

Západočeská univerzita v Plzni

**Fakulta pedagogická
Katedra anglického jazyka**

Diplomová práce

**VYUŽITÍ HERNÍCH ČINNOSTÍ NA INTERAKTIVNÍ
TABULI K PROCVIČOVÁNÍ SLOVNÍ ZÁSoby
VE 3. ROČNÍKU**

Denisa Simmerová

Plzeň 2017

University of West Bohemia

**Faculty of Education
Department of English**

Thesis

**USING GAME ACTIVITIES ON THE INTERACTIVE
WHITEBOARDS TO PRACTISE THE
VOCABULARY IN THE 3RD YEAR**

Denisa Simmerová

Plzeň 2017

Prohlašuji, že jsem práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

V Plzni dne 8. dubna 2017

.....

Jméno Příjmení

PODĚKOVÁNÍ

Tímto bych chtěla poděkovat vedoucí své diplomové práce Mgr. Danuši Hurtové za poskytování cenných rad a připomínek při vypracování této práce.

ABSTRAKT

Simmerová, Denisa. Západočeská univerzita. 8. dubna, 2017. Využití herních činností na interaktivní tabuli k procvičování slovní zásoby ve 3. ročníku. Vedoucí práce: Mgr. Danuše Hurtová.

Tato diplomová práce se věnuje vhodnosti využití herních činností na interaktivní tabuli k procvičování nové slovní zásoby u žáků třetího ročníku základní školy. První část práce je věnována charakteristice žáků třetího ročníku, postavení anglického jazyka v Rámcovém vzdělávacím programu pro základní vzdělávání a aktivizačním metodám ve výuce. Dále je věnována slovní zásobě a charakteristice interaktivní tabule.

Ve druhé části jsou představeny metody výzkumu, které byly v této práci použity, tedy experiment a dotazník. Na základě získaných dat zde byly vyvozeny závěry výzkumu, ze kterých vyplývá, že interaktivní tabule k procvičení nové slovní zásoby je efektivní z hlediska úrovně jejího zapamatování žáky. Vyhodnocením dotazníků vyplynulo, že žákům se práce s interaktivní tabulí líbí a chtějí s ní pracovat i nadále. Na závěr práce jsou představena pedagogická doporučení a navrhnuty náměty na další šetření.

OBSAH

PODĚKOVÁNÍ.....	ii
ABSTRAKT	iii
OBSAH.....	iv
SEZNAM GRAFŮ	v
SEZNAM TABULEK	vi
SEZNAM OBRÁZKŮ	vi
I. ÚVOD	1
II. TEORETICKÁ ČÁST.....	2
Žák třetího ročníku základní školy	2
Vymezení anglického jazyka v Rámcovém vzdělávacím programu.....	4
Aktivizační metody ve výuce	5
Slovní zásoba.....	10
Využití interaktivní tabule ve výuce.....	13
III. METODY	18
Experiment	18
Dotazník	24
IV. VÝSLEDKY A KOMENTÁŘE.....	26
Experiment	26
Dotazník	38
V. ASPEKTY VÝZKUMU	43
Pedagogická doporučení.....	43
Faktory ovlivňující výzkum	43
Návrhy na rozšíření výzkumu	44
VI. ZÁVĚR.....	45
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	vii
SEZNAM ODKAZŮ	viii
PŘÍLOHY	ix
SUMMARY	xx

SEZNAM GRAFŮ

Test na téma Face

Graf č. 1 – Procentuální vyjádření úspěšnosti žáků v 1. cvičení (význam).....	26
Graf č. 2 – Procentuální vyjádření úspěšnosti žáků ve 2. cvičení (pravopis).....	27
Graf č. 3 – Počet chybujících žáků v daných výrazech.....	27
Graf č. 4 – Procentuální vyjádření úspěšnosti žáků ve 3. cvičení (výslovnost)	29
Graf č. 5 – Počet chybujících žáků v daných výrazech	29
Graf č. 6 – Procentuální vyjádření úspěšnosti žáků celého testu Face	30

Test na téma Body

Graf č. 7 – Procentuální vyjádření úspěšnosti žáků v 1. cvičení (význam).....	31
Graf č. 8 – Procentuální vyjádření úspěšnosti žáků ve 2. cvičení (pravopis).....	32
Graf č. 9 – Počet chybujících žáků v daných výrazech.....	33
Graf č. 10 – Procentuální vyjádření úspěšnosti žáků ve 3. cvičení (výslovnost)	34
Graf č. 11 – Počet chybujících žáků v daných výrazech.....	34
Graf č. 12 – Procentuální vyjádření úspěšnosti celého testu Body	35

Dotazník na téma Face

Graf č. 13 – Bodování jednotlivých činností (téma Face).....	37
Graf č. 14 – Procentuální vyjádření oblíbenosti jednotlivých činností (téma Face)	37

Dotazník na téma Body

Graf č. 15 – Bodování jednotlivých činností (téma Body).....	39
Graf č. 16 – Procentuální vyjádření oblíbenosti jednotlivých činností (téma Body)	39

SEZNAM TABULEK

Tabulka č. 1 – Výsledky prvního cvičení testu Face	25
Tabulka č. 2 – Výsledky druhého cvičení testu Face	26
Tabulka č. 3 – Výsledky třetího cvičení testu Face	28
Tabulka č. 4 – Výsledky prvního cvičení testu Body	31
Tabulka č. 5 – Výsledky druhého cvičení testu Body	32
Tabulka č. 6 – Výsledky třetího cvičení testu Body	33

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek č. 1 – Postupující únava studentů	3
---	---

I. ÚVOD

Úvodem této práce bych chtěla objasnit důvody, které mě vedly k výběru tématu zaměřeného na procvičování slovní zásoby prostřednictvím interaktivní tabule.

V současnosti učím druhým rokem na základní škole jako učitelka přípravné třídy a zároveň jako učitelka angličtiny. Překvapilo mě, že se interaktivní tabule na naší škole příliš nevyužívá ke svému účelu, ale pouze jako projekční plátno. Interaktivní tabule již není ve škole žádnou novinkou, a přesto ji spousta učitelů neumí využívat. A tak jsem se rozhodla, že se s ní naučím pracovat a vyzkouším její využití v hodinách anglického jazyka. Mým cílem bylo zjistit, zda může být vhodným prostředkem k procvičování nové slovní zásoby.

Tato práce je rozdělena na dvě části. První část je zaměřena na teoretické poznatky. Zabývá se charakteristikou žáka třetího ročníku základní školy, dále postavením anglického jazyka v Rámcovém vzdělávacím programu pro základní vzdělávání (dále jako Rámcový vzdělávací program), aktivizačními metodami ve výuce, slovní zásobou v anglickém jazyce a na závěr charakteristikou interaktivní tabule.

Druhá část je zaměřena na praktické poznatky. Zde jsou představeny metody výzkumu, kterými jsou experiment a dotazník. Dále vlastní materiály, tedy procvičování na interaktivní tabuli, testy a dotazníky. Následně tato část obsahuje výsledky šetření a komentáře získaných poznatků, ze kterých byla vytvořena pedagogická doporučení. Na závěr jsou shrnuty informace získané tímto výzkumem.

V následující kapitole se zaměříme na teoretické poznatky, konkrétně na specifika žáků třetího ročníku, dále na zařazení anglického jazyka na prvním stupni základní školy v Rámcovém vzdělávacím programu. Součástí této kapitoly je i přehled aktivizačních metod použitelných ve výuce a dozvíme se také o zavádění a procvičování nové slovní zásoby v anglickém jazyce. Na závěr si představíme interaktivní tabule, jejich výhody a nevýhody.

II. TEORETICKÁ ČÁST

Na úvod této kapitoly diplomové práce se budeme zabývat žáky třetího ročníku, kteří jsou předmětem tohoto zkoumání. Zaměříme se na specifika vývoje dětí tohoto věku a budeme se zabývat předmětem anglický jazyk a jeho postavením v Rámcovém vzdělávacím programu, což je hlavní kurikulární dokument pro základní vzdělávání. Zaměříme se na aktivizační metody ve výuce, kde se více budeme zajímat o hry a herní činnosti, které se využívají ve vyučování. Dále se dozvíme o slovní zásobě v anglickém jazyce, především o tom, co by měl žák o nové slovní zásobě vědět, jak novou slovní zásobu žákům nejlépe představit a jak ji následně procvičovat. Na závěr se dozvíme o využití interaktivní tabule ve výuce, jaké interaktivní činnosti v ní lze vytvořit a jaké jsou výhody či nevýhody jejího použití.

Žák třetího ročníku základní školy

Žák prvního stupně je dítě přibližně ve věku 6 až 11 let. V této práci se zaměříme na žáky třetího ročníku, což jsou žáci přibližně osmiletí. V tomto ročníku se žáci poprvé seznamují s předmětem anglický jazyk. Někteří se s angličtinou seznámili již dříve, a to prostřednictvím anglických písní, filmů, ale také kroužků anglického jazyka, které mohou navštěvovat již od mateřské školy.

V tomto věku se žák začíná od ostatních odlišovat. Ztrácí proporce a podobu malých dětí a dochází i k výraznějším rozdílům mezi pohlavími. Rozdíly se týkají vzhledu, ale i vystupování, zájmů a her. Tito žáci jsou fyzicky zdatní, rádi se pohybují a tělesné funkce mají pod kontrolou. Dobře kontrolují i své emoce, výjimkou však bývá vzteklý pláč. Co se týče grafomotoriky, tak je vyvinuta natolik, že písmo některých žáků je uvolněné a přitom přesné. Dokáží i celkem objektivně hodnotit své nadání a výkony. Žák třetího ročníku se i nadále setkává s hrou jak v časech svého volna, tak i v průběhu vyučování. Zatím ještě plně nerozlišuje hru pro vlastní zábavu a hru didaktickou, ale začíná pociťovat rozdíl, když učitel svým vedením do hry ve vyučování zasahuje. (Pražská skupina školní etnografie, 2005)

Začínají se projevovat sympatie či antipatie k různým školním předmětům. Předmět anglický jazyk je pro žáky novinkou a pro většinu z nich je také velmi atraktivní. Žáci se

těší, až se pochlubí ostatním se svými novými znalostmi a mají radost, když se naučí novou slovní zásobu. Zároveň je anglický jazyk baví, protože je zde velký prostor pro didaktické hry. Žák třetího ročníku je ze školního pohledu vděčným žákem, který se snaží si osvojit normu a využít ji, aniž by ji nějak zesměšňoval pubertálním chováním. (Pražská skupina školní etnografie, 2005)

Období třetího ročníku je obdobím automatizace a zvnitřňování činností. Při výuce anglického jazyka je třeba dodržovat zásadu názornosti, neboť osvojení nových poznatků je trvalejší, pokud si žák může něco dokonale prohlédnout či ohmatat. (Kuric, 1986) Dále nesmíme při vyučování zapomínat na motivaci. Motivací rozumíme probuzení žákovy aktivity a usměrnění jeho pozornosti. Motivace je důležitá, protože pozornost žáků v průběhu vyučování klesá, jak je možné vidět na obrázku níže. Je-li předmět pozornosti pro žáka atraktivní nebo blízký, tak se záměrná pozornost může přeměnit do pozornosti bezděčné, kdy není potřeba vyvinout volní úsilí. Motivace se může projevit, jen tehdy, pokud má žák uspokojeny základní potřeby a zvyšuje se, pokud panuje při hodinách příznivá atmosféra. Učitel by měl proto využívat rozmanité vyučovací formy a metody, aby těchto záměrů dosáhl. (Maňák, 1998) Nyní se podíváme, jak je předmět anglický jazyk vymezen v Rámcovém vzdělávacím programu a jakých očekávaných výstupů by žáci třetího ročníku měli dosáhnout.



Obrázek č. 1
Postupující únava studentů
(Kotrba, Lacina, 2007)

Vymezení anglického jazyka v Rámcovém vzdělávacím programu pro základní vzdělávání

Rámcový vzdělávací program obsahuje devět vzdělávacích oblastí, které určují očekávané výstupy. Těmito výstupy se rozumí dovednosti, znalosti a schopnosti, které by si měl žák základní školy na konci určitého období osvojit. Výstupy v Rámcovém vzdělávacím programu jsou rozděleny do tří období. Výstupů z prvního období by měli žáci dosáhnout do konce třetí třídy, druhého období do konce páté třídy a třetího období do konce deváté třídy. Výuka anglického jazyka je v Rámcovém vzdělávacím programu popsána ve vzdělávací oblasti Jazyk a jazyková komunikace, která je dále rozdělena na Český jazyk a literatura, Cizí jazyk a Další cizí jazyk. (MŠMT, 2016)

Obor Cizí jazyk je v Rámcovém vzdělávacím programu popsán takto: *„Cizí jazyk a Další cizí jazyk přispívají k chápání a objevování skutečností, které přesahují oblast zkušeností zprostředkovaných mateřským jazykem. Poskytují živý jazykový základ a předpoklady pro komunikaci žáků v rámci integrované Evropy a světa. Osvojování cizích jazyků pomáhá snižovat jazykové bariéry a přispívá tak ke zvýšení mobility jednotlivců jak v jejich osobním životě, tak v dalším studiu a v budoucím pracovním uplatnění. Umožňuje poznávat odlišnosti ve způsobu života lidí jiných zemí i jejich odlišné kulturní tradice. Prohlubuje vědomí závažnosti vzájemného mezinárodního porozumění a tolerance a vytváří podmínky pro spolupráci škol na mezinárodních projektech.“* (MŠMT, 2016, stránky 16-17)

V prvním období, tedy v první až třetí třídě, jsou na žáky kladeny tyto očekávané výstupy: *„Rozumí jednoduchým pokynům a otázkám učitele, které jsou sdělovány pomalu a s pečlivou výslovností, a reaguje na ně verbálně i neverbálně. Zopakuje a použije slova a slovní spojení, se kterými se v průběhu výuky setkal. Rozumí obsahu jednoduchého krátkého psaného textu, pokud má k dispozici vizuální oporu. Rozumí obsahu jednoduchého krátkého mluveného textu, který je pronášen pomalu, zřetelně a s pečlivou výslovností, pokud má k dispozici vizuální oporu. Přřadí mluvenou a psanou podobu téhož slova či slovního spojení. Píše slova a krátké věty na základě textové a vizuální předlohy.“* (MŠMT, 2016, str. 25)

Mimo Rámcový vzdělávací program existuje také Společný evropský referenční rámec pro jazyky, který je obecným základem pro vypracování jazykových směrnic, zkoušek, učebnic atd. v celé Evropě. Rámec také formuluje úroveň ovládnutí jazyka, které

umožňují měřit pokroky žáků v průběhu učení se jazykům a v průběhu celého života. (Společný evropský referenční rámec pro jazyky, 2015)

Úrovně, kterých je možno v jazyce dosáhnout, jsou tyto: A1, A2, B1, B2, C1, C2, kde úroveň A1 je nejnižší a úroveň C2 nejvyšší. Na konci páté třídy by mělo být dosaženo jazykové úrovně A1, která je vymezena takto: *„Rozumí známým každodenním výrazům a zcela základním frázím, jejichž cílem je vyhovět konkrétním potřebám, a tyto výrazy a fráze používá. Představí sebe a ostatní a klade jednoduché otázky týkající se informací osobního rázu, např. o místě, kde žije, o lidech, které zná, a věcech, které vlastní, a na podobné otázky umí odpovídat. Jednoduchým způsobem se domluví, mluví-li partner pomalu a jasně a je ochoten mu pomoci“* (MŠMT, 2016, str. 17)

Rámcový vzdělávací program neurčuje přesně, co se má žák naučit, ale určuje témata a okruhy, v kterých by se měl orientovat. Je jen na učiteli, jakou zvolí slovní zásobu a jak náročnou. Doporučená dotace hodin anglického jazyka je ve třetí až páté třídě tři hodiny týdně, mnoho škol však zařazuje anglický jazyk již od první třídy. Abychom dosáhli výše uvedených očekávaných výstupů, je vhodné využívat v hodinách aktivizační metody, o kterých se dočteme níže.

