Typy aktivít v jazykovom programe

- Pohybová aktivita bez slovnej reakcie (TPR)
- Pohybová aktivita so slovnou reakciou (TPR)
- Práca s obrázkovým materiálom
- Práca s obrázkovým materiálom Hláskovo
- Práca s textom
- Pracovné listy
- Dialogické aktivity
- Aktivity s reálnymi objektami
- Hry s obrázkovým materiálom
- Hry s kartami (PEXESO, JA MÁM/TY MÁŠ)

Metodické zásady a odporúčania pre učiteľa k jednotlivým typom aktivít

V jazykovom programe sa v jednotlivých lekciách nachádzajú rôzne typy aktivít. Uvedená typológia aktivít sumarizuje ich uplatnenie a charakteristiku v programe, avšak nepodporuje stereotypizáciu metodického postupu lekcií, práve naopak.

Pohybové aktivity bez slovnej reakcie (TPR fáza 1)

Charakter pohybových aktivít dáva deťom pocity bezpečia a istoty. Deti v týchto aktivitách dokážu rýchlo a sebaisto reagovať. Jednotlivé typy aktivít možno neustále variovať a zvyšovať či znižovať ich náročnosť. Zmeny obsahu prinášajú vždy nové stimuly pre rozvoj jazykovo-komunikačných kompetencií. Tento typ aktivít rešpektuje tzv. „tiché obdobie“ v učení sa druhému jazyku. Ide o fázu v ktorej deti veľa počúvajú a pohybom reagujú na slovné inštrukcie. Realizujú sa bez alebo s pomocou učebného materiálu, ako sú obrázky, predmety a fotografie. Pohybové aktivity bez slovnej reakcie umožňujú učiť všetky témy jazykového programu. Účinnosť aktivít je zjavný najmä pri:

- oboznamovaní sa s novou slovnou zásobou;
- porozumení inštrukcií učiteľa, napr. *Vezmi. Postav sa. Sadni si.*
- pamäťovej fixácii slovnej zásoby;
- osvojovaní si jednoduchých viet, napr. *Vezmi si zelený papier. Postav sa vedľa stoličky. Vezmi zelený papier a polož ho na lavicu.*

K náročnejším variantom patrí používanie jednoslovného alebo viacslovného textu (písaná forma) s pohybovou odpoveďou. Napríklad spájanie napísaného slova s obrázkom, reálnym predmetom alebo fotografiou.

Inými príkladmi je kumulácia inštrukcií v jednom zadaní: *Diana sa hrá najradšej s hračkou, ktorá je pod stolom. Peter má rád tú hračku, ktorá je vedľa detskej knihy.*

Ďalšie možnosti ponúkajú varianty inštrukcií zamerané na číslovky, predložky, príslovky. Napr. *Prosím, vráťte mi dve/tri/osem/všetky kartičky. Vezmi zo svojho stola bicykel (kartička) a polož ho do modrej krabice/pod svoju stoličku/do vrecka. Polož rýchlo. Zober loptičku a rýchlo ju polož za seba.*

Pohybové aktivity so slovnou reakciou (TPR fáza 2)

Pohybové aktivity so slovnou reakciou majú rovnakú charakteristiku ako vyššie uvedené aktivity. Ich princíp spočíva v spojení pohybu a slovnej reakcie. Deti v nich prekonávajú „tiché obdobie“. Sú pripravené k hovoreniu, reagujú spontánnejšie, prekonávajú obavy a strach, že budú hovoriť nesprávne. Dôležité je akcentovanie pozitívnej atmosféry a hravosti. Napr. *Na otázku čo vyberám z vrecúška deti reagujú slovne: kartu, zubnú pastu, zrkadlo a pod.*

Aktivity s obrázkovým materiálom/ kartami

Hádanie s kartami

Obrázkový materiál je užitočným prostriedkom pre upútanie pozornosti detí a iniciovanie verbálneho prejavu. Netradičné techniky, akými sú napríklad postupné odhaľovanie obsahu obrázka, alebo zobrazenie obsahu na krátky čas (1-2 sekundy), či len ukázanie malého detailu z predmetu prebúdzajú detskú zvedavosť. Tieto typy techník vyvolávajú humorné situácie.

