

# Trochu jiná angličtina 1

# *Varianta pro žáky 6. a 7. ročníků ZŠ a odpovídajících ročníků víceletých gymnázií*

Obsah

[Trochu jiná angličtina 1 1](https://d.docs.live.net/b77a476222850c61/Dokumenty/korektury/Chanel%20Crossings/Trochu%20jiná%20angličtina%201/final/finale.docx#_Toc81079646)

[*Varianta pro žáky 6. a 7. ročníků ZŠ a odpovídajících ročníků víceletých gymnázií* 1](https://d.docs.live.net/b77a476222850c61/Dokumenty/korektury/Chanel%20Crossings/Trochu%20jiná%20angličtina%201/final/finale.docx#_Toc81079647)

[1 Vzdělávací program a jeho pojetí 4](#_Toc81079648)

[1.1 Základní údaje 4](#_Toc81079649)

[1.2 Anotace programu 5](#_Toc81079650)

[1.3 Cíl programu 5](#_Toc81079651)

[1.4 Klíčové kompetence a konkrétní způsob jejich rozvoje v programu 6](#_Toc81079652)

[1.5 Forma 6](#_Toc81079653)

[1.6 Hodinová dotace 6](#_Toc81079654)

[1.7 Předpokládaný počet účastníků a upřesnění cílové skupiny 6](#_Toc81079655)

[1.8 Metody a způsoby realizace 7](#_Toc81079656)

[1.9 Obsah – přehled tematických bloků a podrobný přehled témat programu a jejich anotace včetně dílčí hodinové dotace 7](#_Toc81079657)

[1.10 Materiální a technické zabezpečení 9](#_Toc81079658)

[1.11 Plánované místo konání 9](#_Toc81079659)

[1.12 Způsob vyhodnocení realizace programu v období po ukončení projektu 10](#_Toc81079660)

[1.13 Kalkulace předpokládaných nákladů na realizaci programu po ukončení projektu 10](#_Toc81079661)

[1.14 Odkazy, na kterých je program zveřejněn k volnému využití 11](#_Toc81079662)

[2 Podrobně rozpracovaný obsah programu 12](#_Toc81079663)

[2.1 Tematický blok č. 1 (Zvířata kolem nás) – 90 minut 12](#_Toc81079664)

[2.2 Tematický blok č. 2 (Zvířata ve světě) – 90 minut 14](#_Toc81079665)

[2.3 Tematický blok č. 3 (Zoo a my) – 90 minut 16](#_Toc81079666)

[2.4 Tematický blok č. 4 (Naše tvorba) – 90 minut 17](#_Toc81079667)

[2.5 Tematický blok č. 5 (Hrady) – 90 minut 18](#_Toc81079668)

[2.6 Tematický blok č. 6 (Rytíři) – 90 minut 19](#_Toc81079669)

[2.7 Tematický blok č. 7 (Cesta k erbu) – 90 minut 20](#_Toc81079670)

[2.8 Tematický blok č. 8 (Tvorba materiálů) – 90 minut 22](#_Toc81079671)

[3 Metodická část 23](#_Toc81079672)

[3.1 Metodický blok č. 1 (Zvířata kolem nás) – 2 vyučovací hodiny 25](#_Toc81079673)

[3.2 Metodický blok č. 2 (Zvířata ve světě) – 2 vyučovací hodiny 29](#_Toc81079674)

[3.3 Metodický blok č. 3 (Zoo a my) – 2 vyučovací hodiny 32](#_Toc81079675)

[3.4 Metodický blok č. 4 (Naše tvorba) – 2 vyučovací hodiny 35](#_Toc81079676)

[3.5 Metodický blok č. 5 (Hrady) – 2 vyučovací hodiny 37](#_Toc81079677)

[3.6 Metodický blok č. 6 (Rytíři) – 2 vyučovací hodiny 40](#_Toc81079678)

[3.7 Metodický blok č. 7 (Cesta k erbu) – 2 vyučovací hodiny 42](#_Toc81079679)

[3.8 Metodický blok č. 8 (Tvorba materiálů) – 2 vyučovací hodiny 44](#_Toc81079680)

[4 Příloha č. 1 – Soubor materiálů pro realizaci programu 46](#_Toc81079681)

[5 Příloha č. 2 – Soubor metodických materiálů 47](#_Toc81079682)

[6 Příloha č. 3 – Závěrečná zpráva o ověření programu v praxi 48](#_Toc81079683)

[7 Příloha č. 4 - Odborné a didaktické posudky programu 54](#_Toc81079684)

[8 Příloha č. 5 - Doklad o provedení nabídky ke zveřejnění programu 54](#_Toc81079685)

[9 Nepovinné přílohy 54](#_Toc81079686)

# 1 Vzdělávací program a jeho pojetí

## 1.1 Základní údaje

|  |  |
| --- | --- |
| **Výzva** | Výzva č. 02\_16\_032 pro Budování kapacit pro rozvoj škol II |
| **Název a reg. číslo projektu** | Škola 4.0  CZ.02.3.68/0.0/0.0/16\_032/0008219  [www.kreativniskola.cz](http://www.kreativniskola.cz) |
| **Název programu** | Trochu jiná angličtina 1: Varianta pro žáky 6. a 7. ročníků ZŠ a odpovídajících ročníků víceletých gymnázií |
| **Název vzdělávací instituce** | Channel Crossings s.r.o. |
| **Adresa vzdělávací instituce a webová stránka** | Thámova 681/32, 186 00 Praha  [www.chc.cz](http://www.chc.cz) |
| **Kontaktní osoba** | Mgr. Pavlína Ráslová |
| **Datum vzniku finální verze programu** | 21.9.2021 |
| **Číslo povinně volitelné aktivity výzvy** | Aktivita č. 4: Propojování formálního a neformálního vzdělávání – rozvoj klíčových kompetencí |
| **Forma programu** | prezenční |
| **Cílová skupina** | Žáci 6.–7. ročníků ZŠ a odpovídajících ročníků víceletých gymnázií |
| **Délka programu** | 16 vyučovacích hodin |
| **Zaměření programu (tematická oblast, obor apod.)** | Tematická oblast: Využívání kreativního a inovativního potenciálu dětí a mládeže  Klíčové kompetence: komunikace v cizích jazycích, schopnost práce s digitálními technologiemi |
| **Tvůrci programu**  **Odborný garant programu** | Mgr. Michaela Hlaváčová  Mgr. Anna Simonová |
| **Odborní posuzovatelé** | PhDr. Mgr. Jakub Hajíček, Ph.D. |
| **Specifický program pro žáky se SVP (ano x ne)** | Ne |

## 1.2 Anotace programu

Vzdělávací program seznamuje žáky s metodou CLIL v praxi. Jde o metodu, která umožňuje věnovat se odbornému tématu prostřednictvím cizího jazyka. Kromě toho také přináší možnost využívat mateřský jazyk, což dává žákům pocit bezpečí a jistoty zejména v začátcích, kdy se odbornému tématu teprve začínají věnovat. Žáci plní zadané úkoly a cvičení, při kterých se učí zároveň angličtinu a vybraná témata z dalších předmětů (konkrétně jde o témata Zvířata a Středověk). V rámci programu žáci využívají také digitální technologie, např. u vyhledávání nových informací a tvorby výstupů, které každé téma uzavírají. Program je od programu pro starší žáky odlišen jak tematicky, tak metodicky. Během programu pro mladší žáky jsou informace žákům prezentovány často skupinovou formou výuky, během které vyučující žáky výrazně podporuje.

Klíčová slova: komunikace v anglickém jazyce (AJ), digitální technologie, skupinová výuka, kooperace a spolupráce, práce s textem, práce s mapou, zvířata, hrady, rytíři.

## 1.3 Cíl programu

Obecné cíle

Podpořit inovativní potenciál žáků prostřednictvím kreativního použití metody CLIL; podpořit schopnost práce s digitálními technologiemi a komunikativní kompetence žáků v anglickém jazyce a rozšířit jejich slovní zásobu o specifickou terminologii související s jednotlivými vybranými všeobecně vzdělávacími předměty (matematika, dějepis, zeměpis, přírodopis nebo občanská výchova). Program pro starší žáky se liší v konkrétních cílech, na které se zaměřujeme.

Konkrétní cíle:

* Absolvent si osvojí slovní zásobu v angličtině v tématech zvířata, hrady a rytíři.
* Absolvent využívá anglického jazyka během konverzace, diskuse se svými spolužáky, prezentace jednotlivých témat či práce s textem.
* Absolvent si osvojí kritickou práci s textem, tj. vyhledávání a třídění klíčových informací.
* Absolvent si na základě zjištěných informací o zvířatech, hradech a rytířích vytváří vlastní názor, a tento pak dovede obhájit před ostatními.
* Absolvent spolupracuje se svými spolužáky tak, aby společně splnili vytyčený cíl, přispívá svými nápady a vytváří během spolupráce příjemnou atmosféru.
* Absolvent vytvoří s pomocí digitálních technologií různé druhy výstupů.

## 1.4 Klíčové kompetence a konkrétní způsob jejich rozvoje v programu

Program rozvíjí zejména kompetence ke komunikaci v cizích jazycích, konkrétně v anglickém jazyce. K tomu je využita metoda CLIL. Žáci si tak postupně, s pomocí svého mateřského jazyka, osvojují slovní zásobu v tématech Zvířata a Středověk (hrady a rytíři) a během aktivit se ji učí využívat při práci s textem, v konverzaci, diskusi apod.

Během programu je procvičována i schopnost práce s digitálními technologiemi. Ty jsou zde využívány především při tvorbě výstupů, které vždy uzavírají dané téma a během kterých žáci vytváří pracovní listy pro své spolužáky, a tím si zároveň upevňují své poznatky.

Průřezová témata:

* osobnostní a sociální výchova,
* environmentální výchova,
* mediální výchova.

Mezipředmětové vztahy:

V oblasti mezipředmětových vztahů je v programu možné nalézt mnoho přesahů mezi jednotlivými předměty. Program je zaměřen zejména na rozvoj komunikace v cizích jazycích, tedy oblast jazyka a jazykové spolupráce. V programu je ale také výrazné propojení zejména se vzdělávacími oblastmi Člověk a příroda (konkrétně se vzdělávacím oborem Přírodopis a Zeměpis) a Člověk a společnost (konkrétně se vzdělávacím oborem Dějepis).

## 1.5 Forma

Forma vzdělávacího programu: prezenční.

Forma vzdělávání: individuální (rozvoj slovní zásoby) a skupinová (analyzování problémů, hledání řešení, příprava prezentace, práce se zpětnou vazbou).

## 1.6 Hodinová dotace

Délka programu: 16 vyučovacích hodin (1 hodina = 45 minut).

Rozdělení programu: 8 tematických bloků po 2 vyučovacích hodinách.

## 1.7 Předpokládaný počet účastníků a upřesnění cílové skupiny

Vzdělávací program je určen ideálně pro skupinu cca 20–25 žáků (maximálně 30 žáků) 6. a 7. ročníků ZŠ a odpovídajících ročníků víceletých gymnázií, rozdělených do několika skupin po cca 2–5 žácích. Kompetenční obtížnost jednotlivých cvičení a aktivit a míra zapojení cizího jazyka reflektují tuto cílovou skupinu. Vedle vzdělávacího programu *Trochu jiná angličtina 1* existuje druhý program s podobným metodickým základem – *Trochu jiná angličtina 2*. Tento program je určen pro starší žáky, konkrétně žáky 8. a 9. ročníků a odpovídajících ročníků víceletých gymnázií. *Trochu jiná angličtina 2* klade na žáky vyšší kompetenční nároky, zejména v míře spolupráce a samostatnosti při skupinové práci, během práce s texty a také v obtížnosti cizího jazyka.

## 1.8 Metody a způsoby realizace

Žáci v průběhu programu pracují převážně ve skupinách, ale také je zde věnován dostatek prostoru i na samostatnou práci žáků. Většina aktivit je zaměřena tak, aby se žáci učili novému jazyku prostřednictvím metody „learning by doing“, tzn. aby po osvojení si anglického jazyka co nejvíce konverzovali, prezentovali v něm, zkrátka aby jej co nejvíce používali. K tomu velice pomáhá již zmiňovaná speciální metoda CLIL, která umožňuje dvě věci. Tou první je učit se cizímu jazyku s použitím jazyka mateřského, který žáci bezpečně znají. A druhou je pak možnost věnovat se odbornému tématu právě skrze cizí jazyk.

Metody práce v programu (např. formát deskových her zvolený v začátku programu a jiné další metody) patří mezi tzv. aktivizující metody výuky, při kterých mají žáci velký podíl účasti. Program je sestaven z velké části právě z tohoto typu metod.

Dále se během své práce setkají žáci v programu s aktivitami, které rozvíjí schopnost kritického myšlení (např. brainstorming, diskuse, kritické čtení textu) či s projektově orientovanou výukou.

Tím, že je většina aktivit řešena formou skupinové a kooperativní výuky, dochází k vzájemné organizaci a komunikaci žáků, a kromě znalostí či dovedností, které posléze vedou k rozvíjení žádoucích kompetencí, jsou zde rozvíjeny i tzv. měkké kompetence.

## 1.9 Obsah – přehled tematických bloků a podrobný přehled témat programu a jejich anotace včetně dílčí hodinové dotace

**Tematický blok (Zvířata kolem nás) č. 1 – 2 vyučovací hodiny**

V prvním metodickém bloku si žáci osvojí slovní zásobu v tématu zvířat. Vzdělávací program propojuje prvky formálního a neformálního vzdělávání tak, aby byl podpořen individuální přístup k žákům a rozvoj klíčových kompetencí. Konkrétním přínosem neformálního vzdělávání v prvním bloku je důraz na rozvoj komunikace v cizích jazycích. Žáci procvičují anglický jazyk prostřednictvím zajímavých a zábavných aktivit, které mnozí z nich již znají, např. pexeso nebo domino. V rámci programu se také učí kriticky pracovat s textem.

Dalším přínosem je rozvoj sociálních kompetencí, například prostřednictvím práce ve skupinách. V rámci bloku se prostřídávají aktivity, při kterých pracují žáci individuálně i ve skupinách.

Téma č. 1 (Zvířata, části těla) – 1 vyučovací hodina

V úvodní části prvního bloku je zařazen kompetenční dotazník, který zjišťuje úroveň kompetencí žáků ve vztahu k cílům vzdělávacího programu. Cílem první části tohoto bloku je identifikovat vstupní znalosti žáků o tématu zvířat. Další aktivity jsou zaměřeny na rozvoj slovní zásoby týkající se tématu. Individuální práce se prolíná s prací ve dvojici a s prací ve skupinách.

V této části je realizována individuální i skupinová výuka, během které žáci plní zadané úkoly. Implementované aktivity pexeso a domino vedou k rozvoji a upevnění slovní zásoby s ohledem na stávají vstupní znalosti žáků.

Téma č. 2 (Kdo jsou?) – 1 vyučovací hodina

Cílem této sekce je kategorizovat informace o jednotlivých skupinách živočichů. Dále podpořit práci s textem a rozvinout dovednost s textem uvědoměle pracovat a hledat v něm klíčové informace a ty zaznamenat. Žáci pracují ve skupinách i individuálně. Dalším cílem je podpořit komunikaci v cizím i mateřském jazyce v rovině řízené komunikace.

Práce je realizována v podobě individuální a skupinové. Žáci jsou vedeni ke kategorizování, hledání souvislostí, spolupráci, sdílení, čtení s porozuměním, rozvíjení dovednosti zaznamenat si získané poznatky.

**Tematický blok (Zvířata ve světě) č. 2 – 2 vyučovací hodiny**

V této části žáci nejprve rekapitulují své znalosti o jednotlivých zvířatech, které jsou ve vazbě na první blok. Výuka slovní zásoby vedoucí k naučení se nových slovíček a jejich upevnění podporuje v následné části bloku práci s informacemi. Práce s mapou vede k rozvoji dovednosti orientovat se na mapě. Odhadování výskytu zvířat umožní žákům nebát se tipovat, argumentovat. Aktivita „Red and green circles“ je zaměřena na předpoklady, hledání informací v textu a získání poznatků ve srovnání s předchozími znalostmi.

Herní aktivita týkající se hádanek směřující k rozvoji mnoha dovedností je aktivitou skupinovou a zároveň i individuální v době přípravy materiálu. Práce se slovní zásobou a mapou opět umožňuje práci ve dvojici a ve skupině. Metoda „Red and green circles“ podporuje práci s textem, rozvíjí čtenářskou gramotnost, porozumění textu a analyzování.

**Tematický blok (Zoo a my) č. 3 – 2 vyučovací hodiny**

Tento blok je zacílen na mapování informací o ohrožených zvířatech ve světě, získání informací o zoologických zahradách a ujasnění si vlastních postojů k zoologickým zahradám. Závěrečné aktivity – tvorba letáku a hra – uzavírají téma zvířat a kladou si za úkol shrnout poznatky a zaujmout postoje.

Většina aktivit je založena na skupinové práci, aby docházelo ke sdílení poznatků a podpoře spolupráce a komunikace. Práce s mapou a daty umožňuje srovnávat, dotazník podporuje komunikaci a zjišťování zkušeností ostatních. T-graf a board game vytváří příležitosti k akceptaci různých názorů a nápadů.

**Tematický blok (Naše tvorba) č. 4 – 2 vyučovací hodiny**

Tento blok je zacílen na vytvoření vlastních žákovských pracovních listů s pomocí digitální technologie – práce na počítači a využití digitálních zdrojů pro tvorbu vlastních materiálů. Během této činnosti se žáci učí zpracovávat své znalosti do podoby materiálu, se kterým může pracovat další žák. Žáci v průběhu této práce pracují individuálně či ve dvojicích dle možností přístupu k digitálním technologiím.

Práce má podobu individuální či párovou. Vytváření pracovních listů obsahujících různé varianty pro upevnění poznatků umožňuje aplikování různých strategií ze strany žáků.

**Tematický blok (Hrady) č. 5 – 2 vyučovací hodiny**

V tomto bloku se žáci prostřednictvím metod aktivního učení naučí slovní zásobu týkající se tématiky hradů a získají poznatky o historii hradů. Kooperativní bingo podpoří shrnutí probíraného tématu a spolupráci mezi žáky.

Práce dvojic je prostřídána prací individuální a skupinovou. Aktivita živého pexesa a popisování obrázku upevní naučenou slovní zásobu. Metoda I.N.S.E.R.T. a kooperativní bingo usnadní žákům naučení se nového obsahu.

**Tematický blok (Rytíři) č. 6 – 2 vyučovací hodiny**

Tento blok je zaměřen na rozšíření znalostí tématu rytířství. Žáci získávají poznatky na základě realizování metod kritického myšlení. Metody vedou k rozvoji mnoha kompetencí jak v oblasti znalostní, tak dovednostní. Aktivity jsou zacíleny na práci jednotlivce i skupiny.

Skupinová práce je průběžně prostřídávána prací individuální. Metoda V-CH-D, která je prolnuta metodou skládankového učení, umožňuje velmi intenzivní práci s textem, přemýšlení nad vlastními znalostmi a rozvíjí schopnost sdílet informace a dále s nimi pracovat.

**Tematický blok (Cesta k erbu) č. 7 – 2 vyučovací hodiny**

Cílem tohoto bloku je upevnit slovní zásobu, se kterou žáci pracovali v předchozích dvou blocích, podpořit práci ve skupině i individuální a dále získat základní poznatky o erbu a legendě o Bruncvíkovi. Závěrečná aktivita uzavírá probíranou problematiku, podporuje opět práci se slovní zásobou.

Práce se slovní zásobou dalším možným způsobem ukazuje žákům, jak je možné upevnit slovní zásobu, např. při práci s definicemi. Dovednost formulovat jednoduché informace a prezentovat svou vlastní práci upevňují žáci dvakrát, když hovoří o svém erbu a při sdílení životabásně. Skupinová práce je podpořena aktivitou týkající se řazení textu a obrázků.

**Tematický blok (Tvorba materiálů) č. 8 – 2 vyučovací hodiny**

Tento blok je zacílen na vlastní tvorbu žákovských pracovních listů s pomocí digitální technologie – práce na počítači a využití digitálních zdrojů pro tvorbu vlastních materiálů. Během této činnosti se žáci učí zpracovávat své znalosti do podoby materiálu, se kterým může pracovat další žák. Žáci v průběhu této práce pracují individuálně či ve dvojicích dle možností přístupu k digitálním technologiím.

Práce má podobu individuální či párovou. Vytváření pracovních listů obsahujících různé varianty pro upevnění poznatků umožňuje aplikování různých strategií ze strany žáků.

## 1.10 Materiální a technické zabezpečení

Pro organizaci vzdělávacího programu je třeba zajistit minimálně jednu místnost, dostatečně velkou pro daný počet účastníků. Tato místnost by měla být vybavena počítačem připojeným na internet.

Každá skupina by měla mít k dispozici běžné školní pomůcky, které může využít ke zpracování informací a plnění úkolů – bílé i barevné papíry, nůžky, lepidlo, lepící pásku, lepící papírky, barevné fixy atd.

Žáci by měli mít při zpracování úkolů volné pole působnosti, aby se podporovala jejich kreativita. V programu tak mohou být využity i další technologie, jako jsou např. mobilní telefony (pro vyhledávání informací). Jejich konkrétní použití ovšem záleží na konkrétních okolnostech, možnostech a zájmu účastníků a nejsou nutně potřeba ke správné realizaci vzdělávacího programu.