Aktivizační metody ve výuce

„Aktivizační metody jsou postupy, které vedou výuku tak, aby se výchovně vzdělávacích cílů dosahovalo hlavně na základě vlastní učební práce žáků, přičemž důraz se klade na myšlení a řešení problémů.“ (Maňák & Švec, 2003, str. 39)

Aktivizační metody netvoří nic nového, mnoho učitelů je již ve své praxi využívá. Tyto metody mají za cíl oživit výuku a změnit její styl. Často vyžadují více času pro svou realizaci, proto by měly tvořit převážně doplňkovou formu vyučování. Lze je použít ve všech fázích výuky, nejméně vhodné jsou však ve fázi shrnutí učiva, to by měl učitel provádět sám. Využití aktivizačních metod vede ke zlepšení atmosféry ve třídě, která se stává přátelštější. Utváří vztahy ve třídě a utužuje kolektiv, naučí žáky spolupracovat a podílet se na řešení nejrůznějších problémových úloh. Vedlejším efektem aktivizačních metod je pro učitele také hlubší poznání žáků a jejich reakcí v netypických školních úlohách. (Kotrba & Lacina, 2007)

Při pohledu do historie zjistíme, že již velký pedagog Jan Amos Komenský prosazoval aktivní učení. Aktivizační metody z tohoto přístupu nepřímo vycházejí a kladou důraz na osobní prožitek. Pokud žák zapojí více smyslových orgánů, nebo si vyzkouší něco na vlastní kůži, prožitek je pak mnohem silnější a zanechá hlubší paměťové stopy. Existuje nekonečně mnoho různých variant aktivizačních metod. Důležité je přizpůsobit vybrané aktivizační metody konkrétním podmínkám a vzdělávacím a výchovným cílům výuky. Vytváření, úprava a realizace aktivizačních metod je plně v kompetenci učitele, velice záleží na jeho osobnosti, zkušenostech a praxi. Nejjednodušším způsobem použití aktivizačních metod je pouhé převzetí již vyzkoušených a publikovaných metod, o něco náročnější je přetvoření těchto metod a nejnáročnější je vymýšlení zcela nové metodiky. (Kotrba & Lacina, 2007)

Aktivizační metody můžeme rozdělit podle několika hledisek, jedním z nich je například to, kolik času nám pedagogům zabere příprava dané aktivity. Může to být třeba 10 minut, 30 minut, ale i více. Dále rozlišujeme aktivity podle toho, kolik času z vyučovací hodiny nám jejich využití zabere. Rozlišujeme krátkodobé, které nám zaberou 5-10 minut z vyučovací hodiny, ale i dlouhodobé, které mohou trvat po celou vyučovací hodinu nebo i déle. Dalším členěním aktivit může být podle jejich materiálové náročnosti. Existují aktivity, ke kterým nepotřebujeme žádné speciální vybavení, k některým aktivitám můžeme potřebovat například počítač, interaktivní tabuli či jiné nadstandartní vybavení. Dále aktivity rozlišujeme podle tematického zaměření, zda se jedná o situační metody, diskusní metody, inscenační metody, problémové úlohy, zvláštní metody atd. Dalším neméně důležitým členěním je podle využití aktivit ve výuce, zda je využíváme k úvodní motivaci žáků, k odreagování žáků, diagnostice, výkladu či opakování. Dále se dají aktivity rozdělit podle toho, jaké požadavky kladou na žáky, zda je nutná nějaká předchozí příprava doma nebo ve škole, a zda jsou potřebné pro tuto aktivitu nějaké předchozí znalosti či nikoli. (Kotrba & Lacina, 2007)

Hra jako jedna z aktivizačních metod

Hru lze definovat jako „*soubor seberealizačních aktivit jedinců nebo skupin, které jsou vázány danými, předem domluvenými pravidly a jejichž primárním cílem není ani materiální zájem, ani užitek*“. (Kotrba & Lacina, 2007, str. 94)

Hra je tedy jakákoliv aktivita, která je ohraničena herními pravidly a lze ji použít u dětí jakéhokoliv věku. Má mnoho významů, slouží pro pobavení, rozptýlení, odreagování

až po výukové účely. Účelem hry je činnost sama o sobě, tedy účelem je si zahrát, pobavit se a získat pěkný zážitek ze hry. Tím se hra liší od soutěže, kde je cílem co nejlepší umístění. (Kotrba & Lacina, 2007)

Existuje mnoho možností, jak hry rozdělit podle jednotlivých druhů, jedním z nich je dělení her na funkční hry, což jsou hry sloužící k rozvoji tělesných a senzomotorických funkcí. Manipulační hry, kde je cílem zacházet s nějakými předměty, například jejich uchopování, mačkání, trhání apod. Dalším druhem her jsou hry napodobivé, kde děti napodobují činnost, kterou odkoukaly od druhých. Podobné jsou úlohové hry, při kterých děti napodobují celý soubor činností. Hry, ve kterých dítě vytváří nový výtvar z určitého materiálu nazýváme konstruktivní, patří sem navlékání, modelování, kreslení, vystřihování, skládání atd. Dále sem patří hry pohybové a hry receptivní. Receptivní hry spočívají v tom, že děti přijímají určité podněty, např. při prohlížení a naslouchání. Důležitou součástí jsou skupinové hry s pravidly, kdy se děti učí dodržovat stanovená pravidla, která vedou k jejich sebekontrolě. A posledním typem jsou hry didaktické, které jsou pro tuto diplomovou práci nejdůležitější. Jsou to hry, které se využívají ve vyučování. Více si o nich povíme níže. (Sochorová, 2011)

Didaktické hry v jazykovém vyučování

Všechny aspekty hry jsou významné pro netradiční a efektivní vzdělávání. V současné době se ustupuje od tradiční, nezáživné frontální výuky, neboť tento způsob je již zastaralý. Nová koncepce rámcových vzdělávacích programů klade důraz na samostatné myšlení žáků, samostatné vyhledávání informací, tvořivost, kreativitu a aktivitu. K naplnění těchto bodů se využívá mezipředmětových vztahů, motivace, projektové výuky, didaktických her a dalších prostředků. Aby si žáci odnesli z hodiny co nejvíce, musí být pro ně hodina přitažlivá, zajímavá a motivující. Didaktická hra je významným prostředkem k tomu, jak splnit kompetence a cíle, které vymezují dnešní vzdělávací programy, a má tedy ve vzdělávacím procesu svůj důležitý význam, neboť vyžaduje aktivitu žáků a podporuje komunikaci mezi nimi, žáci si při ní vyzkouší nové role a obohacují své životní zkušenosti. Nejdůležitější však je, že je při ní zábava. (Sochorová, 2011)

Cílem didaktické hry je podnítit žáka k intenzivnější činnosti při vyučování. Znamená to tedy přimět žáky účastnit se vyučování novou a zábavnou formou. Nejde při tom o velké množství odborných informací, ale o způsob, jak žák s poznatky pracuje, jak je

třídí, porovnává a hodnotí. Tyto metody často rozvíjí různé klíčové kompetence, neboť obohacují žáky nejen o nové poznatky a dovednosti, ale dochází i k rozvoji jejich osobnosti. (Pochobradská, 2014)

Didaktickou hru lze definovat také takto: „*Didaktická hra je analogie spontánní činnosti dětí, která sleduje (pro žáky ne vždy zjevným způsobem) didaktické cíle. Může se odehrávat v učebně, v tělocvičně, na hřišti, v obci, v přírodě. Má svá pravidla, vyžaduje průběžné řízení, závěrečné vyhodnocení. Je určena jednotlivcům i skupinám žáků, přičemž role pedagogického vedoucího mívá široké rozpětí od hlavního organizátora až po pozorovatele. Její předností je stimulační náboj, neboť probouzí zájem, zvyšuje angažovanost žáků na prováděných činnostech, podněcuje jejich tvořivost, spontaneitu, spolupráci i soutěživost, nutí je využívat různých poznatků a dovedností, zapojovat životní zkušenosti. Některé didaktické hry se blíží modelovým situacím z reálného života“ (Průcha, Walterová, & Mareš, 2013, str. 43)*

Didaktická hra má své místo ve školním vyučování a dobří učitelé ji nepovažují za ztrátu času, neboť si uvědomují, že její vhodné zařazení snižuje energickou náročnost, hlavně při opakování a procvičování učiva. V didaktických hrách se žák učí dodržovat pravidla, to podporuje jeho socializaci a vede to k jeho sebekontrolě. Výsledek hry závisí na tom, jaké je ve třídě klima, ale i na tvořivosti a organizačních schopnostech učitele. (Sochorová, 2011)

Hry zvyšují zájem žáků o jazyk a motivují je k větší aktivitě a samostatnosti. Nové poznatky si musí žáci procvičovat kvůli aktivnímu vybavování informace a hry jsou pro to nejlepším prostředkem. Součástí většiny her je soutěžení, které nutí žáky k myšlení v cizí řeči. Není totiž čas na překlad z mateřského jazyka, musí si vybavit slovíčka rychle a v jiných souvislostech, než jsou většinou zvyklí. Proto je pro ně hraní her složitější, i když si to ani neuvědomují a her se účastní nadšeně a s radostí. Časem si mohou zlepšit nejen svou pohotovost, ale i sebejistotu při komunikaci v cizím jazyce. Hra je totiž velmi podobná situacím v praxi, kdy žáci musí myslet na to, aby se dorozuměli a dozvěděli se, co potřebují. Ve hře je důležitý obsah, nikoli správné gramatické tvoření vět, žáci jsou tak vedeni k přirozenému projevu. (Hendrich, 1988)

Před zavedením hry do vyučování je důležité zvážit faktory, které ovlivňují její úspěšnost. Hra by se měla týkat probírané látky a měla by být přizpůsobena věku žáků. Pokud se vyskytuje při hrách zásadní chyba, která se často opakuje, je třeba ji žákům

objasnit. Drobné chyby vzniklé mluvením neopravujeme, aby se hra nebrzdila a aby žáci neztratili zájem se projevovat. Hrát hru je možné kdykoli v průběhu hodiny, nejčastěji se hry používají k opakování a procvičování látky, aby si upevnili získané znalosti zábavnou formou. (Pišlová, 2008)

Učitel musí hru dopředu připravit a stručně seznámit žáky s pravidly. Pravidla hry by měla být jednoduchá a žákům by měla být stručně a jasně vysvětlena. Je vhodné si ověřit, zda žáci pravidlům porozuměli, abychom se vyhnuli případným neshodám. Poté učitel na činnost dohlíží, avšak neměl by do ní příliš zasahovat. Pokud chceme při vyučování vyzkoušet novou hru, je rozumné nezařazovat ji na konec hodiny, ale ponechat pro ni dostatek času. Hra by měla v žácích vzbuzovat zájem, aktivizovat jejich tělesnou a duševní činnost. Pokud pro ně bude příliš jednoduchá, ztratí na zajímavosti a vyzývavosti, pokud bude příliš složitá, mohla by žáky demotivovat. (Egrtová, 2004) Probíhají-li hry ve skupinách, měl by učitel rozdělit žáky tak, aby byly jejich síly vyrovnané a všichni měli šanci na úspěch. Je vhodné rozdělovat žáky i náhodně, rozdělováním či losováním, abychom zajistili, že žáci budou muset spolupracovat i s takovými spolužáky, které by si sami nevybrali. (Víška & Nováková, 2005)

Učitel by při přípravě měl věnovat čas nejenom výběru různých aktivit, ale i způsobu, jak bude žáky motivovat. Motivace je jedním z nejdůležitějších prvků, neboť se jedná o odůvodnění potřeby žáka se vzdělávat. Vzbuzuje žákovu aktivitu a dodává mu energii. Lze ji rozdělit podle délky trvání na krátkodobou a dlouhodobou. Krátkodobá motivace je velmi důležitá pro žáky předškolního a mladšího školního věku, kteří se intenzivně a krátkodobě pro něco nadchnou. K motivaci můžeme využít obrázky, filmy, příběhy apod. Je důležité, aby motivace nebyla příliš dlouhá, aby žáci neztratili pozornost a zájem. Ke kratší aktivitě stačí motivace v délce 2 až 5 minut. (Pišlová, 2008)

Členění her v jazykovém vyučování

Existují různé druhy didaktických her, které můžeme v hodinách anglického jazyka využívat. Jedním typem jsou hry, při kterých se procvičují nové výrazy. Ty jsou u žáků třetího ročníků asi nejčastější. Bývají zaměřeny na upevňování slovní zásoby, okamžité vybavování si cizích slov a také na jejich pravopis. Dalším typem jsou hry, při kterých procvičujeme již celé věty a jejich tvoření. Dále můžeme využívat konverzační hry, kdy žáci tvoří rozhovor mezi sebou nebo učitel se žáky. A v neposlední řadě sem patří i slohové aktivity, kdy žáci vytváří souvislá vypravování, což se využívá spíše ve vyšších

ročnících. (Fořtová-Polívková, 1963) Jak jsme se již zmínili, nejčastější jsou pro mladší žáky hry pro upevnování slovní zásoby. Co je to vlastně slovní zásoba a jak ji žákům co nejlépe prezentovat se dozvíme v následující podkapitole.

Slovní zásoba

Slovní zásoba představuje soubor všech slov a slovních spojení, která se v daném jazyce vyskytují (obecná slovní zásoba) nebo která zná v tomto jazyce konkrétní jedinec (individuální slovní zásoba). Slovní zásobu můžeme dále rozdělit na aktivní a pasivní. Do aktivní slovní zásoby patří ta slova, která jedinec běžně používá při psaném a mluveném projevu. Do pasivní slovní zásoby patří slova, kterým jedinec rozumí, ale běžně je nepoužívá. (Slovní zásoba, 2016)

Výuku anglického jazyka můžeme rozdělit na čtyři části, které nazýváme jazykové prostředky. Těmi jsou slovní zásoba, gramatika, výslovnost a jazyk používaný v určitém kontextu. (Hurtová, 2014) Slovní zásoba představuje základní stavební kámen, bez ní bychom se jen stěží domluvili, proto je její znalost důležitější než znalost gramatiky. Jazykovědec David Wilkins shrnuje důležitost slovní zásoby takto: „*Bez gramatiky toho lze sdělit jen velmi málo, bez slovní zásoby nic.*“ (Thornbury, 2004, str. 13)

Obohacování a procvičování slovní zásoby by mělo být součástí každé vyučovací hodiny, otázkou ale zůstává, kolik nových slov by se žáci měli za den naučit. Doporučuje se osm výrazů pro začátečníky a dvanáct pro pokročilejší. Tento počet však ovlivňuje také úroveň žáků v anglickém jazyce, zda se výrazy dobře vysvětlují a demonstrují, a také zájmy žáků. Svou roli hraje i obtížnost slov, mezi obtížnější páří slova abstraktní nebo slova, která se hůře vyslovují. V neposlední řadě také to, zda se žáci učí slovu pouze porozumět nebo ho i aktivně používat. Velkým pomocníkem jsou nám proto vhodně vybrané učebnice, které vyznačují důležitá slova, která by se žáci měli naučit. (Thornbury, 2004)

Zavádění nové slovní zásoby

Při zavádění nové slovní zásoby si musíme uvědomit, co by o ní měl žák znát. Především musí znát význam slova a jeho výslovnost, přízvuk, pravopis a také o jaký slovní druh se jedná. Jako první musí znát význam slova a musí vědět, jak se vyslovuje. Učitel by měl vyslovovat co nepřesněji, aby žáci mohli jeho výslovnost napodobit.

V anglickém jazyce se totiž slovo většinou jinak vyslovuje a jinak píše. Také přízvuk slov je jiný, než jsme zvyklí. V českém jazyce se přízvuk nachází na první slabice, zatímco v anglickém jazyce je přízvuk pohyblivý. Nejprve se žáci seznamují s mluvenou formou, teprve potom s formou psanou, tedy s pravopisem. Ten může být také problematický, protože v anglickém jazyce se často vyskytují slova se zdvojenými souhláskami a samohláskami, v čemž žáci často chybují. Dále by měli vědět, o jaký slovní druh se jedná, aby ho mohli vhodně použít ve větě. Na závěr je vhodné vyzkoušet si použití nového slova v modelových větách. (Hurtová, 2014)

Zavádění slovní zásoby je proces, který se skládá ze tří částí neboli ze 3P. Těmito částmi je představení (*presentation*), procvičování (*practice*) a použití (*production*) (Harmer, 1992). Zjednodušeně se tento proces dá popsat tak, že učitel na začátku představí novou slovní zásobu, pak ji s žáky procvičuje a následně ji oni sami aktivně používají. Způsobů prezentace či představení nové slovní zásoby je hned několik, pro lepší představení jsme si je rozdělili na neverbální a verbální. Pro mladší žáky, tedy i pro žáky třetího ročníku, je vhodnější používat neverbální způsob prezentace nové slovní zásoby.

Mezi neverbální způsoby prezentace nové slovní zásoby patří například reálné předměty. Těmi může být například pohlednice, pravítko, pero, míč atd. Učitel drží předmět nebo na něj ukáže a řekne výslovnost, žáci po něm opakují. Doporučuje se opakovat nové výrazy minimálně třikrát, aby došlo k lepšímu zapamatování. Dalším způsobem prezentace jsou obrázky. Někdy je totiž problém dostat skutečné předměty do školní třídy, jako například auta, zvířata atd. A tak je vhodným řešením přinést obrázky. Můžeme využít obrázkové karty, které jsme si vytvořili. Některé karty se dají i zakoupit, nebo můžeme využít žáky při hodinách výtvarné výchovy, aby je nakreslili. Dále můžeme využít nástěnných obrazů, či obrázků z různých časopisů nebo můžeme obrázky i jen kreslit na tabuli. Dalším neverbálním způsobem prezentace je využití pantomimy a gest. U některých slov je výhodnější pro lepší pochopení využít například pantomimu, než obrázky či skutečné předměty. Je to lepší u slovní zásoby, která vyjadřuje nějakou akci, například slova běhat, lyžovat atd.

Mezi verbální způsoby prezentace slovní zásoby řadíme využití kontrastů a protikladů, například slovo horký prezentujeme jako protiklad ke slovu studený, malý ke slovu velký atd. Dále sem patří užití slov nadřazených a podřazených. Těch můžeme využít u slov jako je oblečení, nábytek, zelenina apod. Vyjmenujeme slova podřazená a žáci tak pochopí význam tohoto slova. Dalším z verbálních způsobů prezentace je

vysvětlení významu v anglickém jazyce. Tato varianta může být někdy obtížná, obzvláště v začínajících ročnících. Využívá se spíše s pokročilými žáky a spočívá v tom, že se dané slovo popíše či vysvětlí jinými slovy v anglickém jazyce. Další rychlou a jednoduchou možností, jak představit nové slovo, je překlad do mateřského jazyka. Ovšem příliš se nedoporučuje, protože žáci si slovo touto cestou moc nezapamatují, neboť nemusí na vyvození použít žádné úsilí a nemají vizuální oporu. Tato cesta se používá u slovní zásoby, kde by vyvozování bylo zdlouhavé a nemuselo by dojít k jejímu pochopení. (Harmer, 1992)

Všechny tyto techniky, ať použité samostatně nebo v kombinaci, jsou vhodnou technikou, jak prezentovat novou slovní zásobu. Nicméně nesmíme zapomínat na správnou výslovnost, která je velmi důležitá. Nemůžeme zavádět novou slovní zásobu, aniž bychom si byli jisti, že žáci vědí, jak se správně vyslovuje. Současně se správnou výslovností by se žáci měli naučit i správně přízvuk slov. Jak již bylo zmíněno, v českém jazyce je přízvuk na první slabice, zatímco v anglickém jazyce je přízvuk pohyblivý. Přízvuk může učitel učit žáky několika způsoby. Jedním z nich je hromadné či individuální opakování, kdy žáci nebo žák opakuje po učiteli. Učitel může využít i gesta, aby zdůraznil přízvuk. Další z možností je využít vizuální opory, například napíše slovo na tabuli a přízvuk podtrhne. Poslední z možností je využití fonetických symbolů. (Harmer, 1992) Tato varianta je určena spíše pro starší žáky, ale i žáci 1. stupně se podle výstupů Rámcového vzdělávacího programu mají pasivně seznámit s fonetickými znaky.