Hádanie s kartami v hracom poli

Vybrané obrázkové karty usporiada učiteľ na stôl do tvaru hracieho štvorca (2x2 alebo 3x3), aby ich hráči videli. Ostatné karty sú v kôpke obrázkom nadol. Hra prebieha tak, že učiteľ jednoduchými vetami opisuje jeden predmet z obrázkov vyložených na stole. Hráč, ktorý uhádne ako prvý opisovaný obrázok umiestnený v hracom štvorci, uhádnutú kartu položí pred seba. Následne z kôpky doloží do hracieho štvorca novú kartu z kôpky. Učiteľ postupuje v ďalšom opise. Neskôr predmety opisujú namiesto učiteľa deti.

Príbehy s kartami

Obrázkové karty využívame pre tvorbu krátkych príbehových textov. Využiť môžeme jednu a viac kariet, na ktorých základe deti tvoria príbeh. Obmenu takejto aktivity môže predstavovať hra s obrázkovou kockou, ktorú si deti hádžu a tvoria príbeh. Prípadne učiteľ môže deťom rozdať karty a deti vo dvojiciach/skupinkách tvoria príbeh. Zábavnejšou formou môže byť použitie čelenky/klobúka/na tričku vzadu, keď hráči nepoznajú, aký obrázok im bol určený.

Alternatívou použiť obrázkové karty v maľovanom čítaní.

Spev, pohyb a tanec s kartami

Obrázkové karty vybranej témy využívame na iniciovanie spevu, pohybových a tanečných aktivít. Napr. karty s obrázkami zvierat umožňujú zaspievať známu pesničku o nich, vyjadriť dané zviera

pohybom či v rytme tanca. Ďalšou možnosťou je pohyb s pantomímou. Napr. dieťa si z kôpky vyberie kartičku a pohybom vyjadrí jej obsah. Ostatní hádajú, čo to je. Tanečné prvky vybranej piesne môžu byť doplnené pohybovou interpretáciou založenou na obsahu obrázku, napr. *Tancujeme ako medvede/kačky/vrabce*.

Pohyb a tanec ponúkajú široké možnosti práce s tempom, výrazom a rytmom. Najmä prostredníctvom metód tvorivej dramatiky môžeme zvýšiť interakciu aktivity detí s obrazovým materiálom. Napr. Pohybujeme sa pomaly ako unavená /prejedená/lenivá mačka. Pridávaním prídavných mien pracujeme intenzívnejšie s pochopením významu a tempa pohybového výrazu.

Karty Pexeso

Pexeso je populárna pamäťová hra, ktorá sa hrá s kartičkami usporiadanými lícom nadol, pričom cieľom v základnom variante hry je odkrývaním nájsť a spárovať dvojice rovnakých obrázkov alebo symbolov. Hra rozvíja pamäť, sústredenie a schopnosť asociácie, a je ideálna pre deti vo veku 5-8 rokov. Okrem zábavy je vhodná na učenie sa nových slov, zlepšovanie jazykových a komunikačných zručností a podporu sociálnej interakcie detí. Pexeso prispôsobujeme rôznym témam, čo umožňuje integráciu vzdelávacích obsahov. Hra môže byť realizovaná vo viacerých variantoch v súlade s rozvíjaním kreativity a myslenia v jazyku. Pre jazykové učenie je dôležité, aby deti obrázok na kartičke nahlas pomenovali. Opakovaným odkrývaním a pomenovaním obrázka sa jeho zvuková a vizuálna podoba spájajú. Porozumenie významu sa fixuje a upevňuje sa získaná slovná zásoba. V základnom variante hry ide o **spájanie dvoch rovnakých obrázkov, dvojice slova a obrázka alebo dvoch rovnakých slov (textová forma)**.