## 1.11 Plánované místo konání

Vzdělávací program může probíhat ve škole (např. v rámci kroužku) či v organizaci neformálního vzdělávání. V obou případech je potřeba zajistit dostatečné materiální a technické zabezpečení (viz 1.10).

## 1.12 Způsob vyhodnocení realizace programu v období po ukončení projektu

Doporučená forma vzdělávacího programu je během projektové výuky v rámci formálního vzdělávání. Program má formu 8 tematických bloků.

Vyhodnocení úspěšnosti vzdělávacího programu je založeno na kombinaci kvantitativních a kvalitativních metod. Konkrétně se jedná o následující:

* Vstupní a výstupní kompetenční dotazníky: Vyučující může před a po absolvování vzdělávacího programu dát žákům vyplnit kompetenční dotazníky (Příloha 4.1 a 4.27), jejichž porovnání ukáže případný posun v oblasti vybraných klíčových kompetencí.
* Aktivity zaměřené na reflexi výstupů, znalostí a hodnocení absolvovaného programu: V programu jsou zařazeny aktivity zaměřené na reflexi závěrečných výstupů, spolupráce ve skupinách, sebehodnocení i na hodnocení programu jako takového. Aktivity kombinují kvalitativní přístupy ke zpětné vazbě a zohledňují i práci s emocemi žáků (např. hodnocení po žákovských prezentacích kladoucí důraz na reflexi vlastních prožitků). Opakovací a hodnotící aktivity (Příloha 4.6 a 4.19) pak odhalí, jaké znalosti žáci v programu nabyli, a zároveň dají samotným žákům příležitost zhodnotit, jaká část programu či konkrétní́ aktivita jim přišla nejvíce prospěšná, proč nebo co by naopak na programu udělali jinak, co nového se naučili, co předpokládají, že v budoucnu využijí apod. Součástí́ jsou i otázky zaměřené na rozvoj výchovné hodnoty.

## 1.13 Kalkulace předpokládaných nákladů na realizaci programu po ukončení projektu

**Počet realizátorů/lektorů:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Položka** | | **Předpokládané náklady** |
| **Celkové náklady na realizátory/lektory** | | 25 200 Kč |
| *z toho* | *Hodinová odměna pro 1 realizátora/ lektora včetně odvodů* | 300 Kč (příprava a výuka 40 h, 2 lektoři) |
| *Ubytování realizátorů/lektorů* |  |
| *Stravování a doprava realizátorů/lektorů* | 1 200 Kč |
| **Náklady na zajištění prostor** | | 4 000 Kč |
| **Ubytování, stravování a doprava účastníků** | | 0 Kč |
| *z toho* | *Doprava účastníků* |  |
| *Stravování a ubytování účastníků* |  |
| **Náklady na učební texty** | | 1 200 Kč |
| *z toho* | *Příprava, překlad, autorská práva apod.* |  |
| *Rozmnožení textů – počet stran:* | 1 200 Kč |
| **Režijní náklady** | |  |
| *z toho* | *Stravné a doprava organizátorů* |  |
| *Ubytování organizátorů* |  |
| *Poštovné, telefony* |  |
| *Doprava a pronájem techniky* |  |
| *Propagace* | 1 000 Kč |
| *Ostatní náklady* | 5 000 Kč |
| *Odměna organizátorům* |  |
| **Náklady celkem** |  | 36 400 Kč |
| **Poplatek za 1 účastníka** | Při min. počtu 20 účastníků | 1 820 Kč |

## 1.14 Odkazy, na kterých je program zveřejněn k volnému využití

[Licence Creative Commons](http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Program *Trochu jiná angličtina 1 s*doprovodnými materiály, jehož autorem je Channel Crossings s. r. o., podléhá licenci **Creative Commons Uveďte původ-Zachovejte licenci 4.0 Mezinárodní**. Pro zobrazení licenčních podmínek navštivte [http://creativecommons.org/licenses/by- sa/4.0/](http://creativecommons.org/licenses/by-%20sa/4.0/).

Vizuální prvky (obrázky, fotografie a náčrty) použité ve všech částech vzdělávacího programu podléhají volné licenci a může s nimi být nakládáno v souladu s veřejnou licencí Creative Commons (výše). Prvky pochází buď z online databází Pixabay (<https://pixabay.com/cs/>) a Pexels (<https://www.pexels.com>), nebo jsou autorské a byly vytvořeny pro daný vzdělávací́ program.

Veškeré materiály k vzdělávacímu programu *Trochu jiná angličtina 1* naleznete na internetové́ stránce <http://www.kreativniskola.cz/vzdelavaci-programy/trochu-jina-anglictina/>. Zde jsou ke stažení také kapitoly *4 Příloha č. 1* a*5 Příloha č. 2* tohoto dokumentu a pracovní sešit pro žáky. Program je dostupný také na metodickém portále <https://rvp.cz/>.

# 2 Podrobně rozpracovaný obsah programu

## 2.1 Tematický blok č. 1 (Zvířata kolem nás) – 90 minut

**2.1.1 Téma (Zvířata, části těla) – 40 minut**

Forma a bližší popis realizace

V úvodní části prvního bloku je zařazen kompetenční dotazník, který zjišťuje úroveň kompetencí žáků ve vztahu k cílům vzdělávacího programu. Cílem první části tohoto bloku je identifikovat vstupní znalosti žáků o tématu zvířata. Další aktivity jsou zaměřeny na rozvoj slovní zásoby týkající se tématu. Individuální práce se bude prolínat s prací ve dvojici a s prací skupinovou.

Metody

V této části je realizována individuální i skupinová výuka, během které žáci plní zadané úkoly. Implementované aktivity pexeso a domino vedou k rozvoji a upevnění slovní zásoby s ohledem na stávající vstupní znalosti žáků.

Pomůcky

Přílohy:

4.1 Vstupní kompetenční dotazník – pro každého žáka,

4.2 Brainstorming – do dvojice,

4.3 Pexeso – do dvojice,

4.4 Domino – do dvojice,

5.1 Vstupní kompetenční dotazník,

5.2 Kategorie – pro vyučujícího,

5.3 Části těla – pro vyučujícího.

Provázky – pro dvojici jeden provázek, slovníčky, připojení na internet, je-li to možné (pro vyhledání potřebné slovní zásoby).

Podrobně rozpracovaný obsah

**Kompetenční dotazník (10 minut)**

Žáci jsou přivítáni vyučujícím, který jim popíše cíle programu a obsah programu a sdělí, co se očekává od žáků. Žáci vyplní vstupní kompetenční dotazník (Příloha 4.1, Příloha 5.1), na jeho vyplnění mají přibližně 10 minut. Kompetenční dotazník obsahuje otázky, které mapují kompetence žáků před začátkem celého vzdělávacího programu. Vyhodnocení tohoto dotazníku je vhodné provést v závěru posledního bloku, tedy tehdy, když jsou vypracovány oba dotazníky.

**Brainstorming (8 minut)**

Žáci vytvoří dvojice na základě provázků, které jim předloží vyučující. Po vzniku dvojic žáci zapisují do připraveného listu (Příloha 4.2) veškeré nápady vztahující se k tématu Zvířata kolem nás a ve světě. Zapisují slova a věty v českém jazyce a po vypršení stanoveného limitu vytvoří čtveřice a své záznamy si sdílí.

**Pexeso a kategorie (10 minut)**

Po návratu na místa má každá dvojice obrázky a slovíčka (Příloha 4.3) a vytváří dvojice. Pokud žáci zjistí, že neumí více slovíček, zahrají si pexeso, aby se novou slovní zásobu naučili.

Žáci se naučí kategorie, do kterých posléze budou dělit zvířata, a to podle toho, kam jednotlivá zvířata patří. Následně navážou rozdělením do kategorií pod jednotlivé nadpisy. (Příloha 5.2) Ve dvojicích diskutují, mohou česky, argumentují, dotazují se vyučujícího, nemají-li jasno. V závěru této aktivity říkají, jak zvířata rozdělili.

**Domino (12 minut)**

Novou slovní zásobu se žáci budou učit převážně v této fázi. Obdrží domino (Příloha 4.4) a jejich úkolem je přiřadit části těla k obrázku. Po analýze stavu vyučujícím se žáci učí novou slovní zásobu včetně výslovnosti, sledují umísťování obrázků na tabuli (Příloha 5.3), opakují po učiteli. Když mají slovní zásobu procvičenou, sestavují kartičky znovu a znovu, dokud si nejsou jistější. Následuje reálné hraní domina.

**2.1.2 Téma (Kdo jsou?) – 60 minut**

Forma a bližší popis realizace

Cílem této sekce je kategorizovat informace o jednotlivých skupinách živočichů. Dále podpořit práci s textem a rozvinout dovednost s textem uvědoměle pracovat a hledat v něm klíčové informace, a ty zaznamenat. Žáci pracují ve skupinách i individuálně. Dalším cílem je podpořit komunikaci v cizím i mateřském jazyce v rovině řízené komunikace.

Metody

Práce je realizována v podobě individuální a skupinové. Žáci jsou vedeni ke kategorizování, hledání souvislostí, spolupráci, sdílení, čtení s porozuměním, rozvíjení dovednosti zaznamenat si získané poznatky.

Pomůcky

Přílohy:

4.5 O zvířatech – pro každého žáka,

4.6 Sebehodnocení – pro každého žáka,

5.4 Charakteristiky zvířat – jeden výtisk, rozstříhat na jednotlivé části,

5.5 Charakteristiky zvířat – řešení – jeden výtisk.

Lepící hmota blu tack.

Podrobně rozpracovaný obsah

**Kategorizování (15 minut)**

Žáci obdrží nejméně 2 kartičky s informacemi o jednotlivých kategoriích (Příloha 5.4), přičemž je na každé kartě pouze jedna informace. Sdělení si přečtou a rozhodnou, pro jakou kategorii je informace charakteristická. Na pokyn vyučujícího poté umístí kartičky na tabuli a zároveň sledují správnost řazení svých spolužáků. (Příloha 5.5)

**Práce s textem, komunikace (30 minut)**

V další aktivitě pracují žáci nejprve samostatně. Po obdržení listů si důkladně přečtou text a na základě četby podtrhají klíčové informace. (Příloha 4.5) Když mají vše připravené, vyhledávají ve třídě spolužáky s jinými živočichy z různých kategorií. Kladou otázky, které jsou připravené na tabuli, a zjištěné poznatky zapisují do tabulek. Po dopsání informací si žáci ve dvojicích porovnají své zápisy.

**Pero doprostřed (8 minut)**

Žáci si berou pera a po sdělení jedné informace v češtině či angličtině je odloží. V závěru nemá nikdo pero v ruce.

**Sebehodnocení (7 minut)**

Na konci bloku mají žáci před sebou list s připravenými tabulkami pro sebehodnocení. (Příloha 4.6) Žáci se věnují tabulce, která se týká prvního bloku. Sem zaznamenají sebereflexi své práce a získaných poznatků.

## 2.2 Tematický blok č. 2 (Zvířata ve světě) – 90 minut

**2.2.1 Téma (Ohrožená zvířata) – 90 minut**

Forma a bližší popis realizace

V této části žáci nejprve rekapitulují své znalosti o jednotlivých zvířatech, které jsou ve vazbě na první blok. Výuku slovní zásoby vedoucí k naučení se nových slovíček a k jejich upevnění podpoří v následné části bloku práce s informacemi. Práce s mapou povede k rozvoji dovednosti orientovat se na mapě. Odhadování výskytu zvířat umožní žákům nebát se tipovat, argumentovat. Aktivita „Red and green circles“ je zaměřena na předpoklady, hledání informací v textu a získání poznatků ve srovnání s předchozími znalostmi.

Metody

Herní aktivita týkající se hádanek směřující k rozvoji mnoha dovedností je skupinovou aktivitou a zároveň i individuální v době přípravy materiálu. Práce se slovní zásobou a mapou umožní opět práci ve skupině a ve dvojici. Metoda „Red and green circles“ podporuje práci s textem, rozvíjí čtenářskou gramotnost, porozumění textu a analyzování.

Pomůcky

Přílohy:

4.7 Hádanky – do čtveřice,

4.8 Mapa světa – zvětšeno na velikost A3, do skupiny 3 žáků,

4.9 Tabulka tvrzení – do trojice,

4.10 Tvrzení a text – do trojice,

5.6 Kontinenty – do třídy,

5.7 Mapa světa – návrh řešení – pro vyučujícího,

5.8 Tvrzení – pro vyučujícího.

Sady zvířat z 1. bloku – obrázky, lepidla, zelené a červené karty z barevného papíru o velikosti   
3 x 10 cm – pro každého žáka jednu sadu, připojení k internetu.

Podrobně rozpracovaný obsah

**Hádanky (15 minut)**

Žáci vytvoří čtveřice na základě vlastních preferencí a po obdržení hromádky karet začnou hrát. (Příloha 4.7) Vždy sejmou jednu kartu, čtou věty ostatním, a ti hádají zvíře. Kdo uhodne, obdrží kartu. Po skončení hry napíše každý žák nejméně jednu obdobnou hádanku. Když mají všichni ve skupině napsáno, záznamy si čtou a hádají zvíře.

**Slovní zásoba (10 minut)**

Žáci opakují slovíčka po vyučujícím, na vyzvání je říkají anglicky, nebo česky. Po probrání veškeré slovní zásoby jdou dva dobrovolníci k tabuli a obdrží plácačky. Sedící žáci říkají slovíčka z tabule a mohou používat oba jazykové kódy, žáci s plácačkami mají za úkol slovíčko zaplácnout. Je-li třída soutěživá, je zvolen žák, který dělá čárky vždy tomu, kdo byl nejrychlejší. Poté, co každý žák řekne slovíčko, je soutěž vyhodnocena. Aktivitu si žáci zopakují ještě jedenkrát.

**Mapa světa (20 minut)**

Žáci se po naučení výslovnosti světadílů (Příloha 5.6) a po vytvoření tříčlenných skupin zaměří na práci s mapou. (Příloha 4.8) Jejich úkolem je rozdělit zvířata do světadílů podle jejich výskytu. Mohou pracovat s internetem, kde informace dohledávají, ověřují. V průběhu práce diskutují, podporují se ve vyhledávání a určování lokalit. Když mají zvířata rozdělena, lepí je na mapu tak, aby bylo patrné, kam patří. Kontrola vyučujícího. (Příloha 5.7)

**Red and green circles (30 minut)**

Žáci zůstanou ve trojicích a obdrží od vyučujícího karty (každý žák) – zelenou a červenou. Dále mají na lavici list pro zápis svých předpokladů. (Příloha 4.9) Zvolí si zapisovatele a po přečtení tvrzení (Příloha 5.8) vyučujícím zvedá každý kartu za sebe dle svého názoru. Zelená – souhlas, červená – nesouhlas. Zapisovatel zapíše stav do prvního řádku vpravo. Takto pracují po celou dobu, co vyučující čte tvrzení. Následně obdrží každý žák od vyučujícího text a jednu sadu tvrzení do skupiny. (Příloha 4.10) Tyto lístečky si meze sebe rozdělí. Čtou text a rozhodují každý sám za sebe, zda je to pravda či ne na základě textu. Své závěry zapíšou na lísteček. Po dokončení této aktivity sdílí ve skupině své poznatky, dokazují, kde našli v textu řešení tvrzení. Na základě toho, co čte vyučující (Příloha 5.8), řadí tvrzení na pracovní list s předpoklady, vlepují jednotlivé lístečky. Poté porovnávají své předpoklady, tj. to, pro co hlasovali na začátku, s tím, k čemu došli na základě četby. Žáci sdělují, jak se jim dařilo, jaké jsou závěry z jejich poznání.

**Volné psaní (10 minut)**

Žáci po vysvětlení pravidel a principu volného psaní píšou po stanovený čas na připravený list. Po dokončení psaní si texty sami pro sebe přečtou. Dle pokynů vyučujícího si čtou své texty ve dvojicích a dobrovolníci je čtou před všemi.

**Sebehodnocení (5 minut)**

Na konci bloku mají žáci před sebou list s připravenými tabulkami pro sebehodnocení. (Příloha 4.6) Žáci se věnují druhé tabulce. Sem zaznamenají sebereflexi své práce a získaných poznatků.

## 2.3 Tematický blok č. 3 (Zoo a my) – 90 minut

**2.3.1 Téma (Zvířata nejen v zoo) – 90 minut**

Forma a bližší popis realizace

Tento blok je zacílen na mapování informací o ohrožených zvířatech ve světě a na získání informací o zoologických zahradách, ujasnění si vlastních postojů k zoologickým zahradám. Závěrečné aktivity – tvorba letáku a hra – uzavírají téma zvířat a kladou si za úkol shrnout poznatky a zaujmout postoje.

Metody

Většina aktivit je založena na skupinové práci, aby docházelo ke sdílení poznatků a podpoře spolupráce a komunikace. Práce s mapou a daty umožňuje srovnávat, dotazník podporuje komunikaci a zjišťování zkušeností ostatních. T-graf a board game vytváří příležitosti k akceptaci různých názorů a nápadů.

Pomůcky

Přílohy:

4.11 Ohrožená zvířata – do trojice,

4.12 Questionnaire – pro každého žáka,

4.13 T-graf – pro trojici 1x,

4.14 Board game – do trojice,

5.9 Ohrožená zvířata – řešení – pro vyučujícího.

Mapa světa, čtvrtky, kostky do trojic a figurky pro každého žáka, lepidlo.

Podrobně rozpracovaný obsah

**Karty zvířat (15 minut)**

Žáci vytvoří stejné skupiny jako v předchozím bloku a obdrží karty zvířat (Příloha 4.11). Hovoří mezi sebou anglicky tak, aby představili zvíře a podali zprávu o počtu posledních žijících živočichů. Na základě získaných informací sestaví žebříček od nejohroženějších po méně ohrožené. Následuje vlepení do mapy a žáci označí nejméně deset zvířat, která jsou ohrožená. (Příloha 5.9)

**Zoo questionnaire (15 minut)**

Každý žák z trojice dostane jiný dotazník a v anglickém jazyce klade otázky spolužákům. Odpovědi (jméno a odpověď v hesle) si zaznamenávají a na pokyn vyučujícího se vrátí zpět na místa – do skupinek – a sdílí si, co zjistili. (Příloha 4.12)

**T-graf (10 minut)**

Žáci jsou nadále ve trojicích a po ukázce vyučujícím zapisují do T-grafu veškeré nápady, které mají k výhodám existence zoo a k nevýhodám existence zoo. (Příloha 4.13) Po zapsání sdělují nahlas všechny skupiny veškeré nápady, snaží se poslouchat a neopakovat to, co již bylo řečeno.

**Leaflet (20 minut)**

Žáci pracují ve dvojici dle vlastní volby a tvoří leták k jimi vybrané zoo v České republice. Informace vyhledají na internetu. Řídí se pokyny vyučujícího, co bude leták obsahovat (Name of the ZOO, Area, Number of animals/species, Ticket price, Opening Hours, One interesting thing).

**Board game (15 minut)**

Žáci se rozdělí do trojic. Na plochu hry umístí figurky na start. (Příloha 4.14) Po hodu kostkou přesune hráč figurku na pole odpovídající číslu na kostce. Žák přečte otázku či úkol a reaguje dle zadání. Ostatní hráči poslouchají. Je-li vše v pořádku, hraje po skončení promluvy další žák. Takto žáci hrají, dokud se nedostanou do cíle.

**Sebehodnocení (5 minut)**

Na konci bloku mají žáci před sebou list s připravenými tabulkami pro sebehodnocení. (Příloha 4.6) Žáci se věnují druhé tabulce. Sem zaznamenají sebereflexi své práce a získaných poznatků.

## 2.4 Tematický blok č. 4 (Naše tvorba) – 90 minut

**2.4.1 Téma (Aktivity na téma zvířata) – 90 minut**

Forma a bližší popis realizace

Tento blok je zacílen na tvorbu žáků vlastních pracovních listů s pomocí digitální technologie – práce na počítači a využití digitálních zdrojů pro tvorbu vlastních materiálů. Během této činnosti se žáci učí zpracovávat své znalosti do podoby materiálu, se kterým může pracovat další žák. Žáci v průběhu této práce pracují individuálně či ve dvojicích dle možností přístupu k digitálním technologiím.

Metody

Práce má podobu individuální či párovou. Vytváření pracovních listů obsahujících různé varianty pro upevnění poznatků umožňuje aplikování různých strategií ze strany žáků.

Pomůcky

Přílohy:

4.15 Náměty – pro každého žáka či do dvojice.

Podrobně rozpracovaný obsah

**Tvorba pracovních listů (55 minut)**

Žáci po obdržení instrukcí vyučujícím zpracovávají ve dvojicích či samostatně téma zvířata v počítačích a využívají nabídky toho, co lze vytvořit. (Příloha 4.15) Vypracované listy ukládají do počítačů.

**Řešení pracovních listů (15 minut)**

Žáci pracují ve dvojicích a řeší připravené úkoly spolužáků buď do vytištěných materiálů, nebo si ústně zkouší řešení u počítačů.