Procvičování slovní zásoby

Po představení slovní zásoby mají žáci nové výrazy v krátkodobé paměti. My ale chceme, aby se tato slova přesunula z paměti krátkodobé do paměti dlouhodobé a žák se s nimi naučil pracovat. K tomu slouží další fáze, která následuje bezprostředně po zavedení nové slovní zásoby, kterou je fáze procvičování a upevňování nové slovní zásoby. Jako první přichází fáze řízeného procvičování (*controlled practice*). V těchto aktivitách zná učitel otázky a odpovědi. Žáci pracují jen s jazykem, který dostanou. Například, pokud učitel drží obrázkovou kartu k určitému výrazu, je zde pouze jedna správná odpověď ke každé kartě. Další aktivity, kde je pouze jedna správná odpověď, jsou například křížovky, doplňování slov do vět či přiřazování. (Lemus, 2014) V další fázi se využívají aktivity, které označujeme jako zpola řízené procvičování (*semi controlled practice*). V těchto aktivitách je větší množství svobody. Učitel dopředu nemůže odhadnout všechny konkrétní

odpovědi, i když existuje omezený počet možností. V těchto zpola řízených aktivitách mají žáci možnost si poněkud přizpůsobit jazyk, čerpají ze svých posledních studií, zájmů a potřeb. Příkladem těchto aktivit jsou například krátké otázky a odpovědi, vyprávění příběhů na základě obrázku apod. (Lemus, 2014)

Po fázi procvičování doufejme, že nastane fáze použití slovní zásoby. Což znamená samostatné používání nové slovní zásoby v žakově mluveném a psaném projevu. Tyto aktivity nazýváme jako volné procvičování (*free practice*). Zde mají žáci naprostou volnost v jazyce, který vytvářejí. Učitel nemůže před zahájením činnosti předpovědět, co bude řečeno. Žáci mají příležitost experimentovat, začlenit si dříve naučenou slovní zásobu a využít ji například při psaní volných vět, či různých popisů a povídek. (Lemus, 2014)

Thornbury rozděluje činnosti sloužící k procvičení slovní zásoby na úlohy vyžadující rozhodnutí (patří sem různé spojovačky, výběr, seřazování atd.), dále úlohy tvořivé (např. doplňování a tvoření vět) a hry. (Thornbury, 2004) Mohou to být hry k procvičení psané či mluvené formy slova, dále to mohou být hry pro jednotlivce či ve skupinách.

Využití interaktivní tabule ve výuce

V předchozí podkapitole jsme se věnovali způsobům představení a procvičování nové slovní zásoby. V této podkapitole si řekneme, jak vhodně procvičit slovní zásobu prostřednictvím interaktivní tabule. Výuka pomocí interaktivní tabule je považována za poměrně novou metodu, která nabízí žákům zábavnější a méně stereotypní formu výuky. Jedná se o zařízení, které je vyrobeno speciálně pro didaktické účely. Byly využívány již v devadesátých letech minulého století, avšak pro většinu vzdělávacích institucí byly cenově nedostupné. V roce 2009 byla již každá škola v České republice vybavena alespoň jednou interaktivní tabulí. Dalo by se říci, že dnes je již interaktivní tabule běžným vybavením všech škol, otázkou ale zůstává, nakolik je opravdu využívána k interaktivní činnosti. (Mikolášová, 2015)

Pojem interaktivní tabule si můžeme vysvětlit takto: „*Interaktivní tabule je dotykově-senzitivní plocha, prostřednictvím které probíhá vzájemná aktivní komunikace mezi uživatelem a počítačem s cílem zajistit maximální možnou míru názornosti zobrazovaného obsahu.*“ (Dostál, 2009)

Jedná se o velkou dotykovou plochu, která je propojena s počítačem a projektořem. To, co je zobrazeno na monitoru počítače, je pomocí projektoru znázorněno i na interaktivní tabuli. Aplikace na interaktivní tabuli se mohou ovládat dotykem prstu, ukazovátkem nebo se do nich může psát pomocí speciálních fix, které jsou součástí interaktivní tabule. Interaktivní tabuli lze ovládat také prostřednictvím tabletu, což ocení učitelé, kteří se potřebují pohybovat po velkých učebnách. Rozlišujeme dva základní typy interaktivních tabulí – s přední a zadní projekcí. Tabule s přední projekcí jsou nejrozšířenější, využívají se asi v 99 %. Menší nevýhodou je umístění projektoru. Ten je umístěn před tabulí a může tak dojít k mechanickému poškození nebo může vrhat na tabuli stín. Druhým typem je tabule se zadní projekcí, kdy je projektor umístěn za interaktivní tabulí. Tato varianta není moc často využívána, důvodem je finanční náročnost a také potřeba většího prostoru za tabulí. (Dostál, 2009)

Interaktivní tabule jsou dodávány společně s autorským software, kterým je například program SMART Notebook. Je určený k vytváření aplikací na interaktivní tabuli. Obsahuje širokou škálu různých nástrojů, je zde přednastaveno množství šablon, pozadí a obrázků. Důležitou součástí programu je část *Lesson Activity Toolkit*, která obsahuje připravené herní činnosti, které si učitel může jednoduše upravit pro své výukové účely. Tyto činnosti jsou interaktivní, což znamená, že je žáci mohou aktivně ovládat. (Mikolášová, 2015)

Typy činností na interaktivní tabuli (viz Příloha 1)

Spojovačky: Žáci spojují odpovídající položky k sobě, obvykle perem. Lze spojovat psanou formu slova k obrázku, nebo například české výrazy s anglickými.

Přesouvačky: Úkolem přesouvaček je přesunout objekt do určené oblasti. Přesouvat lze různé typy objektů, většinou se však přesouvají slova nebo obrázky. V angličtině můžeme tuto činnost využít například k přesouvání popisku k obrázku.

Přiřazovačky: Úkolem bývá přiřadit jednu z uvedených možností ke konkrétní možnosti či pořadí. Můžeme například přiřazovat české výrazy k anglickým.

Dokreslovačky: Žáci v této činnosti dokreslují do vyznačených míst. Je vhodné doplnit tuto činnost vzorem.

Dopisovačky: Jsou podobné dokreslovačkám. V této činnosti jde o dopsání určitých údajů perem, např. doplnit větu apod.

Doplňovačky: Počítá se s rychlým doplněním, proto se pro doplnění příslušného tvaru vynechává přesné místo. Jedná se například o činnost, kde se doplňují vynechaná písmena.

Odkrývačky: Odkrývačka je činností doplňkovou. Jedná se o zakrytí jednoho objektu objektem druhým. Tuto činnost je možné využít k ověření správnosti výsledku, anebo jako herní činnost, kdy žáci při postupném odkrývání hádají, co se nachází na obrázku.

Poznávačky: Principem této činnosti je rozpoznávání skutečností pomocí různých smyslů, např. pomocí sluchu.

Animace: Animace můžeme rozdělit na aktivní a pasivní. Animace pasivní jsou takové animace, které probíhají bez asistence žáků. Bývají to demonstrační animace. Animace aktivní jsou takové animace, které může žák částečně ovládat.

Hry: Prostřednictvím různých nástrojů v programu můžeme realizovat celou řadu her. Tyto hry slouží k procvičování či opakování nového učiva a umožňují zvolnit a aktivizovat žáky. Příkladem her mohou být křížovky, sudoku, pexeso atd. (Záleský & Zumrová, 2010)

Při vytváření prezentací a interaktivních cvičení je důležité dodržovat obecné zásady, aby byl materiál srozumitelný a přehledný. Jedna ze zásad je taková, že by plocha neměla být přeplněna textem. Pomůckou je pravidlo 5 x 5, to znamená přibližně pět řádků po pěti slovech. Další zásadou je vhodné zvolení typu písma. Je dobré používat světlé písmo na tmavém pozadí. Tmavé pozadí méně odráží světlo, žáci se tak mohou lépe soustředit a nekazí si zrak. Písmo by mělo být bezpatkové, ideální velikost je 28 bodů. Pro zvýraznění textu bychom neměli používat tučné zvýraznění, neboť se hůře čte. Je lepší použít například sytější barvu. (Hausner, 2005)

Výhody využívání interaktivní tabule

Výhodou využívání interaktivní tabule je možnost snadněji a aktivněji zapojit žáky do výuky. Lze je lépe motivovat k učení a udržet déle jejich pozornost (ale i ta po čase opadá). Výhodou je, že lze učivo snadno vizualizovat, což je důležité z důvodu zásady názornosti, jež byla vysvětlena výše. Materiály vytvořené na interaktivní tabuli jsou znovu použitelné a dají se sdílet žákům. Učitel si může materiály vytvářet sám, nebo může použít materiály z veřejně sdílených zdrojů, kterých je dostatek. Další výhodou je i to, že si žáci

při práci s tabulí rozvíjí informační a počítačovou gramotnost, která je pro dnešní dobu nezbytností. (Dostál, 2009)

Nevýhody využívání interaktivní tabule

Tato technologie má však i své nevýhody. Pokud je interaktivní tabule využívána často, tak zájem žáků opadá, protože ji berou jako samozřejmost. Někteří učitelé ji využívají pouze jako projekční plátno a nevyužívají interaktivní metody. Nevýhodou je také to, že tvorba vlastních interaktivních cvičení je zpočátku poměrně náročná na čas a je zapotřebí dovednost práce s informačními technologiemi. Za další nevýhodu můžeme považovat také to, že se interaktivní tabule instalují napevno, takže chybí možnost tabuli výškově nastavovat, a také hrozí její zničení nešetrným zacházením, především o přestávkách, pokud žáci ve třídě skáčou. Někteří učitelé může interaktivní tabule svádět přestat využívat reálné předměty a pomůcky. Při používání interaktivní tabule se omezuje psaný projev, který byl častý na klasických tabulích. Při rozsvícených svítidlech nebo při intenzivním denním světle je text na tabuli špatně čitelný. Poslední nevýhodou je také to, že se během provozu tabule spotřebovává elektrická energie, kterou musí škola zaplatit. (Dostál, 2009)

V závěru teoretické části shrneme, co jsme se zatím dozvěděli. V první podkapitole jsme se seznámili s žáky třetího ročníku, což jsou žáci přibližně osmiletí. Seznámili jsme se s jejich vývojem, odlišnostmi a vztahem k učení. V druhé podkapitole jsme se zabývali postavením anglického jazyka v Rámcovém vzdělávacím programu a očekávanými výstupy pro žáky třetího ročníku. V třetí podkapitole se text hlouběji zabýval aktivizačními metodami ve výuce, především pojmem didaktická hra. Čtvrtá podkapitola pojednávala o slovní zásobě v anglickém jazyce a postupu, jak ji žákům prezentovat a jak ji procvičovat. V páté podkapitole jsme se dozvěděli o výhodách a nevýhodách interaktivní tabule a jejím využití ve výuce.

V praktické části diplomové práce se budeme zabývat výzkumem, ve kterém se pokusíme nalézt odpovědi na následující otázky:

1. Jsou herní činnosti na interaktivní tabuli vhodnou technikou k procvičování nové slovní zásoby a do jaké míry mohou přispět ke zlepšení žáků v zapamatování si nových výrazů?

2. S jakými ohlasy se tento způsob procvičování setkává u dětí a které herní činnosti patří u dětí k nejoblíbenějším?

III. METODY

V této kapitole se seznámíme s tím, jak, kde a na kom celý výzkum probíhal. Jedním z výzkumných nástrojů použitých v této práci je experiment, který má zjistit, zda je interaktivní tabule vhodným prostředkem k procvičování slovní zásoby. Druhým výzkumným nástrojem je dotazník, který zjišťuje, jak se práce s interaktivní tabulí líbí žákům a které aktivity považují za nejzajímavější.

Experiment

Experiment je soubor jednání, jehož účelem je ověřit nebo vyvrátit hypotézu. (Experiment, 2016) Experiment byl aplikován na dvou tematických celcích, které byly vybrány podle učebnice Chit Chat 1. První téma se týká slovní zásoby obličeje. V učebnici ho najdeme v lekci číslo 5 – Funny faces. Druhé téma se týká slovní zásoby těla, najdeme ho v lekci číslo 7 – The body rap. Součástí experimentu je test žáků ze slovní zásoby, která byla procvičována prostřednictvím interaktivní tabule. Na základě testu pak budou vyvozeny výsledky tohoto výzkumu.

Objekty a místo výzkumu

Výzkum byl prováděn na Základní škole a Mateřské škole Rosovice s žáky třetího ročníku, které na tento předmět vyučují. První hodiny s tématem Face se zúčastnilo osm žáků, z toho čtyři chlapci a čtyři dívky. Takto je třída v plném počtu. Druhé hodiny na téma Body se zúčastnilo pouze šest žáků, neboť dva žáci byli dlouhodoběji nemocní. Druhé hodiny byli přítomní tři chlapci a tři dívky. Žáci této třídy začali s výukou anglického jazyka právě ve třetím ročníku, někteří z nich však měli možnost předchozí rok docházet do kroužku anglického jazyka, kde se hravou formou seznamovali se slovní zásobou z různých tematických okruhů.

Anglický jazyk mají žáci tohoto ročníku třikrát týdně, v úterý, čtvrtek a pátek, vždy pátou vyučovací hodinu. Na tuto hodinu jsou žáci třetího ročníku samostatně, jinak se vyučují společně ve třídě s žáky prvního ročníku. Jedna z žákyň přešla na tuto školu v září ze školy speciální, proto má výrazně snížené výstupy.

Výzkum probíhal v měsících prosinec 2016 a leden 2017, kdy byly lekce naplánované podle tematického plánu. Výzkum neproběhl ve třídě, kde běžně probíhají hodiny anglického jazyka tohoto ročníku. Interaktivní tabule SMART Board se totiž nachází pouze v jedné třídě. Abychom si mohli tabuli vyzkoušet, musela proběhnout výměna tříd. I když se interaktivní tabule na škole vyskytuje, není časté, aby s ní žáci pracovali. Někteří žáci práci s ní ani neznají. Většinou je ostatními vyučujícími využívána jako projekční tabule. Proto jsem se rozhodla otestovat, jak se s ní bude žákům pracovat, a zda s ní budou chtít pracovat více.

Vyučovací hodina na téma Face

Průběh hodiny (viz Příloha 2): Žákům byla nejprve krátce představena slovní zásoba bez interaktivní tabule prostřednictvím obrázkových karet. Žáci opakovali výslovnost daného výrazu, poté přiřazovali psanou formu slova k obrázku. Další činností, kterou žáci procvičovali, byla reakce na slovo. Když uslyšeli výraz, který byl na jejich obrázkové kartě, tak měli zvednout ruku, „probudit se“ nebo se dotknout příslušné části těla. Po této části jsme přešli na procvičování slovní zásoby prostřednictvím interaktivní tabule. Zde byly vytvořeny různé činnosti (viz Příloha 3) sloužící k procvičování výslovnosti jednotlivých výrazů, jejich významu a psané formy.

Na závěr hodiny dostali žáci krátký test (viz Příloha 4), který obsahoval tři cvičení. První cvičení bylo zaměřeno na poslech a určování významu výrazů. Druhé cvičení bylo na význam a správný pravopis. Třetí cvičení bylo zaměřeno na výslovnost, která byla zkoušena ústně a údaje byly zaznamenávány do tabulky (viz Příloha 5). Žáci byli upozorněni, že test je pouze pro potřeby výzkumu a nebude hodnocen známkou. Na vyplnění testu měli přibližně deset minut. Po dobu testování jsem byla přítomná, takže se mohli ptát, pokud něčemu nerozuměli.

Popis herních činností k procvičování na interaktivní tabuli (viz Příloha 3): Činnosti byly vytvořeny v programu dodávanému k tabuli značky SMART Board. V programu bylo vytvořeno celkem devět slidů, přičemž úvodní strana představuje téma, které bude ve vyučovací hodině procvičováno a poslední strana odkazuje na zdroje obrázků použitých v programu. Ostatní slidy obsahovaly činnosti, které si níže popíšeme. V hodině na téma Face bylo procvičováno těchto osm výrazů: obličej (*face*), oko (*eye*), ucho (*ear*), nos (*nose*), ústa (*mouth*), zub (*tooth*), krk (*neck*) a vlasy (*hair*).

První činnost na interaktivní tabuli s názvem 1) LISTEN AND REPEAT byla zaměřena především na procvičení správné výslovnosti. Žáci si měli poslechnout výraz v angličtině a pečlivě ho zopakovat. Pro lepší zapamatování zde byly použity ke každému výrazu obrázky. Dále zde byly zapojeny další činnosti k procvičení těchto výrazů. Například po zaznění některého z výrazů se měli žáci dotknout dané části obličeje nebo je měl tento výraz „probudit“. Žáci při této aktivitě mají hlavu položenou na lavici, a když daný výraz uslyší, tak se rovně posadí. Těmito činnostmi se procvičoval také význam výrazů.

Na dalším slidu jsme si s žáky vysvětlili, jak se tvoří množné číslo od slova *tooth*. Řekli jsme si, že některá množná čísla se v anglickém jazyce netvoří tak, jak jsou zvyklí, tedy přidáním -s nebo -es, ale že existují výjimky, jako třeba *tooth x teeth*, které si musí pamatovat. Dále jsme si ukázali, jak si snadno zapamatovat pomocí jednoduchého obrázku význam výrazů *eye* a *ear*, což se žákům často plete.

