

Univerzita Karlova v Praze

Pedagogická fakulta

Katedra germanistiky

Možnosti využití didaktických her  
ve výuce němčiny pro dospělé

Autor: Michaela Menclová

Vedoucí práce: PhDr. Pavla Nečasová, Ph.D.

Praha 2010

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci *Možnosti využití didaktických her ve výuce němčiny pro dospělé* vypracovala pod vedením PhDr. Pavly Nečasové, Ph.D. samostatně na základě vlastních zjištění a za použití pramenů uvedených v seznamu.

Praha, 9. dubna 2010

.....  
podpis

|   |   |    |
|---|---|----|
| 1 | Úvod.....   | 6  |
| 2 | Vzdělávání dospělých .....  | 10 |
|   | 2.1    Koncept celoživotního vzdělávání a základní dokumenty..... | 10 |
|   | 2.2    Srovnání situace dalšího vzdělávání v ČR a v EU.....       | 11 |
|   | 2.3    Fyziologie učení dospělých.....                            | 15 |
|   | 2.3.1    Zrak.....  | 16 |
|   | 2.3.2    Sluch .....  | 17 |
|   | 2.3.3    Vliv věku.....   | 18 |
|   | 2.3.4    Slovní vyjadřování a typ používané paměti .....          | 19 |
|   | 2.3.5    Specifická fyziologie učení dospělých .....              | 20 |
| 3 | Didaktické metody .....   | 23 |
|   | 3.1    Definice .....   | 23 |
|   | 3.2    Klasifikace výukových metod.....                           | 24 |
|   | 3.2.1    Klasické a aktivizační metody ve výuce.....              | 25 |
|   | 3.3    Charakteristika vybraných vyučovacích metod.....           | 28 |
|   | 3.3.1    Odstraňování častých chyb .....                          | 29 |
|   | 3.3.2    Brainstorming .....                                      | 30 |
|   | 3.3.3    Myšlenková mapa.....                                     | 32 |
|   | 3.3.4    Aktivizační metody.....                                  | 32 |
|   | 3.3.4.1    Projektová metoda.....                                 | 34 |
|   | 3.3.4.2    Hraní rolí, inscenační metody .....                    | 39 |
|   | 3.3.5    Kritické myšlení.....                                    | 41 |
|   | 3.3.5.1    Zpřeházené věty .....                                  | 42 |
|   | 3.3.5.2    Klíčové pojmy .....                                    | 43 |
|   | 3.3.5.3    Vennův diagram .....                                   | 44 |
|   | 3.3.5.4    Pětílístek .....                                       | 45 |
|   | 3.3.5.5    Oprava textů .....                                     | 46 |
| 4 | Formy výuky .....   | 47 |
|   | 4.1    Frontální výuka (hromadná výuka).....                      | 47 |

|       |   |     |
|-------|---|-----|
| 4.2   | Individuální výuka.....   | 49  |
| 4.3   | Diferencovaná výuka .....                                       | 50  |
| 4.4   | Skupinová a kooperativní výuka.....                             | 51  |
| 4.5   | Párová výuka.....   | 54  |
| 5     | Hra.....  | 56  |
| 5.1   | Definice .....  | 56  |
| 5.1.1 | Naše pojetí pojmu „hra“ .....                                   | 59  |
| 5.1.2 | Objasnění pojmu „hra“ lektory a studenty .....                  | 59  |
| 5.2   | Klasifikace, členění her .....                                  | 64  |
| 5.3   | Podstata her a jejich přínos .....                              | 66  |
| 5.4   | Metodická příprava hry .....                                    | 67  |
| 6     | Analýza učebnicových souborů z hlediska her .....               | 70  |
| 6.1   | Hry a herní aktivity, které obsahují všechny vybrané učebnice . | 72  |
| 6.2   | Sprechen Sie Deutsch?.....                                      | 80  |
| 6.3   | Themen aktuell.....   | 80  |
| 6.4   | Tangram aktuell.....  | 81  |
| 6.5   | em neu .....  | 82  |
| 6.6   | Studio D.....   | 84  |
| 7     | Hry vytvořené na internetu.....                                 | 86  |
| 8     | Tvoříme hry na internetu.....                                   | 96  |
| 8.1   | Word Learner .....  | 96  |
| 8.1.1 | Word Jumble.....  | 98  |
| 8.1.2 | Crossword .....   | 98  |
| 8.1.3 | Word Search .....   | 99  |
| 8.1.4 | Bingo Cards .....   | 99  |
| 8.1.5 | Mind the Gaps.....  | 100 |
| 8.2   | Puzzlemaker .....   | 100 |
| 8.2.1 | Word Search .....   | 101 |
| 8.2.2 | Criss-Cross.....  | 101 |

|        |                                       |     |
|--------|---------------------------------------|-----|
| 8.2.3  | Double Puzzles .....                  | 102 |
| 8.2.4  | Cryptograms.....                      | 102 |
| 8.2.5  | Hidden Message.....                   | 102 |
| 8.3    | Hot Potatoes .....                    | 102 |
| 8.3.1  | JCross.....                           | 103 |
| 8.3.2  | JMatch.....                           | 104 |
| 8.3.3  | JCloze.....                           | 104 |
| 8.4    | Goethe-Institut.....                  | 106 |
| 8.5    | Deutsche Welle .....                  | 107 |
| 9      | Vlastní návrhy her .....              | 108 |
| 9.1    | Gramatika .....                       | 108 |
| 9.1.1  | Lodě .....                            | 108 |
| 9.1.2  | Otočné kolečko .....                  | 109 |
| 9.1.3  | Vybarvování polí .....                | 110 |
| 9.1.4  | Skládačka - pětiúhelník.....          | 111 |
| 9.1.5  | AZ – Kviz .....                       | 112 |
| 9.1.6  | Aukce slov .....                      | 113 |
| 9.1.7  | Labyrint vědomostí .....              | 114 |
| 9.1.8  | Hledej správný tvar.....              | 115 |
| 9.1.9  | Bludiště .....                        | 116 |
| 9.1.10 | Odpověz a jdi dál .....               | 117 |
| 9.2    | Slovní zásoba.....                    | 118 |
| 9.2.1  | Matematický příklad.....              | 118 |
| 9.2.2  | Puzzle.....                           | 119 |
| 9.2.3  | Had.....                              | 120 |
| 10     | Závěr.....                            | 121 |
| 11     | Resumé .....                          | 123 |
| 12     | Přehled tabulek, grafů a obrázků..... | 126 |
| 13     | Použitá literatura .....              | 128 |

# 1 Úvod

Název diplomové práce zní „*Možnosti využití didaktických her ve výuce němčiny pro dospělé*“. Při psaní jsme měli proto neustále na paměti, že musíme zohledňovat hledisko dospělých. Nejprve jsme se proto snažili prostudovat odbornou literaturu zabývající se specifiky dospělých, tj. knihami o pedagogice dospělých<sup>1</sup> a o andragogice<sup>2</sup>. Přestože se tyto dva termíny laickou veřejností často zaměňují, nejedná se o synonyma. Předmětem této práce je vzdělávání dospělých v jazykové oblasti, která spadá do obou skupin, neboť využívá jak klasické metody<sup>3</sup>, tak i některé metody spjaté s andragogikou. Přestože se lektoři snaží vyhovět individuálním požadavkům studujících (např. specifickou slovní zásobou, projekty, soustředěním se na studentem preferované kompetence apod.), musí zároveň pro úspěšné naplnění edukačního cíle vzdělávat studenta systematicky a komplexně.

Při studování odborné literatury jsme se proto zabývali knihami o pedagogice dospělých i o andragogice. Mnoho autorů si uvědomuje, že se tyto dvě vědní disciplíny doplňují a překrývají, proto je po vymezení rozdílů, už dále nerozlišují. Přesné dělení by nebylo ani účelné, ani často možné – nevede mezi nimi jednoznačná hranice.