**Zpětná vazba spolužákům a sebehodnocení (20 minut)**

Po návratu na místa žáci sdílí na pokyn vyučujícího svá hodnocení, ocenění, co se jim líbilo a v čem, co se někomu podařilo, co je zaujalo. Následně obdrží od vyučujícího listy se zpětnou vazbou, kterou vyplní dle pokynů vyučujícího. Podle zbývajícího času buď hovoří o svých hodnoceních, nebo je odevzdají vyučujícímu.

## 2.5 Tematický blok č. 5 (Hrady) – 90 minut

**2.5.1 Téma (O hradech) – 90 minut**

Forma a bližší popis realizace

V tomto bloku se prostřednictvím metod aktivního učení naučí žáci slovní zásobu týkající se tématiky hradů a získají poznatky o historii hradů. Kooperativní bingo podpoří shrnutí probíraného tématu a spolupráci mezi žáky.

Metody

Práce dvojic je prostřídána prací individuální a skupinovou. Aktivita živého pexesa a popisování obrázku upevní naučenou slovní zásobu. Metoda I.N.S.E.R.T. a kooperativní bingo usnadní žákům naučení se nového obsahu.

Pomůcky

Přílohy:

4.16 Obrázek hradu – do dvojice, zvětšené na velikost A3,

4.17 Text a tabulka – pro každého žáka,

4.18 Kooperativní bingo – pro každého žáka,

4.19 Sebehodnocení – pro každého žáka,

5.10 Slovní zásoba – hrad – pro učitele,

5.11 Živé pexeso – pro učitele,

5.12 Kooperativní bingo řešení – pro učitele.

Míček, blu tack, pastelky, lepíky.

Podrobně rozpracovaný obsah

**Brainstorming (7 minut)**

Žáci vyjadřují veškeré své myšlenky na téma hrad vždy po obdržení míčku, který jim hází vyučující. Mohou reagovat ve větách, heslech.

**Živé pexeso a obrázek (20 minut)**

Následně jsou učeni nové slovní zásobě týkající se hradu. (Příloha 5.10) Slovíčka opakují po vyučujícím, sledují i jejich psanou podobu. Když jsou na tabuli všechna slovíčka, procvičují si žáci slovní zásobu mezi sebou ve dvojicích.

V následující aktivitě jdou dva dobrovolníci za dveře a zbývající obdrží od vyučujícího kartičky s českými a anglickými slovíčky. Dle pokynů vyučujícího hrají živé pexeso. (Příloha 5.11)

Po skončení hry žáci vytvoří dvojice. Do připraveného pracovního listu (Příloha 4.16) zapisují ve dvojicích názvy jednotlivých částí hradu, tvoří věty o tom, co se kde nachází.

**I.N.S.E.R.T. (35 minut)**

Žáci po popisu aktivity a modelaci, jak pracovat touto metodou, čtou předložený text a zapisují značky určené vyučujícím. (Příloha 4.17) Každý žák pracuje sám. Po skončení četby a ukázce, jak zaznamenat označené informace do tabulky, pracují dále žáci samostatně a zapisují zjednodušené formulace dle přečteného a označeného textu. V případě, že mají otázku, zaznamenají ji celou.

Na pokyn vyučujícího pracují žáci ve dvojicích a sdílí své poznatky. Čtou si své zápisy, formulují věty a poslouchají se. Dále sdílí své záznamy i s jiným spolužákem.

**Kooperativní bingo (20 minut)**

Žákům je popsána metoda kooperativního binga. Jakmile vědí, co mají dělat, berou si pouze list (Příloha 4.18) a propisku a jdou klást otázky svým spolužákům. Po celou dobu mohou nahlížet do svých záznamů na lavici, do textů. V okamžiku, kdy má někdo všechny odpovědi, volá bingo a žáci mají již krátký čas na doplnění svých listů. Když se ozve potřetí bingo (tři různí žáci mají již vyplněno), jdou si všichni sednout na svá místa. Následuje společná kontrola a vyhodnocení. (Příloha 5.12)

**Sebehodnocení (8 minut)**

Na konci bloku mají žáci před sebou list s připravenými tabulkami pro sebehodnocení. (Příloha 4.19) Žáci se věnují první tabulce. Sem zaznamenají sebereflexi své práce a získaných poznatků.

## 2.6 Tematický blok č. 6 (Rytíři) – 90 minut

**2.6.1 Téma (O rytířích) – 90 minut**

Forma a bližší popis realizace

Tento blok je zaměřen na rozšíření znalostí tématu rytířství. Žáci získávají poznatky na základě realizování metod kritického myšlení. Metody vedou k rozvoji mnoha kompetencí jak v oblasti znalostní, tak dovednostní. Aktivity jsou zacíleny na práci jednotlivce i skupiny.

Metody

Skupinová práce je průběžně prostřídávána prací individuální. Metoda V-CH-D, která je prolnuta metodou skládankového učení, umožňuje velmi intenzivní práci s textem, přemýšlení nad vlastními znalostmi a rozvíjí schopnost sdílet informace a dále s nimi pracovat.

Pomůcky

Přílohy:  
4.20 Příloha Rytíř – pro každého žáka,   
4.21 Příloha Rytíř 2 – pro každého žáka pouze jeden list,  
5.13 Rytíř – řešení – pro vyučujícího.

Papíry, lepíky tří různých barev, 3 archy velikosti A2.

Podrobně rozpracovaný obsah

**Popis obrázku (10 minut)**

Po obdržení pracovního listu přiřadí žáci slovíčka k obrázku (Příloha 4.20), nevědí-li, vyčkají, neboť informace získají od vyučujícího. (Příloha 5.13) Když se naučí slovní zásobu, dokončí popis obrázku, trénují ve dvojici popisy, co kde je na obrázku. Po trénování slovní zásoby si připraví pantomimické vyjádření každého slovíčka a ve vzniklých čtveřicích procvičují tuto slovní zásobu hádáním pantomimy.

**Vím a chci vědět (20 minut)**

Žáci obdrží od vyučujícího lepíky dvou barev. Na první lístečky píšou informace o tom, co už o rytířích vědí, nebo si myslí, že vědí. Na jeden lístek zapíšou maximálně dvě informace. Po zapsání všeho, co je napadlo, nalepí lepíky na arch, který je vyvěšen ve třídě, a přečtou si, co napsali spolužáci. Po návratu na své místo píšou na lepíky druhé barvy otázky – co by o rytířích chtěli vědět. Po zformulování nejméně jedné otázky jdou nalepit lepíky na druhý arch, které je připravený pro tyto lepíky, a pročtou si otázky spolužáků. V tento moment na otázky nikdo neodpovídá.

**Jigsaw reading (40 minut)**

Žáci vytvoří trojice tak, že se seřadí dle velikosti svého malíčku na ruce, a na základě této řady jsou rozděleni do tříčlenných skupin. Každý žák obdrží text a na pokyn vyučujícího si podtrhává v průběhu četby klíčové informace. (Příloha 4.21) Po dokončení vytvoří žáci nové skupiny tak, aby spolu byli ti se stejnými texty. Sdílí si, co si podtrhali, a poté se řídí dalšími pokyny. Na základě instrukcí se domluví, jakou strategii zvolí, aby naučili obsah (klíčové informace) spolužáky v domovské skupině. Každý v této skupině si připravuje materiál, podle kterého bude učit. Jsou-li žáci připraveni, vrací se do domovských skupin a tam učí dle připraveného materiálu své spolužáky.

**Dozvěděl jsem se (10 minut)**

Po odprezentování všech informací dostanou žáci od vyučujícího poslední sadu barevných lepíků, na které napíšou nejméně pět informací, které se dozvěděli od spolužáků, z nichž nejméně dvě budou v angličtině. Žáci se následně přesunou k poslednímu archu, kam lepíky umístí, přečtou si zápisy ostatních spolužáků a společně s vyučujícím prochází arch s otázkami.

**Sebehodnocení (5 minut)**

Na konci bloku mají žáci před sebou list s připravenými tabulkami pro sebehodnocení. (Příloha 4.19) Žáci se věnují první tabulce. Sem zaznamenají sebereflexi své práce a získaných poznatků.

## 2.7 Tematický blok č. 7 (Cesta k erbu) – 90 minut

**2.7.1 Téma (Od štítu k erbu) – 90 minut**

Forma a bližší popis realizace

Cílem tohoto bloku je upevnit slovní zásobu, se kterou žáci pracovali v předchozích dvou blocích, podpořit práci ve skupině i práci individuální a dále získat základní poznatky o erbu a legendě o Bruncvíkovi. Závěrečná aktivita uzavírá probíranou problematiku, podporuje opět práci se slovní zásobou.

Metody

Práce se slovní zásobou dalším možným způsobem ukazuje žákům, jak je možné upevnit již naučené – tuto příležitost mají jak při práci s definicemi, tak s umazávací aktivitou. Dovednost formulovat jednoduché informace a prezentovat svou vlastní práci dostávají žáci dvakrát, když hovoří o svém erbu a při sdílení životabásně. Skupinová práce je podpořena aktivitou týkající se řazení textu a obrázků.

Pomůcky

Přílohy

4.22 Definice – pro každého žáka jedna kartička,

4.23 Coat of arms – pro každého žáka či do dvojice,

4.24 About Bruncvík – pro skupinu,

4.25 Životabáseň – pro každého žáka,

5.14 Definice – jeden výtisk a rozstříhat,

5.15 Obrázek Bruncvíka – rozstříhat, do skupiny jednou.

Papíry, blu tack, internetové připojení, pastelky, slovníky – papírové či online.

Podrobně rozpracovaný obsah

**Definice (10 minut)**

Po obdržení lístečků pro své záznamy se žáci zvednou, chodí po třídě, čtou definice a samostatně hádají utajené slovíčko. (Příloha 4.22) Jedinou nápovědou je jim počáteční písmeno na kartičce. Takto zaznamenají všech dvanáct slov, která se týkají rytířů a hradů. Po splnění zadání se vrátí na svá místa a vyhodnocují svá řešení. (Příloha 5.14)

**Erb (25 minut)**

Žáci sledují text na tabuli, který jim vyučující čte. Z textu žáci získají jisté poznatky o erbu, další budou mít k dispozici na pracovním listu. Vytvoří dvojice, ve kterých budou tvořit erb rytíře. Mohou využívat inspirace z internetu, zároveň přemýšlet o důvodech volby zvířete, barvy, věty… (Příloha 4.23)

Po dokreslení erbu si ve skupinách pokusí představit svůj erb, příklady vět mají na tabuli. Poté se skupiny na pokyn vyučujícího přesunou tak, aby vytvořily skupiny po šesti. Ve skupinách si představí své erby. Svůj erb představí nejméně dvakrát. Po návratu do lavic odpovídají na otázky vyučujícího, co zjistili o erbech spolužáků.

**Pověst o Bruncvíkovi (35 minut)**

Žáci dostanou od vyučujícího části obrázku a mají za úkol vytvořit trojice tak, aby vznikl obrázek. Vzniknou tak tříčlenné skupiny. (Příloha 5.15) Skupiny obdrží sadu obrázků a textů. (Příloha 4.24) Úkolem žáků je vytvořit příběh, jak se asi odehrál. Přiřazují nejprve obrázky a texty k sobě, poté obrázky s texty seřadí chronologicky. Když mají takto hotovo, zkontrolují vše dle vyprávění či čtení vyučujícího, přemístí v případě nutnosti obrázky a texty. Otočí texty a pokusí se ve skupině příběh anglicky převyprávět, obrázky jsou žákům oporou. Žáci si pomáhají navzájem.

**Životabáseň (15 minut)**

Žáci po modelaci toho, jak mají tvořit vlastní životabásně na vybrané téma (rytíři, Bruncvík, hrady), tvoří do připravených listů svoje životabásně. (Příloha 4.25) Žáci zpracovávají texty v angličtině, mohou si vzít jako pomůcku slovník, materiály, které byly používány v předchozích blocích. Po dokončení psaní si žáci ve dvojicích čtou svou tvorbu, poznamenávají si, co se někomu podařilo, co je zaujalo…

**Sebehodnocení (5 minut)**

Na konci bloku mají žáci před sebou list s připravenými tabulkami pro sebehodnocení. (Příloha 4.19) Žáci se věnují první tabulce. Sem zaznamenají sebereflexi své práce a získaných poznatků.

## 2.8 Tematický blok č. 8 (Tvorba materiálů) – 90 minut

**2.8.1 Téma (Naše nápady) – 90 minut**

Forma a bližší popis realizace

Tento blok je zacílen na tvorbu žáků vlastních pracovních listů s pomocí digitální technologie – práce na počítači a využití digitálních zdrojů pro tvorbu vlastních materiálů. Během této činnosti se žáci učí zpracovávat své znalosti do podoby materiálu, se kterým může pracovat další žák. Žáci v průběhu této práce pracují individuálně či ve dvojicích dle možností přístupu k digitálním technologiím.

Metody

Práce má podobu individuální či párovou. Vytváření pracovních listů obsahujících různé varianty pro upevnění poznatků umožňuje aplikování různých strategií ze strany žáků.

Pomůcky

Příloha 4.26 Pokyny pro tvorbu materiálů – pro každého žáka nebo do dvojice.

Podrobně rozpracovaný obsah

**Tvorba pracovních listů (55 minut)**

Žáci po obdržení instrukcí vyučujícím zpracovávají ve dvojicích či samostatně téma Zvířata v počítačích a využívají nabídky toho, co lze vytvořit. (Příloha 4.26) Vypracované listy ukládají do počítačů.

**Řešení pracovních listů (15 minut)**

Žáci pracují ve dvojicích a řeší připravené úkoly spolužáků buď do vytištěných materiálů, nebo si ústně zkouší řešení u počítačů.

**Zpětná vazba spolužákům a sebehodnocení (20 minut)**

Po návratu na místa žáci sdílí na pokyn vyučujícího svá hodnocení, ocenění, co se jim líbilo a v čem, co se někomu podařilo, co je zaujalo. Následně obdrží od vyučujícího listy se zpětnou vazbou, kterou vyplní dle pokynů vyučujícího. Podle zbývajícího času buď hovoří o svých hodnoceních, nebo je odevzdají vyučujícímu.

Podrobně rozpracovaný obsah programu je dostupný také ve formě žákovského sešitu na následujících odkazech:

DOCX: <https://filedn.com/lsBVgSr0PfSJIhl2KR8cjnu/Skola40/Trochu_jina_anglictina_1/Zakovsky_sesit_Trochu_jina_anglictina_1.docx>

PDF: <https://filedn.com/lsBVgSr0PfSJIhl2KR8cjnu/Skola40/Trochu_jina_anglictina_1/Zakovsky%20sesit_Trochu_jina_anglictina_1.pdf>

# 3 Metodická část

**Uvedení do tématu**

Vzdělávací program Angličtina trochu jinak 1: Varianta pro žáky 6. a 7. ročníků ZŠ a odpovídajících ročníků víceletých gymnázií je zaměřen na získání znalostí z oblasti přírodovědné a humanitní, konkrétně na témata týkající se zvířat, hradů a rytířů. Získání poznatků se děje prostřednictvím cizího jazyka – anglického, metodou CLIL. (Popis metody viz níže.)

Základním smyslem tohoto programu je rozvoj komunikace v anglickém jazyce, což je pro dnešní globalizovaný svět prakticky nezbytná dovednost. Proto je žákům tento jazyk zprostředkováván skrze zábavné a naučné aktivity, tedy postupným uváděním do témat zvířat, hradů a rytířů, která jsou pro žáky známá a zároveň lákavá a zajímavá. V tématu zvířata se dozvídají o různých živočišných druzích, učí se je klasifikovat, dozvídají se více o jejich charakteristikách a návycích a také se věnují tématu jejich ohrožení a s tím související tématikou zoo. V tématu hradů a rytířů se žáci učí novou slovní zásobu týkající se těchto témat, zjišťují, jaký byl život rytíře, jak se žilo na hradě, či si vyrábí svůj vlastní erb.

V první části vzdělávacího programu byly popsány klíčové kompetence, které program rozvíjí (kapitola 1.4). Program je zacílen především na rozvoj těchto dvou klíčových kompetencí tak, jak jsou definovány evropským referenčním rámcem: komunikace v cizích jazycích a schopnost práce s digitálními technologiemi. Kromě nich však rozvíjí např. i kompetence ke komunikaci v mateřském jazyce, schopnost učit se, sociální a občanské schopnosti či vyjadřování a kreativitu. Dále rozvíjí i měkké kompetence, a to především schopnost týmové práce, schopnost spolupráce, schopnost naslouchat, efektivní komunikaci, koordinaci, prezentační dovednosti, výkonnost, samostatnost, rozhodování či empatii.

Program je založen především na metodách neformální výuky, žáci jsou po celý průběh programu vyzýváni k aktivitě, ať už individuálně, ve dvojicích či ve skupinách. V programu je kladen důraz na propojování teorie s praxí, rozvoj kritického myšlení, podněcuje kreativitu a vede k osobnostnímu růstu.

Oproti variantě 2, která je určena starším žákům, je program zaměřen jinak jak tematicky, tak metodicky. Obojí bylo zvoleno tak, aby byly reflektovány potřeby a zájem mladší věkové skupiny.

**Teoretický základ**

Metoda CLIL, na kterou je zacílen tento program, je metodou, která umožňuje věnovat se odbornému tématu prostřednictvím cizího jazyka. CLIL s sebou přináší kromě toho, že se žáci věnují odbornému tématu a využívají cizí jazyk, zároveň možnost využívat jazyk mateřský. Zvláště v začátcích se může jevit obtížné pracovat s odbornými tématy, proto žákům příležitost používat mateřský jazyk dává jistotu a bezpečí. Je na vyučujícím, který zná třídu, ve které realizuje CLIL, do jaké míry bude vyžadovat anglický a mateřský jazyk. Zcela určitě by se však mělo jednat o cílené promýšlení, neměly by vznikat věty, ve kterých je část česky, část anglicky, věta česky a do toho slovo anglicky a podobně. Mohou nastat situace, kdy žák vyučujícímu rozumí, ale je limitován cizím jazykem, proto svou odpověď může sdělit v mateřském jazyku. Stejně tak může reagovat i v písemné podobě. Některé části jsou záměrně nastavené tak, aby žáci po celou dobu aktivity zůstali v mateřském jazyku, neboť by nedošlo k dosažení požadovaného cíle. Žáci by měli být v bezpečném prostředí, neměli by mít obavy cizí jazyk používat, proto je střídání jazykových kódů na místě. CLIL není výukou gramatiky, není ani výukou slovní zásoby, ač se to na první moment tak může jevit. Jelikož se zde již jedná o odbornější slovní zásobu, kterou žáci z běžné výuky nemají, je zapotřebí slovní zásobu žáky naučit, protože ji následně budou využívat v dalších aktivitách. Cílem je, aby žáci využívali cizí jazyk jako nástroj komunikace, ztráceli zábrany cizí jazyk využívat, pokoušeli se co nejvíce porozumět, hledat souvislosti.

Ve vzdělávacím programu se také často pracuje s **třífázovým modelem učení** tak, jak ho představuje metoda Čtením a psaním ke kritickému myšlení: fáze evokace – fáze uvědomění – fáze reflexe. Popsáno například zde: <https://clanky.rvp.cz/clanek/o/z/16247/VYUKOVE-METODY-V-PEDAGOGICE-TRIFAZOVY-MODEL-UCENI.html/>

**Vstupní předpoklady pro program**

Program je zamýšlen pro žáky 6. a 7. ročníků základní školy a odpovídajících ročníků víceletých gymnázií. Žáci mohou a nemusí mít základní znalosti týkající se problematiky. Pilotní ověření ukázalo, že většina aktivit uvedených v programu odpovídá této věkové skupině a dovede žáky do programu vtáhnout.

Vzdělávací program vede jeden vyučující, u kterého se předpokládá pedagogická praxe a znalost anglického jazyka alespoň na úrovni B2. Další znalosti nutné k úspěšnému vedení programu nejsou nezbytné, lze je nastudovat přímo z materiálů programu. Program na několika místech předpokládá využití počítače s přístupem na internet pro samostatnou práci. Jinak jsou pro realizaci programu nutné pouze běžné školní pomůcky jako papíry, fixy, lepící papírky apod. V závislosti na počtu žáků pak také jedna či dvě místnosti tak, aby žáci měli prostor a dostatek klidu na svou práci.

**Přínos neformálního vzdělávání**

Vzdělávací program vznikl ve spolupráci zástupců formálního a neformálního vzdělávání a cíleně propojuje prvky obou forem vzdělávání. Pilotní ověření ukázalo pozitivní hodnocení programu, zejména v kontextu zájmu cílové skupiny a aktivního zapojení všech žáků. Téma i formát programu žáky bavil a hodnotili jej kladně, jako „něco jiného“ a odpočinek od standardní výuky, přičemž obsah nového učiva byl poměrně velký.

Vzdělávací program je navržen tak, aby zaujal především žáky, kteří rádi pracují společně, ale dává prostor i těm, kteří preferují individuální práci. Silná stránka programu je v tom, že je hodně zaměřen na komunikaci a práci s jazykem v běžných situacích, jako jsou např. prezentace, dotazování spolužáků, použití cílového jazyka při hře apod. A právě procvičování jazyka v rámci zábavných aktivit umožňuje žákům jazyk lépe vstřebat a ukotvit.

Kromě toho je v programu rozvíjena i týmová práce, na kterou není během formální výuky většinou prostor, je podporováno tvořivé myšlení žáků a také posíleny pozitivní sociální vazby ve třídě.