V další činnosti s názvem 2) MR POTATO měli žáci přiřazovat psanou formu slova k obrázku, tedy významu. Aby si ho každý mohl vyzkoušet, dělali nejprve toto cvičení samostatně na vytištěných listech, pak si ve dvojicích své výsledky zkontrolovali. Nakonec jsme činnost vyzkoušeli na interaktivní tabuli a zkontrolovali ji tak všichni společně. Žáci se v přiřazování střídali. Nakonec jsme si zopakovali i správnou výslovnost jednotlivých výrazů.

Následující herní činnost nese název 3) PAIRS. Jedná se o klasickou hru pexeso, kde žáci hledali shodný český a anglický výraz. Pracovali jsme všichni společně na interaktivní tabuli a vždy jsme výraz pečlivě vyslovili a přeložili. V ovládání na tabuli se žáci opět střídali. Touto činností jsme procvičovali význam a výslovnost.

Další činnost se jmenuje 4) MONSTERS. Jsou na ní dvě příšerky a jednoduché popisky, které popisují jejich obličej. Žáci nejprve pracovali samostatně na vytištěných listech, poté si práci zkontrolovali ve dvojicích. Pak jsme pracovali všichni společně na interaktivní tabuli. Principem činnosti bylo si přečíst lísteček a prstem ho přetáhnout k příšerce, kterou popisuje. Pokud žáci přiřadili lísteček správně, tak zmizel, pokud ne, vrátil se zpět a žák ho musel přiřadit znovu. V této činnosti jsme procvičovali význam výrazů.

Další činnost se nazývá 5) TRANSLATE, byla zaměřena na to, aby si žáci přečetli český výraz a v časovém limitu jej správně přeložili a napsali v angličtině. Žáci se u tabule

střídali a samozřejmě si mohli navzájem radit. Opět jsme dbali na správnou výslovnost. Při této aktivitě se procvičoval především pravopis těchto výrazů, a také význam.

V poslední činnosti s názvem 6) COMPLETE THE WORDS žáci opět pracovali na vytištěných papírech. Nejprve samostatně, pak jsme si zkontrolovali ve dvojicích a pak společně na tabuli. Žáci si tak vyzkoušeli, že se na tabuli dá psát i speciálním perem. V této činnosti doplňovali do výrazu chybějící písmeno a pak výraz spojili s obrázkem, tedy jeho významem. Procvičovali jsme tedy pravopis a význam. Na závěr jsme si přehráli zvukovou nahrávku u jednotlivých obrázků, abychom si ještě zopakovali výslovnost jednotlivých výrazů.

Test na téma Face (viz Příloha 4): Tento test obsahoval tři cvičení, která měla vyzkoušet míru zapamatování si právě procvičené slovní zásoby. První cvičení bylo zaměřené na poslech a význam, druhé na význam a pravopis. Třetí cvičení bylo zaměřeno na výslovnost.

V prvním cvičení měli žáci očíslovat obrázky čísly 1-5 podle toho, v jakém pořadí je uslyší. V testu byly obrázky ucha, úst, obličeje, krku a vlasů. Správné pořadí čísel mělo být 4, 2, 1, 3, 5. Jednotlivé výrazy byly žákům pouštěny z překladače Google.

Druhá část testu byla zaměřena na význam a také na pravopis. Z češtiny do angličtiny měli žáci přeložit výrazy ucho, obličej, krk a vlasy, z angličtiny do češtiny *mouth, nose* a *eye*.

Třetí část testu byla zaměřená na správnou výslovnost. Výslovnost byla ověřována ústním zkoušením u sedmi výrazů: oko, ucho, nos, hlava, vlasy, krk a ústa. Podle odpovědí žáků byla zaznamenávána do tabulky, která obsahovala tři sloupce – správně, částečně správně, neznal/a (viz Příloha 5). Žáci byli pro kontrolu ještě nahráváni.

Vyučovací hodina na téma Body

Průběh hodiny (viz Příloha 6): Tato vyučovací hodina probíhala obdobně, jako hodina na téma Face. Žáci i zde pracovali na začátku hodiny s obrázkovými kartami. Jejich prostřednictvím se seznámili s novou slovní zásobou a pak došlo na její procvičování. Žáci zkoušeli opakovat výslovnost daného výrazu, poté přiřazovat psanou formu k obrázku. Zkoušeli také reakci na slovo, které slyší. Poté jsme přešli na procvičování slovní zásoby prostřednictvím interaktivní tabule. Prezentace se opět skládala z devíti slidů.

Na závěr hodiny dostali žáci krátký test (viz Příloha 7), který byl obdobný jako v přechozím tématu. První cvičení bylo zaměřeno na poslech a určování významu výrazů, druhé cvičení na význam a pravopis. Poslední cvičení bylo zaměřeno na výslovnost. Žáci měli opět na vyplnění testu přibližně deset minut.

Popis herních činností k procvičování na interaktivní tabuli (viz Příloha 8): Činnosti k této hodině byly opět vytvořeny v programu SMART Board na devíti slidech, z toho první byl věnován názvu lekce a poslední odkazům na obrázky. V této hodině došlo k procvičování těchto osmi výrazů: hlava (*head*), rameno (*shoulder*), paže (*arm*), ruka (*hand*), noha (*leg*), koleno (*knee*), chodidlo (*foot*) a tělo (*body*).

První herní činnost s názvem 1) LISTEN AND REPEAT byla opět zaměřená na správnou výslovnost. Žáci si měli poslechnout jednotlivé výrazy a pečlivě je zopakovat. Součástí bylo také procvičování významu pomocí reakce na slovo. Na druhém slidu jsme si stejně jako u slova *tooth* vysvětlili, jak se tvoří množné číslo od slova *foot*.

Další činnost nazvaná 2) MONSTER NESSIE je založená na stejném principu, jako činnost s názvem MR POTATO. I zde měli žáci opět přiřadit psanou formu výrazu k jeho významu. Nejprve si žáci vyzkoušeli samostatně na vytištěném listě, pak došlo ke společné kontrole. V této činnosti jsme tedy procvičovali význam.

Další činnost se jmenuje 3) ANAGRAMS. Žáci si nejprve zkusili rozluštit anagramy samostatně na vytištěném listě. Anagramy jsou slova, která mají zpřeházená jednotlivá písmena. Anagramy si žáci zkontrolovali ve dvojicích a pak jsme si jejich luštění vyzkoušeli na interaktivní tabuli. Zde bylo vytvořeno cvičení, kde žáci přesouvali rozházené míčky s písmeny do správného pořadí. U tabule se postupně střídali a mohli si navzájem radit. V tomto cvičení jsme se zaměřili na pravopis a význam procvičovaných výrazů.

Další činnost je zaměřená na význam a správnou výslovnost. Nazývá se 4) DICE. V této činnosti jsou na obrazovce zobrazeny dvě hrací kostky. Žáci se u tabule střídali. Jejich úkolem bylo dotknout se prstem kostky, která se roztočila a vybrala jim výraz, který mají přeložit. Na první kostce žáci překládali z angličtiny do češtiny, na druhé z češtiny do angličtiny.

Předposlední činnost je opět obdobná jako v hodině na téma Face. Jmenuje se 5) COMPLETE THE WORDS. Žáci ji nejprve dostali vytištěnou a vyplňovali ji sami, pak

si výsledky zkontrolovali ve dvojicích a poté společně na interaktivní tabuli. Opět doplnili do výrazu chybějící písmena a spojili se správným obrázkem. Procvičovali jsme u této aktivity pravopis, význam výrazů a na závěr jsme si procvičili prostřednictvím zvukových nahrávek i jejich výslovnost.

Poslední činnost je nazvána jako 6) HIT OR MISS. Žáci ji prováděli všichni společně na interaktivní tabuli a mohli si navzájem radit. Šlo především o procvičování pravopisu jednotlivých výrazů a také významu. V této činnosti se objeví skryté slovo označené čárkami. Počet čárek odpovídá počtu písmen tohoto slova. Žáci musí uhodnout slovo a určit písmena, která do něj patří. Pokud si žáci nejsou jistí, o které slovo se jedná, mohou si vzít nápovědu. Ta jim odhalí jedno písmeno ze skrytého slova. Pokud zvolí písmeno správně, mají zásah, pokud ne, minou.

Test na téma Body (viz Příloha 7): Druhý test na téma tělo byl obsahově podobný prvnímu testu. Také obsahoval tři cvičení, která měla vyzkoušet míru zapamatování si právě procvičené slovní zásoby. První cvičení bylo zaměřené na poslech a význam, druhé na význam a pravopis a třetí cvičení bylo opět zaměřené na správnou výslovnost.

V prvním cvičení měli žáci očíslovat obrázky čísly 1-5 podle toho, v jakém pořadí je uslyší. Jednalo se o obrázky nohy, hlavy, ruky, chodidla a těla. Správné pořadí čísel mělo být 4, 1, 5, 3, 2. Nahrávka byla pouštěna z překladače Google.

Druhá část testu byla zaměřena na význam a pravopis. Z češtiny do angličtiny měli žáci přeložit výrazy hlava, chodidlo, koleno, paže, a z angličtiny do češtiny *hand, shoulder, body, leg*.

Třetí část testu byla orientovaná na výslovnost. Výslovnost byla zkoušena u osmi výrazů: hlava, tělo, rameno, paže, ruka, noha, koleno, chodidlo. Žáci byli nahráváni a výsledky byly zaznamenávány do tabulky, která byla obdobná jako u předchozího testu (viz Příloha 5).

Dotazník

Dotazník je nástroj pro sběr dat nebo informací. Skládá se z otázek, které mohou být uzavřené nebo otevřené. Jeho účelem je sběr dat takovým způsobem, aby odpovědi šly co nejlépe vyhodnotit, analyzovat a porovnat. (Dotazník, 2016) Na konci každé hodiny dostali žáci krátký a jednoduchý dotazník, ve kterém odpovídali na otázky ohledně proběhlé vyučovací hodiny.

Objekty a místo dotazníku

Dotazník byl rozdán žákům na konci proběhlé vyučovací hodiny. Dotazování byli žáci ze Základní školy a Mateřské školy Rosovice, kteří se účastnili výzkumu. Prvního dotazování na téma Face se účastnilo osm žáků, z toho čtyři chlapci a čtyři dívky. Druhého dotazování na téma Body se účastnilo jen šest žáků, z toho tři chlapci a tři dívky.

Dotazník na téma Face (viz Příloha 9)

Tento dotazník se skládal z pěti jednoduchých otázek, kde žáci měli své odpovědi převážně kroužkovat. První otázka se ptala na to, zda se jedná o chlapce nebo děvče. Ve druhé otázce měli odpovědět, jestli už někdy s interaktivní tabulí pracovali. Ve třetí otázce měli oznámkovat hodinu jako ve škole, kde 1 znamená nejlepší a 5 nejhorší. Ve čtvrté otázce žáci bodovali jednotlivé činnosti podle toho, jak se jim líbily. Té nejzajímavější činnosti měli přiřadit 6 bodů, té nejméně zajímavé 1 bod. Čísla se nemohla v hodnocení opakovat. Poslední, tedy pátá otázka, byla zaměřena na to, zda se žákům líbí více vyučovací hodina s prací na interaktivní tabuli než vyučovací hodina bez jejího použití.

Dotazník na téma Body (viz Příloha 10)

Tento dotazník se skládal ze čtyř jednoduchých otázek, opět převážně kroužkovacích. První tři otázky byly obdobné, jako v předchozím dotazníku na téma Face. První otázka zjišťovala, zda se jedná o chlapce nebo děvče. Ve druhé otázce měli žáci hodinu oznámkovat jako ve škole známkou 1 až 5 a ve třetí otázce měli body ohodnotit jednotlivé činnosti z interaktivní tabule. Ve čtvrté otázce žáci odpovídali na to, zda by chtěli s interaktivní tabulí pracovat častěji.

V této kapitole jsme se věnovali průběhu experimentu a popisu jednotlivých činností, které byly prováděny na interaktivní tabuli. Popsali jsme si obsah testů, které měly zhodnotit znalosti žáků po proběhlé vyučovací hodině. Také jsme se seznámili s tím, jaké otázky obsahovaly dotazníky, které zjišťovaly, jak se dětem práce s interaktivní tabulí líbí. V další kapitole si vyhodnotíme výsledky, které jsme z testu a dotazníku získali, převedeme je do grafů a vyvodíme z nich potřebné závěry.

IV. VÝSLEDKY A KOMENTÁŘE

V předchozí kapitole jsme se dozvěděli, jak celý experiment probíhal. V této kapitole se budeme věnovat vyhodnocení a výsledkům výzkumu. Cílem výzkumu bylo zjistit, jestli je interaktivní tabule přínosná pro procvičování nové slovní zásoby v anglickém jazyce a s jakým ohlasem se tento způsob procvičování setkává u dětí. Nejprve pomocí tabulek a grafů budou prezentovány výsledky experimentu, poté výsledky dotazníku.

Experiment

Pro získání potřebných dat byli žáci po každém tematickém celku podrobeni jednoduchému testování právě probrané slovní zásoby. Testy si pro lepší přehlednost zpracujeme do grafů a vypočítáme procento úspěšnosti každé části testu. Jako první vyhodnotíme vyučovací hodinu na téma Face.

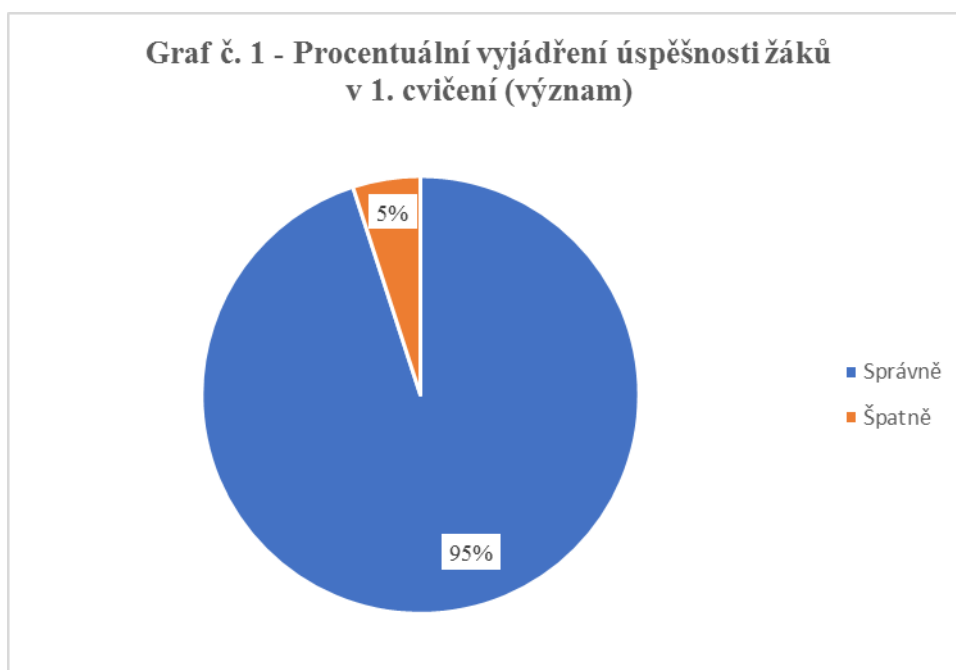
Výsledky testu na téma Face

První test obsahoval tři cvičení, která měla vyzkoušet míru zapamatování si právě procvičené slovní zásoby. První cvičení bylo zaměřené na poslech a význam, druhé na význam a pravopis. Třetí cvičení bylo zaměřeno na výslovnost. V prvním cvičení měli žáci očíslovat obrázky čísly 1-5 podle toho, v jakém pořadí je uslyší.

Počet žáků	Správně	Špatně
Žák 1	5	0
Žák 2	5	0
Žák 3	5	0
Žák 4	5	0
Žák 5	5	0
Žák 6	5	0
Žák 7	5	0
Žák 8	3	2
Celkem	38	2

Tabulka č. 1
Výsledky prvního
cvičení testu Face
(vlastní zpracování,
2017)

Z tabulky můžeme vidět, že z osmi žáků odpovědělo správně sedm žáků. Pouze jeden žák chyboval, konkrétně to byla záměna výrazů ucho a vlasy. Nyní se podíváme, jaká byla úspěšnost tohoto cvičení.



Z grafu č. 1 můžeme vidět, že úspěšnost žáků v 1. cvičení, tedy v přiřazování významu, je 95 %.

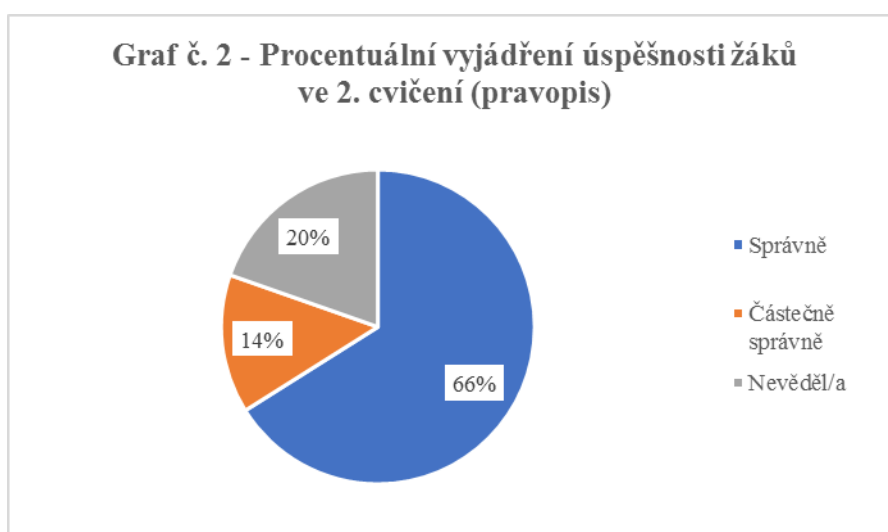
Z grafu nám vyplývá, že úspěšnost žáků v zapamatování si významu v prvním cvičení je poměrně vysoká. Z toho můžeme usoudit, že procvičování na interaktivní tabuli je dostačující k upevnění významu nové slovní zásoby. Výraz *hair* patřil při procvičování mezi výrazy obtížněji zapamatovatelné. Naopak nejlépe si žáci pamatovali výrazy *face* a *nose*. Výraz *nose* se žákům dobře pamatoval, protože zní podobně jako v češtině.