V této práci se snažíme poukázat na rozdíly mezi jazykovým vzděláváním dospělých a dětí. Autoři knih o profesním vzdělávání dospělých se velmi

---

<sup>1</sup> „Pedagogika dospělých je institucionální a týká se především vysokých škol, částečně i středních. Studenti jsou vzděláváni v organizačních formách, na které jsou zvyklí. Cíl a obsah edukace je stanoven bez ohledu na jednotlivé účastníky. Vyučující využívají především tradiční didaktické metody. Pedagogika dospělých vede člověka, aby mohl svým přičiněním vstoupit do světa.“ (Pospíšil, 2001, 7)

<sup>2</sup> „Andragogika (často nazývána jako profesní vzdělávání dospělých) je samostatná teorie vzdělávání dospělých, která má jinak definované cíle a obsahy edukace - ty vychází z potřeb a zájmů vzdělávajícího se. Ve výuce se využívají vedle tradičních didaktických metod metody specifické (viz. 3.3) V souvislosti s andragogikou se mluví o celoživotním vzdělávání. Na rozdíl od pedagogiky dospělých vidí andragogika člověka již dospělého, sociálně vyzbrojeného, který se hodlá stabilizovat, zlepšit svou pozici a roli ve společnosti.“ (Pospíšil, 2001, 7)

<sup>3</sup> termín „klasické metody“ užívá Maňák (2003, 49); viz kap. 3.2

podrobně věnují problémům plynoucí z krátkodobosti kurzů; toto téma jsme však do naší práce nezahrnuli, protože se výuky jazyka netýká.

Pokusili jsme se v souladu s tématem naší práce zaměřit na specifika dospělých vyplývající z jejich fyziologického stárnutí a zrání osobnosti (kap. 2). Chtěli jsme především poukázat na změny, které se v procesu stárnutí přirozeně dějí, a lektorům tak pomohou pochopit specifika dospělých, resp. stárnoucích dospělých<sup>4</sup>. Dále uvádíme podstatné informace, které se týkají her (resp. jejich vytváření a realizace v závislosti na věkem daných změnách).

Nepovažovali jsme za účelné podrobněji rozebírat dokumenty zabývající se celoživotním vzděláváním v Česku a ve světě, ale zaměřili jsme se na situaci u nás a na přínos permanentního vzdělávání. Z výroční zprávy „*Strategie celoživotního učení ČR*“<sup>5</sup> jsme vybrali pouze informace týkající se jazykového, nikoli obecně celoživotního vzdělávání.

Protože vyučujeme především individuální kurzy, navrhujeme v druhé části didaktické hry použitelné v této organizační formě výuky. Při zpracovávání metodických postupů jsme nejprve porovnali různé definice metod a klasifikovali je (kap. 3). Podrobněji jsme se zabývali metodami, které jsou vhodné pro výuku cizího jazyka u dospělých. V centru naší pozornosti byly především aktivizační metody a metody kritického myšlení. Všechny uvedené metody ve výuce používáme, u některých jsme uvedli i naše zkušenosti a různé modifikace.

Těžištěm naší práce jsou kapitoly, ve kterých se věnujeme hrám. Nejprve jsme definovali pojem *didaktická hra*, porovnali jsme různé definice a uvedli, jaké je naše pojetí tohoto pojmu (kap. 5). Naše pojetí jsme porovnali (na základě

---

<sup>4</sup> Problematikou periodizace dospělých se zabývalo mnoho psychologů, pedagogů i sociologů (viz Cirbes, Hartl, Löwe aj.). Předmětem naší práce není stanovení vhodných vyučovacích metod ve výuce dospělého v určitém období, proto se omezíme na obecný pojem dospělý bez dalšího atributu. Pro upřesnění pojmu využíváme tabulky (viz příloha 1) s pěti věkovými kategoriemi, jež uvádí Cirbes (1989, 130).

<sup>5</sup> SOMR, Z. *Strategie celoživotního učení ČR*. Praha : Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy, 2007. ISBN 978-80-254-2218-2.

dotazníků) s názorem dalších lektorů učící cizí jazyk (nejen němčinu) a názorem studentů.

Krátkým průzkumem jsme zjistili, které učebnice němčiny jsou v jazykových školách nejčastěji používané. Prvních pět titulů (*Sprechen Sie Deutsch?*, *Themen aktuell*, *Tangram aktuell*, *em neu*, *Studio D*) jsme analyzovali z hlediska her (kap. 6). Hry a herní aktivity, které jsme našli ve všech pěti učebnicích, jsme uspořádali do tabulky (podle zaměření hry na slovní zásobu, gramatiku či jednotlivé kompetence).

V posledních třech kapitolách (kap. 7 - 9) jsme se věnovali hrám ze tří různých pohledů. Prvním jsou již vytvořené hry (kap. 7), které si učitelé mohou vytisknout, nebo mohou se studenty hrát v hodině (krátké výukové on-line hry). Protože jsme vytvořili rozsáhlý seznam, uspořádali jsme adresy do tabulky, ve které jsme vyznačili, který typ her (na slovní zásobu, gramatiku, reálie) lze na stránkách najít. Všechny uvedené adresy jsou dlouhodobě (tj. minimálně dva roky) funkční.

Dále jsme se zabývali internetovými stránkami, na kterých lze zdarma využít jednoduchých programů, které během krátké chvíle vytvoří hru dle učitelova zadání (kap. 8). Každý program se trochu liší, nabízí jiné možnosti, proto jsme všechny hry, které lze takto vytvořit, krátce charakterizovali. Uvedli jsme přednosti i zápory daného programu a jednotlivé programy jsme porovnali. Napsali jsme i stručný návod, jak se hry v programu vytvoří. Do přílohy jsme zařadili mnoho obrázků, na kterých mohou lektoři vidět nejen konečnou podobu hry, ale i fázi vytváření. Věříme, že tento obrazový návod mnoho učitelům pomůže.

Do poslední kapitoly jsme zařadili některé návrhy na hry, které ve výuce používáme (kap. 9). Většina her je sice převzata z různých knížek (viz seznam použité literatury), ale protože jsme všechny hry ve výuce několikrát vyzkoušeli, můžeme potvrdit, že jsou hry funkční a studenti je rádi hrají.



Věříme, že bude tato práce inspirativní i pro další učitele němčiny, resp. cizích jazyků (návrhy na hry v závěrečné kapitole i programy na vytváření her jsou univerzální; mohou být použity k zhotovení hry v kterémkoli jazyce). Byli bychom velmi rádi, kdyby tato práce podnítila učitele k zamyšlení nad jejich výukou a pokud tak z nejrůznějších důvodů nečiní, začali hodiny doplňovat i o různé hry. Hraní her není pouhým hraním, ale velmi efektivním učením, kdy studenti zapomínají na čas, soustředí se na hru a přitom intenzivně procvičují slovní zásobu, gramatiku, poslech nebo mluvení.

Pokud čtenáři této práce budou mít jakékoli dotazy, návrhy či připomínky, můžou je napsat na adresu [menclavam@centrum.cz](mailto:menclavam@centrum.cz). Za všechny reakce budeme vděční.

## 2 Vzdelávání dospělých

### 2.1 Koncept celoživotního vzdělávání a základní dokumenty

Základní koncepty byly formulovány mezinárodními organizacemi (Rada Evropy, UNESCO, OECD) už v 60. a 70. letech 20. století. Jejich cílem byl především sociální a kulturní rozvoj společnosti prostřednictvím vzdělávání bez jakékoliv diskriminace. Na prvním místě tedy nebyly cíle vztahující se k práci.

Dnešní koncept celoživotního vzdělávání má základ v 90. letech, kdy došlo k velkému rozvoji ekonomiky, proto se v něm zdůrazňuje rozvoj lidských zdrojů, zejména ve vztahu k efektivnímu fungování ekonomiky. Oproti dřívějším konceptům, kdy byl hlavní význam přikládán formálnímu vzdělávání<sup>6</sup>, vzrostla důležitost i neformálního vzdělávání<sup>7</sup> a informálního učení<sup>8</sup>.

