)
- *mluvení* (odpovídá na jednoduché otázky týkající se osvojovaných témat a podobné otázky pokládá)

**Didaktická funkce ICT:**

- ICT jako extenze (demonstrační prostředek) – rozšíření smyslového vnímání (zrak)

**Alternativní možnosti využití:**

- přítomný průběhový čas (What is he doing in this picture? – Is he swimming? / Is he dancing? / ... – No, he isn't. / Yes, he is.)
- modální sloveso can (What can he do? – Can he sing? / Can he play the guitar? / ... – No, he can't. / Yes, he can.)
- přítomný prostý čas (What does he do every morning? – Does he play football? / Does he tidy his room? – No, he doesn't. / Yes, he does.)
- vazba there is / there are (What's in my picture? – Is there a house? / Are there any animals? – No, there isn't. / No, there aren't. / Yes, there is. / Yes, there are.)

**Způsob tvorby:**

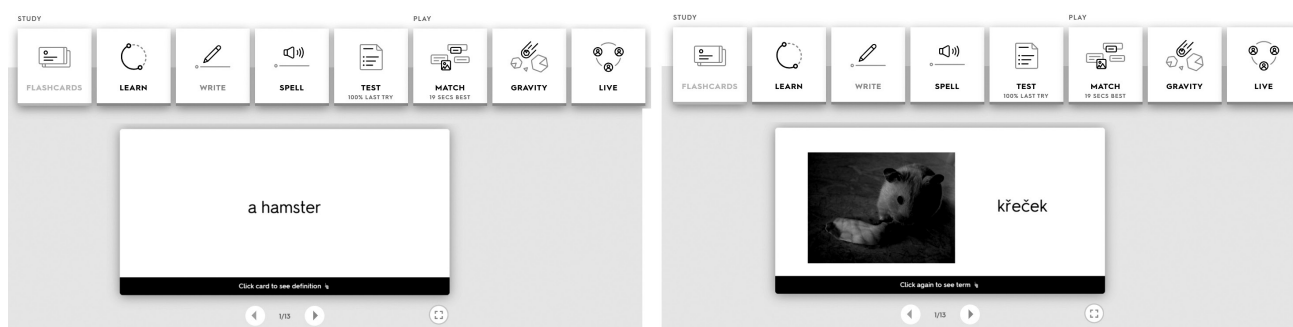
- textový editor (Microsoft Word) – práce s objektem a tabulkou
  - princip funkčnosti aktivity spočívá v zakrytí obrázku tabulkou s barevnou výplní jednotlivých buněk
  - vložit tabulku o 11 sloupcích a 11 řádkách, jedenáctý řádek a sloupec slouží pro číselné a písmenné označení, herní tabulka je pak v rozsahu deset na deset buněk (odstranit ohraničení kolem čísel a písmen)
  - vložit obrázek s formátem obtékání „za textem“, upravit velikost přesně dle velikosti tabulky
  - buňky tabulky vyplnit libovolnou barvou (funkce „stínování“)
  - postupné odkrývání políček opětovným rušením výplně (funkce „bez výplně“)

### 2.1.3 Pets – Quizlet

Webová stránka *Quizlet.com* umožňuje učitelům velice snadno vytvořit flashcards na libovolnou slovní zásobu, včetně obrázků a definic. Quizlet podporuje češtinu, funguje v něm tedy podpora české diakritiky a návrhů slov. Při tvorbě flashcards lze využít možnosti exportu z jiných zdrojů, jako jsou například Word, Google dokumenty nebo Excel. Do tohoto modulu lze tedy převést jakkoliv zpracované přípravy. Při samotném ručním vkládání slov nabízí stránka automaticky podobné výrazy, definice slov a disponuje i širokou škálou doprovodných obrázků. Obrázky se automaticky nabízejí vzhledem k zadanému slovu, tedy odpadá časově náročná nutnost vyhledávat, stahovat a vkládat obrázky z internetu nebo jiných zdrojů.

Pro přístup na Quizlet se stačí pouze registrovat a téměř všechny jeho funkce jsou zdarma. Vytvořené flashcards lze exportovat do tisku celkem v pěti možných verzích (rozdílná velikost, typ karty). Dále je slovní zásoba automaticky přenesena do testovacího modulu, kde Quizlet nabízí typ testu založený na poslechu a psaní slov anebo psaní slova na základě obrázku. Další modul nabízí tvoření celé řady testů a umožňuje výběr mezi metodami testování, jako je výběr z možností, přiřazování, rozlišování pravdivých a lživých tvrzení. V posledním modulu Quizlet nabízí také hru, kde je cílem žáka co nejrychleji zapsat správné slovo.