Nyní se podíváme na druhé cvičení, kde žáci měli překládat výrazy z češtiny do angličtiny a naopak. Při opravování byl kladen důraz na správný pravopis.

Počet žáků	Správně	Částečně správně	Nevěděl/a
Žák 1	6	1	0
Žák 2	4	2	1
Žák 3	7	0	0
Žák 4	3	1	3
Žák 5	4	2	1
Žák 6	6	1	0
Žák 7	4	0	3
Žák 8	3	1	3
Celkem	37	8	11

Tabulka č. 2
Výsledky druhého cvičení testu Face (vlastní zpracování, 2017)

Z tabulky můžeme vidět, že pouze jeden žák z osmi měl toto cvičení celé správně. Dva žáci přeložili všechny výrazy, jen se v jednom anglickém slově dopustili malé pravopisné chyby. Konkrétně to bylo ve výrazu *neck* a *hair*. Dvou chyb se nedopustil žádný žák, tři chyb se dopustili tři žáci a čtyř chyb se dopustili dva žáci. Částečně správně byly hodnoceny výrazy, kdy se žáci dopustili jen malé pravopisné chyby. Na následujícím grafu se podíváme, jaká byla úspěšnost druhého cvičení, zaměřeného na význam a pravopis.



Z grafu výše můžeme vidět úspěšnost žáků v tomto cvičení, tedy ve významu a pravopisu. Celkem bylo 66 % správných odpovědí, 14 % odpovědí bylo s drobnou pravopisnou chybou a na 20 % výrazů si žáci vůbec nevzpomněli. Další graf nám ukazuje, ve kterých výrazech žáci nejčastěji chybovali.



Z grafu č. 3 můžeme vidět, ve kterých výrazech žáci nejčastěji chybovali. Jednalo se o překlad výrazů ucho a vlasy. Nejlépe si žáci zapamatovali výraz *nose*, ve kterém nechyboval žádný žák.

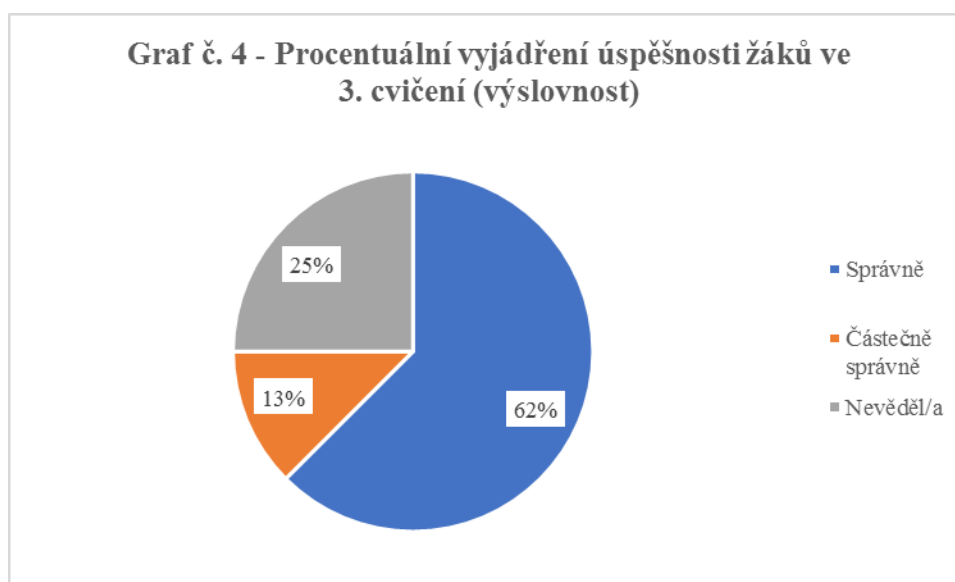
Z předchozího grafu (č. 2) jsme se dozvěděli, že úspěšnost tohoto cvičení je 66 %, což můžeme považovat za úspěch, neboť je to více než polovina. Pokud však toto procento porovnáme s procentem úspěšnosti v předchozím cvičení, zjistíme, že je poměrně nízké. Více chyb udělali žáci v překladu slov do angličtiny, proto je tedy problém spíše v pravopisu anglických slov. Z toho usuzuji, že cvičení na interaktivní tabuli jsou vhodná na procvičování nových výrazů a jejich pravopisu, ale je potřeba ho ještě procvičovat i mimo interaktivní tabuli.

Nyní se podíváme na úspěšnost třetího cvičení, které bylo zkušeno ústně a bylo zaměřeno na správnou výslovnost. V následující tabulce můžeme vidět výsledky tohoto cvičení.

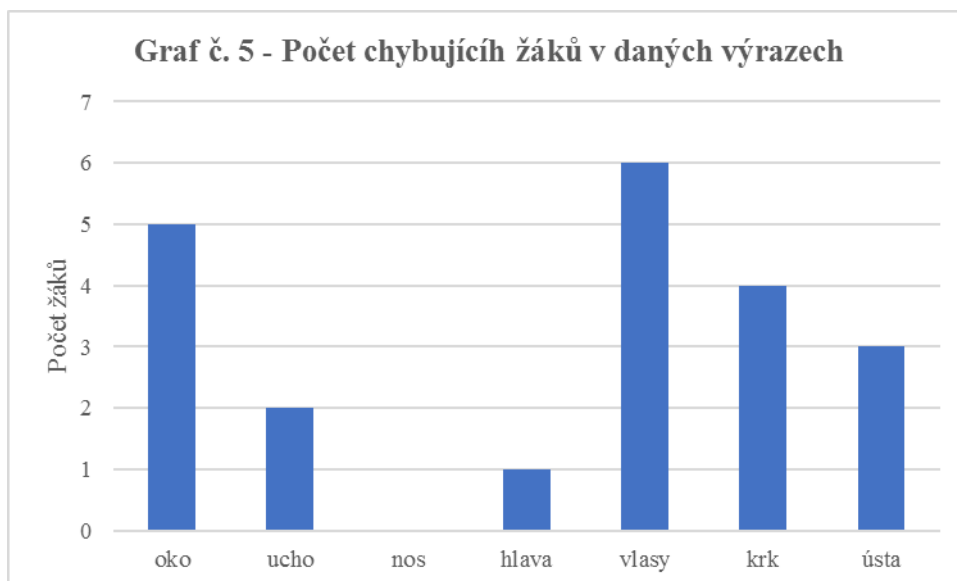
Počet žáků	Správně	Částečně správně	Nevěděl/a
Žák 1	7	0	0
Žák 2	7	0	0
Žák 3	6	1	0
Žák 4	3	1	3
Žák 5	3	0	4
Žák 6	5	2	0
Žák 7	3	1	3
Žák 8	1	2	4
Celkem	35	7	14

Tabulka č. 3
Výsledky třetího cvičení testu Face
(vlastní zpracování, 2017)

Z tabulky můžeme vidět, jak často žáci ve výslovnosti chybovali. Částečně správně byly hodnoceny výrazy, kde došlo jen k malé záměně hlásek. Pouze dva žáci vyslovili všechny výrazy v angličtině správně. Jedné drobné chyby se dopustil jeden žák, dvou drobných chyb ve výslovnosti se dopustil také jeden žák. Tři žáci se dopustili čtyř chyb ve výslovnosti nebo si na výraz v angličtině vůbec nevzpomněli. Jeden žák se dopustil dokonce šesti chyb, přičemž na čtyři výrazy si ani nevzpomněl. Na následujícím grafu se podíváme, jaká byla procentuální úspěšnost v tomto cvičení.

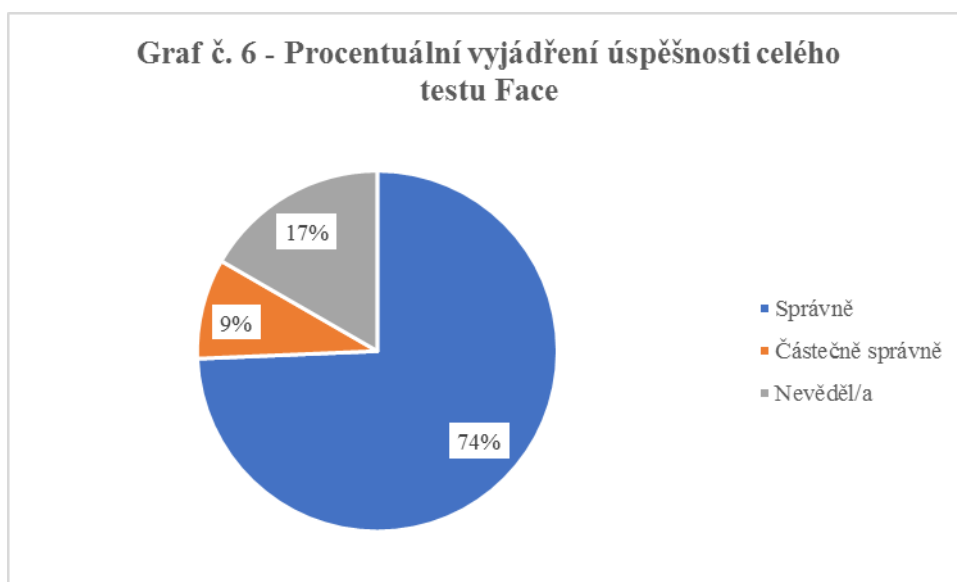


Z grafu č. 4 můžeme vidět procentuální vyjádření úspěšnosti žáků v tomto cvičení. Správné odpovědi tvoří 62 %, odpovědi s částečně správnou výslovností tvoří 13 %. Výrazy, na které si žáci nevzpomněli tvoří 25 %, tedy čtvrtinu. Následující graf nám ukáže, ve kterých výrazech žáci nejčastěji ve výslovnosti chybovali.



Z grafu č. 5 můžeme vidět, že nejčastěji se žáci dopouštěli chyby ve výslovnosti výrazu *hair* a pak také ve výrazu *eye*. Nikdo neudělal chybu ve výslovnosti anglického výrazu *nose* a pouze jeden žák se dopustil chyby ve výslovnosti výrazu *head*.

Třetí cvičení má úspěšnost opět větší než polovinu, což považuji za úspěch. Je ale vidět, že i výslovnost je potřeba ještě více procvičovat v dalších hodinách. Pouze tato cvičení některým žákům nestačí. Oproti předchozímu cvičení bylo procento úspěšnosti o několik procent nižší. Opět se nejméně chybovalo ve výrazu *nose*, který se žáci naučili opravdu snadno. Nyní se podíváme na úspěšnost celého testu.



Úspěšnost celého testu zaměřeného na téma Face je 74,3 %, jak je možné vidět v grafu č. 6. Toto procento jsme zjistili z úspěšnosti v jednotlivých cvičeních.

Tato cvičení na interaktivní tabuli považují za vhodná k procvičení nové slovní zásoby, neboť procento úspěšnosti je poměrně velké, ale v dalších hodinách je potřeba se ještě více zaměřit na správnou výslovnost a pravopis.

Výsledky testu na téma Body

Nyní se zaměříme na výsledky druhého testu, který byl zaměřen na procvičení slovní zásoby na téma Body. Tento test byl obsahově velmi podobný prvnímu testu. Také obsahoval tři cvičení, která měla vyzkoušet míru zapamatování si právě procvičené slovní zásoby. První cvičení bylo zaměřené na poslech a význam, druhé na význam a pravopis, třetí cvičení bylo opět zaměřeno na výslovnost.

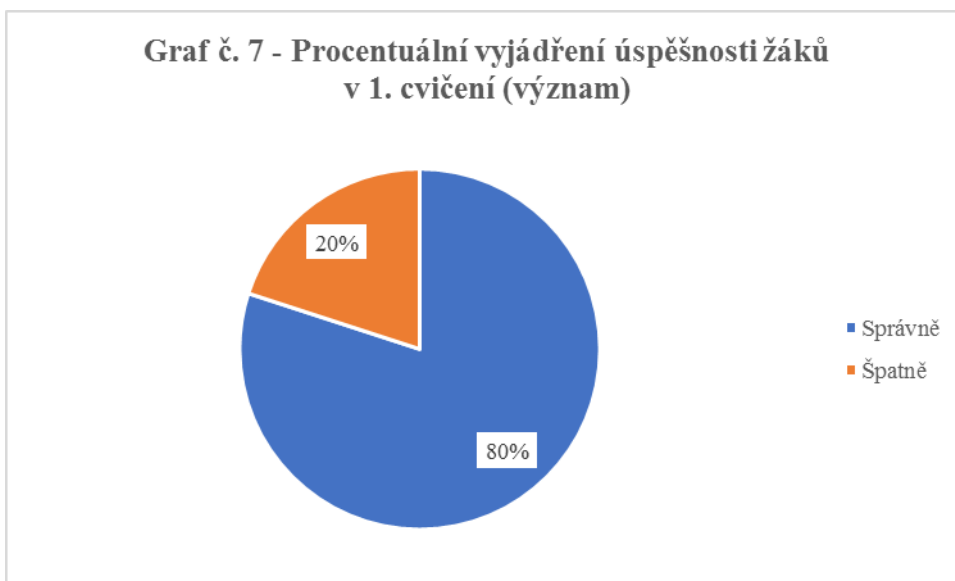
V prvním cvičení měli žáci očíslovat obrázky čísly 1-5 podle toho, v jakém pořadí je uslyší.

Počet žáků	Správně	Špatně
Žák 1	5	0
Žák 2	5	0
Žák 4	1	4
Žák 5	5	0
Žák 6	3	2
Žák 8	5	0
Celkem	24	6

Tabulka č. 4
Výsledky prvního
cvičení testu Body
(vlastní zpracování,
2017)

Z tabulky můžeme vidět, jak byli žáci ve cvičení úspěšní. Ze šesti žáků odpověděli správně čtyři žáci. Jeden žák zaměnil mezi sebou výrazy *head* a *hand*, další žák přiřadil správně pouze jedno číslo, a to u výrazu *head*. Ostatní buď nevyplnil nebo je neměl správně. Nyní se podíváme, jaká byla úspěšnost v tomto cvičení.

Graf č. 7 - Procentuální vyjádření úspěšnosti žáků v 1. cvičení (význam)



Z grafu č. 7 můžeme vidět, že úspěšnost žáků v tomto cvičení je 80 %.

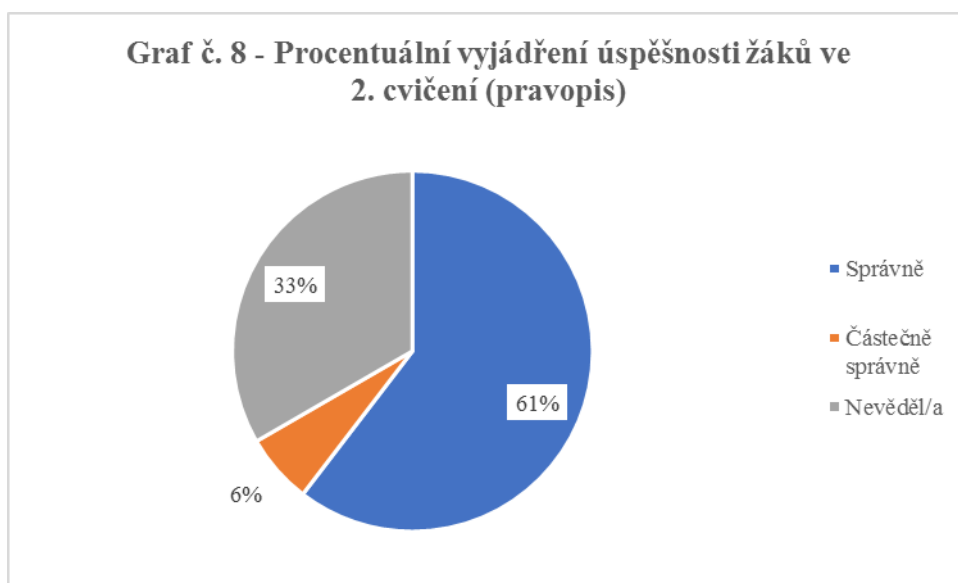
Toto cvičení považuji za poměrně zdařilé, neboť jeho úspěšnost byla poměrně vysoká. V porovnání s předchozím testem na téma Face byla však úspěšnost nižší. Může to být způsobeno tím, že tato slovní zásoba mohla být pro žáky těžší. Další příčinou může být to, že chyběl žák, který byl v předchozím testu velmi úspěšný. Žákem, který udělal v tomto cvičení nejvíce chyb, byla žákyně se sníženými výstupy. Záměnu slov *hand* a *head* považuji za pochopitelnou, neboť tyto výrazy v angličtině podobně znějí. Stejně jako předchozí, i tuto vyučovací hodinu s interaktivní tabulí považuji za vhodnou k upevnění významu nových výrazů.

Druhé cvičení bylo zaměřeno na pravopis a význam. Částečně správně byly hodnoceny odpovědi s drobnou pravopisnou chybou. Na odpovědi žáků se podíváme v následující tabulce.