**Vhodné modifikace programu**

Tím, že jedním z možných problémů se může stát nedostatek času pro realizaci celého programu, je možné některé jeho části vypustit, aniž by to výrazně ovlivnilo kompetenční strukturu programu. Konkrétní návrhy na modifikace lze nalézt u konkrétních aktivit.

**Možné komplikace a problémy, řešení nestandartních situací**

Zkušenosti z ověřování programu neukázaly příliš mnoho komplikací. Program žáky zaujal a většinu času je bavil. Většina navržených aktivit se ukázala pro tuto věkovou skupinu vhodnými a zároveň zajímavými. Pokud se u některých aktivit stalo, že byly pro žáky buď příliš náročné, nebo je nebavily, byly z finální verze programu po zapracování připomínek vypuštěny, anebo je tato skutečnost zohledněna v popisu programu.

Možným problémem se může stát časová náročnost programu. Toto je v popisu programu u konkrétní aktivity zohledněno poznámkou, že ji lze vypustit. Konkrétnější popis k možným variantám či změnám je uveden u jednotlivých tematických bloků programu.

**Vhodná literatura, odkazy apod.**

BALL, Phil, Keith KELLY a John CLEGG. *Putting CLIL into practice*. Oxford: Oxford University Press, 2015. Oxford handbooks for language teachers. ISBN 978-0-19-442105-8.

MEHISTO, Peeter, María Jesús FRIGOLS a David MARSH. *Uncovering CLIL: content and language integrated learning in bilingual and multilingual education*. Oxford: Macmillan, 2008. Macmillan books for teachers. ISBN 9780230027190.

BENEŠOVÁ, Barbora a Petra VALLIN. *CLIL – inovativní přístup nejen k výuce cizích jazyků*. V Praze: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, 2015. ISBN 978-80-7290-821-9.

## 3.1 Metodický blok č. 1 (Zvířata kolem nás) – 2 vyučovací hodiny

První metodický blok popisuje metodiku, pomocí níž si žáci osvojí slovní zásobu v tématu zvířat. S tou se seznamují nejprve prostřednictvím brainstormingu a poté pomocí aktivit inspirovaných deskovými hrami, které jsou pro žáky zajímavé a zábavné zároveň. Tím vzdělávací program vhodně propojuje prvky formálního a neformálního vzdělávání. Konkrétním přínosem neformálního vzdělávání v prvním bloku je důraz na rozvoj komunikace v cizích jazycích. Žáci jazyk procvičují také v aktivitách zaměřených na kategorizaci či na kritickou práci s textem.

V rámci bloku se prostřídávají aktivity, při kterých pracují žáci jak individuálně, tak ve skupinách.

**3.1.1 Téma č. 1 (Zvířata)**

**Aktivita 1 Kompetenční dotazník (10 minut)**

Vyučující se s žáky přivítá a dále sdělí, jaké jsou cíle programu, co žáky čeká, co se od nich očekává. Objasní jim princip metody CLIL a zdůrazní význam mateřského jazyka v CLIL hodinách.

Vyučující žákům rozdá vstupní kompetenční dotazník (Příloha 4.1), který mapuje stav stávajících kompetencí, jež budou v průběhu programu rozvíjeny. Po přibližně deseti minutách dotazníky vybere.

Vyučující rozdělí žáky do dvojic, k čemuž využije provázků. Předem nastříhané cca 70 centimetrů dlouhé provázky uchopí ve středu a vyzve žáky, aby k němu přišli. Žáci se chopí konců provázků. Když drží každý jeden konec, pustí vyučující provázky a žáci se postupným rozmotáváním doberou ke svému partnerovi.

Z pilotáže programu vyplynulo, že takovéto rozdělení do dvojic není zcela nutný, spíše volitelný způsob reorganizace skupiny.

**Aktivita 2 Brainstorming (8 minut)**

Ve dvojicích, které vznikly v předchozí aktivitě, se žáci usadí a obdrží list (Příloha 4.2), do kterého zaznamenají vše, co se jim vybaví, když se řekne „*Zvířata kolem nás a ve světě“*. Metodou brainstormingu jsou vyzváni k zaznamenání (v češtině) všech slov, která jim vytanou na mysli.

Brainstorming je evokační metoda, která slouží především k uvedení do problematiky. Metoda má za cíl vybavit si, co o tématu víme, zaktivizovat žáky a vzbudit vnitřní zájem žáků. Vyučující zadá téma a sdělí, po jak dlouhou dobu budou žáci psát své nápady. Mohou psát všichni žáci ve skupině či vybraný žák za skupinu, zapisují vše, co je k tématu napadá. Po uplynutí vymezeného času dochází ke sdílení nápadů, myšlenek. Předpokládá se, že brainstorming je rychlý a hlučný, což je v pořádku, není vhodné, aby byli žáci při práci káráni za hluk.

Vyučující uvede tato pravidla brainstormingu:

* Žádný nápad se nesmí kritizovat – vyloučíme jakékoli soudy o nápadech, slovní i mimické, neboť i řeč těla může vyjadřovat postoje.
* Cílem je získat co nejvíce nápadů – je vhodné zapisovat všechny nápady, i opakované.
* Během brainstormingu se nevede žádná diskuse.
* Píše se po celý vymezený čas.

Po 5 minutách žáci psaní ukončí. Vyučující vyzve žáky, aby vytvořili čtveřice a aby si sdíleli své záznamy. Mezitím mezi žáky prochází a naslouchá jejich sdělením. Po 2 minutách jsou žáci vráceni zpět na místa do dvojic, ve kterých pracovali.

Během pilotáží vzešlo z brainstormingu poměrně mnoho nápadů a potvrdila se tak nosnost tématu pro tuto cílovou skupinu.

**Zdroje pro inspiraci:**

* LAZÁREK, Pavel. *Metody vedoucí k rozvoji kritického myšlení* [online]. Cesty katecheze, 2012 [cit. 30.8.2021]. Dostupné z <http://www.cestykatecheze.cz/casopis/2012-2/Metody-vedouci-k-rozvoji-kritickeho-mysleni.html>
* HANUSKOVÁ, Šárka, Bohumil ZMRZLÍK: *Brainstorming.* Základní škola Mendolova, Karviná. [cit. 30.8.2021]. Dostupné z <https://www.mendelova.cz/files/posts/150/files/brainstorming.pdf>
* ČAPEK, Robert. *Moderní didaktika: lexikon výukových a hodnoticích metod*. Praha: Grada, 2015. Pedagogika (Grada). ISBN isbn978-80-247-3450-7,
* ZORMANOVÁ, Lucie. *Výukové metody v pedagogice: tradiční a inovativní metody, transmisivní a konstruktivistické pojetí výuky, klasifikace výukových metod.* Praha: Grada, 2012. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-4100-0.

**Aktivita 3 Pexeso a kategorie (10 minut)**

Vyučující poté rozdá žákům do dvojic obrázky zvířat a slov, aby mohli vytvořit dvojice obrázek a anglické slovo. (Příloha 4.3) Vyučující sleduje práci žáků a sleduje, zda slova žáci znají. Zjistí-li, že je zde více slov, která neznají, umožní žákům, aby se je naučili. K tomu využije hry pexesa. Vyučující dbá během hry na to, aby žáci správně vyslovovali. Monitoruje hru žáků, v případě, že slyší, že žák vyslovuje chybně, prezentuje mu správnou výslovnost a nechá žáka, aby slovo několikrát zopakoval.

Na lavici jsou rozdány kartičky tak, aby nebyly vidět ani obrázky, ani slova. První žák otočí – je-li tam obrázek, pojmenuje zvíře anglicky, je-li tam slovo, přečte ho a česky řekne, o jaké zvíře se jedná. Takto hrají spolu dál jako běžné pexeso, je zde pouze rozdíl v tom, že používají oba jazyky. Vítězí ten, kdo má nejvíce dvojic.

Poté vyučující nalepí na tabuli pět slovíček a zároveň naučí žáky i jejich výslovnost. (Příloha 5.2) Jedná se o pět kategorií, do kterých budou žáci následně zvířata rozdělovat. Jakmile se žáci slovíčka naučí, popíše anglicky jednotlivé kategorie. Poté odhalí český význam těchto pěti slov, rozdá žákům kartičky s těmito slovy a žáci jsou vyzváni, aby k nim přiřadili obrázky zvířat, které mají u sebe. Na lavicích tak vytvoří pět sloupců v pořadí, ve kterém jsou názvy na tabuli.

Jednotlivé kategorie:

* Mammals – savci,
* Birds – ptáci,
* Reptiles – plazi,
* Amphibians – obojživelníci,
* Fish – ryby.

Když jsou všechny obrázky přiřazeny, vyučující vyvolává jednotlivé dvojice, které sdělí, jaká zvířata patří do jimi vybrané kategorie. Ostatní žáci poslouchají a opravují si chybné rozdělení.

Pilotní ověření ukázalo, že pexeso a kategorie přinášejí žákům první nové výrazy opravdu zábavou formou. Vyučující může také přizpůsobit množství obrázků schopnostem žáků.

**Aktivita 4 Domino (12 minut)**

Vyučující rozdá dvojicím karty domina obsahující pro žáky pravděpodobně novou slovní zásobu. Ta se týká částí těla typických pro jednotlivá zvířata. (Příloha 4.4) V první fázi aktivity nejde o hraní domina tak, jak ho možná žáci znají. Žáci se pouze pokusí přiřadit správné slovo k obrázku. U sebe má vyučující připravenou sadu obrázků, kterou dle zjištění znalosti slovní zásoby prezentuje žákům. (Příloha 5.3) To znamená, že slovíčko vysloví, žáci jej zopakují a poté ho umístí na tabuli. Takto postupuje s dalšími slovy a přitom se stále vrací k těm, která již na tabuli jsou. Následně vyzve žáky, aby se pokusili znovu sestavit jednotlivé karty na lavici tak, jak k sobě patří. Když se jim toto podaří, zamíchá jim je. To je možné zopakovat i několikrát za sebou. Poté dá pokyn k rozdělení kartiček tak, aby měli oba žáci stejně a přitom jedna kartička zbyla. Tu umístí na lavici do středu herní plochy obrázkem nahoru a vyzve žáky, ať pokračují dále formou hry domino. Začínající hráč se podívá do svých karet, a pokud má v ruce takovou kartu, která pasuje k vyhozené kartě (možnost je z obou stran), kartu přiloží a hraje druhý hráč. Pokud kartu nemá, pokračuje první hráč. Vyhrává ten, kdo na konci nemá kartu žádnou. Protože hra většinou žáky velmi baví a chtějí ji hrát opakovaně, rychle se naučí novou slovní zásobu.

Hoof – kopyto

Beak – zobák

Feathers – peří

Fur – srst

Paw – tlapka

Trunk – chobot

Scales – šupiny

Gills – žábry

Claws – dráp

Wing – křídlo

Lungs – plíce

Fin – ploutev

**3.1.2 Téma č. 2 (Kdo jsou?)**

**Aktivita 1 Kategorizování (15 minut)**

Vyučující rozdá žákům připravené lístečky, každý žák obdrží nejméně dva. (Příloha 5.4) Lístečky s názvy kategorií (mammals, birds, fish, amphibians, reptiles) jsou již na tabuli umístěné. Poté vyzve žáky, aby upevnili na tabuli pod kategorie lístečky s informacemi. Poté, co žáci lístečky umístí, vše společně zkontrolují a vyučující nechá informace na tabuli. (Příloha 5.5)

Řešení pro vyučujícího:

**Mammals:** Their mothers give birth to their live young. // They have fur. // Their mothers feed their babies with milk. // They have lungs and need air to breathe. // They live on a land or in water. // Jedná se o teplokrevné živočichy. // Při nádechu přijímají kyslík, vydechují CO2. // Zástupci této skupiny se ukládají k zimnímu spánku.

**Reptiles:** There are scales on their skin. // They do not have constant body temperature. // They usually lay eggs, but sometimes give birth to their live young. // They have lungs and need air to breathe // Their mothers give birth to their live young // They have got four legs, two legs or no legs. // They do not have slimy skin. // They live on a land or in water. // Někteří z těchto živočichů nemají hlasový orgán. // Při nádechu přijímají kyslík, vydechují CO2. // Zástupci této skupiny se ukládají k zimnímu spánku.

**Amphibians**:Their mothers give birth to their live young // They live on a land or in water. // They lay many eggs. // Some of them have webbed feet. // They have lungs and need air to breathe // They have wet skin. // They breathe with lungs or gills, or through skin. // They usually lay eggs, but sometimes give birth to their live young. // Zástupci této skupiny se ukládají k zimnímu spánku. // Při nádechu přijímají kyslík, vydechují CO2.

**Fish**: Their mothers give birth to their live young. // They live under water. // They breathe under water. // They use gills. // They have scales and fins. // They lay eggs. // They usually lay eggs, but sometimes give birth to their live young. // They live on a land or in water. // Jejich způsob rozmnožování se nazývá tření. // Při nádechu přijímají kyslík, vydechují CO2.

**Birds**: Their mothers give birth to their live young. // They have lungs and need air to breathe // They have lungs for breathing. // They have feathers. // They have wings. //

They lay eggs. // They usually lay eggs, but sometimes give birth to their live young // They walk on two legs. // They live on a land or in water. // Sedí na vejcích a zahřívají je. // Při nádechu přijímají kyslík, vydechují CO2.

**Aktivita 2 Práce s textem, komunikace (30 minut)**

Vyučující modeluje, co budou žáci dělat. Instrukce zadává česky, aby si všichni žáci byli jisti úkolem. Je připraveno celkem pět druhů zvířat. *„Přečtete si text, vyhledáte informace tak, jako byste měli doplnit tabulku na listu. Pokud nebudete něčemu rozumět a bude vás to limitovat v celkovém porozumění textu, přihlásíte se a společně problém vyřešíme. Případně máte možnost využít dalších zdrojů k zjištění významu slovíček.“* Poté rozdá každému žákovi list s textem a tabulkami. (Příloha 4.5) Vyučující sleduje práci žáků a v případě potřeby poskytuje radu.

Po dokončení čtení a podtrhávání modeluje vyučující žákům, co bude následovat. *„Vaším úkolem je získat informace o dalších čtyřech zvířatech z jiných kategorií, než máte vy. To znamená, že pokud jste četli o savci, potřebujete získat zástupce ze zbývajících skupin. K tomu, abyste zjistili, jaká zvířata mají ostatní spolužáci, ptejte se například otázkou: „What´s your animal?“ Až se s žákem, který má jinou kategorii, potkáte, budete mu klást otázky, které jsou na tabuli. Veškeré odpovědi si zapíšete tak, abyste doplnili další tabulky. V této části by měl být upřednostněn anglický jazyk pro anglickou část. Je však možné, aby byly kódy v místech, kde je třeba, proměněny.“* Vyučující dále žákům zdůrazní, aby se snažili mluvit ve větách, ne jenom v heslech.

Návrhy otázek pro žáky: What is your animal? Is it a mammal? What does it look like (color,...)…? Where does it live? What is typical for …? What does it eat? What are its habits? Do you know any interesting facts about it?

Na závěr této aktivity vyzve vyučující žáky, aby opět vytvořili dvojice, ve kterých byli na začátku bloku, a vzájemně si porovnali své zápisy. Mohou používat mateřský jazyk i jazyk anglický.

Vyučující monitoruje práci žáků, podporuje jejich komunikaci, sleduje sdílení žáků, podporuje mluvení v anglickém jazyku tam, kde je to optimální a vhodné.

Metodická poznámka: Je na zvážení vyučujícího, do jaké míry nechá žáky formulovat otázky samostatně. Věty na tabuli tedy být mohou, ale také nemusí. Je rovněž možné nechat žáky na začátku komunikace otázky vymyslet a na tabuli je zapsat. Je také významné, zda se jedná o skupinu žáků 6. ročníku či 7. ročníku. Jejich znalosti se mohou výrazně lišit. Rizikem může být také to, že se žáci domnívají, že otázky snadno vymyslí, ale ve skutečnosti tomu tak není. Z pilotáže vyplynulo, že žáci ocenili především možnost komunikace v angličtině, tu obecně opravdu oceňují, a pokud je jí málo, vyžadují ji. Bylo nicméně nutné podpořit žáky ve správné formulaci otázek.

**Aktivita 3 Pero doprostřed (8 minut)**

Vyučující nechá žáky, aby si vzali do ruky pero. Poté vybídne žáky, aby si v hlavě zformulovali jednu informaci k tomu, co se dozvěděli, co je zaujalo a tak dále. Když žáky vyzve, mají příležitost tuto informaci sdělit. Kdo promluví, pero položí na stůl na znamení toho, že již něčím přispěl a znovu už mluvit nemůže, dokud pera všech neleží na stole.

**Aktivita 4 Sebehodnocení (7 minut)**

V poslední části bloku rozdá vyučující žákům list s připravenými sebehodnoceními pro první čtyři bloky. (Příloha 4.6) Vysvětlí žákům, že budou pracovat pouze s položkou prvního bloku, kam dopíšou vlastní reflexi.

Vyučující vysvětlí žákům, že je třeba, aby popřemýšleli o své činnosti v hodině a o tom, jaké nové znalosti a dovednosti se naučili. Po rozdání pracovního listu na sebehodnocení objasní žákům, že se jedná o jejich vlastní sebepoznání, upřímnost k sobě sama, a proto by si neměli nic nalhávat, naopak, měli by být poctiví. Po přečtení položek v dotazníku označí sami tu úroveň, na kterou se nejvíc cítí. Vyučující, který po celou dobu sledoval práci žáků, by měl mít představu o práci žáků, a tak, pokud má dojem, že se žáci u sebehodnocení podceňují či naopak, je na místě vést s žákem diskusi skrze doklady jeho činnosti ve výuce.

## 3.2 Metodický blok č. 2 (Zvířata ve světě) – 2 vyučovací hodiny

Cílem tohoto metodického bloku je zrekapitulovat znalosti o jednotlivých zvířatech, které jsou ve vazbě na první blok, a následně, prostřednictvím práce s informacemi, upevnit starou a získat novou slovní zásobu. Žáci také pracují s mapou, což rozvíjí jejich dovednost orientace. Odhadování výskytu zvířat ve světě umožňuje žákům nebát se tipovat a argumentovat. Aktivita „Red and green circles“ je zaměřena na práci s předpokladem, hledání informací v textu a získávání poznatků ve srovnání s předchozími znalostmi. Aktivita volné psaní reflektuje informace získané v tomto bloku.

Aktivita zaměřená na hádání je skupinovou a zároveň individuální aktivitou a skupinová spolupráce rozvíjí i kreativitu žáků při tvorbě nových hádanek. Práce se slovní zásobou a mapou umožňuje opět práci ve skupině a dvojici. Metoda „Red and green circles“ podporuje práci s textem, rozvíjí čtenářskou gramotnost, porozumění textu a analyzování.

Tento blok ještě hlouběji rozvíjí kompetence ke komunikaci v anglickém jazyce prostřednictvím upevňování staré a osvojení si nové slovní zásoby. Kromě toho je v tomto bloku také významněji podporována kreativita (aktivita hádanky a volné psaní) žáků.

**3.2.1 Téma (Ohrožená zvířata)**

**Aktivita 1 Hádanky (15 minut)**

Po přivítání vyučujícím vytvoří žáci čtveřice na základě vlastní volby. Vyučující rozdá do skupin sadu karet, přičemž osm karet dá stranou, ty jsou prázdné. (Příloha 4.7) Vyučující popíše žákům aktivitu: *„Dáte si karty textem dolů doprostřed lavice, nikdo si nebere kartu napřed. Kdo začne, vezme kartu, přečte všem ve skupině věty a tomu, kdo první uhodne zvíře, kartu předá. Takto budete pokračovat do té doby, dokud nevyužijete všechny karty. Až budete mít hotovo, můžete poměřit, kdo má více karet.“* Poté žáci obdrží prázdné karty, každý dvě, a zadáním je vymyslet nejméně jednu „hádanku“. Dvě karty obdrží pro případ, že by byli rychlí. Vyučující zadá, co bude obsahem karet: obsah bude obdobný jako v předchozí hře, ale nebude povoleno opakování zvířat. Budou-li se žáci potřebovat ujistit o faktech, mohou využít počítač a dohledat informace na internetu. Vyučující v průběhu psaní vět sleduje práci žáků a poskytuje pomoc, je-li potřeba. Jakmile žáci dopíšou, vyzve žáky ke sdílení jejich záznamů a ostatní žáci ve skupině opět hádají zvíře.

**Aktivita 2 Slovní zásoba (10 minut)**

Žáci se naučí prostřednictvím aktivity „Fly swatters“ novou slovní zásobu. Pro zrealizování této aktivity potřebuje vyučující dvě plácačky na mouchy. Ty žákům na začátku práce se slovní zásobou neukazuje. Vyučující napíše na tabuli první slovo, které nechá žáky zopakovat anglicky, a sdělí jim český význam. Po zapsání dalšího slovíčka, které napíše jinam do prostoru tabule, a zopakování výslovnosti a sdělení českého významu vyvolá žáka. Vyučující ukáže na první slovíčko, žák ho přečte, poté ukáže na druhé slovíčko a žák ho též přečte. Vyučující vyvolá jiného žáka, ukáže na slovíčko a žák sdělí jeho český význam. Vyučující ukáže na druhé slovíčko a žák činnost zopakuje. Vyučující takto doplní na tabuli deset slovíček. Slovíčka zapisuje do různých míst, může kolem nich nakreslit ovál, obdélník. Při postupném opakování slovíček vyučující ukazuje na slovíčka v libovolném pořadí. Takto pracuje se slovní zásobou, dokud na tabuli nejsou všechna slovíčka. Vyučující poté nabídne dvěma žákům – dobrovolníkům – jít k tabuli. U tabule dá každému plácačku a sdělí pravidla:

* Plácat můžete pouze do tabule.
* Stojíte na krajích tabule, každý na jedné straně.
* V průběhu aktivity si nevyměňujete své pozice, jste stále na své straně.
* Na spolužáky nepokřikujete.