V březnu 2000 byla v Lisabonu schválena Evropskou radou tzv. *Lisabonská strategie*, v níž byla přiznána celoživotnímu vzdělávání klíčová role. V této strategii se mluví o konceptu zefektivnění ekonomiky na základě znalostí, jež poskytují trvalý růst a vytváření pracovních míst. *Lisabonská strategie* byla

---

<sup>6</sup> „**Formální vzdělávání** je realizováno ve vzdělávacích institucích. Jeho cíle, obsahy, organizační formy a způsoby hodnocení jsou definovány a legislativně vymezeny. Absolvování je potvrzováno certifikátem (vysvědčením, diplomem apod.)“ – Somr, 2007, 7.

<sup>7</sup> „**Neformální vzdělávání** je zaměřeno na získání vědomostí, dovedností a kompetencí, které mohou respondentovi zlepšit jeho společenské i pracovní uplatnění. Kurzy neformálního vzdělávání mohou být poskytovány v zařízeních zaměstnavatelů, soukromých vzdělávacích institucích, neziskových organizacích i ve školských zařízeních. Patří sem např. kurzy cizích jazyků, počítačové kurzy, řidičské kurzy, rekvalifikační kurzy, ale také krátkodobá školení a přednášky. Nutnou podmínkou pro realizaci tohoto druhu vzdělávání je účast odborného lektora či učitele. Nevede k získání uceleného stupně vzdělání.“ – Somr, 2007, 7.

<sup>8</sup> „**Informální učení** je chápáno jako proces získávání vědomostí, osvojování si dovedností a kompetencí z každodenních zkušeností a činností v práci, v rodině, ve volném čase. Zahnuje také sebevzdělávání, kdy učící se nemá možnost ověřit si nabyté znalosti (např. televizní jazykové kurzy). Na rozdíl od formálního a neformálního vzdělávání je neorganizované, zpravidla nesystematické a institucionálně nekoordinované.“ – Somr, 2007, 7.

více propracována v následujících letech ve Stockholmu a v Barceloně. Na celoživotní vzdělávání je kladen důraz, jednotlivé země by měly zintenzivnit permanentní vzdělávání svých občanů.

## 2.2 Srovnání situace dalšího vzdělávání v ČR a v EU

Tématem naší práce je jazykové vzdělávání dospělých, proto nás v první řadě zajímala jazyková vybavenost obyvatel Česka v porovnání s ostatními zeměmi Evropské unie. Podle průzkumu z roku 2005 (Somr, 2007, 26) „Češi ovládají aspoň jeden cizí jazyk (nezapočítávala se slovenština) v 67%, z toho angličtinu, která je jednoznačně pro mezinárodní styk klíčová, umí jen 24%.“ Češi nedisponují dostatečnými jazykovými dovednostmi, v porovnání s EU-15 je znalost angličtiny téměř poloviční (viz tabulka 1 – Somr, 2007, 26), a dokonce slabší než v nově přistoupičších státech Evropské unie. Jako hlavní příčina zcela nedostatečného jazykového vzdělávání je uveden nedostatek kvalitních lektorů a zastaralé metody výuky (vhodným metodám výuky pro dospělé se blíže věnujeme v kapitole 3.3). Pokud porovnáme účast dospělých v ČR na dalším vzdělávání s ostatními zeměmi EU, zjistíme, že zaostáváme ve formálním, neformálním i informálním učení. V Česku bylo sice už legislativně upraveno uznávání kvalifikací získaných v dalším vzdělávání (zákon č. 179/2006 Sb.), přesto chybí možnost uznávání výsledků neformálního vzdělávání a znalostí získaných praxí.

|                        | Obyvatelstvo plynne ovládající (v %) |                   |
|------------------------|--------------------------------------|-------------------|
|                        | <i>nějaký cizí jazyk</i>             | <i>angličtinu</i> |
| <b>Česká republika</b> | 67,0                                 | 24,0              |
| <b>EU-15</b>           | 93,8                                 | 40,3              |

**Tab. 1** Znalost cizích jazyků

Většina dospělé populace svou jazykovou vybavenost zlepšuje neformálním vzděláváním. To buď studující financují sami nebo jim ho částečně či plně hradí zaměstnavatel, který do svého pracovníka investuje mnohdy i nemalou finanční částku. Tato investice rozvíjí osobnost zaměstnance a rozšiřuje

jeho pracovní způsobilost. Jedná se ale o investici do budoucnosti, která má obohatit nejen podnik, ale i zaměstnance. Existuje samozřejmě pro zaměstnavatele riziko, že zaměstnanec po absolvovaném vzdělávání dá výpověď a nově nabyté znalosti využije v jiném podniku nebo začne sám podnikat. Bez ohledu na hledání příčin můžeme ale na základě statistik konstatovat, že podniky v Česku ve výdajích na vzdělávání pracovníků výrazně zaostávají za průměrem EU. „Výdaje v malých podnicích dosahovaly v roce 2006 pouze 43% průměru EU, ve středních podnicích 42% a ve velkých podnicích 46%.“ (Somr, 2007, 38) Tyto hodnoty se následkem finanční krize ještě snížily, proto je situace v neformálním vzdělávání dospělých ještě horší. Jak vyplývá z průzkumu, který provedl Národní ústav odborného vzdělávání (NÚV), zkoumal věkovou skupinu 20-29 let, nejsou lidé ochotni za další vzdělávání sami platit. Dále zjistil, že se při práci vzdělává pouhých 12% dotázaných. Ostatní jako zdůvodnění své neúčasti na celoživotním vzdělávání uvedli, že jim nikdo nic nenabídl. Mladá generace zaujala pasivní postoj, místo toho, aby sami aktivně vyhledávali další možnosti vzdělávání. Proto si dovoluujeme tvrdit, že důsledkem finanční krize je mj. i menší podíl dospělých zapojených na permanentním vzdělávání.

V jazykové Agentuře Babylon autorka práce pracuje nejen jako lektorka, ale i jako koordinátorka jazykových kurzů. Protože si vedení Agentury uvědomuje, že se lektoři musí neustále ve svém oboru vzdělávat, vypracovali jsme (v září 2009) seznam tematicky různě zaměřených metodických seminářů. Na tyto semináře jsme naše lektory (celkem 36) pozvali. Účast na seminářích jsme nechtěli nařizovat, předpokládali jsme, že se lektoři dobrovolně a se zájmem přihlásí. Bohužel se z třiceti pěti lektorů o další vzdělávání zajímalo jen pět (tj. jen 14%). Pořádaného seminářů (ohlášeného v dostatečně velkém předstihu) se zúčastnili jen dva (!) lektoři. Protože v Agentuře Babylon nechceme nařizovat povinnou účast (domníváme se, že by se lektoři buď neustále omlouvali, že nemohou z vážných důvodů přijít, nebo by se sice semináře zúčastnili, ale plně by se do semináře a tvoření různých úloh

nezapojili). Zvolili jsme proto variantu „pozitivní motivace“; lektoři, kteří se budou účastnit na seminářích pořádaných různými školami, agenturami a nakladatelstvími vzdělávat, dostanou přednostně nabídnuty nové kurzy.

V jazykové škole Excellent, kde také autorka textu vyučuje, se lektor ve smlouvě zavazuje, že se zúčastní alespoň osmi z dvanácti pořádaných seminářů. Toto nařízení platí od ledna 2010; lektorům bylo oznámeno na schůzce v prosinci 2009. Po sdělení povinného navštěvování seminářů začala většina lektorů ostře protestovat a argumentovat, že nebudou moci učit a přijdou tak o peníze. Nikdo nezval v úvahu, že semináře mohou, resp. by měly přinést zkvalitnění výuky a jejich zdokonalení. Mnozí dokonce argumentovali, že vyučují již mnoho let, proto je semináře o nic neobohatí.