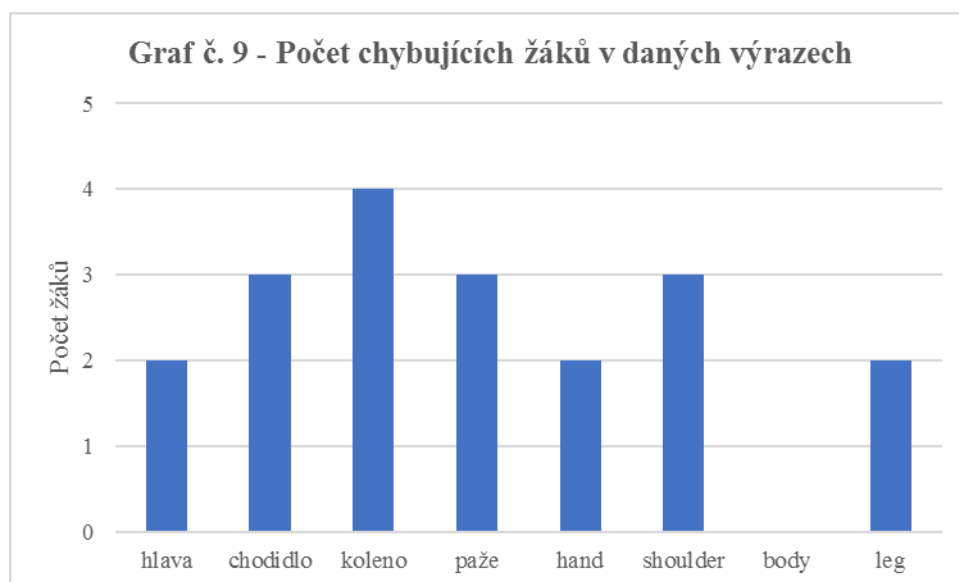
Počet žáků	Správně	Částečně správně	Nevěděl/a
Žák 1	8	0	0
Žák 2	6	0	2
Žák 4	1	2	5
Žák 5	4	1	3
Žák 6	8	0	0
Žák 8	2	0	6
Celkem	29	3	16

Tabulka č. 5
Výsledky druhého cvičení testu Body
(vlastní zpracování, 2017)

Z tabulky můžeme vidět, že dva žáci ze šesti měli toto cvičení celé správně. Jeden žák měl dvě chyby. Čtyři chyby měl také jeden žák. Šest a více chyb měli dva žáci. Na grafu níže zjistíme, jaká byla úspěšnost žáků v tomto cvičení.



Z grafu č. 8 můžeme vidět, že úspěšnost žáků ve druhém cvičení zaměřeném na pravopis je 61 %. Částečně správné odpovědi tvoří 6 %. Výrazy, na které si žáci nevzpomněli tvoří dokonce 33 %. Nyní se podíváme na to, které výrazy dělaly žákům největší problémy.



Jak je možné vyčíst z grafu č. 9, nejčastěji žáci chybovali v překladu slova koleno. Mezi další problémová slova patřilo chodidlo, paže a výraz *shoulder*. U některých žáků se jednalo o malou pravopisnou chybu, kdy zaměnili jen jedno písmeno ve slově, u některých

však nebylo slovo ani napsáno. Nejlépe si žáci zapamatovali výraz *body*, ve kterém nechyboval nikdo z žáků.

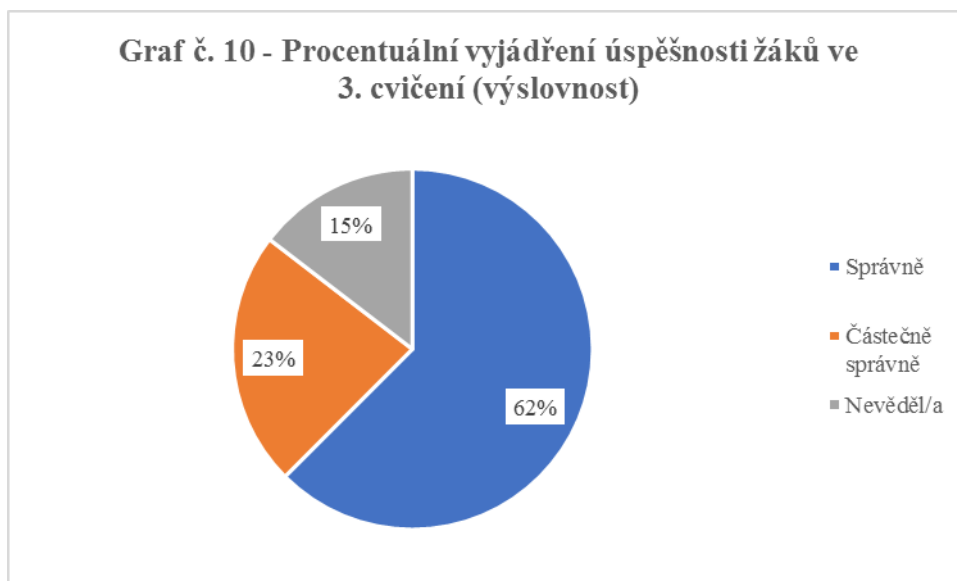
Úspěšnost tohoto cvičení, je opět nižší než v předchozím testu, v tomto případě o 5 %. Opět považuji toto cvičení za poměrně zdařilé, ale jelikož je úspěšnost jen lehce nad polovinou, je vidět, že je potřeba pravopis ještě více procvičovat. Tyto činnosti na interaktivní tabuli u většiny žáků nestáčí k upevnění pravopisu. Dále je potřeba se více zaměřit na problémová slova.

Třetí část testu byla zaměřena na správnou výslovnost. Odpovědi žáků můžeme vidět v následující tabulce.

Počet žáků	Správně	Částečně správně	Nevěděl/a
Žák 1	7	1	0
Žák 2	6	2	0
Žák 4	2	2	4
Žák 5	6	2	0
Žák 6	8	0	0
Žák 8	1	4	3
Celkem	30	11	7

Tabulka č. 6
Výsledky třetího
cvičení testu Body
(vlastní zpracování,
2017)

Z tabulky můžeme vidět, kolik výrazů zodpověděli žáci správně, kolik výrazů řekli částečně správně, tedy že se dopustili jen malé záměny hlásek, a kolik výrazů žáci nevěděli. Pouze jeden žák vyslovil všechny výrazy v angličtině správně. Jedné drobné chyby se dopustil také jeden žák. Dva žáci se dopustili dvou chyb, z toho jeden žák se jen nepatrně odchýlil od správné výslovnosti. Šesti a více chyb se dopustili dva žáci. Někdy se jednalo pouze o drobný rozdíl ve výslovnosti, někdy si na překlad ani nevzpomněli. Nyní se podíváme, jak byli žáci v této části testu úspěšní.



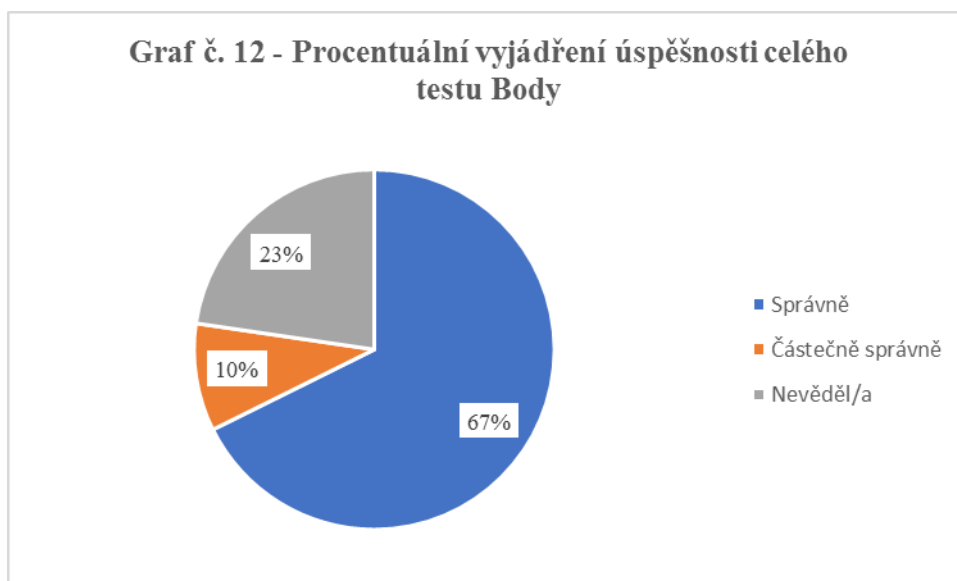
Z grafu č. 10 můžeme vidět, jaká byla úspěšnost žáků v tomto cvičení. Správné odpovědi žáků v tomto cvičení tvoří 62 %. Odpovědi s částečně správnou výslovností tvoří 23 %. Výrazy, na které si žáci nevzpomněli tvoří 15 %. Nyní se podíváme, ve kterých výrazech žáci nejvíce chybovali.



Z grafu č. 11 můžeme vyčíst, které výrazy žáci vyslovili správně a se kterými měli problémy. Nikdo z žáků nechyboval při výslovnosti slova hlava a pouze jeden žák chyboval při výslovnosti slova tělo v angličtině. Nejčastěji žáci chybovali ve výslovnosti slova ruka nebo si na něj často ani nevzpomněli. Často se chybovalo také ve slovech paže, koleno a chodidlo, stejně jako tomu bylo v předchozím cvičení.

Úspěšnost tohoto cvičení je opět větší než polovina, ale je vidět, že je potřeba správnou výslovnost stejně jako pravopis ještě procvičovat. U některých žáků nedošlo

k dostatečnému osvojení. Je vidět, že žáci chybují stále ve stejných výrazech, jako je rameno, ruka, koleno, které jsou pro ně nejspíš těžké a je potřeba se na jejich procvičení více zaměřit. Nyní se podíváme na to, jaká byla úspěšnost celého testu.



Z grafu č. 12 můžeme vidět, že celková úspěšnost tohoto testu, který byl zaměřen na procvičení slovní zásoby Body, je 67,6 %.

Toto procento úspěšnosti je nižší než úspěšnost v předchozím testu, která byla 74,3 %. Jak už bylo výše zmíněno, může to být způsobeno pro žáky obtížnější slovní zásobou anebo i chybějícími žáky. I když považuji průběh vyučovací hodiny na téma Body za zdařilejší, tak co se týče osvojení slovní zásoby považuji za úspěšnější vyučovací hodinu na téma Face.

Výsledky experimentu

Na začátku výzkumu byla stanovena tato výzkumná otázka, na kterou měl experiment přinést odpověď: Jsou herní činnosti na interaktivní tabuli vhodnou technikou k procvičování slovní zásoby a do jaké míry mohou přispět ke zlepšení žáků v zapamatování si nových výrazů? Z výsledků obou testů je patrné, že aktivity na interaktivní tabuli jsou vhodnou technikou k zapamatování si významu nových výrazů, neboť žáci v obou testech dosáhli v části zaměřené na význam poměrně vysokých procent úspěšnosti. Naopak nižší procenta úspěšnosti v části pravopisu a výslovnosti ukazují, že je potřeba je více procvičovat v dalších hodinách, neboť procvičování pomocí interaktivní tabule k vysoké úspěšnosti nestačilo.

Dotazník

Vyhodnocení dotazníku na téma Face

V dotazníku žáci odpovídali na pět jednoduchých otázek. První otázka byla, zda se jedná o chlapce nebo děvče. Testování se zúčastnili čtyři chlapci a čtyři dívky. Na druhou otázku, jestli již někdy pracovali s interaktivní (dotykovou) tabulí, odpovědělo sedm žáků, že ne, pouze jeden chlapec odpověděl, že ano. Ve třetí otázce měli žáci hodinu oznámkovat jako ve škole, kde 1 znamená nejlepší a 5 nejhorší. Všichni žáci ohodnotili hodinu číslem 1. Ve čtvrté otázce měli obodovat činnosti z interaktivní tabule. Pro lepší přehlednost si je ještě stručně zopakujeme:

1) LISTEN AND REPEAT – Tato činnost byla zaměřena především na procvičení správné výslovnosti, žáci si měli poslechnout výraz v angličtině a pečlivě ho zopakovat.

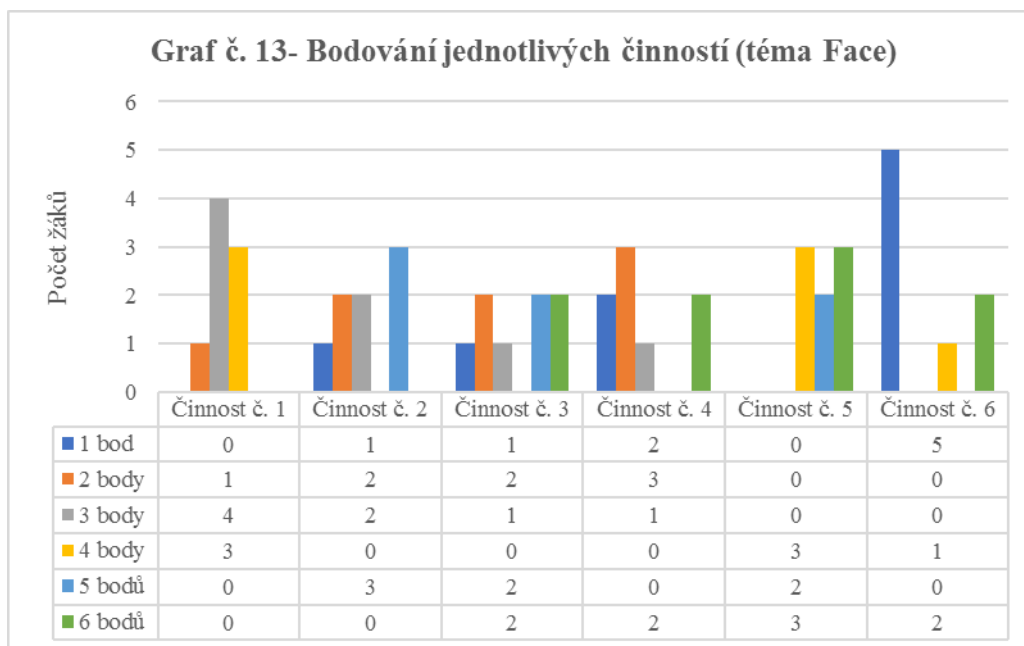
2) MR POTATO – Zde měli žáci přiřazovat psanou formu slova k obrázku. Jednalo se především o procvičování významu nových slov.

3) PAIRS - Hra pexeso, kde žáci hledali shodný český a anglický výraz. V této činnosti jsme procvičovali především význam, a také výslovnost.

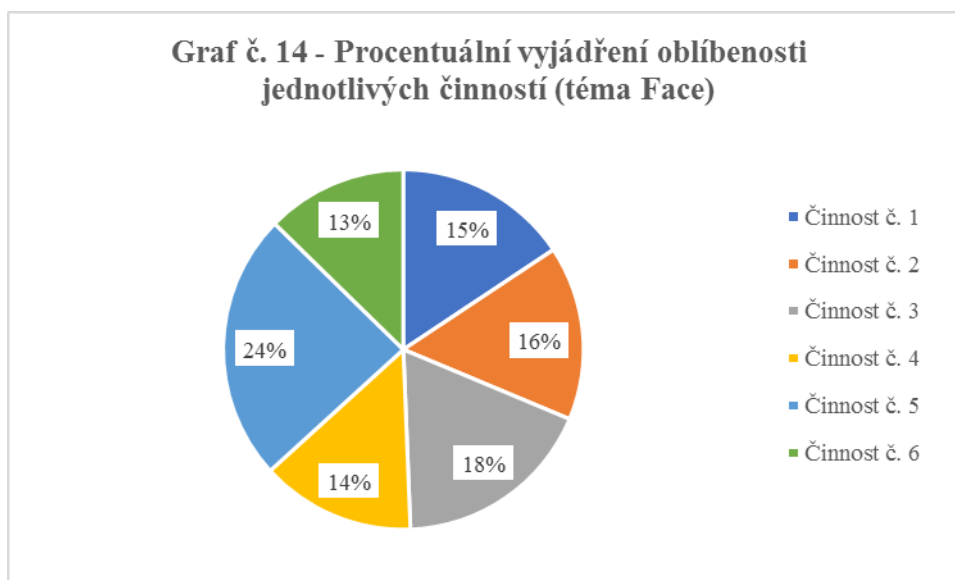
4) MONSTERS – V této činnosti jsou dvě příšerky a jednoduché popisky, které popisují jejich obličej. Principem činnosti bylo si přečíst lísteček a prstem ho přetáhnout k příšerce, kterou popisuje. Tato činnost byla zaměřená na procvičování významu.

5) TRANSLATE – Tato činnost byla zaměřena na to, aby si žáci přečetli český výraz a v časovém limitu jej správně napsali v angličtině. Zde byl procvičován význam a pravopis.

6) COMPLETE THE WORDS - V této činnosti doplňovali žáci do výrazu chybějící písmeno a pak výraz spojili s obrázkem, tedy jeho významem. V této činnosti jsme procvičovali pravopis, význam a na závěr i výslovnost.



Z grafu č. 13 můžeme vidět, že nejčastěji dostala hodnocení 6, tedy nejvíce bodů, činnost 5) TRANSLATE, kde žáci měli co nejrychleji přeložit a napsat výraz v angličtině. Nejméně bodů, tedy číslo 1, přiřadili žáci nejčastěji činnosti 6) COMPLETE THE WORDS, kde měli doplňovat chybějící písmena a spojovat výrazy s jejich významem. Nyní se podíváme na oblíbenost jednotlivých činností.



Z grafu č. 14 můžeme vidět, že průměrně dostala nejvíce bodů činnost 5) TRANSLATE, na druhém místě se umístila činnost č. 3) PAIRS, která se hrála jako klasické pexeso. Průměrně nejméně bodů dostala opět činnost č. 6) COMPLETE THE WORDS.

V poslední otázce žáci odpovídali na to, zda se jim líbí více vyučovací hodina s prací na interaktivní tabuli nebo vyučovací hodina bez jejího použití. Na tuto otázku odpověděli všichni ano, tedy že se jim líbí více hodina s interaktivní tabulí.