Varianty hry pexeso

1. Spájanie rôznych kartičiek podľa vopred určenej spoločnej vlastnosti, resp. na princípe určitého vzťahu. Napr. zvieratá mačka a pes (domáce zvieratá) , žirafa a hroch (exotické zvieratá) , včela a mucha (vedia lietať/hmyz), korčule a hokejka, futbalová lopta a bránka (téma šport).
2. Spájanie rôznych kartičiek bez vopred neurčenej vlastnosti, pričom hráč ju následne po nájdení dvojice kariet identifikuje a logicky zdôvodní. Napr. pes a prasa (slová začínajúce rovnakou hláskou), mapa a kompas (orientácia v priestore).
3. Viacnásobné spájanie pexesových kariet (3 a viac)
4. Význam jedného slova je reprezentovaný 3 príp. viac kartami. Hráč k slovu (napísanému na pexesovej karte) hľadá karty zodpovedajúce jeho významu. Napr. k napísanému slovu *hračka* vyhľadá viac kariet, na ktorých je akákoľvek hračka zobrazená. Alebo k slovu *príbor* dieťa hľadá počas hry l*yžicu, vidličku a nožík*.

Odlišný charakter nadobúda hra Pexeso v rôznych organizačných formách. Pexeso môžu hráči hrať nielen v pároch, ale aj v malých skupinách alebo väčších tímoch. Obmena pravidiel prináša do hry rôznu dynamiku. Môže zaviesť časový limit použitím presýpacích hodín alebo inou formou zavedenia časového limitu (jedenkrát obehni triedu, urobiť 10 drepov).

Pexeso s výzvou

Hráč, ktorý nájde dvojicu, plní ešte ďalšiu úlohu. Tá môže byť napísaná na osobitnej karte alebo môže byť zadaná učiteľ alebo hráčom podľa situácie. Úlohy môžu byť pohybového alebo vedomostného charakteru, t.j. deti môžu niečo ukazovať, zaspievať, povedať.

Rýmovacie pexeso

Hráči vyberajú pexesové karty, ktoré sa zvukovo rýmujú. Napríklad *mačka a kačka, dom a strom, les a pes, polica a opica*.

Pexeso protikladov

Hráč hľadá dvojice pexesových kariet s opačným významom. Napr. *vysoký a nízky, biely a čierny, starý a mladý, starý a nový.*

Abecedné pexeso

Hráči hľadajú takú dvojicu slov, ktorá sa začína na rovnaké písmeno/hlásku. Napríklad auto a autobus, bicykel a bubon. Hľadanie je náročnejšie, ak pre jeden predmet existuje viac pomenovaní alebo ukladanie nájdených párov podľa abecedného poradia.

Pexeso – hľadanie farieb, tvarov a počtu

Hráči hľadajú dvojice rovnakých farieb, tvarov a počtu. Náročnejšia je ich kombinácia v inštrukciách zadávaných učiteľom. Môže to byť aj ich kombinácia - to je už náročnejšie. Napr. červená mašľa a modrá mašľa, červený štvorec a červený kruh, dve šálky a dva taniere.

Číselné pexeso

Hráči hľadajú dvojice podľa číslic a počtu bodiek/predmetov/symbolov na pexesových kartách.

Dotykové pexeso

Vyberieme karty, ktoré zobrazujú predmety, a tie máme aj reálne k dispozícii. Karty s obrázkom rozložíme na stôl lícom dolu. Reálne predmety dáme do vreca alebo do škatule. Deti si vyberú kartu s obrázkom a pomenujú ho. V krabici/vo vreci dotykom nájdu dvojicu k predmetu na obrázku.

Kvarteto/Tripleto

Kvarteto je zábavná kartová hra pre deti, ktorá podporuje rozvíjanie ich jazykovo-komunikačných spôsobilostí. Karty môžu mať rôzny tematický obsah (zvieratá, ovocie, farby a pod.). Princípom je, že podľa obsahu a symbolu karty má každý hráč získať 4 (kvarteto) alebo 3 (tripleto) karty s rovnakým symbolom.

Na začiatku hry každý hráč dostane určitý počet kariet (napr. 5) a zvyšné karty tvoria balíček, z ktorého si ďalšie karty ťahajú v prípade, že nezískajú kartu od iného hráča, ktorú si pýtajú. Napríklad: „Máš kartu s mačkou?“ Ak hráč, ktorého sa pýtali, danú kartu má, musí ju odovzdať. Ak nie, pýtajúci si doberie kartu z balíčka. Hra pokračuje, kým sú karty v balíčku alebo kým sa nazbierajú všetky kvartetá.