Jazyková škola Glossa pravidelně pořádá semináře vedené Friderikou Komárek. Lektoři, kteří nevyučují v této škole musí platit účastnický poplatek; lektoři Glossy poplatek neplatí. Autorka textu tyto semináře pravidelně navštěvovala v období říjen 2007 – červen 2009. Lektoři Glossy se zúčastňovali minimálně, pouze dvakrát do roka, aby splnili limit stanovený školou. Dobrovolně by na metodické semináře nedocházeli.

Přestože by si učitelé měli jako profesionálové uvědomovat užitečnost (až nutnost) neustálého vzdělávání, mají o nabízené semináře minimální zájem. Preferují (dle svých argumentů) volný čas, odpočinek a peníze (v době, kdy jsou na semináři, nemohou učit).

Velmi alarmující jsou výsledky, které zjistilo NÚV při ptaní se na důsledky vzdělávání (viz tabulka 2). Respondenti mají pocit, že zvyšování jejich kvalifikace nemělo výrazný vliv na jejich pracovní život. Toto zjištění zcela odporuje názoru andragogů a psychologů („Člověk se chce vzdělávat, chce se zdokonalovat, protože pociťuje rozdíl mezi tím, čím si přeje být, a tím, čím v současnosti je. ... Proměnlivé podmínky života v dospělém věku činí ze vzdělávání nástroj umožňující člověku získat postup v zaměstnání, větší prestiž, výkonnost, možnost vyjádřit svoji osobnost, řešit problémy a konflikty apod.“ –

Mužik, 2004, 30).

| <b>Důsledky dalšího vzdělávání</b>  |                    |              |              |
|-------------------------------------|--------------------|--------------|--------------|
| <b>Další vzdělání se projevilo:</b> | <b>Změna (v %)</b> |              |              |
|                                     | <i>významná</i>    | <i>malá</i>  | <i>žádná</i> |
| větší odměnou                       | 13,80              | 27,10        | <b>59,10</b> |
| vyšším postavením                   | 9,50               | 21,60        | <b>68,90</b> |
| změnou obsahu práce                 | 20,50              | 28,60        | <b>50,90</b> |
| novou zodpovědností                 | 28,00              | 27,80        | <b>44,20</b> |
| lepší perspektivou                  | 32,60              | <b>36,00</b> | 31,40        |
| lepším výkonem                      | <b>43,50</b>       | 32,80        | 23,70        |

**Tab. 2** Důsledky dalšího vzdělávání<sup>9</sup>

Bez povšimnutí by nemělo zůstat ani zjištění, že v České republice se ženy do neformálního vzdělávání zapojují méně než muži; to platí pro věkovou kategorii 25-34 let. To ukazuje na horší možnosti sladit péči o rodinu s dalším vzděláváním. Podniky, které neformální vzdělávání organizují, by měly být vstřícnější a přizpůsobivější možností zaměstnanců, kteří se chtějí dále vzdělávat. Po provedení statistického šetření v Jazykové agentuře Babylon, která se specializuje na individuální kurzy a miniskupinky do tří studentů, jednoznačně vyplývá zájem věkové kategorie 25-34 let o další vzdělávání (poměr studentů muži:ženy je 9:16). Pokud je ženám umožněno, aby se den i čas kurzu přizpůsoboval jejich možnostem, mají o učení zájem.

Ze zjištěných skutečností můžeme konstatovat, že v České republice nebyly nastartovány takové procesy, které by dospělé motivovaly k dalšímu vzdělávání. Na vině mohou být i nedostatečné informační a poradenské služby. Velmi příznivě by samozřejmě působila i finanční motivace při zvýšení kvalifikace a finanční podpora při studiu.

---

<sup>9</sup> dostupné z Internetu: < [http://www.financninoviny.cz/publicistika/index\\_view.php?id=38948](http://www.financninoviny.cz/publicistika/index_view.php?id=38948)>

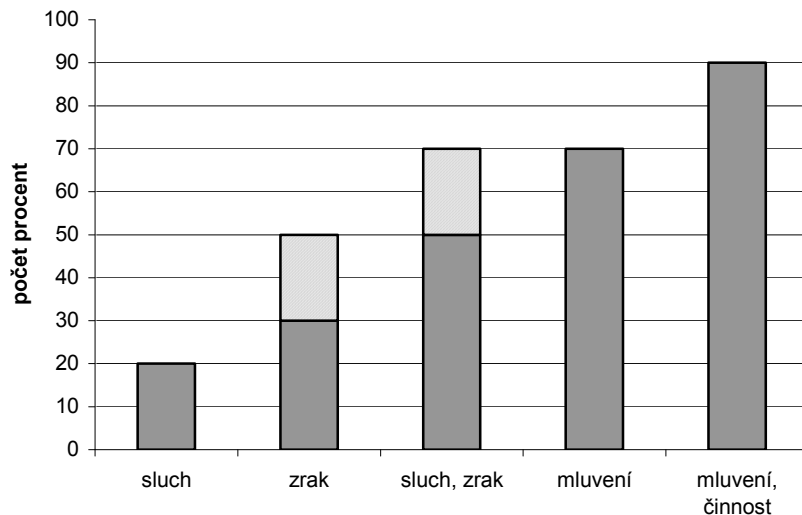
### **2.3 Fyziologie učení dospělých**

Mezi dospělými převládá názor, že s přibývajícím věkem klesá jejich schopnost se učit. Psychologové zkoumali, zda je toto tvrzení pravdivé, resp. do jaké míry. Je samozřejmé, že s postupem fyziologických změn lidé začínají hůře vidět na písmenka, zpomaluje se tempo jejich práce a snižuje se rychlost zapamatování. Úspěšnost učení ale nezávisí jen na fyziologickém stavu, důležitou roli hraje také motivace, sociální prostředí (podpora rodiny, přátel a zaměstnavatele), životní situace a didaktická opatření lektora. Stárnutí a s ním spojené zhoršení zraku, sluchu a zpomalení reakcí může, ale nemusí být příčinou neúspěchu při učení. Hlavním problémem dospělých je psychika – mají obavy z fyziologických změn, ze ztráty prestiže či zesměšnění ve třídě. Pokud tyto bloky překonají, vhodně upraví své aspirace, mohou i zralí dospělí<sup>10</sup> dosahovat svých vytyčených cílů. Většinou je jejich motivace narozdíl od dětí vnitřní, nové a zajímavé informace jim přináší uspokojení a naučili se již umění se učit. Výzkumy potvrdily, že věkem se zvyšuje přesnost, důkladnost a zodpovědnost. To vše pomáhá dospělým při učení.

Psychologové zjistili, že „dospělý člověk vnímá 20% z toho, co slyší, 30 až 50% z toho, co vidí, 50 až 70% z toho, co slyší a vidí, 70% z toho, o čem mluví a 90% z toho, o čem mluví a zároveň sám činí.“ (Cirbes, 1989, 131) – viz názorně graf 1. Toto zjištění je podstatné pro výběr metod a vedení výuky, proto se budeme v kapitole 3.3.4 aktivizujícími metodami podrobněji zabývat. Z uvedeného grafu vyplývá důležitost našich smyslů, proto se jim nyní budeme stručně věnovat.

---

<sup>10</sup> dle Eriksonovy etapy psychosociálního vývoje věková kategorie 35-65 let (Hartl, 1999, 63)



**Graf 1:** Úspěšnost vnímání různými smysly

### 2.3.1 Zrak

Z výše uvedeného zjištění o rozsahu vnímání smysly je zřejmé, že zrak má velký význam při učení. Oko se vyvíjí do 20 let, pak začíná fyziologicky stárnout. Mezi 45 až 55 lety většina lidí začíná potřebovat brýle na čtení. Lektor by měl mít na paměti, že četba i psaní namáhá zrak, proto by měl dbát na správné osvětlení, tj. na dostatečnou intenzitu světla (u starších lidí je potřeba vyšší intenzita než u mladších), barvu (má se co nejvíce blížit dennímu světlu), stálost a stínění (nesmí oslňovat).