#### Ukázka e-flashcard



(Zdroj: vlastní zpracování)

Webová stránka také umožňuje live hru mezi čtyřmi a více účastníky, kdy učitel sleduje pokrok jednotlivých týmů. Toho lze využít například při realizaci výuky v počítačové učebně, kde má každý žák k dispozici vlastní zařízení. Do běžné výuky lze však živou hru vzhledem k minimálnímu počtu čtyř zařízení jen těžko zařadit, pokud učitel nedisponuje takovým počtem dalších mobilních zařízení. Dále vyvstává problém, pokud jsou jednotlivá školní zařízení (například tablety nebo iPady) přihlášena pomocí jednotného účtu (často stále stejné přihlašovací jméno a heslo používané na všech zařízeních školy). V tomto případě Quizlet automaticky považuje každé další zařízení jako jedno a to samé a live aktivitu nelze realizovat. Řešením by bylo použití žákovských zařízení (vlastní telefony, tzv. BYOD – Bring Your Own Device), ale v té chvíli zase vyvstává problém s připojením k wifi (valná většina škol má tento přístup pod heslem pouze pro učitelské účty). Případně by bylo možné zařízení odhlásit a vytvořit mu vlastní, specifický přihlašovací profil, ovšem takové řešení zase naráží na problém se sdílením jednotlivých zařízení a nutností neustále přehlašovat zařízení zpět na školní účet pro přístup k ostatním aplikacím a síti.

Závěrem zmiňme, že nespornou další výhodou Quizletu je možnost využívat již vytvořené testy jiných uživatelů anebo si je převzít a upravit.

### **Učivo:**

- tematický okruh *My world, Pets*
- hláskování

### **Klíčové jazykové výrazy:**

- slovní zásoba okruhu *Pets* (a hamster, a rabbit, a rat, a snake, a horse, a guinea pig, a fish (plural: fish), a spider, a budgie, a parrot, a cat, a dog, a snail)
- What is this? / This is a...
- Can you spell it?

### **Organizace výuky:**

- 1 PC / interaktivní tabule na skupinu – učitel ovládá nástroj, ukazuje jednotlivé flashcards, vyzývá žáky k opakování, hláskování
- každý žák u vlastního zařízení – žák si sám prochází jednotlivé flashcards, využije možnost her na stránce pro nácvik slovní zásoby

### **Všeobecně vzdělávací cíle:**

- *kompetence komunikativní* (formuluje a vyjadřuje své myšlenky, rozumí různým typům obrazových záznamů)
- *kompetence k učení* (využívá efektivní způsoby k učení, operuje s užívanými termíny)
- *kompetence sociální a personální* (účinně spolupracuje ve skupině, přispívá k diskusi celé třídy, poskytne pomoc nebo o ni požádá)

### **Rozvíjené řečové dovednosti:**

- *poslech s porozuměním* (rozumí jednoduchým pokynům a otázkám učitele, které jsou sdělovány pomalu a s pečlivou výslovností)
- *mluvení* (opakuje předkládanou slovní zásobu)

### **Didaktická funkce ICT:**

- ICT jako nosič obsahu (výklad přehrávaný) – ICT zprostředkovává učivo namísto učitele, učitel předávané informace komentuje, oživuje, ICT poskytuje oporu učitelovy paměti
- ICT jako extenze (demonstrační prostředek) – ICT rozšiřuje smyslové vjemy žáků, podpora vizuálních a sluchových vjemů žáků

### **Alternativní možnost využití:**

- libovolná slovní zásoba
- využití pro nácvik, upevnění i testování slovní zásoby
- lze vytvořit interaktivní třídu, zadat sadu jako domácí procvičování a sledovat pokrok jednotlivých žáků

### **Způsob tvorby:**

- webová stránka *Quizlet.com*
  - nutnost registrace pomocí e-mailu
  - vytvoření nové sady flashcards pomocí záložky „Create“ (pojmenovat sadu, přidat popis)
  - tvorba jednotlivých karet pomocí voleb „Enter term“ a „Enter definition“

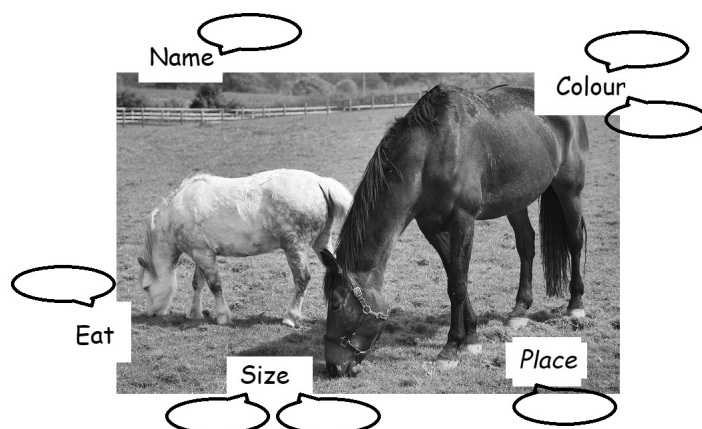
### 2.1.4 Describing pictures

Aktivita Describing pictures má za cíl rozvinout žákovskou představivost a schopnost převést myšlenky a konkrétní slovní zásobu do celých vět. Možnost kreslit a psát přímo do obrázku je pro děti atraktivní, opadá strach z počátku psaní a umožňuje jim snáze převést jednotlivá slova do vět. Tento způsob popisu může být pro žáky daleko méně stresující než jeho „papírová“ obdoba, kdy je jim předložen obrázek se zadáním, aby napsali nebo řekli pět vět.