Čítanie príbehu

Príbehy sú dejovo jednoduché, tematicky zamerané na slovnú zásobu tak, že slová či slovné spojenia sa častejšie v texte opakujú. Vety majú jednoduchú štruktúru. Učiteľ rešpektuje pár zásad:

- číta pomalým tempom a výrazne,
- počas čítania používa názorné gestá k ilustráciám, príp. fotografiám alebo reálnym predmetom,
- po prečítaní kladie jednoduché otázky vo vhodnom postupe.

S ohľadom na jazykovo-komunikačnú úroveň detí učiteľ uplatní primerané varianty práce s príbehom.

Variant 1

Po prvom čítaní učiteľ kladie krátke otázky s oporou ilustrácií. Dbá na gramatické väzby z príbehu. Napr. Kto/Čo je to? Kto/Čo je na obrázku? Ako sa volá? Čo robí? Kde je? Povedz 3 slová z príbehu.

Variant 2

Učiteľ číta príbeh pomaly, pričom deti ukazujú na ilustráciách pomenovania objektov/javov/osôb, ktoré v príbehu zaznejú.

Variant 3

Učiteľ prečíta 1 vetu z príbehu, následne z nej utvorí otázku a dieťa odpovedá celou vetou. Napr. Dedko lezie na rebrík. Kto lezie na rebrík? Na čo lezie dedko?

Variant 4

Učiteľ prečíta 1-2 vety niekoľkokrát po sebe. Pri následných opakovaných čítaniach vynecháva 1 slovo/slovné spojenie, ktoré deti dopĺňajú. Dedko lezie na _____. (rebrík) Elka sa ráno _____. (umýva)

Variant 5:

Otázky k príbehu začnú klásť deti, ak ich už niekoľkokrát počuli a odpovedali na ne. Postačí sa zamerať spočiatku len na 1 až 2 otázky.

Variant 6

Práca s obrázkovou osnovou. Deti usporadúvajú ilustrácie v rôznych spôsoboch:

1. pred čítaním - predpokladajú priebeh deja,

2. počas čítania učiteľ robí krátke pauzy a deti vyberajú ilustráciu danej udalosti v príbehu

3. po prečítaní celého príbehu

4. prerozprávanie príbehu podľa obrázkovej osnovy. Ide rôzne variácie osvojovania si slovnej zásoby a správnych vetných štruktúr. Deti možno vyzvať vhodnými otázkami, napr. *Čo robí/robia?*, aby vypovedali dej len slovesami. Alebo *Čo je v koláči? Čo pridávajú do misky?* Deti pomenúvajú objekty/predmety.

Variant 7

Učiteľ vyzve deti, aby povedali jednu vetu, ktorou by príbeh začínal/končil. Deti učiteľ vedie k plynulým výpovediam s následnými možnosťami: voľné prerozprávanie príbehu, dotváraním príbehu vlastnými detskými nápadmi.

Práca s pracovnými listami

Pracovné listy sú tematicky navrhnuté. Neobsahujú učebné zadania vo forme textu. Každý pracovný list má názov, podľa ktorého je jednoducho identifikovateľný v texte metodiky. Každá aktivita s pracovným listom je v metodike detailne uvedená s inštrukciami pre učiteľa.

Obrázky v pracovnom liste majú niekedy slovné označenia, napr. LOĎ, LOPTA, OTEC, MAMA. Cieľom nie je naučiť deti slová čítať, ale vnímať spojenie písomnej, ústnej a vizuálnej podoby. Zámerom práce s týmto typom pracovných listov je pripraviť deti na podobné činnosti v škole. Ide o hrové učenie vyučovacieho jazyka s dôrazom na porozumenie inštrukčnému jazyku, napr.

ukáž, vyfarbi, spočítaj, zakrúžkuj hore/dole, označ v prvom riadku/strednom stĺpci. Slúžia na upevňovanie slovnej zásoby, slovných a vetných väzieb, s ktorými sa už stretli v predchádzajúcich aktivitách. Zároveň sú východiskom pre ďalšie aktivity detí a zvyšovanie jazykovo-komunikačnej náročnosti, vrátane spontánnej komunikácie.