Je vhodné, aby výukové materiály byly vytištěny na kvalitním papíře. K snadnějšímu učení totiž přispívá kontrast mezi tiskem a papírem. Toho nemůže být dosaženo šedou barvou novinového papíru, ale větším písmem na bílém papíru. Nevhodný je také lesklý papír, který zvyšuje odraz světla a lesk černé barvy. Pokud má studující nevhodné osvětlení nebo učební materiály nemají dostatečný kontrast, musí se více soustředit a rychleji se unaví. Poznatky o kontrastu a velikosti písma využijeme při vytváření návrhu na didaktické hry.

Uvědomíme si zároveň zjištění o vnímání barev. „Po třicítce je potřeba větší množství modrého světla, aby byla vnímána modrá barva. Pokles schopností rozlišovat barvy se zmenšuje směrem k červenému konci spektra,



kde prakticky nedochází s věkem ke ztrátě.“ (Hartl, 1999, 116) Psychologové doporučují využívat kontrastnější barvy. Tabulky, přehledy i diagramy se tak stávají srozumitelnějšími a přehlednějšími.

### 2.3.2 Sluch

Sluch je další smysl, který využíváme při učení. Protože jsou zrak a sluch komplementární, měli bychom mít na paměti, že při zhoršení zraku se automaticky využívá sluch k doplnění. Přestože už po patnáctém roce dochází k trvalému, i když pomalému poklesu sluchu, má podstatně méně lidí problém se sluchem než se zrakem. V 70 letech má potíže se sluchem jen 51% populace, zatímco se zrakem 95%.

Fyziologické změny způsobují obtížnost v rozlišování jednotlivých slov a některých souhlásek (např. *v*, *d*, *b* nebo *t*, *h*). Lektor musí proto mluvit pomalu, hlasitě, srozumitelně, v co možná nejkratších větách a bez zbytečných cizích slov. Klíčové informace mají být napsány na tabuli, v případě her i na herním plánu.

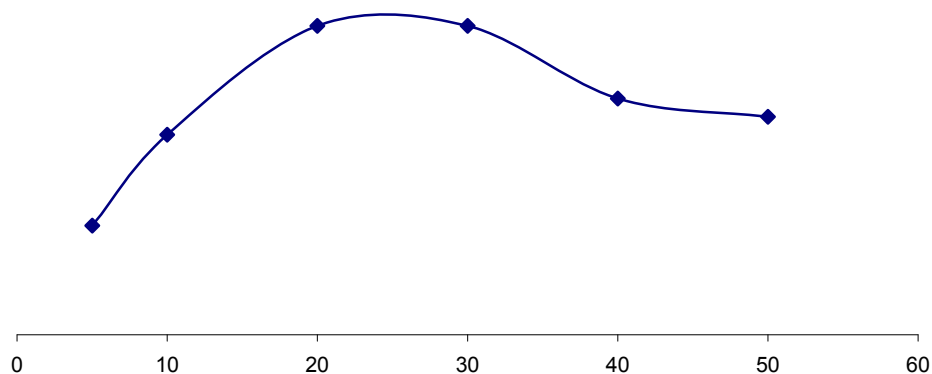
Velmi podstatnou informací při výuce i při vysvětlování her je, že dospělí nejsou schopni přijímat zrakově a sluchově dvě rozdílné informace, vždy vnímají jen jednu z nich (není proto vhodné ukázat karty, herní plánek apod. a zároveň vysvětlovat pravidla hry). Lektor má psát nová slova, termíny na tabuli (samozřejmě smazanou, jiný výklad by byl rušivý) a současně vyslovovat. Když novou informaci podpoří dvěma smysly, dospělí si ji snadněji zapamatují.

V neposlední řadě učební výkon nepříznivě ovlivňuje hluk, neboť narušuje koncentraci, rozptyluje, snižuje pozornost a způsobuje zvyšování počtu chyb a únavu. Lektor má začít vyučovat, vysvětlovat až v okamžiku, kdy je ve třídě klid, nikdo si nepřipravuje papír, tužku atd.

### 2.3.3 Vliv věku

V odborné literatuře najdeme mnoho studií zabývajících se věkem a schopností se učit. Thorndikova „Všeobecná křivka způsobilosti učit se ve vztahu k věku“ (1928) – viz graf 2 (Löwe, 1997, 137) byla později podrobena kritice, protože zobrazuje schopnosti si zapamatovávat (to bylo dříve hlavní kritérium učební schopnosti) a nereflektuje způsobilost se učit. Thorndike došel k závěru, že dospělí se mohou učit mezi 21 až 35 lety na stejné úrovni jako mládež ve věku 15 až 20 let. S tímto tvrzením vedle dalších psychologů nesouhlasil Löwe, který došel k závěru, že ve výkonech smyslů jsou tak velké individuální rozdíly, že nelze mluvit o jednoznačné závislosti na věku. Interindividuální rozdíly se u smyslů dokonce s rostoucím věkem neustále zvyšují. Smyslová zdatnost je podmíněna i jejím používáním v zaměstnání.

Obecně lze říci, že stárnutí má podstatně větší vliv na fyzickou výkonnost a na psychomotorické dovednosti než na duševní činnosti a schopnosti si osvojovat nové poznatky. Pro téma naší práce není účelné se zabývat změnami motorických schopností, ale zaměříme se na slovní vyjadřování, rozdílnou fyziologii učení u dospělých a na změny v užívání typu paměti.



**Graf 2** Všeobecná křivka způsobilosti se učit

#### 2.3.4 Slovní vyjadřování a typ používané paměti

Tempo řeči se s přibývajícím věkem zpomaluje, lidé začínají váhat při volbě vhodného slova. Přestože rozsah slovníku a zapamatovaných informací s věkem roste, klesá schopnost dospělých využívat všeho, co znají. Dospělí informace zobecňují a vytváří z nich logické a smysluplné celky, vyhýbají se memorování, chtějí naopak jevům rozumět.

Děti využívají při učení mechanickou paměť (musí znát např. názvy hlavních měst, jména významných panovníků, důležité letopočty atd.) a teprve s přibývajícím věkem začnou klást důležitost na vztahy mezi poznatky a důraz se přesune na paměť logickou a mechanická paměť zakrní. Dospělí, kteří ale byli zvyklí v zaměstnání využívat především mechanickou paměť, zůstává jim její výkonnost zachována.

Logické učení se podle Příhody až do 60 let prakticky nemění. Důležité je, aby se člověk učil po celý život a pokud možno bez delších přestávek. Čím delší pauza je, tím má dospělý větší problémy se učení přizpůsobit, změnit své hodnoty a narušit už zaběhnutý řád. Z výsledků studií dokonce vyplývá, že pokud se dospělý učí soustavně, má mnohdy i lepší výsledky než mladší studenti (viz níže). Dalším důležitým faktorem je i kvalita a délka iniciálního učení.

Dospělí se naučili ovládat umění se učit, proto dokážou látku dobře rozčlenit, vytvořit smysluplné souvislosti a lépe si ji tak zapamatovat než děti. Výsledky výzkumu Farapanové (1962) dokonce „dokumentují převahu dospělých proti dětem různých věkových stupňů při vštěpování abstraktních resp. konkrétních pojmů a obrazů.“ (Löwe, 1977, 140) Psycholožky Istominová, Preobraženská a Samochvalovová zkoumaly paměť intelektuálně pracujících osob (profesoři a doktoři) ve věku 60 až 65 let. Výsledky srovnávaly s výkony studentů ve věku 20 až 24 let. Látka k zapamatování tvořila slova, čísla, slovní páry a smysluplné texty. Výsledkem studie bylo: „Pokud vštěpování nevyžaduje intenzivní duševní činnost, jsou paměťové výkony starších pokusných osob výrazně horší než výkony mladších osob. Vyžaduje-li však akt zapamatování

duševní aktivitu, pak se výsledky v obou skupinách neliší. To znamená, že různé stránky paměti se mění s přibývajícím věkem různě. Zatímco schopnost bezprostředního vybavování s postupujícím věkem zdatně ochabuje, úroveň logicky zprostředkovaného vybavování, provázeného aktivním myšlením, nejen neklesá, ale dokonce poněkud stoupla.“ (Löwe, 1977, 142)

Pro téma naší práce je velice cenný výsledek průzkumu, který provedl finský psycholog Ihalain (1962). Experimentálně zjistil, že lepší paměťové výkony jednoznačně vykazovala skupina, u které byla při učení vzbuzena aktivita. Aktivizujícími metodami, k nimž náleží mj. didaktická hra, se budeme zabývat v kap. 3.3.4.