Cílem aktivity je zaplácnout slovíčko na tabuli. Vyučující určí, kde bude začínat sdělování slovíček ze strany sedících žáků. Ti mohou slovíčko zvolat buď česky, nebo anglicky. Vyučující sleduje, aby nikdo nebyl vynechán, aby se všichni zapojili, a případně také zadává slovíčka.

Během pilotáže se tato aktivita velice osvědčila. Jsou-li žáci aktivní, chtějí se u tabule stále střídat. Po třech obměnách by aktivita měla skončit.

Slovní zásoba:

Species – druhy

Endangered – ohrožený

Extinct – vymřelý

Vulnerable – zranitelný

Lose – ztratit

Destroy – zničit

Habitat – přirozené prostředí

Hunt – lovit

Pollution – znečištění

Global warming – globální oteplování

**Aktivita 3 Mapa světa (20 minut)**

Vyučující rozdá každému žákovi kartičku s názvem kontinentu. (Příloha 5.6) Cílem je vytvořit tříčlenné skupiny. Je tedy možné při rozdávání karet jednu či více sad vynechat. Po rozdání lístečků vyučující trénuje výslovnost kontinentů. Píše jednotlivé názvy na tabuli, žáci po něm opakují sborem a poté je nechá, aby trénovali tak, jak sedí ve dvojicích v lavicích. Když si je vyučují jist tím, že výslovnost žáci zvládli, zadá pokyn, aby vznikly vždy trojice se stejným kontinentem. Poté rozdá žákům vytištěné mapy světa a umožní jim, aby si procvičili výslovnost ještě jednou tím, že si ukazují světadíly na mapě a určováním toho, kde se nachází. (Příloha 4.8)

Vyučující rozdá do skupin kartičky zvířat z prvního bloku s instrukcí, aby žáci rozdělili, kde se tito živočichové nachází. Je nutné podotknout, že nesmí zvažovat výskyt v zoo. Když žáci rozdělí zvířata do světadílů, vlepí je kolem tak, aby bylo jasné, kam zvířata patří. (Příloha 5.7)

Doporučení: Pro hledání výskytu zvířat je vhodné umožnit žákům využít internet, aby neztráceli čas dlouhými dohady. Některá zvířata by měli umět určit okamžitě, ale jiná jim mohou činit obtíže. Je také vhodné dát žákům radu, aby se řídili tím, že budou zvažovat největší výskyt v dané lokalitě.

**Aktivita 4 Red and green circles (30 minut)**

Po průběžné kontrole map rozdá vyučující žákům červené a zelené hlasovací karty. Žáci zůstávají i nadále ve tříčlenných skupinách. Ve skupině si žáci zvolí zapisovatele. Vyučující rozdá do skupin tabulku (Příloha 4.9) a zadá žákům, aby si zatím všímali jen prvních dvou sloupců – T/F.

Vyučující čte žákům věty v pořadí, v jakém jsou uvedeny v tabulce. (Příloha 5.8) Žáci mají za úkol zvedat karty podle toho, zda si myslí, že je tvrzení pravdivé či nepravdivé. Je-li podle nich pravdivé, zvednou zelenou kartu, je-li nepravdivé, zvednou červenou kartu. Zapisovatel vždy po každém hlasování uvede do tabulky, kolik lidí u něj ve skupině včetně jeho osoby hlasovalo pro true/false. Takto vyučující pročte všech 9 tvrzení. Karty žáci zvedají také kvůli tomu, aby měl vyučující představu o tom, jaké jsou znalosti žáků, tj. s jakými poznatky do tématu vstupují.

Poté dá vyučující do každé skupiny nastříhaná tvrzení, která žáci slyšeli. (Příloha 4.10) Každý žák si vezme tři tvrzení. Žáci si věty přečtou, dohledají slovíčka, jsou-li jim neznámá, a v případě potřeby se u vyučujícího ujistí o tom, že větě rozumí. Vyučující dále rozdá žákům text. Úkolem každého žáka je podle četby určit, zda jsou tři věty, které má, pravdivé či nepravdivé. Žák toto zapisuje na základě práce s textem. Když mají hotovo, sdílí ve skupině svá řešení a dokazují textem své závěry.

Vyučující čte písmena u jednotlivých tvrzení a žáci tvrzení řadí do tabulky podle toho, jak vyučující čte. (Příloha 5.8) Je vhodné, aby si žáci lístečky lepili, protože jinak by mohl vzniknout chaos na lavici. Po nalepení lístečků vyzve vyučující žáky, aby sdělovali své závěry o pravdivosti a lži. Po společné diskusi a ověření pravdivosti či nepravdivosti zapíšou řešení do posledního sloupce. Když mají hotovo, porovnají si žáci své předpovědi a poznání na konci aktivity. Vyučující sleduje, jak se žákům dařilo, zda si žáci rozšířili své poznatky, či se utvrdili v tom, co si mysleli.

**Aktivita 5 Volné psaní (10 minut)**

Vyučující rozdá každému žákovi čistý list papíru a na základě vysvětlení pravidel a popisu aktivity vyjadřují žáci své postoje k dané problematice. Tuto aktivitu budou žáci realizovat v českém jazyce. Vyučující napíše témata na tabuli, žáci si mohou vybrat takové, které v nich vyvolává emoce a potřebu vyjádřit se.

Volné psaní je jedna z brainstormingových nebo také reflexních metod, která dovoluje psát na papír vše, co nás k určitému tématu právě napadá. Není třeba řešit v průběhu takového psaní pravopis ani stylistické záležitosti. Volné psaní dává prostor k vyjádření nápadů, myšlenek, souvislostí. Je vhodné stanovit čas 3–5 minut a sdělit žákům, že po psaní nebudou vyvoláváni, aby četli před třídou. Je možné využít zápisů ke sdílení ve dvojici, případné dobrovolníky nechat číst nahlas. Vyučující po zadání tématu píše po stanovený čas také.

Pravidla volného psaní:

* Piš po celou dobu vyměřeného času vše, co tě napadá.
* Piš souvislý text, nepiš jednotlivé body a hesla.
* Nevracej se k napsanému, neopravuj, nevylepšuj.
* Pokračuj v psaní, i když tě nic nenapadá. Pokud toto nastane, zapisuj věty *„Teď mě nic nenapadá…“*, ale snaž se vrátit k tématu.
* Nenech se brzdit ve svých myšlenkách pravopisem.

Témata k volnému psaní:

* Lovení zvířat pro zbohatnutí a zálibu je skvělá věc.
* Chtěl/a bych zachraňovat zvířata.
* Zachraňovat zvířata nemá smysl.

Metodická poznámka: Pokud žáci nemají žádné zkušenosti s volným psaním, činí jim někdy potíže psát po vymezený čas, nevracet se k napsanému. Také mohou mít tendenci přemýšlet a nepsat a může jim připadat zvláštní psát *„Nevím, nevím.“*, ale toto má svůj důvod. V okamžiku, kdy žák sice nemá myšlenku, ale má tužku na papíru, je větší šance, že se brzy vrátí k psaní a nezůstane jen u tichého přemýšlení. Proto by vyučující neměl mít v této fázi veliká očekávání, neboť některým žákům se dařit nemusí, některým naopak velmi. Pokud se tak stane, nic se neděje. Není nutné žáka, který nedokázal takto psát, nějak přesvědčovat. Stane-li se tak, tak po skončení aktivit je možné žákovi dát např. závěrečné slovo, aby shrnul, jaké názory se objevily ve třídě. Proběhne-li sdílení ve dvojicích, pak může naslouchat jiné dvojici.

Pilotáž ukázala, že tato aktivita může být pro žáky obtížná, protože je náročná na jejich sebeřízení a vyzrálost ve schopnosti se koncentrovat. Doporučujeme ji tedy spíše žákům se zájmem o tematiku a/nebo zkušenostmi s podobným typem aktivit.

**Aktivita 6 Sebehodnocení (5 minut)**

V poslední části bloku rozdá vyučující žákům list s připravenými sebehodnoceními pro první čtyři bloky. (Příloha 4.6) Tentokrát se žáci soustředí na 2. tabulku.

## 3.3 Metodický blok č. 3 (Zoo a my) – 2 vyučovací hodiny

Tento blok je zacílen na mapování informací o ohrožených zvířatech ve světě, získání informací o zoologických zahradách a následně ujasnění si vlastních postojů k zoo. Závěrečné aktivity, kterými jsou tvorba letáku a hra, uzavírají celé téma zvířat a kladou si za úkol shrnout poznatky a postoje žáků.

Většina aktivit je opět založena na skupinové práci tak, aby docházelo ke sdílení poznatků a podpoře spolupráce a komunikace. Práce s mapou a daty o zvířatech umožňuje žákům srovnávat, dotazník pak podporuje komunikaci a zjišťování zkušeností ostatních. T-graf a board game vytváří příležitosti k akceptaci různých názorů a nápadů.

V tomto bloku žáci ještě více a intenzivněji rozvíjí své kompetence ke komunikaci v cizích jazycích, a to prostřednictvím komplexnější komunikace mezi s sebou v konverzacích věnujících se zoologickým zahradám či v závěrečné aktivitě board game.

**3.3.1 Téma (Zvířata nejen v zoo)**

**Aktivita 1 Karty zvířat (15 minut)**

Vyučující nechá žáky, aby vytvořili stejné skupiny jako v přechozím bloku během práce s mapami. Poté jim rozdá jejich mapy a každý žák obdrží čtyři karty. Popíše žákům jejich práci po obdržení karet. (Příloha 4.11) *„Budete anglicky sdělovat, jaké zvíře máte na kartě a kolik jich na světě zbývá. Vzájemně posloucháte informace, a když promluví všichni, pokusíte se anglicky domluvit, které zvíře bude na prvním místě ohledně největšího ohrožení, které na posledním… S tím, že karty rozložíte na lavici. Po kontrole řazení umístíte karty na mapu světa, vlepíte a červeně označíte nejméně deset zvířat, která jsou ohrožená.“* Vyučující sleduje práci žáků, poskytuje rady, případně umožní vyhledání informace ohledně místa výskytu na internetu. (Příloha 5.9)

Doporučení: Podle jazykové úrovně žáků lze napsat na tabuli potřebné věty pro konverzaci ve skupinách. Například: I *have got a ... / There are about … / The most endangered animal is … / The least endangered animal is…*

**Aktivita 2 Zoo questionnaire (15 minut)**

Vyučující rozdá žákům dotazníky tak, že každý žák z trojice má jiné otázky. (Příloha 4.12) Poté vyzve žáky, aby tyto otázky kladli ostatním žákům ve třídě a zaznamenávali si jejich odpovědi. Zaznamenají si jméno a k tomu odpověď v hesle. Kladení otázek by mělo proběhnout v angličtině a žáci se budou ptát různých spolužáků, dokud neuplyne vymezený čas. Po uplynutí daného času se žáci posadí opět do trojic a vzájemně si sdělují, co se dozvěděli. Získané informace říkají anglicky. Například: *Tony´s favourite animal is a sloth. Mary – She thinks people go to the zoo because it is their hobby. …*

Vyučující může takové příklady uvést před sdílením ve skupinách, aby předešel nedorozumění, v jaké podobě bude komunikace probíhat.

**Aktivita 3 T-graf (10 minut)**

Žáci pracují ve stejných skupinách, tentokrát s pracovním listem s T-grafem. (Příloha 4.13)

Vyučující představí žákům aktivitu, která se jmenuje T-graf, což je grafický organizér umožňující zaznamenávání binárních (ano/ne, pro/proti) reakcí v diskusi. T-graf je zároveň kognitivní metoda sloužící ke třídění argumentů, která pomáhá rozpoznat a formulovat klady a zápory daného tématu.

T-graf se vytvoří tak, že se na papír nakreslí svislá čára, která ho rozděluje na dva sloupce. Do levého sloupce jsou psány např. klady a do druhého např. zápory nebo výhody a rizika. Jednotlivé informace nebo argumenty jsou zapisovány v heslech či slovních spojeních.

Vyučující uvede na tabuli příklad, rozdělí tabuli na polovinu a doleva napíše např. *„Výhody zoo“* a doprava *„Nevýhody zoo“*. Žáci poté sdělují své návrhy, které vyučující zapíše. Vyučující zapíše pro příklad pouze dva nápady, zbytek již ponechá žákům.

Výhody zoo Nevýhody zoo

Můžeme vidět zvířata ze vzdálených zemí. Zvířata žijí v omezených podmínkách.

Doporučení: Pokud jsou toho žáci schopni, mohou zapisovat myšlenky i v angličtině, případně mohou jazykové kódy střídat podle potřeb. Zcela určitě něco v angličtině zvládnou, ale něco by je mohlo limitovat. Vyučující sleduje práci skupin, a pokud je někde potřeba žáky podpořit či nasměrovat, učiní tak. Když uplyne vymezený čas nebo je-li patrné, že žáci již nic nevymyslí, dá vyučující žákům příležitost sdělovat své nápady nahlas. Zdá-li se být příhodné diskutovat na toto téma, je možné otevřít i prostor pro krátkou diskusi a reakci ostatních. Žáci mohou mít tendenci hodně se rozpovídat, zvláště v momentech, kdy budou cítit nějakou nespravedlnost. Vyučující by měl kromě jemného vedení diskuse také hlídat čas.

**Aktivita 4 Leaflet (20 minut)**

Vyučující nechá žáky, aby vytvořili dvojice dle vlastního uvážení, a popíše jim aktivitu. *„Cílem je vytvořit leták týkající se zoo v České republice. Vyberete si jednu ze zoo v naší zemi a do letáku zapíšete informace o zoo v angličtině. Informace získáte na internetu. Co bude obsahem, napíšu na tabuli. Střídejte se v činnosti, máte omezený čas. Dejte si však záležet i na vzhledu vašeho letáku.“* Vyučující rozdá žákům čtvrtku o velikost A5, na kterou budou informace zaznamenávat.

Údaje, které má leták obsahovat:

* Name of the ZOO,
* Area,
* Number of animals/species,
* Ticket price,
* Opening hours,
* One interesting thing,

V průběhu práce žáků vyučující pomáhá žákům vyhledat informace, je-li třeba, monitoruje časomíru. Po skončení aktivit vyučující vybere podepsané letáky a rozvěsí je ve třídě.

Aktivitu může vyučující dle svého uvážení buď zařadit, nebo vypustit.

**Aktivita 5 Board game (15 minut)**

Žáci se opět seskupí do trojic a dostanou list s hrou, figurky a kostku. (Příloha 4.14) Poté vyučující vysvětlí žákům, jak budou hrát. Žáci umístí své figurky na start a postupně hází kostkou. Hodí jeden, přesune se na patřičné políčko, přečte si zadání a zareaguje. Někde odpovídá na otázky, jinde vyjmenuje… Když úkol splní, hraje další hráč. Takto žáci pokračují do chvíle, než se dostanou do cíle. Vyučující sleduje práci žáků a získává i představu o tom, co se žáci naučili, co znají a co si myslí.

Doporučení: Má-li vyučující dojem, že by bylo třeba, aby se žáci pozastavili u většiny úkolů, nebo je-li nějaká skupina hodně rychlá, mohou házet kostkou a dle lichého či sudého čísla se posouvají pouze o jedno políčko (liché) nebo o dvě políčka (sudé).

**Aktivita 6 Sebehodnocení (5 minut)**

V poslední části bloku rozdá vyučující žákům list s připravenými sebehodnoceními pro první čtyři bloky. (Příloha 4.6) Tentokrát se žáci soustředí na 3. tabulku. Aktivita je jim již známá, vyučující má tedy o něco více času na sledování záznamu zpětné vazby žáků.

## 3.4 Metodický blok č. 4 (Naše tvorba) – 2 vyučovací hodiny

Tento blok je zacílen na vlastní tvorbu žáků s pomocí digitální technologie, čímž se rozvíjí i jejich kompetence v této oblasti. Žáci pracují na počítači a digitální zdroje využívají pro tvorbu vlastních pracovních listů. Během této činnosti se žáci učí zpracovávat své znalosti do podoby materiálu, se kterým může pracovat další žák. Žáci v průběhu této práce pracují individuálně či ve dvojicích, dle možností přístupu k digitálním technologiím.

**3.4.1 Téma (Aktivity na téma zvířata)**

**Aktivita 1 Tvorba pracovních listů (55 minut)**

Vyučující seznámí žáky s náplní tohoto bloku, tj. popíše, co je čeká a na čem budou po vymezený čas pracovat. *„Vaším úkolem je vytvořit nejméně jednu aktivitu na počítači s využitím různých zdrojů na internetu. Bude se jednat o vaši práci, nelze tedy zkopírovat materiál z internetu. Budete moci pracovat ve dvojicích či samostatně. Na práci budete mít 55 minut. Obdržíte nabídku toho, co můžete tvořit. (Příloha 4.15) Po přečtení si vyberete jednu z možností. Samozřejmě můžete zjistit v průběhu tvorby, že se nejedná o aktivitu, kterou byste zvládli či je realizace obtížnější, než jste si mysleli. Proto můžete svůj výběr změnit, ale stále pamatujte na to, že čas je omezený. Pracujte ve Wordu. Nezabývejte se nadpisem, písmem a jeho velikostí. Toto bude zadáno na tabuli. Pokud vám zbyde čas, můžete zkusit pracovat na další možnosti vlastní tvorby.“*

Poté napíše na tabuli: velikost písma 10 Arial, řádkování 1,5, nadpis ANIMALS velikost 14 Arial tučně. V průběhu práce vyučující intenzivně obchází žáky, poskytuje rady, dopomoc a ujištění o správné cestě tvorby. Pokud je nějaký žák nejistý, může mu věnovat více času.

Návrhy pro zpracování pracovních listů:

***Domino***: Po otevření wordovského dokumentu vytvoří žáci tabulku o čtyřech sloupcích a požadovaném počtu řádků. Do druhého sloupce napíšou slovíčko a do třetího sloupce umístí obrázek opět ze stránek, kde se nachází volně stažitelné obrázky, např. creativecommons.org. Takto pokračují, dokud nemají požadovaný počet karet domina. Poslední kartička je rozdělena. Slovíčko je v posledním sloupci na posledním řádku a obrázek k němu je na prvním řádku v prvním sloupci. Po dokončení žáci domino vytisknou, nastříhají a mohou hrát.

***Hádanky***: Žáci si otevřou wordovský dokument, napíšou si slovíčka, která budou hádána, a ke každému slovíčku vymyslí nejméně čtyři charakteristiky tak, aby byly návodné a hráči mohli podle nich uhodnout slovíčko. Je možné také využít obrázků, ale část obrázku je nutno zakrýt, aby musel být uhodnut podle nějakých znaků.

***Osmisměrka***: Žáci si otevřou wordovský dokument a v prostředí [www.puzzlemaker.com](http://www.puzzlemaker.com), kde si otevřou Word Search, zadají slova, která se mají v osmisměrce dohledat, a poté dají pokyn k vytvoření. Takto vzniklou osmisměrku překopírují do otevřeného dokumentu. Pod osmisměrku napíšou slovíčka, která je třeba vyhledat.

Doporučení: Bude-li mít někdo vlastní návrh, je zapotřebí, aby ho nejprve zkonzultoval s vyučujícím. Do práce se pustí teprve po schválení.

**Aktivita 2 Řešení pracovních listů (15 minut)**

Když vyprší daný čas, vyučující vyzve žáky, aby vše uložili do počítače. Je-li příležitost vytisknout materiály, vyučující tak učiní a žáci si vyzkouší, co jejich spolužáci vytvořili. Mohou na řešení pracovat samostatně či ve dvojicích dle vlastní volby. Pokud není možné materiály vytisknout, střídají se žáci ve dvojicích u počítačů a prochází možná řešení ústně. Vyučující opět monitoruje práci žáků, sleduje, jak reagují na tvorbu svých spolužáků, aby mohl podat zpětnou vazbu i on sám.

**Aktivita 3 Zpětná vazba spolužákům a sebehodnocení (20 minut)**

Na pokyn vyučujícího si žáci sednou zpět na svá místa a ústně podávají zpětné vazby spolužákům, hodnotí, co konkrétně se podařilo, co je zaujalo, stejně tak se do diskuse zapojí i vyučující.

Vyučující rozdá žákům list se sebehodnocením (Příloha 4.6), ve kterém žáci tentokrát nebudou označovat smajlíka, ale budou hodnotit škálou 1–5 (1 = nejlepší, 5 = nejhorší) a na otázky odpovídat písemně. Vyučující si od žáků listy se sebehodnocením vybere a, je-li tomu nakloněn, může se vyjádřit k vybraným položkám jednotlivých žáků. Zbyde-li čas, je možné se sebehodnocením zaobírat ještě v průběhu tohoto bloku a diskutovat o jednotlivostech.