Metodika práce pracovným listom si vyžaduje postupnosť niekoľkých krokov.

1. Pred začiatkom sa učiteľ uistí, že deti rozumejú kľúčovej slovnej zásobe.
2. Inštrukcie učiteľ zadáva vždy zrozumiteľne v pomalom tempe.
3. Učiteľ používa názornú gestikuláciu, napr. ukazuje na obrázky.
4. Uľahčuje orientáciu na ploche papiera ukazovaním názorne v spojení so slovom, napr. *nájdi/ označ/vyfarbi hore/ dole/ vpravo/vľavo, v hornom rohu/v dolnej časti*.

Práca s obrázkovým materiálom Cesta do Hláskova

Materiál Cesta do Hláskova je koncipovaný ako druh obrázkového slovníka, ktorý slúži nielen na osvojovanie si slovnej zásoby za pomoci kartičiek vo veľkosti pexesa, ale vďaka väčším kartám vo formáte A5, ktoré sú súčasťou balenia ich môžeme využiť na tvorbu a precvičovanie dialógov v bežných situáciách blízkych životu detí v tejto vekovej kategórií. Na prácu v programe je k dispozícii 7 častí materiálu rozdelených do osobitných škatúľ – dielov. Každý diel je zameraný na určitú skupinu slov v rámci slovnej zásoby.

Základné postupy práce s materiálom pri osvojovaní si novej slovnej zásoby.

1. Zo súboru si učiteľ vyberie skupinu (4-8 ks) malých kartičiek podľa zvolenej témy a postupne ich ukazuje deťom, pričom zreteľne vyslovuje názov predmetu na kartičke. Kartičku podá dieťaťu - ono si ju pozrie a podá ďalej. Kartičky potom učiteľ uloží pred deti tak, aby videli na obrázky.
2. Učiteľ vezme vždy jednu kartičku, opäť vysloví pomenovanie a podá ju dieťaťu. Dieťa kartičku vezme, zopakuje vyslovené slovo a podá ju ďalšiemu dieťaťu. Posledné dieťa ju položí na stôl (alebo na zem) medzi ostatné kartičky. Opakujeme, kým sa použijú všetky karty vybranej slovnej zásoby.
3. Učiteľ vysloví slovo zobrazené na kartičke – dieťa slovo zopakuje a ukáže prstom na obrázok na stole.

Tento základný postup možno meniť podľa potrieb a jazykovej úrovne skupiny:

- učiteľa nahradí dieťa, ktoré už dané slovo pozná a vie ho správne vysloviť;
- kartičky možno položiť na stôl rubovou stranou hore a náhodne otáčať kartičku a kto správne pomenuje slovo, vezme si ho (zbiera kartičky) alebo otáča kartičky pre ďalšie deti;
- vyslovovanie slova možno spojiť s vytlieskaním podľa počtu slabík v slove;
- po osvojení možno pridať k pomenovaniu vlastnosť alebo činnosť na obrázku (napr. jablko – červené jablko; číta – chlapec číta a pod.);
- prikladaním malej kartičky na veľkú kartu do príslušného okienka s dvojicou na princípe pexesa – na veľkej karte je v príslušnom políčku nielen malý obrázok, ale veľkým písmom napísané pomenovanie predmetu (pozn. deti nečítajú slovo, spájajú podľa obrázkov, vytvára sa predstava o tom, že to, čo vyslovím sa dá zaznamenať obrázkom, ale aj inak – písmenami a že každé slovo má svoj vlastný napísaný tvar a tie sa líšia) .

Karty formátu A5 umožňujú vytvárať rôzne typy dialógov (podľa tém), využívať možno hranie sa na niečo a niekoho (rolové hry) a pod. Pri ich používaní je potrebné čo najviac využívať manipuláciu a pohyb.