### **2.3.5 Specifická fyziologie učení dospělých**

U starších lidí dochází ke zpomalení činnosti („pohybová a reakční rychlost dosahuje vrcholu kolem dvacítky, potom se udržuje na dosažené úrovni až do padesátky a pak začíná pozvolný pokles“ – Hartl, 1999, 124), učí se pomaleji, ale protože se s věkem zvyšuje přesnost, důkladnost, zodpovědnost a motivace, dopouští se při reprodukci znalostí menšího množství chyb než mladší studenti, jež se učí rychleji a v kratším čase řeší úlohy. K lepším výsledkům dospělým pomáhá i jejich trpělivost, rozvážnost, moudrost, umírněnost a odborná vyzrálost. Negativně působí případný konservatismus, dogmaticnost, egocentrismus, podceňování se a nedůvěra ve své schopnosti.

Mezi učením studentů a dospělých najdeme několik základních rozdílů. Zatímco dospělí často ovlivňují na základě svých potřeb obsah vyučování, studenti ho berou jako daný. Z vlastní zkušenosti můžeme potvrdit závěry uváděné v odborné literatuře, že dospělí informace filtrují, zda je někdy využijí nebo ne. Mužík mluví až „o utilitarismu a pragmatismu dospělých - nejlépe se učí, jestliže má pro ně látka bezprostřední hodnotu.“ (1998, 24) Dospělí nabyté znalosti rádi v praxi ověřují a srovnávají se svými zkušenostmi. Nežádá se nám stane, že ve výuce dospělý nadšeně prohlásí: „To je pravda, to mi recepční

řekl.“ Studenti na rozdíl od dospělých informace prezentované učitelem většinou bez dalšího ověřování přijímají.

Výrazný rozdíl je i v uplatnění získaných znalostí. Zatímco studenti je využijí až za delší dobu, počítají s tím, že vědomosti hypoteticky upotřebí, dospělí je chtějí využít co nejdříve. Úspěšnou aplikací vědomostí mají dospělí neustále posilovanou motivaci k dalšímu učení.

Jaroslav Mužík (2005, 34) uvádí, že „dospělí se učí v prostředí partnerství s lektorem, často se aktivně zapojují do vyučování, zatímco studenti se učí v prostředí ovlivňovaném autoritou učitele a méně se aktivně zapojují do vyučování.“ S tímto tvrzením si dovoluujeme nesouhlasit. Z vlastní zkušenosti víme, že pokud učitel upřednostňuje párovou či skupinovou formu výuky, studenti pracují na projektech, jsou velmi aktivní a kooperativní. Učiteli často využívaná metoda výkladu neumožňuje studentům aktivizaci a možnost se výrazněji zapojit. Rozdíl bychom proto nedělali mezi studenty a dospělými, ale mezi učiteli využívajícími různé formy a metody výuky.

Dospělí se už také naučili hospodařit s časem, proto se snaží vědomosti nejen rychle naučit, ale, jak už bylo výše řečeno, i co nejdříve v praxi využít a zefektivnit tak svoji práci. Na druhou stranu mohou dospělí být navyklí na určité stereotypy (při řešení problému, myšlení i učení se), proto prezentovanou látku mohou odmítat či s velkou nedůvěrou přijímat jiné postupy.

Dalším významným rozdílem je možnost věnovat se učení. Život studentů se odvíjí od učení, dospělí musí svůj soukromý život, resp. svůj volný čas přizpůsobit studijním povinnostem.

Geschwinder, Růžička a Růžičková (Mužík, 2004, 34) mluví o odškolnění výuky dospělých. Mají na mysli uspořádání výukových prostor. Ve školách mají učitelé k dispozici kmenové učebny, učebny pro odborné předměty a dílny, laboratoře, ve vzdělávání dospělých je snaha vyučovat v univerzálních prostorách, kde je tabule nebo flip-chart, zpětný projektor a další nezbytné

vybavení. Využívá se specifické uspořádání sezení studujících; např. do úlu, hnízda nebo písmene V či U.

Z vlastní zkušenosti víme, že pokud výuka neprobíhá v jazykové škole, kde jsou vybavené učebny, je výuka ve firmách velmi problematická. Zaměstnavatel sice platí kurzy, umožní zaměstnanci v pracovní době se vzdělávat, ale nezajistí již vhodné místnosti a potřebné vybavení (např. CD přehrávač). Výuka buď probíhá v zasedací místnosti, která je určena pro vyšší počet osob, proto je velmi neosobní, nebo ve firemní kavárně, kde se musí šeptat, aby se lidé navzájem nerušili, a nelze využívat audiotechniky.

## 3 Didaktické metody

### 3.1 Definice

Vyjdeme-li z etymologie řeckého slova „*methodos*“, znamená metoda cestu, postup k určitému cíli. Protože je toto vysvětlení velmi neurčité, mnoho autorů se pokoušelo o zpřesnění. Z mnoha definic chápajících metodu v širším i užším smyslu uvádíme jen krátký výčet dokazující nejednotnost.

- Chlup pokládá metodu za „cílevědomý, promyšlený způsob nebo postup, kterého učitel soustavně užívá a jímž usiluje v souhlase s podstatou vyučování o dosažení stanoveného výchovně vzdělávacího cíle.“ (Mojžíšek, 1988, 10)
- Podle Vrány je metoda „způsob, jak při vyučování naučit látce, tj. vědomostem, dovednostem a návykům.“ (Mojžíšek, 1988, 10)
- Thorndike rozumí vyučovací metodou „způsob, jak učitel dává působit vyučovacími prostředky a silám na povahu člověka tak, aby dosáhl žádoucího výsledku.“ (Mojžíšek, 1988, 10)
- Stračár pod pojmem vyučovací metoda rozumí „záměrné uspořádání obsahu vyučování, činnosti učitele a žáka, které směřuje k dosažení stanovených výchovných a vzdělávacích cílů, a to v souhlase se zásadami organizace vyučování. Odlišuje od sebe metodu od vyučovací formy, která je uspořádáním organizačních podmínek vyučování, v němž se uplatní vícero metod pro dosažení stanovených cílů.“ (Mojžíšek, 1988, 14)
- Podle Maňáka je „metoda koordinovaný systém vyučovacích činností učitele a učebních aktivit žáka, který je zaměřen na dosažení učitelem stanovených a žáky akceptovaných výukových cílů.“ (Kalhous, 2002, 307)
- Skalková chápe „vyučovací metodu jako způsob záměrného uspořádání činností učitele i žáků, který směřuje k stanovenému cíli.“ (Skalková, 2007, 181)

Výše uvedené definice buď odlišují metodu od vyučovací formy (Stračár) nebo metodu pojímají tak široce, že lze do ní zařadit jak metody, tak organizaci

výuky (Vrána, Thorndike, Skalková). Různými formami výuky se budeme zabývat v kapitole 4.

Zastáváme stanovisko, že metody a formy výuky můžeme od sebe oddělit pouze pro zpřehlednění teoretického popisu, ale ve výuce se metody s formami výuky neustále prolínají. Souhlasíme proto s široce pojatými definicemi (např. Skalkové či Vrány).