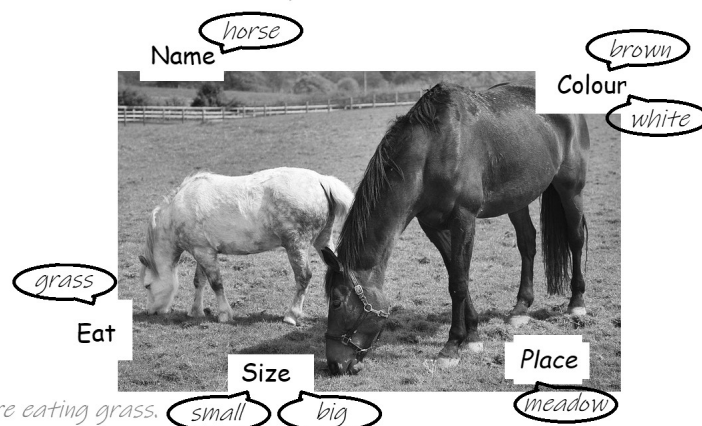
Žákům je předem poskytnut obrázek s doplněnými klíčovými slovy a s prázdnými mezerami pro doplnění slov. Na základě takovéto obrázkové osnovy je pro ně snadné vytvořit požadovaných pět vět sloužících jako popis obrázku a bez obtíží je sdělují ústně a v závěru je sepišou. Aktivita se dá velmi snadno vytvořit v textovém editoru, v grafickém programu (oblíbené Malování) anebo v softwaru interaktivních tabulí. Její další velká nesporná výhoda spočívá v ušetření materiálu (tisknutí kopií k jednorázovému účelu) a také v možnosti zobrazit obrázek v plných barvách.

Aktivita byla upravena pro potřeby prvního stupně dle Ranka (2011, str. 59–62).

Ukázka aktivity popisu obrázku



*In the picture I can see two horses.*



*They are eating grass.*

*One horse is big and brown.*

*One horse is small and white.*

*They are standing on meadow.*

(Zdroj: vlastní zpracování)



**Učivo:**

- tematický okruh *My world, Pets*
- vazba I can see, There is/are, přítomný čas průběhový

**Klíčové jazykové výrazy:**

- What can you see in the picture?
- In the picture I can see... / There is... / There are...
- What colour is it?
- Where is it? / Where are they?
- What is it eating? / What are they eating?

**Organizace výuky:**

- každý žák u vlastního PC – učitel pokládá otázky, žáci samostatně dopisují slovíčka, tvoří celé věty; ideální je kontrola ve dvojicích mezi spolužáky (opadá strach z kontroly, každé slovo se dá opravit, smazat, nahradit), učitel provádí až finální kontrolu
- 1 PC na skupinu – učitel vyvolává jednotlivé žáky pro dopsání slova / celé věty do aktivity, závěrem si finální podobu všichni žáci přepíší do sešitu (ideálně i nakreslí obrázek)

**Všeobecně vzdělávací cíle:**

- *kompetence komunikativní* (naslouchá promluví druhých lidí a vhodně na ně reaguje, rozumí obrazovému materiálu a účinně se zapojuje do diskuse)
- *kompetence k učení* (vyhledává a třídí informace a využívá je v procesu učení, samostatně pozoruje a experimentuje)
- *kompetence sociální a personální* (účinně spolupracuje ve skupině, přispívá k diskusi)
- *kompetence pracovní* (používá bezpečně a účinně nástroje a vybavení, dodržuje vymezená pravidla)
- *kompetence sociální a personální* (účinně spolupracuje ve skupině, přispívá k diskusi celé třídy, poskytne pomoc nebo o ni požádá)

**Rozvíjené řečové dovednosti:**

- *poslech s porozuměním* (rozumí jednoduchým pokynům a otázkám učitele, které jsou sdělovány pomalu a s pečlivou výslovností)
- *mluvení* (opakuje předkládanou slovní zásobu)
- *psaní* (napíše krátký text s použitím jednoduchých vět a slovních spojení)

**Didaktické funkce ICT:**

- ICT jako extenze (demonstrační prostředek) – rozšíření smyslového vnímání
- ICT jako pracovní nástroj – vlastní tvorba žáků, IT prezentace

**Alternativní možnosti využití:**

- libovolná slovní zásoba

**Způsob tvorby:**

- grafický program (Malování) – vložení obrázku, vytvoření klíčových slov a rozmístění do obrázku, vytvoření prázdných bublin pro dopsání slov, ponechání dostatek prázdné stránky kolem pro žákovské experimenty s typem písma a velikostí