Vyhodnocení dotazníku na téma Body

V tomto dotazníku žáci odpovídali na čtyři jednoduché otázky, které byly podobné otázkám v předchozím dotazníku. První otázka byla, zda se jedná o chlapce nebo děvče. Testování se zúčastnili tři chlapci a tři dívky. Stále byla přítomna žákyně, která má snížené výstupy, ale testování byla podrobena stejně, jako ostatní žáci. Ve druhé otázce měli žáci hodinu oznámkovat jako ve škole. Všichni žáci opět ohodnotili hodinu číslem 1, tedy jako nejlepší. Ve třetí otázce měli obodovat činnosti z interaktivní tabule. Té činnosti, která se jim líbila nejvíce měli dát 6 bodů, té, která se jim líbila nejméně měli přiřadit 1 bod. Pro lepší orientaci si jednotlivé činnosti ještě stručně zopakujeme.

1) LISTEN AND REPEAT - Tato činnost byla opět zaměřená na správnou výslovnost, žáci si měli poslechnout jednotlivé výrazy a pečlivě je zopakovat.

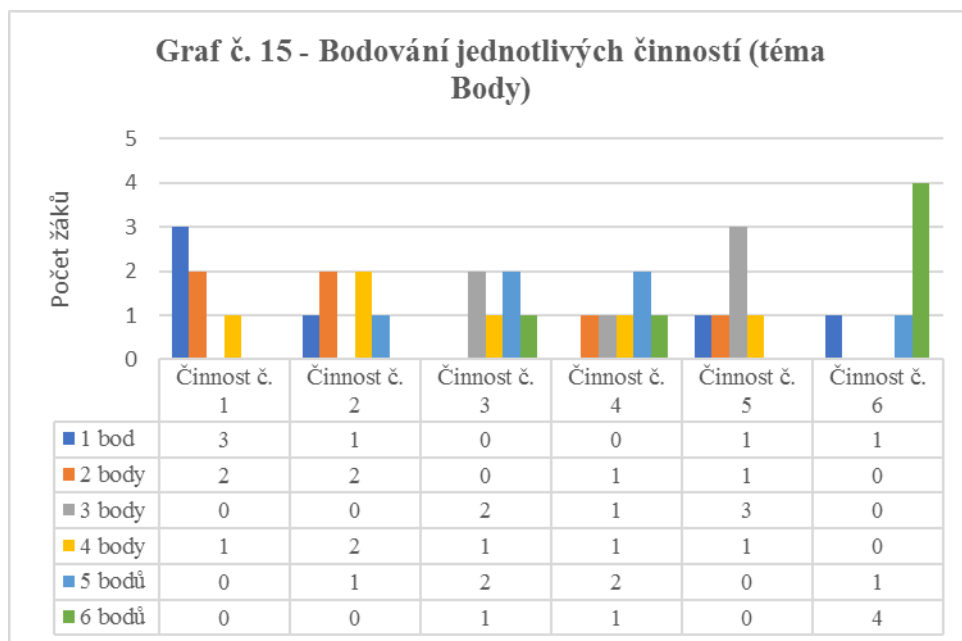
2) MONSTER NESSIE – Tato činnost je založená na stejném principu, jako činnost s názvem MR POTATO. I zde měli žáci přiřadit psanou formu výrazu k jeho významu.

3) ANAGRAMS – Žáci přesouvali míčky s písmeny do správného pořadí. Touto činností jsme procvičovali význam a především pravopis.

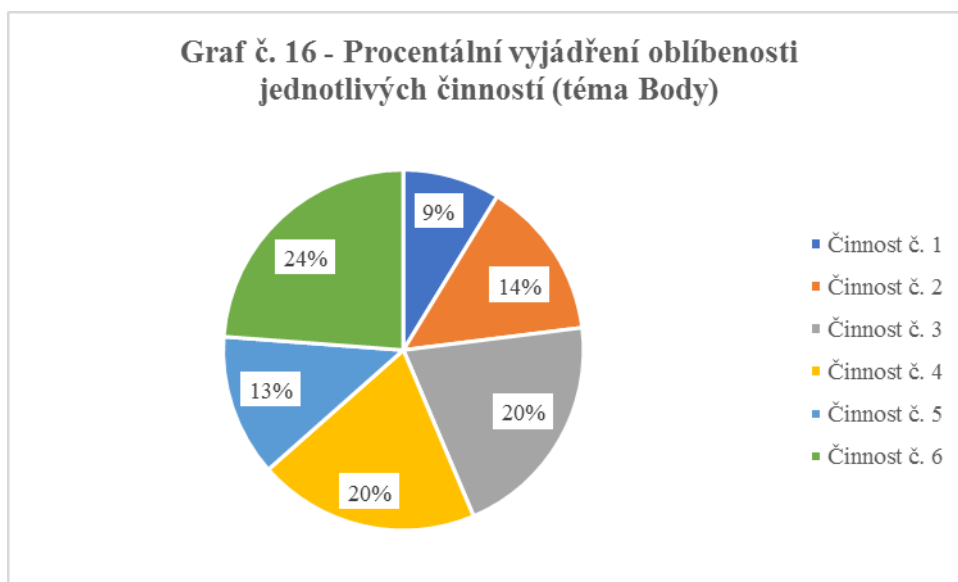
4) DICE - V této činnosti jsou dvě hrací kostky, které žákům určovaly, které výrazy mají přeložit do češtiny a do angličtiny. Zde byl procvičován především význam a výslovnost.

5) COMPLETE THE WORDS – Žáci doplňovali do výrazu chybějící písmena a spojovali ho se správným obrázkem. V této činnosti jsme procvičovali význam a pravopis, na závěr jsme si zopakovali i výslovnost.

6) HIT OR MISS - V této činnosti se objeví skryté slovo označené čárkami, žáci musí určit písmena, která do něj patří. Pokud zvolí písmeno správně, mají zásah, pokud ne, minou. Zde jsme se zaměřili na význam a pravopis.



Z grafu č. 15 můžeme vidět, že nejčastěji dostala 6 bodů činnost 6) HIT OR MISS, ve které měli žáci uhodnout slovo v angličtině na daný počet písmen. Tato činnost byla zaměřena na pravopis. Naopak 1 bod dostala nejčastěji činnost 1) LISTEN AND REPEAT, která byla zaměřená na procvičování výslovnosti. Nyní se podíváme, jak se žákům činnosti líbily.



Z grafu č. 16 můžeme vidět, že procentuálně nejvíce bodů dostala opět činnost č. 6) HIT OR MISS, na druhém místě se umístily dvě činnosti – činnost č. 3 s názvem ANAGRAMS, kde měli rozluštit výrazy v angličtině s přeházenými písmeny a činnost č. 4 s názvem DICE, kde měli překládat výrazy, které jim určila kostka. Procentuálně nejméně bodů dostala činnost č. 1) LISTEN AND REPEAT.

Ve čtvrté otázce žáci odpovídali na to, zda by chtěli s interaktivní tabulí pracovat častěji. Na tuto otázku odpověděli všichni žáci ano.

Vyhodnocení dotazníku

Tyto dotazníky byly nástrojem k tomu, abychom získali odpověď na výzkumnou otázku, která zněla: S jakými ohlasy se procvičování slovní zásoby na interaktivní tabuli setkává u dětí a které herní činnosti patří u dětí k nejoblíbenějším? Z vyučovací hodiny na téma Face se žákům nejvíce líbila činnost 5) TRANSLATE, která byla zaměřena na pravopis a význam. Myslím si, že je to proto, že tato aktivita byla pro žáky akční a tudíž zajímavější. Běžel jim při ní čas, takže se vzájemně povzbuzovali, aby to stačili. Z vyučovací hodiny na téma Body byla pro žáky nejzajímavější činnost 6) HIT OR MISS, která byla zaměřena na pravopis a význam. Myslím si, že je to z toho důvodu, že tato aktivita byla vtipně graficky zpracovaná. Když uhodli správné písmeno, trefili se zároveň postavičky do obličeje rajčetem. Žáci v těchto aktivitách hezky spolupracovali a navzájem se podporovali. Z obou dotazníků je patrné, že žákům se práce s interaktivní tabulí líbí, a že s ní chtějí více pracovat i v budoucnu. Je to jistě proto, že je to pro ně něco nového, neboť s interaktivní tabulí běžně nepracují.

V této kapitole byly popsány výsledky výzkumu, které byly získány prostřednictvím experimentu a dotazníku. V následující kapitole se budeme věnovat pedagogickým doporučením a návrhům na další výzkum.

V. ASPEKTY VÝZKUMU

V předchozí kapitole jsme se seznámili s výsledky výzkumu, který potvrdil naši domněnku o tom, že užití interaktivní tabule je vhodným prostředkem k procvičování významu nových slov, a že se dětem tato metoda líbí. Níže si představíme pedagogická doporučení a návrhy na rozšíření výzkumu.

Pedagogická doporučení

Výsledky tohoto výzkumu ukazují, že je využití herních činností na interaktivní tabuli vhodným způsobem k upevnění významu nových anglických slov. Ovšem ukázalo se, že správnému pravopisu i výslovnosti je třeba se věnovat více, ať už v této hodině nebo těch dalších. Z dotazníku vyplynulo, že žáci s interaktivní tabulí pracují rádi. Je to určitě způsobeno tím, že v současnosti je využití informačních technologií stále na vyšší úrovni a žáci práci s nimi vyhledávají. Jsou to trendy této doby, takže bychom se jim neměli vyhýbat, ale vybavit žáky dovednostmi pro práci s nimi.

Výzkum byl prováděn na málo početné třídě, takže nebyl problém s tím, že by se u interaktivní tabule všichni nevystřídali. I přesto jsem si pro žáky připravila vytištěné pracovní listy, aby si mohli všechny činnosti vyzkoušet a nedocházelo k zbytečným prodlevám. Musím však říci, že připravit všechny pracovní listy a kartičky je poměrně časově náročné, i pro tak malou třídu. Proto bych viděla zlepšení v tom, kdyby každý žák měl svůj tablet, na kterém by si samostatně pracoval, a pak bychom si hromadně zkontrolovali na interaktivní tabuli. Usnadnila by se tak velmi práce učitele, neboť pokud již umí zacházet s programem, tak je příprava činností v něm velmi rychlá a jednoduchá.

Faktory ovlivňující výzkum

Faktorem, který mohl velmi ovlivnit výzkum, je podle mého názoru určitě velmi malý počet žáků. Jelikož jsme malotřídní škola, tak se v této třídě nachází pouze osm žáků, což je pro objektivnost výzkumu poměrně málo. Dalším faktorem může být žákyně se sníženými výstupy, která mohla výsledky výzkumu také velmi ovlivnit. Dalším mínusem je také krátkodobost výzkumu, který byl rozložen pouze do dvou témat.

Návrhy na rozšíření výzkumu

Pro rozšíření výzkumu mě napadá hned několik návrhů. Jedním z nich je určitě rozšíření počtu žáků. Bylo by zajímavé srovnat například žáky třetího ročníku z této školy s žáky třetího ročníku z jiné malotřídní školy v okolí. Pro větší objektivnost by bylo vhodné i vyzkoušet experiment na větším množství tematických celků.

Zajímavé by jistě bylo srovnat výsledky v zapamatování si nové slovní zásoby na jedné skupině, kde bylo procvičováno pomocí interaktivní tabule, s jinou skupinou, která procvičovala bez interaktivní tabule. Z těchto výsledků by bylo opravdu patrné, zda je interaktivní tabule vhodným prostředkem k procvičování nové slovní zásoby.

V této kapitole jsme se seznámili s pedagogickými doporučeními, která byla vytvořena na základě zjištěných výsledků a s faktory, které mohly výsledky tohoto výzkumu ovlivnit. Na závěr jsme si představili návrhy na další šetření.

VI. ZÁVĚR

Cílem této diplomové práce bylo zjistit, zda je využití herních činností na interaktivní tabuli vhodným prostředkem k procvičování nové slovní zásoby u žáků třetího ročníku základní školy. Výsledky výzkumu ukázaly, že přínos interaktivní tabule je zřejmý, především v upevnění významu procvičovaných výrazů, kde žáci dosahovali nejlepších výsledků.

Dalším zkoumaným jevem byla oblíbenost interaktivní tabule a jednotlivých činností u žáků toho ročníku. Z vyplněných dotazníků jednoznačně vyplynulo, že žáci pracují s interaktivní tabulí rádi a chtějí ji využívat i nadále. Za nejoblíbenější činnosti většinou volili ty, které jsou zábavné a akční.

Na základě získaných výsledků a zpracovaných závěrů jsem vytvořila pedagogická doporučení pro další práci s interaktivní tabulí. Za nejdůležitější považuji návrh na využití tabletů, které budou prostředkem intenzivnějšího procvičování, všichni žáci budou zapojeni a v neposlední řadě usnadní učitelů přípravu na hodinu, neboť nebude muset vytvářet další pomocný materiál v podobě pracovních listů.

Na závěr bych chtěla dodat, že mě tato práce velmi obohatila o nové zkušenosti. Jsem ráda, že jsem mohla žákům práci s interaktivní tabulí ukázat, neboť se na naší škole příliš nevyužívá a žáci práci s ní neznají. Děti jsou hravé a jsou rády za každé zvednutí ze židle. Proto doporučuji zpestřovat hodiny anglického jazyka interaktivní tabulí, neboť to žáky baví a vybaví je to schopnostmi pracovat s moderními technologiemi, jejichž využití v dnešní době stále roste.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- Aubrechtová, E. (2013). Procvičování slovní zásoby anglického jazyka na 1. stupni základní školy pomocí her. *Diplomová práce*. Plzeň.
- Egrtová, S. (2004). *Didaktické hry pro výuku německého jazyka na I. stupni ZŠ*. Liberec: Technická univerzita.
- Fořtová-Polívková, D. (1963). *Hry pro jazykové vyučování*. Praha: SPN.
- Harmer, J. (1992). *The practice of English language teaching*. London: Longman.
- Hausner, M. a. (2005). *Interaktivní tabuli! Proč?*. Praha: Microsoft Publisher.
- Hendrich, J. (1988). *Didaktika cizích jazyků: celost. vysokošk. učebnice pro stud. filozof. a pedagog. fakult.* Praha: SPN.
- Hurtová, D. (2014). *Methodology Booklet*.
- Kotrba, T., & Lacina, L. (2007). *Praktické využití aktivizačních metod ve výuce*. Brno: Společnost pro odbornou literaturu - Barrister & Principal.
- Krakovičová, M. (2012). Aktivizující metody ve výuce anglického jazyka na ZŠ. *Diplomová práce*.
- Kuric, J. (1986). *Ontogenetická psychologie*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství.
- Maňák, J. (1998). *Rozvoj aktivity, samostatnosti a tvořivosti žáků*. Brno: Masarykova univerzita v Brně.
- Maňák, J., & Švec, V. (2003). *Výukové metody*. Brno: Paido.
- Martykánová, E. (2013). Výuka slovní zásoby pomocí příběhů v hodinách anglického jazyka na 1. stupni ZŠ. *Diplomová práce*. Plzeň.
- Mikolášová, J. (2015). Využití interaktivní tabule při procvičování slovní zásoby v hodinách anglického jazyka u čtvrtého ročníku základní školy. *Diplomová práce*. Plzeň.
- Pišlová, S. (2008). *Jazykové hry*. Praha: Fortuna.
- Pochobradská, L. (2014). Jazykové hry ve výuce češtiny pro cizince. *Bakalářská práce*. Liberec.
- Pražská skupina školní etnografie. (2005). *Psychický vývoj dítěte od 1. do 5. třídy*. Praha: Karolinum.
- Průcha, J., Walterová, E., & Mareš, J. (2013). *Pedagogický slovník*. Praha: Portál.
- Thornbury, S. (2004). *How to Teach Vocabulary*. Essex: Pearson Education Limited.
- Viška, V., & Nováková, L. (2005). *Čeština nás baví: hry pro výuku češtiny na I. stupni ZŠ*. Praha: Triton.

SEZNAM ODKAZŮ

- Dostál, J. (19. září 2009). *Interactive whiteboard in instruction*. Získáno 2016, z DOCPLAYER: <http://docplayer.cz/7225346-Interactive-whiteboard-in-instruction-jiri-dostal.html>
- Dotazník*. (5. květen 2016). Získáno 12. únor 2017, z Management Mania: <https://managementmania.com/cs/dotaznik>
- Experiment*. (12. červen 2016). Získáno 12. únor 2017, z Wikipedie: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Experiment>
- Lemus, C. (19. August 2014). *Controlled and Free Practice activities*. Získáno 28. Říjen 2016, z Prezi: <https://prezi.com/wmhrgroztcv3/controlled-and-free-practice-activities/>
- MŠMT. (2016). *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*. Získáno 24. Říjen 2016, z http://www.nuv.cz/uploads/RVP_ZV_2016.pdf
- Slovní zásoba*. (6. Září 2016). Získáno 27. srpen 2016, z Wikipedie: https://cs.wikipedia.org/wiki/Slovn%C3%AD_z%C3%A1soba
- Sochorová, L. (26. říjen 2011). *Didaktická hra a její význam ve vyučování*. Získáno 28. srpen 2016, z Metodický portál: <http://clanky.rvp.cz/clanek/s/Z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJ.../>
- Společný evropský referenční rámec pro jazyky*. (11. srpen 2015). Získáno 28. srpen 2016, z Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy: <http://www.msmt.cz/mezinarodni-vztahy/spolecny-evropsky-referencni-ramec-pro-jazyky>
- Středisko služeb školám , P. (6. Prosinec 2010). *Materiál k práci s interaktivní tabulí*. Získáno 28. Říjen 2016, z Moderní učitel: <http://moderniucitel.pilsedu.cz/index.php/ke-staeni/materialy-k-samostudiu/209-ii>
- Záleský, P. M., & Zumrová, O. M. (30. listopad 2010). *Příručka dobré praxe pro využití interaktivní tabule ve výuce na základní škole*. Získáno 28. srpen 2016, z <http://www.specialnihk.regisweb.cz/files/cla-cz-200-263.pdf>

PŘÍLOHY

Příloha č. 1: Typy činností na interaktivní tabuli

Spojovačky

1) Spojte anglické výrazy s jejich významem v češtině

HEAD	_____	KOLENO
SHOULDER	_____	RUKA
KNEE	_____	TĚLO
LEG	_____	HLAVA
FOOT	_____	PAŽE
ARM	_____	CHODIDLO
HAND	_____	NOHA
BODY	_____	RAMENO

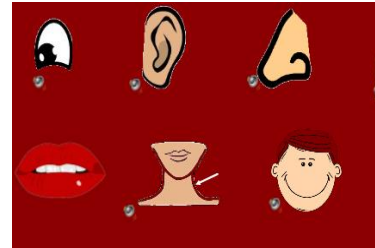
Dopisovačky

4) Dopiš vhodná slova do textu



Monster has got seven _____. It
has got four _____. It has got one
_____.