## 3.5 Metodický blok č. 5 (Hrady) – 2 vyučovací hodiny

V tomto bloku se žáci prostřednictvím dalších metod aktivního učení seznamují se slovní zásobou týkající se tématiky hradů a získávají poznatky o historii hradů. Aktivita živého pexesa a popisování obrázku upevní naučenou slovní zásobu. Metoda I.N.S.E.R.T. žákům usnadňuje naučení se nového obsahu. Kooperativní bingo podpoří shrnutí probíraného tématu a spolupráci mezi žáky.

Práce žáků je stejně jako v předchozích aktivitách pravidelně prostřídávána prací individuální a prací skupinovou a v bloku se opět vhodně propojují prvky formálního a neformálního vzdělávání. Kromě kompetence ke komunikaci v cizích jazycích je rozvíjena také schopnost učit se či sociální a občanské schopnosti.

**3.5.1 Téma (O hradech)**

**Aktivita 1 Brainstorming (7 minut)**

Vyučující dá na začátku tématu každému žákovi příležitost, aby sdělil, co ho napadá, když se řekne slovo hrad. Vyučující vezme míček a ten hází nahodile žákům, kteří po jeho chycení řeknou slovo či větu k zadanému tématu. Je možné projít tuto aktivitu dvakrát nebo třikrát, podle toho, jak budou žáci reagovat. Metodu brainstormingu už žáci dělali v předchozím bloku, tudíž ji není třeba vysvětlovat do detailů.

**Aktivita 2 Živé pexeso (20 minut)**

Vyučující má k dispozici novou slovní zásobu na kartičkách. (Příloha 5.10) Slovíčka postupně vyslovuje a vždy nechá žáky, aby je po něm zopakovali. Poté slovíčko opět vysloví a umístí kartičku na tabuli. Když jsou na tabuli všechna slovíčka, nechá vyučující žáky, aby si je ve dvojicích, tak jak sedí v lavicích, ústně procvičovali. Jeden žák říká vždy slovíčko česky, druhý anglicky a opačně.

Slovní zásoba:

Courtyard – nádvoří

Chapel – kaple

Gate – brána

Moat – příkop

Dungeon – žalář, kobka – hradní

Drawbridge – zvedací/padací most

Tower – věž

Castle – hrad

Wall – hradba

Stable – stáj, konírna

Well – studna

Battlements – cimbuří

Lord – šlechtic

Rule – vládnout

Middle Ages – středověk

Poté vyučující vyzve dva dobrovolníky, kteří jdou za dveře. Ostatním žáků rozdá kartičky se slovíčky, která se žáci právě naučili. (Příloha 5.11) Jednomu žákovi zadá anglické slovíčko a jeho překlad jinému žákovi. Tímto způsobem rozdá veškerou slovní zásobu, kterou se mají žáci naučit. Žáci se zorganizují do zástupů. Např. je-li 12 žáků, pak si stoupnou tři vedle sebe a další čtyři v každém zástupu za nimi. Ve dřepu pak vyčkají na dva dobrovolníky. Vyučující zavolá žáky, kteří vyčkávají za dveřmi, a zadá instrukci, že mají hledat dvojice mezi žáky, kteří jsou v dřepu. To budou dělat tím, že je budou vyvolávat, jako by otáčeli kartičky pexesa. Vyvolaní žáci si stoupnou a řeknou svá slovíčka. Netvoří-li dvojici, posadí se. Pokud dvojici vyvolávající žák uhodne, žáci jdou na stranu a je hádáno dále. Vyhrává ten žák, který uhodne nejvíc dvojic.

Vyučující stále nechává slovíčka na tabuli a vyzve žáky, aby vytvořili dvojice, v jakých ještě v průběhu předchozích setkání nepracovali. Následně rozdá žákům pracovní list s obrázky hradu. (Příloha 4.16) Zde žáci ve dvojici popisují, co se kde nachází, k čemuž se snaží používat i známé předložky. Například: There is a moat around the castle. There are four towers. Žáci popíšou části i písemně.

Doporučení: Žáci znají často mnohá ze slov, která se vztahují k tématu hrad, proto jich je zde uvedeno více, aby opravdu všichni odcházeli s poznáním další nové slovní zásoby. Bude-li však ve skupině více žáků, kteří neznají žádná z uvedených slov, pak doporučujeme zvolit pouze ta slovíčka, která se týkají popisu hradu. Zbývající je možné při práci s textem žákům napsat na tabuli. Živé pexeso mají žáci v oblibě, proto je dobré aktivitu zopakovat ještě jednou, popřípadě i změnit slovní zásobu, která je v nabídce. Je také dobré dát žákům do rukou slovo, které v pexesu reprezentují, protože se někdy stává, že jej ihned po zadání zapomenou.

**Aktivita 3 I.N.S.E.R.T. (35 minut)**

Vyučující nejprve popíše žákům aktivitu. Pokud s ní žáci zatím nemají zkušenost, je třeba, aby ji vyučující modeloval.

Metoda I.N.S.E.R.T. je jednou ze základních metod kritického myšlení, kterou lze využít při četbě naučného textu. Pro práci s textem volíme značky, kterými je vyjadřován čtenářův vztah k informacím v textu a pomocí znamének ho tak zviditelňujeme. Značky udržují naši pozornost a pomáhají nám s porozuměním. Vedle toho, že značky napomáhají snazší orientaci v textu a k zápisu podstatných informací, mají velký význam i v tom, že vedou čtenáře k promýšlení toho, co čte, tj. text nečteme jen proto, abychom se ho učili nazpaměť.

Pro práci s textem jsou zvoleny značky: √, +, -, ?. Každá značka má svůj význam:

* √ tento fakt již znám,
* + nová informace,
* - rozpor s tím, co jsem si myslel,
* ? napadá mě otázka.

V začátcích je vhodné nechat žáky pracovat s méně symboly a pak postupně přidávat. Žáci během čtení textu promýšlí, zda je na daném řádku nová informace nebo něco, co znají. Na konec řádku dopisují symboly. Případně je mohou psát i na konce vět, ale toto není příliš přehledné. Na závěr si své poznatky zapisují do tabulky. Je dobré vždy uvést, kolik záznamů bude minimum, jelikož někteří žáci zvláště v počátcích věc vyhodnocují tak, že není nutné mnoho věcí zapisovat. Po zapsání mohou žáci sdílet poznatky, nad rozpory se zamýšlet a otázky se pokoušet zodpovědět.

Po vysvětlení aktivity rozdá vyučující žákům text a na prvním odstavci jim modeluje, jak by postupoval on. (Příloha 4.17) Vyučující čte nahlas první větu z níže uvedeného odstavce. Po dočtení přemýšlí nahlas: *„Lords or princes built castles… Tohle znám, navštívil jsem několik hradů a vždy byly zmíněny různé šlechtické rody. Udělám si symbol zatržení.“* Pak pokračuje v četbě dál. Zastaví se u informace, že středověk probíhal v 6.–15. století. Zde může vyjádřit zamyšlení se a uvést, že takto přesně si období středověku nepamatoval, a udělá si proto u této informace +. U poslední věty by klidně mohl vznést otázku, kolik lidí se mohlo uchýlit do bezpečí jeho hradu.

Když je žákům představeno, co se od nich čeká, začnou text číst a zapisovat si symboly. Vyučující sleduje jejich práci, a vidí-li, že někdo ještě zadání nepochopil, individuálně mu vše vysvětlí a je u žáka do té doby, dokud není patrné, že ví, co má dělat. Vyučující po dočtení textu žáky načrtne na tabuli tabulku totožnou s tou, kterou mají žáci na pracovním listu pod textem. Modeluje jim, jak bude vypadat následný zápis informací. Do textu si na pokyn vyučujícího zapíšou žáci nejméně třináct informací včetně otázek, napadly-li je, přičemž nejméně polovina bude v angličtině. Vyučující dále sleduje práci žáků a jejich zápisy.

Po zápisu poznámek podpoří vyučující práci ve dvojicích a sdílení zápisů. Sdílení neprobíhá formou výměny tabulek, ale skutečného hlasitého sdílení a naslouchání. Vyučující může sdílení podpořit i dalším tvořením nových dvojic, tudíž si žáci formulování vět a ověřování porozumění vyzkouší ještě jednou. Po celou dobu vyučující naslouchá dvojicím, sleduje jejich práci a podává průběžnou zpětnou vazbu o tom, jak se žákům daří. Na závěr rozdá žákům lepíky, kde žáci uvedou otázky, které si kladli. Je možné se k nim vrátit v průběhu posledního bloku.

Doporučení: Je dobré žákům zdůraznit, že cílem zápisu do tabulky není popis věty z textu, ale zjednodušená poznámka, které by měli rozumět i s odstupem času a umět ji dát do kontextu tématu. Pokud žáky napadá otázka, měli by ji též formulovat konkrétně, nepostačí např. Život na hradě. Co konkrétně by chtěli vědět? Jak vypadal každodenní život na hradě? Apod.

**Aktivita 4 Kooperativní bingo (20 minut)**

Vyučující po sdílení rozdá každému žákovi tabulku 4 x 4, kde je v každém okně zapsána otázka. (Příloha 4.18) Pokyny pro žáky jsou následující:

* List si podepíšete.
* Každého žáka můžete oslovit maximálně dvakrát.
* Vaším cílem je mít odpovědi na všechny otázky, ale do svého listu si vy nesmíte psát.
* Přečtete otázku tomu, s kým se potkáte, necháte jej odpovědět a svou odpověď vám zapíše.
* Bude-li mít někdo vše vyplněno, zvolá: „Bingo!“.
* Po zvolání pokračujete ve shánění odpovědí dále, ale jen do třetího binga. Pak se vrátíte na své místo.
* V průběhu aktivity můžete používat své materiály.

Po návratu na místa žáci spočítají, kolik plně vyplněných řádků, sloupců a uhlopříček mají. Za kartu 4 x 4 je max. číslo 10. Po sečtení si číslo zapíšou. Vyučující poté čte otázky a vyvolává žáky na odpovědi. Mají-li žáci něco chybně nebo nemají políčko vyplněné, doplní si či si opraví údaje v tabulce. Takto společně projdou celou tabulku a na závěr si žáci spočítají, kolik měli plně a správně vyplněných řádků, sloupců a diagonál. Může se stát, že ten, kdo volal bingo, nakonec nevítězí, protože má v tabulce chyby. (Příloha 5.12)

Vyučující po dobu hraní binga sleduje práci žáků, zejména dodržování pravidel a jejich pokusy zůstávat i v rámci tématu v anglickém jazyce. Toto je možné pak zahrnout i do zpětné vazby ze strany vyučujícího.

Doporučení: Někdy mají vyučující obavu z toho, že žáci budou psát nepravdy do listů schválně. Proto by měl žáky hned zkraje ubezpečit, že se cíleně nejedná o soutěž, ale spolupráci a že bude jejich práci také sledovat. Nejsou-li vyučující a žáci soutěživí, není nutné v závěru vyhodnocovat a vyhlašovat vítěze.

**Aktivita 5 Sebehodnocení (8 minut)**

V poslední části bloku rozdá vyučující žákům list s připravenými sebehodnoceními. (Příloha 4.19) Aktivita je jim již známá, vyučující má tedy o něco více času na sledování záznamu zpětné vazby žáků.

## 3.6 Metodický blok č. 6 (Rytíři) – 2 vyučovací hodiny

Tento blok je zaměřen na rozšíření znalostí v tématu rytířství. Žáci získávají nové poznatky zejména prostřednictvím metod kritického myšlení. Použité metody vedou kromě rozvoje kompetencí komunikace v cizích jazycích také k rozvoji schopnosti učit se či sociálních a občanských dovedností. Jednotlivé aktivity jsou zacíleny na práci jednotlivce i skupiny.

Metoda V-CH-D, která je navíc prolnuta metodou skládankového učení, umožňuje intenzivní práci s textem, přemýšlení nad starými i novými znalostmi, rozvíjí schopnost s novými informacemi kreativně pracovat a následně je i sdílet se svými spolužáky.

**3.6.1 Téma (O rytířích)**

**Aktivita 1 Popis obrázku (10 minut)**

Vyučující dá žákům do dvojic (jak spolu sedí v lavici) pracovní list s obrázkem (Příloha 4.20) a jejich úkolem je rytíře popsat. Vyučující sleduje, jak se žákům daří. Když zjistí, jaká slovíčka jsou pro žáky nová, naučí je zejména výslovnost. (Příloha 5.13) Žáci opakují slovíčka po vyučujícím, ujasňují si jejich význam a poté nejen doplňují zbývající slovíčka, ale zároveň ve dvojicích popisují, co a kde rytíř má. (*There is a helmet on his head. There is a sword.*) Dále vyučující žákům sdělí, že si mají pro každé slovíčko zvolit pantomimické vyjádření, které posléze budou ve skupinkách hádat. Vyučující sleduje tuto přípravu, a pokud žáci nevědí, napoví jim. Po skončení přípravy je nechá, aby vytvořili čtveřice (dvě dvojice k sobě podle vlastní volby), a hned nato začnou předvádět slovíčka. Druzí ze skupiny hádají. Mohou i soutěžit, kolik se jim podaří uhodnout slovíček.

Slovní zásoba k pracovnímu listu:

shield – štít

coat of arms – erb

armour – brnění

helmet – přilba

lance – kopí

sword – meč

page – páže

squire – panoš

knight – rytíř

breastplate – hrudní štít (součást brnění)

kneeplate – ochrana kolene (součást brnění)

chain mall – železná košile

gloves – rukavice

horse – kůň

Doporučení: U popisu obrázku záleží na znalostech a schopnostech žáků. Je možné posunout aplikaci anglického jazyka do vyšší úrovně tak, aby žáci kromě vazby „there is / are“ popisovali i to, k čemu se daná věc používá, co se s ní může dělat, co chrání apod.

**Aktivita 2 Vím a chci vědět (20 minut)**

Vyučující má ve třídě předem připravené (nalepené) tři archy velikosti A2, na kterých je napsáno „Vím“, „Chci vědět“ a „Dozvěděl jsem se“. Poté rozdá žákům lepíky dvou různých barev, od každé barvy pět lepíků. Na jednu barvu (jím určenou) žáci píšou česky, nebo anglicky vše, co vědí nebo si myslí, že vědí, o rytířích. Na jeden lepík mohou psát maximálně dvě informace. Když žáci dopíšou své záznamy, vyzve je vyučující, aby je nalepili na arch s nápisem „Vím“ a po nalepení si pročetli, co zapsali jejich spolužáci. Zároveň je ujistí, že se nikdo nebude smát jakýmkoli záznamům, protože každý člověk má vlastní zkušenosti, znalosti a možná si něco myslí, ale neví to jistě, a to není důvodem k výsměchu.

Poté, co si žáci zápisy přečtou, zadá vyučující žákům pokyn, aby na druhou sadu lístečků psali otázky, tj. co by chtěli vědět o rytířích. Každý by měl vymyslet nejméně jednu otázku. Po dopsání vyzve vyučující žáky k archu papíru s nápisem „Chci vědět“, kam žáci nalepí své otázky, a přečtou si otázky svých spolužáků. Na otázky nikdo neodpovídá.

**Aktivita 3 Jigsaw reading (40 minut)**

Vyučující rozdělí žáky do skupin po třech a to tak, že jim dá pokyn, aby vytvořili řadu od žáka, který má nejmenší malíček na ruce po žáka s nejdelším malíčkem. Jakmile žáci vytvoří řadu, rozdělí je do skupinek tak, jak jsou vedle sebe. Dále postupuje dle instrukcí v popisu metody. Nemá smysl vysvětlovat žákům celý proces předem, je užitečné jít krok za krokem. V této aktivitě je záležitost využití jazyků komplikovanější. Je dobré žákům doporučit, aby se drželi při mluvení angličtiny tam, kde byla použita. Kde byla naopak čeština, ať užívají češtinu, jelikož by mohlo při překladech dojít k záměně obsahu sdělení.

Jde o kooperativní metodu, při níž se žáci učí navzájem. Nejprve jsou žáci v tříčlenných domovských skupinách a vyučující jim sdělí, že jejich hlavní práce bude spočívat v porozumění textu a předání informací jejich spolužákům. Každý člen ve skupině obdrží odlišný text. (Příloha 4.21) Každý žák si nejprve pročte svůj text a podtrhává si pro něj klíčové informace. Následně jsou žáci vyzváni k tomu, aby vznikly skupiny se stejnými texty. Zde záleží na počtu žáků ve třídě. Jsou-li vzniklé skupiny více početné, tj. je zde více jak pět žáků, doporučujeme rozdělit je na polovinu. V těchto skupinách si navzájem sdělí, co si podtrhali. Následně mají za úkol domluvit se, jak klíčové informace předají ve svých původních skupinách. Je vhodné nechat žáky kreativně tvořit. Mohou vytvořit myšlenkovou mapu, jednoduchý komiks, nakreslit si obrázek a kolem něj si zapsat, co s čím souvisí, apod. Na tomto pracují společně, ale každý si musí vytvořit na svůj list totéž, protože po vypršení časové dotace budou již bez těchto spolužáků. Když mají vše připraveno, přesunou se na pokyn vyučujícího do domovských skupin a coby experti na dané téma sdělují na základě předchozí přípravy informace. Ty si pak žáci v domovských skupinách zaznamenají do připravených listů. Takto odprezentuje své téma každý z tříčlenné skupiny v daném sledu, tj. od písmena A po C.

Vyučující neustále mezi skupinami prochází, sleduje jejich postup, uklidňuje, navádí, vysvětluje, uvádí věci na pravou míru, je-li tomu třeba. Právě v této fázi má totiž šanci postřehnout možná obsahová zkreslení.

**Aktivita 4 Dozvěděl jsem se (10 minut)**

Když mají žáci vše probráno, rozdá jim vyučující poslední sadu barevných lepíků. Na ně žáci zapíšou nejméně pět informací, které se dozvěděli od svých spolužáků, a z toho nejméně dvě budou v angličtině. Po dokončení zápisu vyučující vyzve žáky k archu s nápisem „Dozvěděl jsem se“ a na něj žáci své lístky nalepí. Pročtou si zápisy ostatních spolužáků a pak se společně s vyučujícím přesunou k archu otázek. Otázky prochází postupně a reagují na ně. Pokud se odpověď dozvěděli, otázku zodpoví, nedozvěděli-li se ji, mohou ji nechat nezodpovězenou a hledat pak odpovědi v posledním bloku.

**Aktivita 5 Sebehodnocení (5 minut)**

V poslední části bloku rozdá vyučující žákům list s připravenými sebehodnoceními. (Příloha 4.19) Aktivita je jim již známá, vyučující má tedy o něco více času na sledování záznamu zpětné vazby žáků.

## 3.7 Metodický blok č. 7 (Cesta k erbu) – 2 vyučovací hodiny

Cílem tohoto bloku je upevnit slovní zásobu, se kterou žáci pracovali v předchozích dvou blocích, podpořit práci skupinovou i individuální a dále získat základní poznatky o erbu a legendě o Bruncvíkovi.

Aktivita zaměřená na práci s definicemi ukazuje žákům, jak je možné upevnit svou slovní zásobu. V průběhu aktivit zaměřených na tvorbu a prezentaci erbu či životabásně žáci rozvíjí své dovednosti formulovat jednoduché informace a prezentovat svou vlastní práci. Práce ve skupině je podpořena aktivitou týkající se řazení textu a obrázků. Závěrečná aktivita uzavírá probíranou problematiku a podporuje opět práci se slovní zásobou. Během těchto aktivit žáci opět a šířeji rozvíjí kompetence ke komunikaci v cizích jazycích.

**3.7.1 Téma (Od štítu k erbu)**

**Aktivita 1 Definice (10 minut)**

Vyučující rozmístí ve třídě lístečky s definicemi (Příloha 5.14) předem a po přivítání se s žáky jim sdělí, že se na začátku tohoto bloku vrátí ke slovní zásobě, která byla probírána v předchozích dvou blocích. Každému žákovi dá kartičku s čísly a počátečními písmeny. (Příloha 4.22) Žákům popíše aktivitu: *„Budete chodit samostatně po třídě a číst definice na kartičkách. Vaším úkolem je uhodnout slovíčko, které je tam popsáno, a jeho znění v angličtině napsat k odpovídajícímu číslu. Pracujete samostatně, po vyplnění či po informaci o skončení aktivity se vrátíte na místo.“*

Vyučující v průběhu sleduje práci žáků, případně podporuje jejich samostatnou činnost. Zároveň připravuje následující aktivitu tím, že napíše text, se kterým budou žáci dále pracovat, na tabuli.

Po návratu žáků na jejich místa vyučující společně s žáky zkontroluje řešení a žáci sdílí, jakého skóre dosáhli.

**Aktivita 2 Erb (25 minut)**

Vyučující napíše na tabuli níže uvedený text a poté jej přečte žákům. Pokud jsou některá slova žákům nejasná, neznají jejich význam, vyučující ho žákům sdělí.