Z různých klasifikací výukových metod jsme vybrali třídění podle Maňáka a Švece (viz kap. 3.2). Tuto klasifikaci v diplomové práci dodržujeme, protože souhlasíme s tříděním metod na *klasické*, *aktivizující* a *komplexní*. Přestože se v kapitole 3 věnujeme didaktickým metodám a v kapitole 4 organizačním formám výuky (pro toto dělení jsme se rozhodli kvůli přehlednosti), neustále se nám tato dvě témata v kapitole 3 prolínají. To dokazuje, že je nelze striktně oddělit.

### **3.2 Klasifikace výukových metod**

Ve monografii *Výukové metody* (2003, 49) rozlišují Maňák a Švec tři hlavní skupiny metod (viz přehled):

#### **„A. Klasické výukové metody**

- I. *Metody slovní* (vyprávění, vysvětlování, přednáška, práce s textem, rozhovor)
- II. *Metody názorně demonstrační* (předvádění a pozorování, práce s obrazem, instruktáž)
- III. *Metody dovednostně-praktické* (napodobování, laborování a experimentování, produkční metody)

#### **B. Aktivizující metody**

- I. *Metody diskusní*
- II. *Metody heuristické, řešení problémů*
- III. *Metody situační*
- IV. *Metody inscenační*
- V. *Didaktické hry*



### C. Komplexní výukové metody

- I. *Frontální výuka*
- II. *Skupinová a kooperativní výuka*
- III. *Partnerská výuka*
- IV. *Individuální a individualizovaná výuka*
- V. *Kritické myšlení*
- VI. *Brainstorming*
- VII. *Projektová výuka*
- VIII. *Výuka dramatem*
- IX. *Výuka podporovaná počítačem*
- X. *Sugestopedie a superlearning*
- XI. *Hypnopedie“*

Ke komplexním výukovým metodám Maňák se Švecem přiřazuje takové „metody, které rozšiřují prostor výukových metod o prvky organizačních forem, didaktických prostředků a mnohem více než předchozí skupiny metod reflektují též celkové cíle výchovy a vzdělávání.“ (Maňák, 2003, 131) Maňák se Švecem na rozdíl od obecné pedagogiky a didaktiky slučují metody, formy a prostředky. Organizačním formám výuky se budeme podrobněji věnovat v kap. 4.

#### 3.2.1 Klasické a aktivizační metody ve výuce

Klasické výukové metody jsou podle Maňáka a Švece takové, při nichž „student přijímá hotové informace. Studující není podněcován k přemýšlení a k zjišťování nových informací“. (Maňák, 2003, 52)

| Činnosti   | Časová struktura   |
|--|--------------------|
| Příchod učitele, pozdrav se studenty, zápis do třídní knihy      | 5 min              |
| Ústní zkoušení (nebo jiná forma opakování učiva)                 | průměrně 10-15 min |
| Úvod do hodiny, krátké opakování látky pro navázání nového učiva | 2 min              |
| Expozice nového učiva formou výkladu učitele                     | 20 min             |
| Shrnutí nového učiva, závěrečné krátké opakování nově probraného | 5 min              |

Tab. 3 Časová struktura klasicky pojaté hodiny

„Vyučování, které je učitelem vedeno především monologickou frontální metodou“, označuje Kotrba (2007, 18) jako *klasickou vyučovací hodinu*. Ta je tvořena pevnou časovou strukturou (viz tabulka 3 – Kotrba, 2007, 18), nevede k tvořivému a analytickému myšlení.

Autorka práce se metodou rozhovoru (s dvanácti studenty) dozvěděla, že studenti rozlišují tzv. *klasickou vyučovací hodinu* a *hodinu moderně pojatou* (tyto pojmy, resp. jejich synonyma jsme se dozvěděli od všech dotázaných studentů). Požádali jsme je o vysvětlení, co rozumí pod pojmem *klasická hodina* a *hodina moderně pojatá*. Klasickou rozumí frontálně vedenou výuku s využitím především gramaticko-překládací<sup>11</sup> metody. Pojem *moderně pojatá výuka* vysvětlovali jako komunikativní<sup>12</sup> hodinu s využitím aktivizačních metod<sup>13</sup>. Hodinu si nepředstavují jako nudné biflování gramatiky, ale chtějí ve výuce mluvit, rozumět řečenému, umět vhodně a pokud možno gramaticky správně reagovat.

Každá z metod má samozřejmě své výhody i nevýhody. Nemůžeme nikdy jednoznačně říci, která metoda je lepší, záleží na konkrétní situaci, studentech a časových možnostech. Ve frontální výuce může učitel v relativně

---

<sup>11</sup> Gramaticko-překládací metoda patří k nepřímým metodám; „uplatňovala se od středověku do konce 19. století, i když prvky této metody ve větší či menší míře užíváme dodnes. Základem byl doslovný překlad, forma byla důležitější než vlastní obsah věty. Studenti se učili na základě dedukce a syntézy. Gramatická cvičení byla odtržena od života, proto byla v praxi nepoužitelná. Gramatika nebyla pojímána funkčně. Z řečových dovedností se studenti naučili pouze číst a psát, ostatní dovednosti nebyly rozvíjeny. Tato metoda měla řadu odpůrců (mimo jiné i Komenského, který zdůrazňoval význam základní slovní zásoby, důležitost jejího výběru, z řečových dovedností kladl na první místo poslech, pak psaní, potom čtení a nakonec mluvení).“ – Hendrich, 1988, 257- 258

<sup>12</sup> Komunikativní metoda „patří spíše k přímým metodám, je značně zmírněnou metodou přímou. Termín svádí k chápání metody pouze vzhledem ke komunikaci ústní, ba dokonce jen k ústnímu projevu. Ve skutečnosti komunikační metoda platí pro všechny dovednosti bez rozdílu. Tato metoda vznikla v 70. letech 20. století“ – Choděra, 2006, 96

<sup>13</sup> „V aktivizačních metodách se uplatňuje kreativní řešení jazykových situací, rozvíjí se tvořivé myšlení. Vznikly v 70. letech 20. století a jsou v současné době v centru pozornosti didaktiků. Patří k nim mj. didaktické hry a problémové vyučování.“ – Maňák, 2003, 143

krátkém čase studentům předat logicky uspořádané a ucelené poznatky. Nevýhodou je pasivní přijímání pouze zrakem a sluchem. Aktivizující metody se u abstraktního, složitého učiva a u striktních gramatických pravidel stávají neefektivní, jejich použití by mohlo vést k nejasnostem a k nedorozuměním. Efektivnější je proto využít klasický výklad, po němž bude studentům dán prostor na otázky. Tento teoretický předpoklad odpovídá zjištěním (Jonese, 1990), že „i úspěšní učitelé věnují 50% času různým interaktivním činnostem se žáky, 35% času řízení výuky a 12% organizačním záležitostem. To mimo jiné svědčí o tom, že k efektivní výuce je nutno optimálně využívat všech cest a prostředků, které jsou k dispozici.“ (Maňák, 2003, 106)

Z četných průzkumů dále vyplývá, že „žáci vzdělávání tradiční<sup>14</sup> výukou jsou v úrovni vzdělávacích výsledků lepší než žáci, kteří jsou učeni netradičními metodami. Netradiční přístup rozvíjí kreativitu žáků, jejich nezávislost, zvědavost a pozitivní postoj ke škole a učení.“ (Maňák, 2003, 106).

Aktivizační metody lze použít při motivaci, expozici nového učiva, shrnutí nově probrané látky, opakování, ale nejsou vhodné ve fázi shrnutí učiva (někteří autoři je přímo pro tuto fázi výuky zavrhnou).

Z výše uvedených důvodů vyplývá, že nejvhodnějším způsobem výuky je kombinace tradiční hodiny s aktivizační výukou. Přestože jsou aktivizační metody z hlediska učení velmi efektivní, musíme si uvědomit, že mají své meze, proto nemohou zcela nahradit klasickou výuku.