Poznávačky



Přesouvačky



Doplňovačky

1) _ _ Y
2) _ _ R _
3) N _ _ E
4) _ O _ T H
5) F _ _ _
6) N _ _ C _
7) H _ _ R _
8) T _ O _ _

Hry



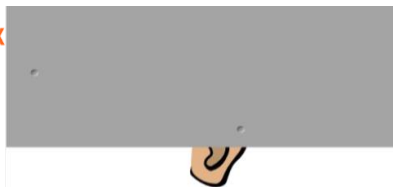
Přířazovačky

2) Přiřaď slova správně do textu



eyes
nose
face
teeth

Odkrývačky



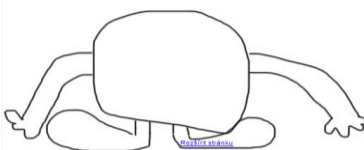
Animace



Dokreslovačky

3) Nakresli příšerku podle zadání

Draw a monster with big head,
short legs, big foot, long arms...



Příloha č. 2: Průběh vyučovací hodiny na téma Face

Ročník: 3.

Vyučovací hodina: 1 (45 min)

Bod výuky: pojmenování částí obličeje

Cíl hodiny: na konci hodiny budou žáci znát význam nové slovní zásoby

Slovní zásoba: obličej, oko, ucho, zub, ústa, nos, krk, vlasy

Důkaz: žáci si na konci vyplní krátký test

Očekávaný problém: množné číslo zuby, oko x ucho

Zdroje materiálů: vlastní činnosti na interaktivní tabuli, obrázkové karty, slovní zásoba z učebnice Chit Chat 1

Předpoklady: Předpokládám, že někteří žáci si budou pamatovat některá slova z kroužku angličtiny

Průběh hodiny:

- Presentace nové slovní zásoby pomocí obrázkových karet (2 min)
- Žáci budou plnit pokyny, např. touch your nose, eye, ear atd. (1 min)
- Žáci přiřadí na tabuli slovní karty k obrázkům (2 min)
- Procvičování na interaktivní tabuli:
 1. LISTEN AND REPEAT - Každý žák dostane jedno slovo na obrázku, když ho uslyší, zvedne ruku. Poslechnou si zvuk u jednotlivých obrázků, zopakují a ukážou na svém těle. (6 min)
 2. EYE X EAR, TEETH – Pomocí obrázku si řekneme, jak si lépe zapamatovat výrazy ear a eye, naučíme se, jak se tvoří množné číslo od výrazu tooth (1 min)
 3. MR POTATO - Žáci přiřadí výrazy k obrázku (nejprve sami, pak kontrola ve dvojicích, pak společně na interaktivní tabuli) (4 min)
 4. PAIRS – Žáci si společně zahrají na interaktivní tabuli pexeso, kde hledají anglický a k němu odpovídající český výraz (8 min)
 5. MONSTERS – Žáci přiřazují text k příšerkám (nejdřív sami, pak ve dvojicích kontrola, pak společně na interaktivní tabuli) (4 min)
 6. COMPLETE THE WORDS – Žáci doplní vynechaná písmena ve slovech a pak spojí s odpovídajícím obrázkem (nejdřív sami, pak ve dvojicích kontrola, pak společně na interaktivní tabuli), pak zopakování správné výslovnosti s nahrávkou (8 min)
 7. TRANSLATE – Žáci mají v co nejkratším čase přeložit slovo do angličtiny (8 min)
- Test
- Dotazník

Příloha č. 3: Činnosti na interaktivní tabuli k vyučovací hodině na téma Face

FACE



Lesson objectives

Practise vocabulary: eye, ear, nose, neck, mouth, face, hair, tooth

LISTEN AND REPEAT



REMEMBER!

EYE X EAR TOOTH X TEETH



MR POTATO DESCRIBE IT



- EAR
- HAIR
- NECK
- EYE
- FACE
- MOUTH
- NOSE

Edit ?

Reset

1	3	4	6	7	8		
9	10	11	12	13	14	15	16



- MOUTH WITH...
- ONE EYE
- TWO EARS
- NO NOSE
- MOUTH WITH...
- SEVEN EYES
- ONE NOSE
- HAIR

COMPLETE THE WORDS AND MATCH WITH PICTURES

- 1) _ Y
- 2) _ _ R _
- 3) N _ _ E
- 4) O _ T H
- 5) F _ _
- 6) N _ C _



Finish ?

Reset

Question 1

OKO

E	E	O	Y	Z
C	Q	W	C	E
R	R	Q	U	T

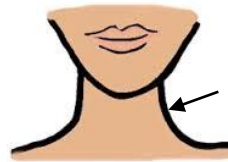
SOURCE

http://worldartime.com/man-head-clipart.html#gal_post_15719_man-head-clipart-1.jpg
<http://www.clipartpanda.com/categories/listening-ear-clipart/>
<http://atrock.org.nz/topics/science/>
<http://keywordsuggest.org/56590-hair-girl-clip-art.html>
<http://www.clipartster.com/sad-mouth-cliparts/>
<http://www.clipartkid.com/neck-cliparts/>
<http://www.clipartkid.com/tooth-outline-cliparts/>
http://universe-of-smash-bros-lavli.wikia.com/wiki/Mr._Potato_Head

Příloha č. 4: Test na téma Face

TEST FACE

1) LISTENING (OČÍSLUJ OBRÁZKY PODLE TOHO, V JAKÉM POŘADÍ JE USLYŠÍŠ)



2) TRANSLATE (PŘELOŽ)

UCHO - _____

OBLIČEJ - _____

KRK - _____

VLASY - _____

MOUTH - _____

NOSE - _____

EYE - _____

3) PRONUNCIATION (VÝSLOVNOST – ÚSTNĚ VYZKOUŠÍ UČITEL)

Příloha č. 5: Tabulka na záznam výslovnosti

výrazy	ŽÁK 1			ŽÁK 2			ŽÁK 3			ŽÁK 4		
	správně	částečně správně	neznal/a	správně	částečně správně	neznal/a	správně	částečně správně	neznal/a	správně	částečně správně	neznal/a
ucho												
oko												
obličej												
nos												
ústa												
krk												
vlasý												

výrazy	ŽÁK 5			ŽÁK 6			ŽÁK 7			ŽÁK 8		
	správně	částečně správně	neznal/a	správně	částečně správně	neznal/a	správně	částečně správně	neznal/a	správně	částečně správně	neznal/a
ucho												
oko												
obličej												
nos												
ústa												
krk												
vlasý												

výrazy	ŽÁK 1			ŽÁK 2			ŽÁK 3			ŽÁK 4		
	správně	částečně správně	neznal/a	správně	částečně správně	neznal/a	správně	částečně správně	neznal/a	správně	částečně správně	neznal/a
hlava												
ramena												
tělo												
paže												
ruka												
chodidlo												
noha												
koleno												

výrazy	ŽÁK 5			ŽÁK 6			ŽÁK 7			ŽÁK 8		
	správně	částečně správně	neznal/a	správně	částečně správně	neznal/a	správně	částečně správně	neznal/a	správně	částečně správně	neznal/a
hlava												
ramena												
tělo												
paže												
ruka												
chodidlo												
noha												
koleno												

Příloha č. 6: Příprava na vyučovací hodinu na téma Body

Ročník: 3.

Vyučovací hodina: 1 (45 min)

Bod výuky: pojmenování částí těla

Cíl hodiny: na konci hodiny budou žáci znát význam nové slovní zásoby

Slovní zásoba: tělo, hlava, rameno, paže, ruka, noha, koleno, chodidlo

Důkaz: žáci si na konci vyplní krátký test

Očekávaný problém: množné číslo slova chodidlo foot x feet

Zdroje materiálů: vlastní činnosti na interaktivní tabuli, obrázkové karty, slovní zásoba z učebnice Chit Chat 1

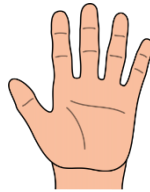
Předpoklady: Předpokládám, že někteří žáci si budou pamatovat některá slova z kroužku angličtiny

Průběh hodiny:

- Presentace nové slovní zásoby pomocí obrázkových karet (2 min)
- Žáci budou plnit pokyny, např. touch your head, shoulder atd. (1 min)
- Žáci přiřadí na tabuli slovní karty k obrázkům (2 min)
- Procvičování na interaktivní tabuli:
 1. LISTEN AND REPEAT - Každý žák dostane jedno slovo na obrázku, když ho uslyší, zvedne ruku. Poslechnou si zvuk u jednotlivých obrázků, zopakují a ukážou na svém těle. Probudí je slovo, které mají napsané na lístečku. (6 min)
 2. FOOT X FEET – Naučíme se, jak se tvoří množné číslo od výrazu foot (1 min)
 3. MONSTER NESSIE - Žáci přiřadí výrazy k obrázku (nejprve sami, pak kontrola ve dvojicích, pak společně na interaktivní tabuli) (4 min)
 4. ANAGRAMS – Žáci přesunou rozházené míčky do správného pořadí (nejdřív sami, pak ve dvojicích kontrola, pak společně na interaktivní tabuli) (8 min)
 5. DICE – Žáci se dotknou kostky, ta se roztočí a určí jim výraz, který mají přeložit z češtiny do angličtiny a naopak (4 min)
 6. COMPLETE THE WORDS – Žáci doplní vynechaná písmena ve slovech a pak spojí s odpovídajícím obrázkem (nejdřív sami, pak ve dvojicích kontrola, pak společně na interaktivní tabuli), pak zopakování správné výslovnosti s nahrávkou (8 min)
 7. HIT OR MISS – Na tabuli se ukáže skryté slovo označené počtem písmen. Žáci musí uhodnout písmena, která do slova patří. (8 min)
- Test
- Dotazník

TEST BODY

1) LISTENING (OČÍSLUJ OBRÁZKY PODLE TOHO, V JAKÉM POŘADÍ JE USLYŠÍŠ)



2) TRANSLATE (PŘELOŽ)

HLAVA - _____

CHODIDLO- _____

KOLENO - _____

PAŽE - _____

HAND - _____

SHOULDER - _____

BODY - _____

LEG - _____

3) PRONUNCIATION (VÝSLOVNOST – VYZKOUŠÍ ÚSTNĚ UČITEL)

Příloha č. 8: Činnosti na interaktivní tabuli k vyučovací hodině na téma Body

BODY

Lesson objectives

Practise vocabulary: head, body, arm, hand, shoulder, leg, knee, foot

LISTEN AND REPEAT

REMEMBER!

FOOT X FEET

DESCRIBE IT

HAND
KNEE
BODY
HEAD
SHOULDER
LEG
ARM
FOOT

E L G

TRANSLATE

COMPLETE THE WORDS AND MATCH WITH PICTURES

- 1) _ E _ D
- 2) _ _ M
- 3) L _ _
- 4) K N _ _
- 5) S _ _ L _ _ R
- 6) _ O _ Y

Goals 0 2 Misses

a b d e f g
h i j l m n
o p q r s t u
v w x y z

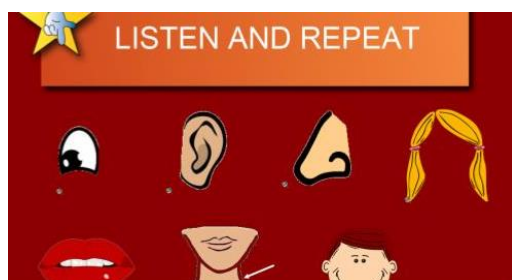
SOURCE

http://worldartstime.com/man-head-clipart.html#gal_post_15719_man-head-clipart-1.jpg
<http://www.clipartkid.com/excited-boy-cliparts/>
<http://www.clipartpanda.com/categories/arm-clipart-free>
<http://cs.pngget.com/nazi-clovek-ruzni-prsty-svg-png-wmf-eps/>
<http://www.clipartkid.com/leg-cliparts/>
<http://www.clipartkid.com/knee-cliparts/>
<http://www.clipartpanda.com/categories/foot-clip-art-free>
<http://www.clipartpanda.com/categories/hand-clip-art-free>
<http://www.clipartpanda.com/categories/monster-clip-art-images>

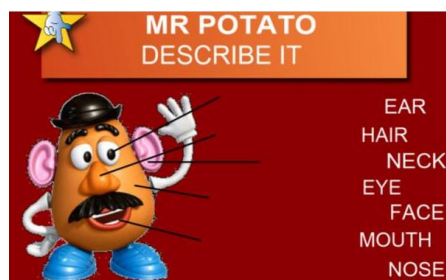
Příloha č. 9 – Dotazník na téma Face

DOTAZNÍK FACE

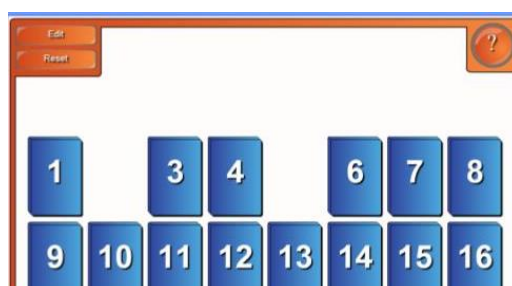
- 1) Jsi kluk nebo holka?
kluk holka
- 2) Pracoval/a jsi již někdy s interaktivní (dotykovou) tabulí?
ano ne
- 3) Jak se ti tato hodina líbila? Známkuj jako ve škole (1 – nejlepší, 5 – nejhorší)
1 2 3 4 5
- 4) Která aktivita tě nejvíce bavila? Jednotlivá cvičení oboduj čísly 1-6 podle toho, jak se ti líbila. Nejlepší znamená 6 bodů, nejhorší 1. Každou hodnotu můžeš použít jen jednou.



Aktivita č. 1 _____



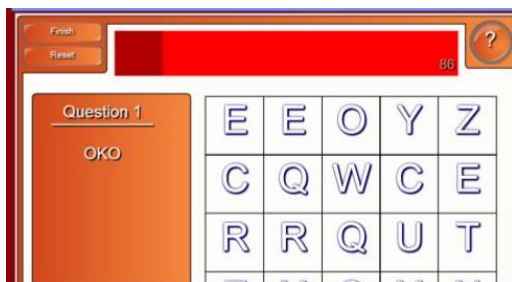
Aktivita č. 2 _____



Aktivita č. 3 _____



Aktivita č. 4 _____



Aktivita č. 5 _____



Aktivita č. 6 _____

5) Líbila se ti tato hodina s prací na interaktivní tabuli více než vyučovací hodina bez jejího použití?

ano ne

Příloha č. 10 – Dotazník na téma Body

DOTAZNÍK BODY

- 1) Jsi kluk nebo holka?
kluk holka
- 2) Jak se ti tato hodina líbila? Známkuj jako ve škole (1 – nejlepší, 5 – nejhorší)
1 2 3 4 5
- 3) Která aktivita tě nejvíce bavila? Jednotlivá cvičení oboduj čísly 1-6 podle toho, jak se ti líbila. Nejlepší znamená 6 bodů, nejhorší 1. Každou hodnotu můžeš použít jen jednou.



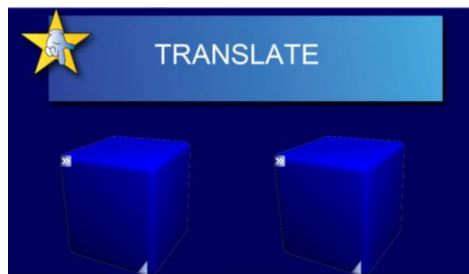
Aktivita č. 1 _____



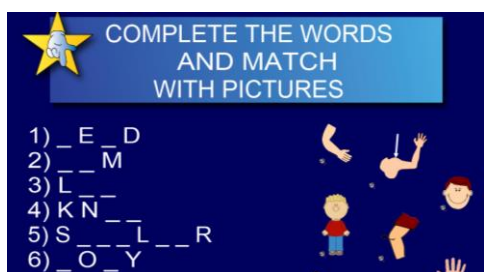
Aktivita č. 2 _____



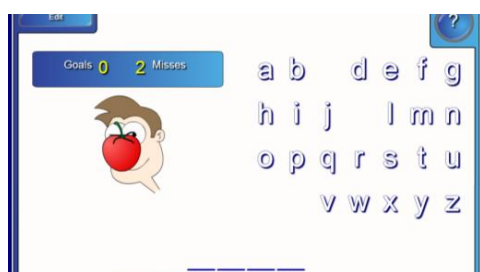
Aktivita č. 3 _____



Aktivita č. 4 _____



Aktivita č. 5 _____



Aktivita č. 6 _____

- 4) Chtěl/a bys pracovat s interaktivní tabulí častěji?
ano ne

SUMMARY

This thesis deals with the suitability of using game activities on the interactive whiteboard to practise new vocabulary for pupils of the third year of the primary school. The first part is dedicated to the characteristics of pupils of the third year, to the status of the English language in the core curriculum and to activating methods in teaching. There are also the characteristics of the vocabulary teaching and the characteristics of using interactive whiteboards.

The second part presents the research tools that were used in this study - an experiment and a questionnaire. Research results indicate that the interactive whiteboards are suitable to practise the meaning of the new vocabulary. The questionnaires showed that pupils like working with the interactive whiteboard and they want to work with it in the future. In conclusion some teaching recommendations and suggestions for further investigation are presented.