*A coat of arms is a [unique](https://kids.kiddle.co/" \o "wikt:unique) picture [painted](https://kids.kiddle.co/Painting" \o "Painting) on a [shield](https://kids.kiddle.co/Shield" \o "Shield). People who watched the tournaments knew who is who. Lords and knights used them from the 12th century. Each part of the coat of arms has a specific meaning. They used these colours – blue, red, black, green, gold and silver. Animals were often used as a main picture on a shield.*

Vyučující vybídne žáky k vytvoření dvojic a rozdá jim pracovní listy. (Příloha 4.23) Vyučující dále instruuje žáky: *„Představte si, že máte jít do boje či turnaje coby rytíři a chcete, aby si vás diváci co nejvíce zapamatovali, a zároveň mějte na paměti, že váš erb bude symbolem vašeho rodu. Respektujte informace z textu na tabuli a na list vytvořte erb, který bude váš. Promýšlejte, proč tam některé symboly či barvy dáváte, budete později o svých erbech mluvit. Než se pustíte do práce, pročtěte si informace na pracovním listu, mohou vám být inspirací.“*

Vyučující sleduje práci žáků, podporuje jejich kreativitu a již v průběhu tvorby se jich může anglicky doptávat, proč si zvolili do svého erbu například psa, z jakého důvodu použili tolik červené barvy, jestli jim nějaká barva chybí apod. Je-li možný přístup k internetu, je možné žákům umožnit inspirovat se dalšími prvky i na internetu, ale s vědomím, že by neměli při vyhledávání ztrácet mnoho času. Vyučující může žákům doporučit, aby si zadali do vyhledávače na internetu „význam symbolů v heraldice“, a tak pod různými odkazy snadno naleznou další významy zvířat, barev, čísel apod., které mohou zakomponovat do svých erbů. Je možné zadat toto i v angličtině („meaning of animals on coats of arms“), ale vyhledávání tím bude o něco obtížnější. Může to být varianta pro nadanější či rychlejší žáky.

Vyučující zároveň napíše na tabuli věty, které budou moci žáci využít při prezentacích svých erbů:

* We are the lords/knights from…
* This is our …
* We used a … colour because it is a colour of ….
* You can see a …. (animal, flower…) It is a symbol of… We believe in…

Dále dá vyučující pokyn, aby si žáci nejprve vyzkoušeli, co budou říkat o svých erbech. Poté je vyzve, aby chodili ve dvojicích po třídě, následně vytvořili čtyřčlenné skupiny a prezentovali svůj erb. Ve stanoveném čase představí svůj erb nejméně dvěma dalším dvojicím. Po návratu na místa se vyučující doptává, jaké barvy byly užity nejčastěji a proč, jaké symboly atp.

Doporučení: Jsou-li žáci kreativní a vyučující vnímá, že bude přínosnější, pokud budou žáci tvořit erby samostatně, může takové situace využít. Při prezentování erbů pak mohou žáci vytvořit vícečlenné skupiny a navzájem si erby představit.

**Aktivita 3 Pověst o Bruncvíkovi (35 minut)**

Vyučující uvede následující aktivitu otázkou, zda žáci znají nějakého známého rytíře a koho konkrétně. Je možné rozvinout i krátkou debatu, odkud je znají, čím se proslavili, zda znají nějakého českého rytíře apod. Po krátkém úvodu dá vyučující každému žákovi jednu část obrázku. Vyučující předem nastříhá vždy jeden obrázek Bruncvíka pro tříčlennou skupinu. (Příloha 5.15) Tedy bude-li mít ve třídě patnáct žáků, vytiskne obrázek pětkrát a vždy ho rozstříhá na tři díly. Každému žákovi dá jeden obrázek a úkolem žáků je vytvořit tříčlenné skupiny tak, aby po přiřazení částí obrázku k sobě vznikl obrázek jasný. Takto vytvoří skupiny a obrázek umístí na lavici. Vyučující se ptá žáků, zda vědí, kdo je na obrázku. Pokud nevědí, neprozrazuje jim to. Dále se ptá, co by o obrázku mohli říct. Mohou odpovídat jen ve skupinách mezi sebou, nebo odpovědi sdělovat vyučujícímu. Po tomto úvodu rozdá vyučující každé skupině sadu vět a sadu obrázků. (Příloha 4.24) Vyučující popíše aktivitu: *„Prohlédněte si obrázky, přečtěte věty a teprve poté přiřaďte větu k obrázku. Když budete mít přiřazeno, sestavte příběh od začátku do konce.“* Vyučující sleduje práci skupin, nezasahuje, průběžně kontroluje či podává zpětnou vazbu o tom, jak si ve skupinách vedou. Pokud má některá skupina hotovo, vyučující vyhodnotí, jak se jí práce podařila, a pokud jsou ještě v práci nedostatky a zbývá čas, může žákům dát ještě prostor k tomu, aby přemístili některé části. Po skončení práce žáků vyučující česky převypráví zkrácenou verzi pověsti, na jejímž základě si žáci mohou přesouvat obrázky a věty tak, aby byla pověst v souladu s originálem. Vyučující se ujistí, že všem je obsah pověsti nyní znám, a nechá žáky, aby otočili texty. Vyzve je k převyprávění pověsti v angličtině tak, aby se prostřídali všichni. Vyučující skupiny obchází, sleduje, jak se žákům daří převyprávět legendu, a podává průběžnou zpětnou vazbu.

Doporučení: Jeví-li se vyučujícímu složité, aby žáci převyprávěli pověst celou zpaměti z důvodu neznalosti některých slovíček (kterým však rozuměli na základě souvislostí), může je vyučující zapsat na tabuli jako nabídku pro vypravování.

Odkaz na několik verzí pověsti pro vyučujícího coby zdroj informace o legendě:

KOTAČKA, Olga. *Pověst o Bruncvíkovi.* [cit. 30.8.2021]. Dostupné z <http://www.seniortip.cz/?&module=article&uniqid_article=86f89fb4a29aaa7ddb02ab618ca0dc6c>

VANĚČEK, Michal. *Staré pověsti české pro děti*. Ilustroval Václav RÁŽ. Praha: Bambook, 2016. ISBN 978-80-271-0124-5.

**Aktivita 4 Životabáseň (15 minut)**

Vyučující rozdá žákům kartičku pro tvorbu životabásně. (Příloha 4.25) Po zadání informací o tom, jak budou pracovat, sleduje práci žáků, např. jak se jim daří dokončovat připravené začátky veršů. Vyučující na tabuli napíše vždy začátek a ukáže žákům, jak by on sám větu dokončil, odpověděl. Vysvětlí žákům, že budou tvořit podobně a mohou si vybrat, o čem budou psát. Mohou psát obecně o rytířích, o Bruncvíkovi nebo o hradu.

Životabáseň se zaměřuje na pocity, emoce, zapojuje prožitky, smyslové vjemy a sny. Zároveň pomáhá myslet empaticky, reflektovat téma, vyjadřovat postoje a formulovat pocity, vjemy a emoce.

Začátky veršů jsou již stanoveny, není tedy nutné je vymýšlet. Cílem aktivity není ani vytvořit báseň, která se rýmuje, nejde ani o tvoření poezie jako takové. Báseň vzniká tak, že žáci dokončují začátky veršů. Mohou dopisovat jedno slovo, mohou psát ve větách. Neexistuje nic, co by v závěru mělo vyhodnotit báseň jako špatnou, nepovedenou. Při sdílení básní si žáci většinou uvědomují svou podobnost, odlišnost, originalitu, jiné pohledy na věc.

Po dopsání životabásní žáci sdílí své básně se spolužáky, nejprve se sousedy, poté s dalšími žáky ve třídě. Žáci si navzájem čtou, co napsali. V průběhu poslouchání si mohou poznamenat, čí životabáseň je zaujala, čím je zaujala. Vyučující sleduje práci žáků a může si tak vytvářet představu, jak se žákům dařilo.

Doporučení: Měly by vznikat básně v angličtině. Pokud by se žákům v některém řádku nedařilo, je možné jeden řádek nevyplnit. Je také vhodné dát žákům k dispozici materiály z předchozích bloků, jelikož si mohou dohledat některou potřebnou slovní zásobu. Bude-li ve skupině někdo, kdo by nezvládl více částí v angličtině, je možné dát mu příležitost doplnit text česky. Cíl bude přesto naplněn, jelikož prokáže znalost tématu.

**Aktivita 5 Sebehodnocení (5 minut)**

V poslední části bloku rozdá vyučující žákům list s připravenými sebehodnoceními. (Příloha 4.19) Aktivita je jim již známá, vyučující má tedy o něco více času na sledování záznamu zpětné vazby žáků.

## 3.8 Metodický blok č. 8 (Tvorba materiálů) – 2 vyučovací hodiny

Tento blok je zacílen na vlastní tvorbu žáků s pomocí digitální technologie a tedy rozvoj schopnosti pracovat s digitálními technologiemi. Žáci pracují na počítači a digitální zdroje využívají pro tvorbu vlastních pracovních listů. Během této činnosti se žáci učí zpracovávat své znalosti do podoby materiálu, se kterým může pracovat další žák. Žáci v průběhu této práce pracují individuálně či ve dvojicích dle možností přístupu k digitálním technologiím.

**3.8. 1 Téma (Naše nápady)**

**Aktivita 1 Tvorba pracovních listů (55 minut)**

Vyučující seznámí žáky s náplní tohoto bloku, tj. popíše, co je čeká a na čem budou po vymezený čas pracovat. *„Vaším úkolem je vytvořit nejméně jednu aktivitu na počítači s využitím různých zdrojů na internetu. Bude se jednat o vaši práci, nelze tedy zkopírovat materiál z internetu. Budete moci pracovat ve dvojicích či samostatně. Na práci budete mít 50–60 minut. Obdržíte nabídku toho, co můžete tvořit.* (Příloha 4.26) *Po přečtení si vyberete jednu z možností. Samozřejmě můžete zjistit v průběhu tvorby, že se nejedná o aktivitu, kterou byste zvládli či je realizace obtížnější, než jste si mysleli. Proto můžete svůj výběr změnit, ale stále pamatujte na to, že čas je omezený. Pracujte ve Wordu. Nezabývejte se nadpisem, písmem a jeho velikostí. Toto bude zadáno na tabuli. Pokud vám zbyde čas, můžete zkusit pracovat na další možnosti vlastní tvorby.“*

Poté napíše na tabuli: velikost písma 10 Arial, řádkování 1,5, nadpis OUR IDEAS velikost 14 Arial tučně. V průběhu práce vyučující intenzivně obchází žáky, poskytuje rady, dopomoc a ujištění o správné cestě tvorby. Pokud je nějaký žák nejistý, může mu věnovat více času.

Návrhy pro zpracování pracovních listů:

***Domino***: Po otevření wordovského dokumentu vytvoří žáci tabulku o čtyřech sloupcích a požadovaném počtu řádků. Do druhého sloupce napíšou slovíčko a do třetího sloupce umístí obrázek opět ze stránek, kde se nachází volně stažitelné obrázky, např. creativecommons.org. Takto pokračují, dokud nemají požadovaný počet karet domina. Poslední kartička je rozdělena. Slovíčko je v posledním sloupci na posledním řádku a obrázek k němu je na prvním řádku v prvním sloupci. Po dokončení žáci domino vytisknou, nastříhají a mohou hrát.

***Hádanky***: Žáci si otevřou wordovský dokument, napíšou si slovíčka, která budou hádána, a ke každému slovíčku vymyslí nejméně čtyři charakteristiky tak, aby byly návodné a hráči mohli podle nich uhodnout slovíčko. Je možné také využít obrázků a část obrázku zakrýt, aby musel být uhodnut podle nějakých znaků.

***Osmisměrka***: Žáci si otevřou wordovský dokument a v prostředí [www.puzzlemaker.com](http://www.puzzlemaker.com), kde si otevřou Word Search, zadají slova, která se mají v osmisměrce dohledat, a poté dají pokyn k vytvoření. Takto vzniklou osmisměrku překopírují do otevřeného dokumentu. Pod osmisměrku napíšou slovíčka, která je třeba vyhledat.

Doporučení: Bude-li mít někdo vlastní návrh, je zapotřebí, aby ho nejprve zkonzultoval s vyučujícím. Do práce se pustí teprve po schválení.

**Aktivita 2 Řešení pracovních listů (15 minut)**

Když vyprší daný čas, vyučující vyzve žáky, aby vše uložili do počítače. Je-li příležitost vytisknout materiály, vyučující tak učiní a žáci si vyzkouší, co jejich spolužáci vytvořili. Mohou na řešení pracovat samostatně či ve dvojicích dle vlastní volby. Pokud není možné materiály vytisknout, střídají se žáci ve dvojicích u počítačů a prochází možná řešení ústně. Vyučující opět monitoruje práci žáků, sleduje, jak reagují na tvorbu svých spolužáků, aby mohl podat zpětnou vazbu i on sám.

**Aktivita 3 Zpětná vazba spolužákům a sebehodnocení (20 minut)**

Na pokyn vyučujícího si žáci sednou zpět na svá místa a ústně podávají zpětné vazby spolužákům, hodnotí, co konkrétně se podařilo, co je zaujalo, stejně tak se do diskuse zapojí i vyučující.

Vyučující rozdá žákům list se sebehodnocením, ve kterém žáci tentokrát nebudou označovat smajlíka, ale budou hodnotit škálou 1–5 (1 = nejlepší, 5 = nejhorší), a na otázky odpovídat písemně. Vyučující si od žáků listy se sebehodnocením vybere, a je-li tomu nakloněn, může se vyjádřit k vybraným položkám jednotlivých žáků. Zbyde-li čas, je možné se sebehodnocením zaobírat ještě v průběhu tohoto bloku a diskutovat o jednotlivostech.

# 4 Příloha č. 1 – Soubor materiálů pro realizaci programu

4.1 Vstupní kompetenční dotazník

4.2 Brainstorming

4.3 Pexeso

4.4 Domino

4.5 O zvířatech

4.6 Sebehodnocení

4.7 Hádanky

4.8 Mapa světa

4.9 Tabulka tvrzení

4.10 Tvrzení a text

4.11 Ohrožená zvířata

4.12 Questionnaire

4.13 T-graf

4.14 Board game

4.15 Náměty

4.16 Obrázek hradu

4.17 Text a tabulka

4.18 Kooperativní bingo

4.19 Sebehodnocení

4.20 Příloha Rytíř

4.21 Příloha Rytíř 2

4.22 Definice

4.23 Coat of arms

4.24 About Bruncvík

4.25 Životabáseň

4.26 Pracovní list

4.27 Výstupní kompetenční dotazník

Veškeré materiály potřebné pro realizaci programu jsou dostupné na následujících odkazech:

DOCX: <https://filedn.com/lsBVgSr0PfSJIhl2KR8cjnu/Skola40/Trochu_jina_anglictina_1/Trochu_jina_anglictina_1_aktivity_4_zaci.docx>

PDF: <https://filedn.com/lsBVgSr0PfSJIhl2KR8cjnu/Skola40/Trochu_jina_anglictina_1/Trochu_jina_anglictina_1_aktivity_4_zaci.pdf>

# 5 Příloha č. 2 – Soubor metodických materiálů

5.1 Vstupní kompetenční dotazník

5.2 Kategorie

5.3 Části těla

5.4 Charakteristiky zvířat

5.5 Charakteristiky zvířat – řešení

5.6 Kontinenty

5.7 Mapa světa – návrh řešení

5.8 Tvrzení

5.9 Ohrožená zvířata – řešení

5.10 Slovní zásoba – hrad

5.11 Živé pexeso

5.12 Kooperativní bingo řešení

5.13 Rytíř – řešení

5.14 Definice

5.15 Obrázek Bruncvíka

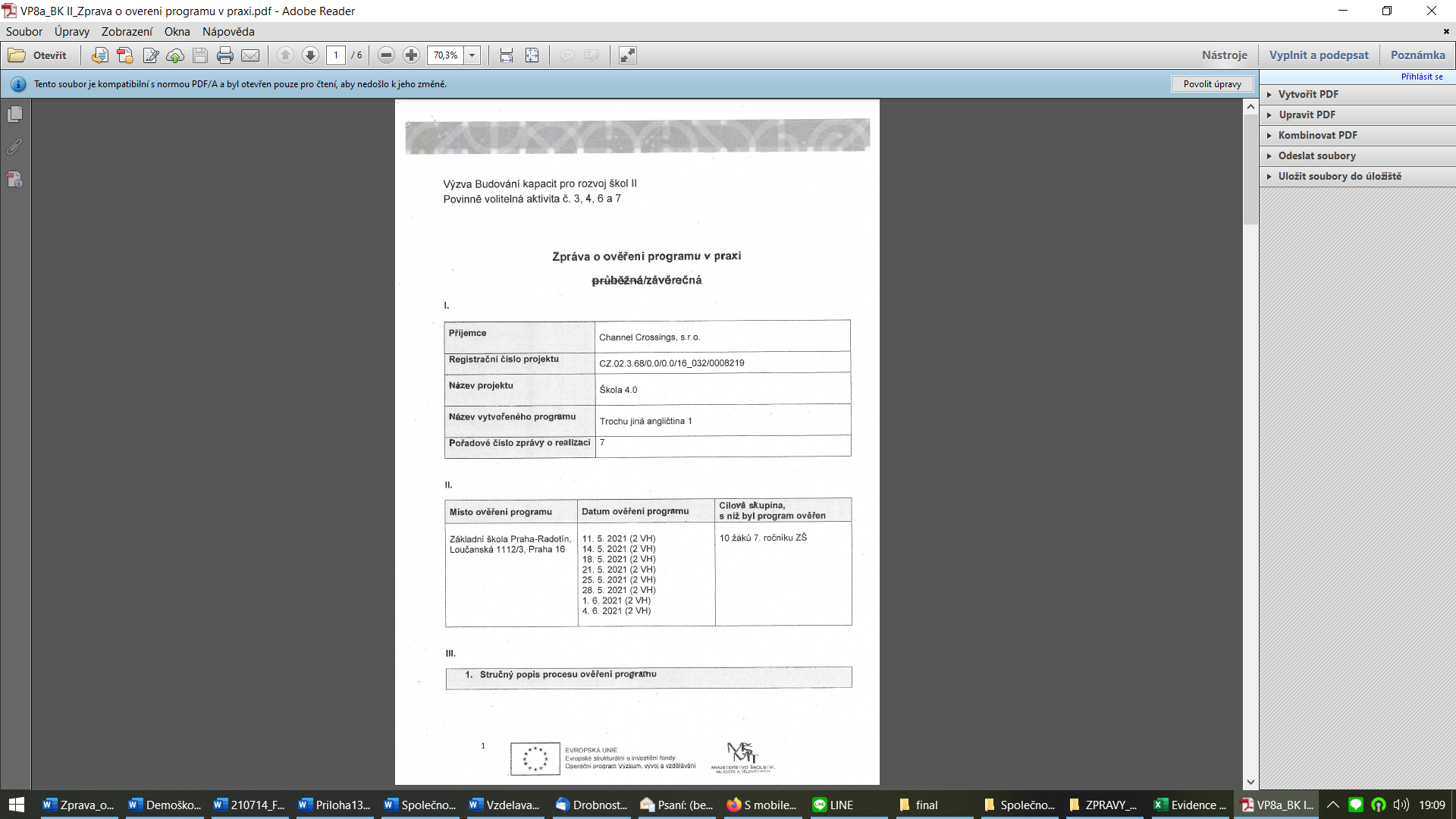
5.16 Výstupní kompetenční dotazník

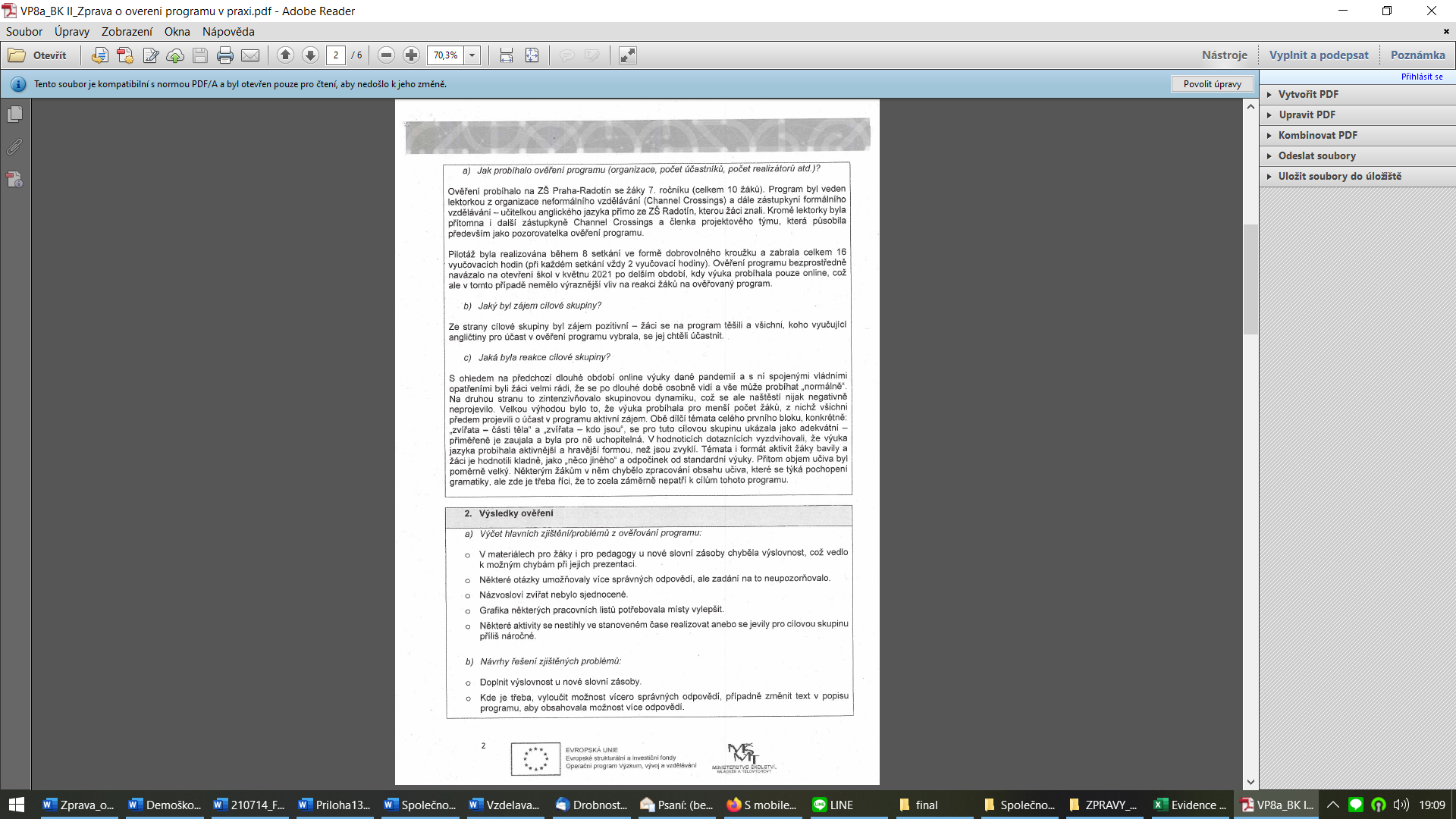
Veškeré metodické materiály jsou dostupné na následujících odkazech:

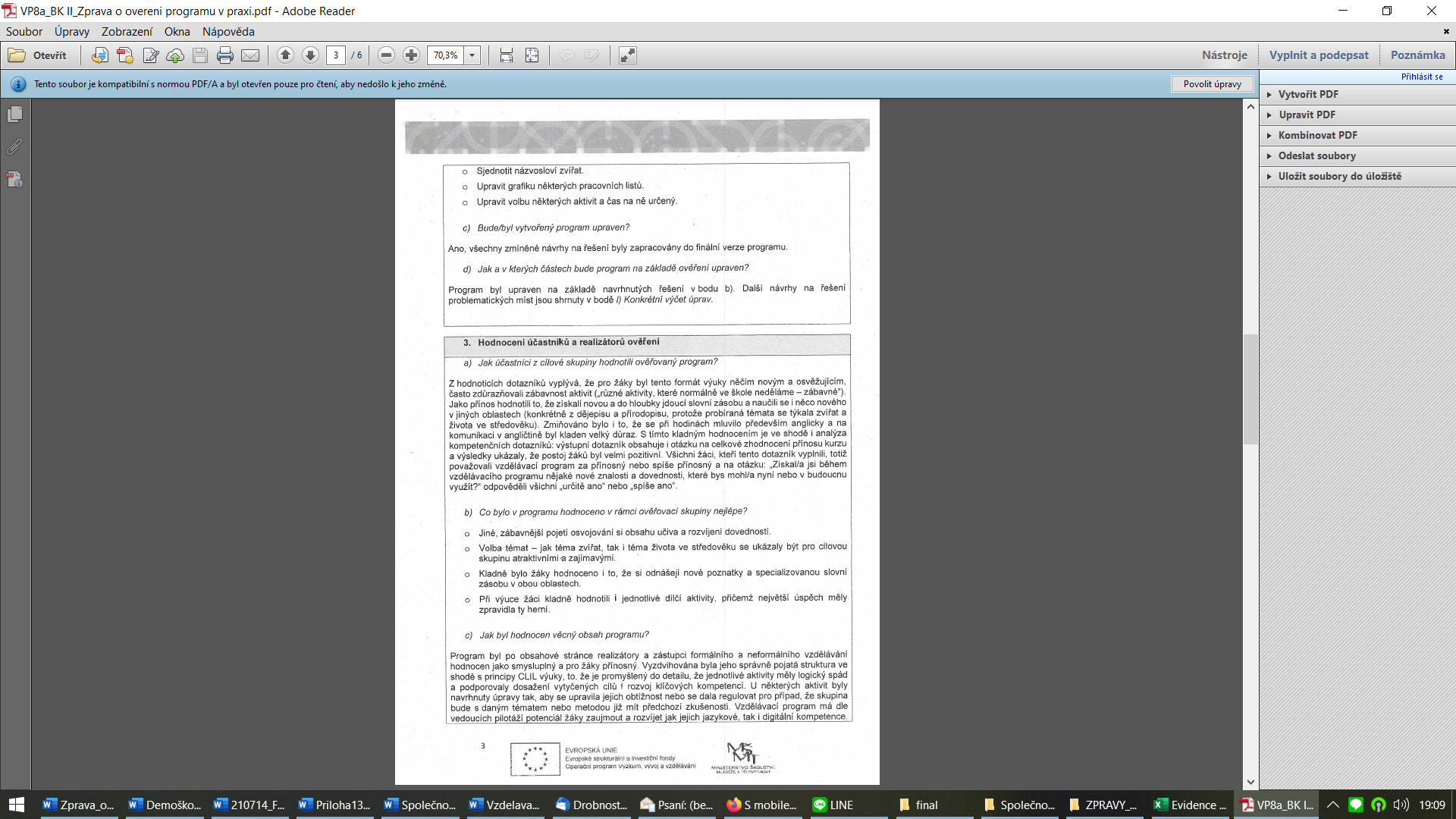
DOCX: <https://filedn.com/lsBVgSr0PfSJIhl2KR8cjnu/Skola40/Trochu_jina_anglictina_1/Trochu_jina_anglictina_1_metodika_5_ucitele.docx>

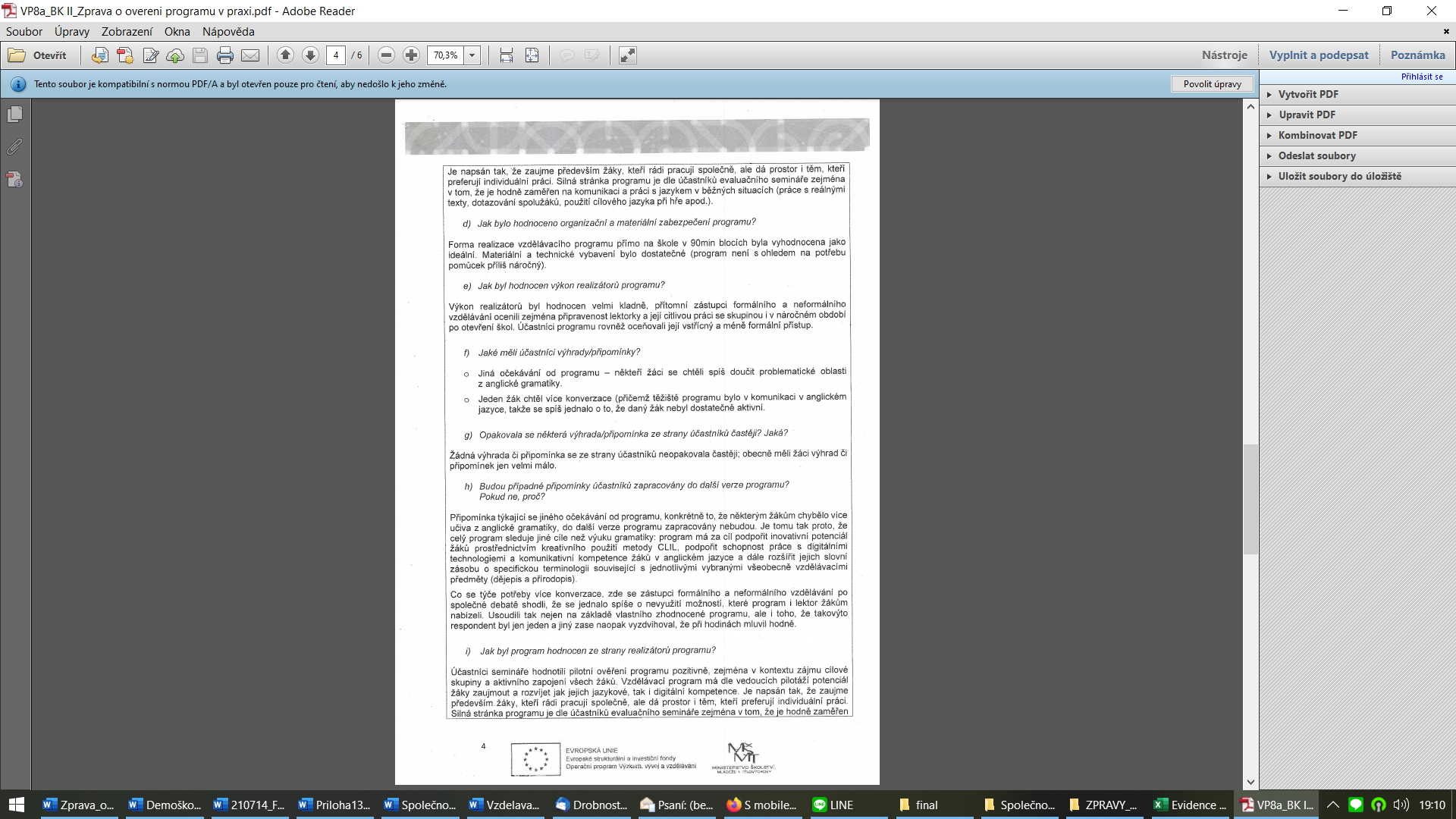
PDF: <https://filedn.com/lsBVgSr0PfSJIhl2KR8cjnu/Skola40/Trochu_jina_anglictina_1/Trochu_jina_anglictina_1_metodika_5_ucitele.pdf>

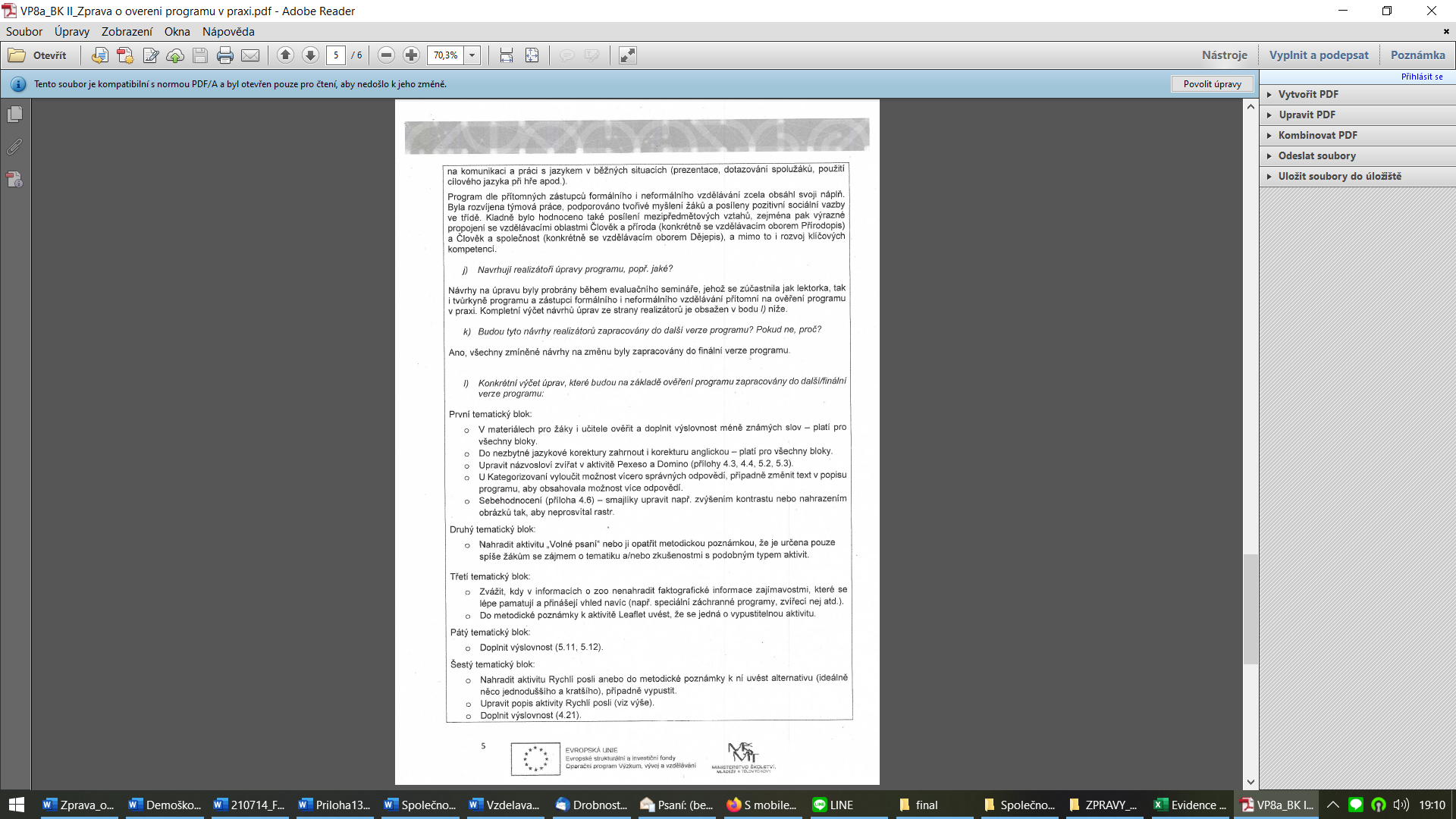
# 6 Příloha č. 3 – Závěrečná zpráva o ověření programu v praxi

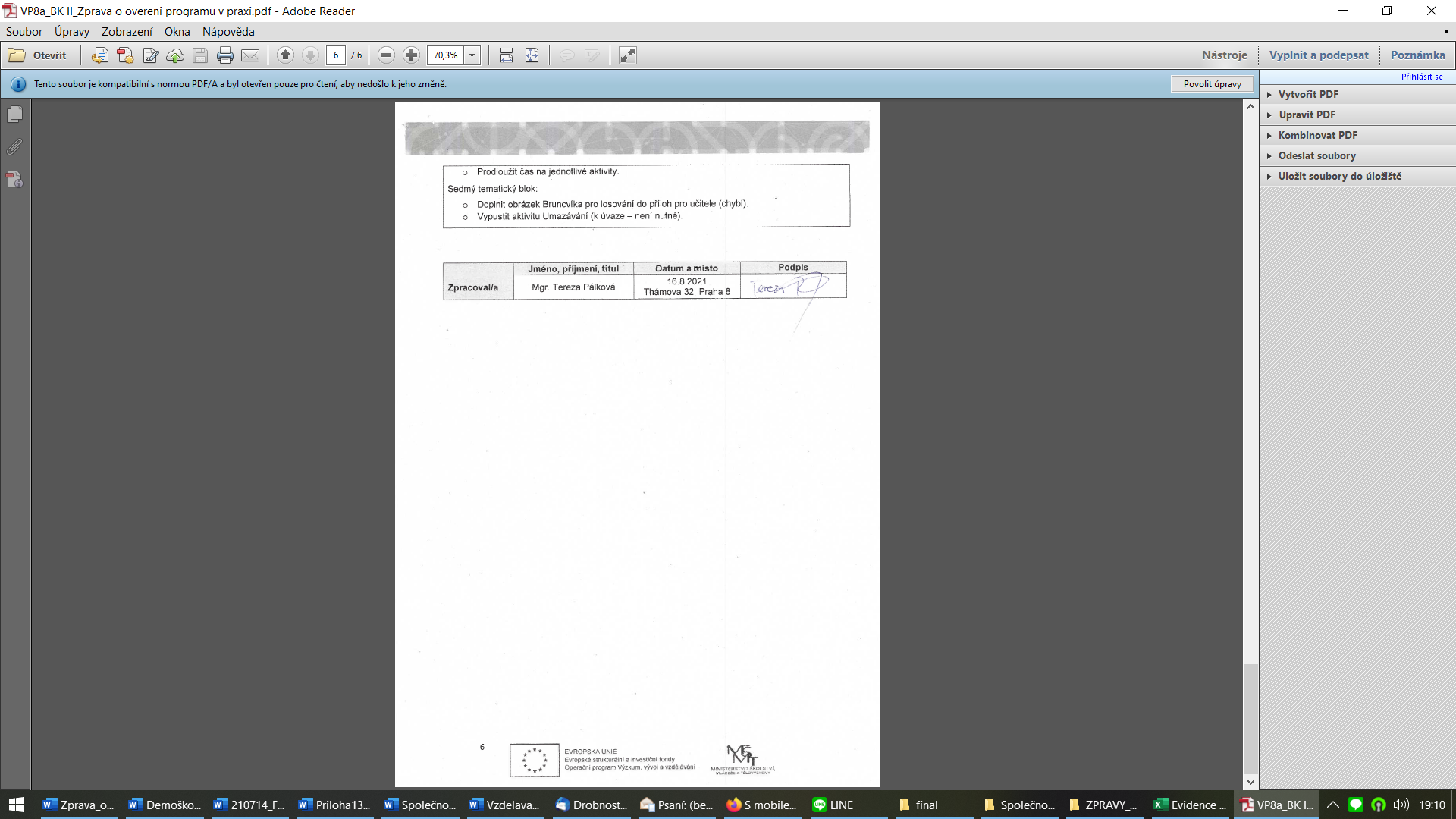






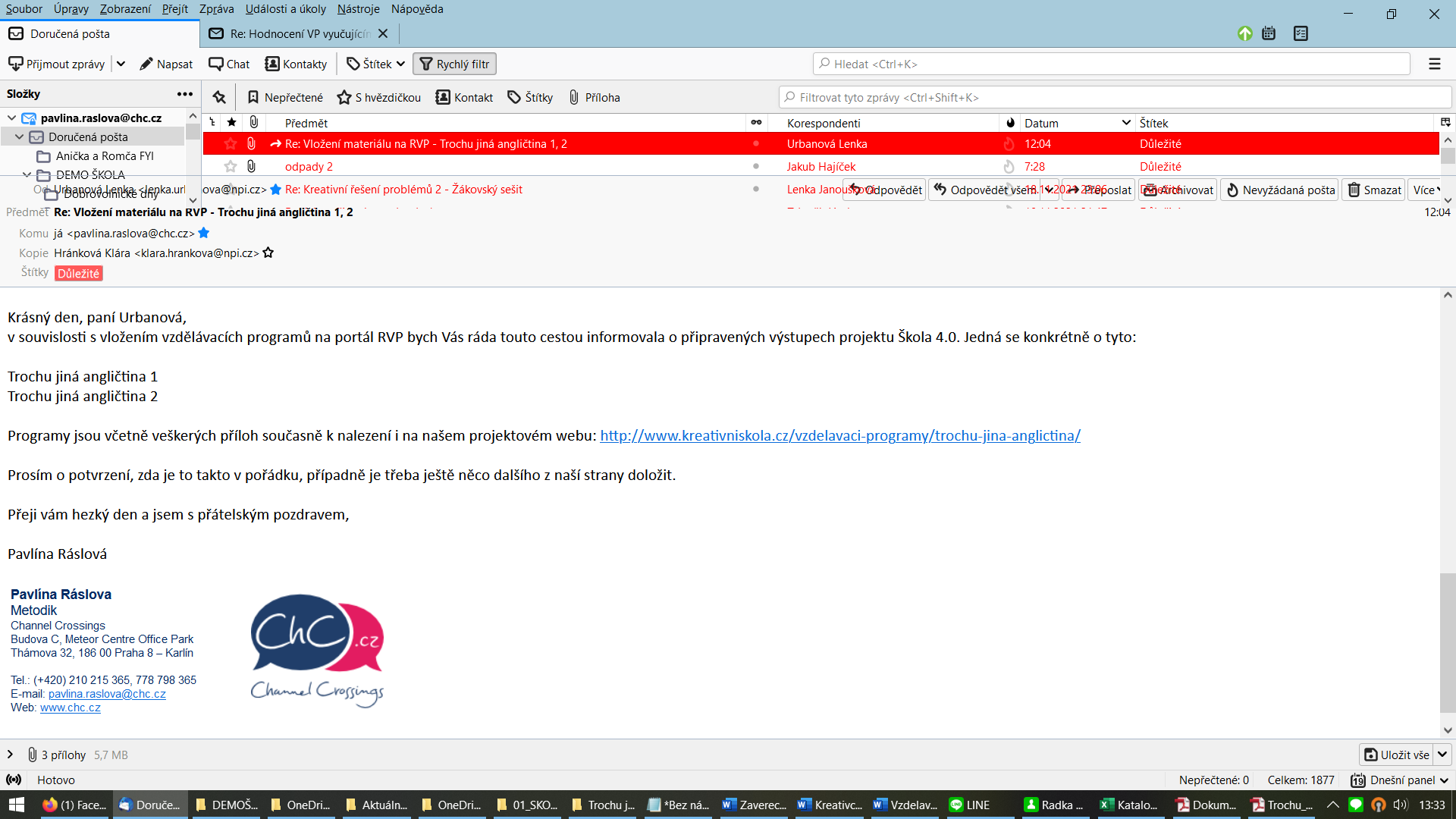






# 7 Příloha č. 4 - Odborné a didaktické posudky programu

# 8 Příloha č. 5 - Doklad o provedení nabídky ke zveřejnění programu



# 

# 9 Nepovinné přílohy

*Pozn. Připojte případné další přílohy programu dle potřeby.*