Autorka práce požádala dospělé studenty učící se cizí jazyk v Agentuře Babylon, aby vyplnili krátký dotazník<sup>15</sup>. Z jejich odpovědí na otázku

---

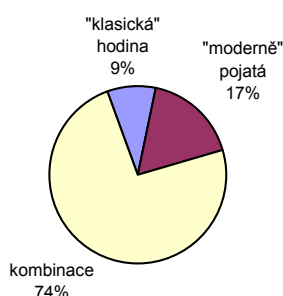
<sup>14</sup> Maňák mluví o *tradiční hodině* a o *tradičním vyučování*. (2003, 106), Kotrba používá termín *klasická vyučovací hodina*. (2007, 18) Tyto termíny oba autoři chápou synonymně.

<sup>15</sup> Dotazník jsme elektronicky poslali celkem osmdesáti šesti studentům, vyplnilo nám ho dvacet tři studentů.

### Výuka by podle mého názoru měla být spíše:

- „klasická, tradiční“, tj. orientována na gramatiku (frontálně přednášenou), důraz na překlad
- „moderně pojatá“, tj. orientována na konverzaci, projekty, práce ve dvojicích a skupinkách, hry
- kombinace obou typů výuk s jejich specifickými metodami a organizačními formami

je zřejmé, že si uvědomují výhody a meze jednotlivých vyučovacích metod, proto se téměř tři čtvrtiny respondentů shodly na kombinaci obou typů výuk (viz graf 3). Do kombinace jsme zařadili i odpovědi typu *obě možnosti v poměru 30% tradiční a 70% moderní* nebo *hodit do vody a zachraňovat tonoucího*.



**Graf 3** Preference metod ve vyučovací hodině<sup>16</sup>

### 3.3 Charakteristika vybraných vyučovacích metod

V této kapitole se budeme věnovat různým metodám ve výuce. Někteří didaktici, učitelé i studenti chápou pojem *didaktická hra* velmi široce (viz definice v kapitole 5.1 a vyhodnocení dotazníků v kapitole 5.1.2), proto většinu uvedených metod můžeme volně zařadit ke hrám. Didaktickými hrami, které jednoznačně odpovídají definici her se budeme samostatně věnovat v kapitole 9.

Přestože si uvědomujeme, že výklad, vysvětlování, rozhovor, písemná cvičení, práce s knihou, demonstrace, nápodoba aj. jednoznačně patří do výuky

---

<sup>16</sup> vytvořeno autorkou práce

cizích jazyků, budeme se zabývat takovými metodami, které jsme pro účely výuky němčiny vhodně upravili, nebo jsme se o nich dozvěděli na seminářích pořádaných jazykovou školou Glossa (vedené Friderikou Komárek), nakladatelstvím Hueber (většinou vedené Veronikou Hutarovou), Goethe Institutem nebo spolkem SGUN (Spolek germanistů a učitelů němčiny).

V následujících podkapitolách se budeme zabývat metodou na Odstraňování častých chyb, Brainstormingem, Myšlenkovou mapou, aktivizačními metodami (Projektová metoda, Hraní rolí), ke kterým se mj. řadí i didaktické hry, a kritickým myšlením (Zpřeházené věty, Klíčové pojmy, Vennův diagram, Pětílístek a Oprava textů).

### **3.3.1 Odstraňování častých chyb**

Tato metoda je ideální pro individuální výuku, lze ji využít i v miniskupinkách.

Při mluveném projevu lektor na samostatný papír (nikoli na tabuli) zaznamenává studentovy chyby (viz příloha 3). Je vhodné zapisovat chyby, které student neustále opakuje (např. nesprávný rod, nesprávné tvoření plurálu, nesprávné časování, chybné pomocné sloveso v perfektu, slovosled, interference, nesprávná vazba apod.)

Po skončení promluvy student dostane papír s poznámkami, které musí správně vyřešit (záleží na typu chyby - buď doplní rod, koncovku, přeloží slovní spojení nebo větu, najde chybu apod.). Záleží také na učiteli, jak chyby bude zapisovat.

Veliká přednost této metody spočívá v intenzivním odstraňování chyb – papír se vyřeší po skončení promluvy, na konci hodiny (pokud vybude čas; z vlastní zkušenosti doporučujeme), následující hodinu a v případě potřeby ještě další hodinu. Jednou za čas je dobré chyby z několika papírů přepsat do počítače (případně změnit pořadí) a vytisknout je. Student si úkoly opětovným řešením

zopakuje. Pokud jsou některé chyby pro studenta stále problematické, může je lektor přepsat na další souhrnný papír.

Doporučujeme na papír uvádět takové chyby, které lze snadno odstranit a nejde o typické chyby studenta. Pokud studentovi dělají problémy např. koncovky u adjektiv, plete si přivlastňovací a osobní zájmena, je vhodnější na tuto problematiku připravit zvláštní cvičení, nikoli jednotlivé chyby vypisovat na papír.

Tato metoda se nám velice osvědčila, velmi intenzivně a účinně pracuje s chybou. Student si uvědomí, kde dělá chybu a na co si má dát pozor (některé chyby lze zobecnit).

Zpočátku některé studenty zapisování poznámek znervózňuje, proto doporučujeme zaznamenávat jak chyby tak správné a stylisticky vhodné užití slov (to pak pochválíme). Student nebude vědět, zda zapisovaná poznámka se týká chyby nebo pochvaly, proto se učitelovým psaním nenechá znervóznit. Postupně si student na tuto metodu zvykne a psaní poznámek ho nebude rušit.

Doporučujeme, aby lektor studentovi vysvětlil, v čem spočívají přednosti této metody. Mnozí studenti si její výhody sami neuvědomí, proto by jí mohli odmítat jako neproduktivní opakování téhož. Opak je však pravdou.

Metoda je velice náročná na učitele, protože ten musí zvládnout vnímat studentovy myšlenky, odpovídat mu, případně ho usměrňovat a zároveň zapisovat chyby. Z našich zkušeností víme, že po několika vyučovacích hodinách toto zapisování nečiní lektorovi větší potíže.

### **3.3.2 Brainstorming**

Tato metoda je v andragogice velice používaná, proto ji autoři věnují značnou pozornost. Primárním cílem jazykové výuky není řešit pracovní problémy (i když např. v rámci projektů se lze určitým problémem zabývat), proto tuto metodu využíváme spíše jako burzu nápadů, možný vhled do určitého tematického celku, nikoli na hledání řešení určitého problému.

Brainstorming je založen na asociativním způsobu myšlení, jeho cílem je co největší produkce nových myšlenek, hypotéz, nápadů. Pro jeho úspěšnou realizaci je potřeba dodržovat následující zásady:

- nepřipouští se kritizování nebo hodnocení
- rovnost účastníků (hierarchické rozdíly mezi účastníky snižují efektivitu metody)
- úplná volnost nápadů (nápady mohou být i neobvyklé, absurdní)
- upřednostnění kvantity před kvalitou
- princip asociace a kombinace (inspirace již zapsanými nápady)
- ztráta autorského práva nápadu
- každý nápad se heslovitě zapíše
- pohodové a klidné prostředí

Pro vyřešení určitého problému se doporučuje brainstorming používat v menší skupině (ideální počet je čtyři až dvanáct studentů), ale nevadí ani skupina třiceti lidí. Skupina by měla být co nejvíce heterogenní a nemělo by v ní panovat napětí. Důležité je odstranění psychických bariér. Problém, v našem případě téma, je potřeba napsat na tabuli či flip-chart. Všichni účastníci ho musí mít neustále na očích.

Maňák i Kotrba doporučují nechat nápady „uležet“ – seznam vyvěsit na viditelném a snadno přístupném místě. Teprve pak mají být nápady hodnoceny na základě reálnosti, nereálnosti, realizovatelnosti a nerealizovatelnosti. Pro zajímavost uvádíme, že „bylo výzkumy zjištěno, že ze všech vyprodukovaných nápadů je dále použitelných pouze 10%.“ (Kotrba, 2007, 109)

Protože jsou mnozí studenti omezeni znalostí lexika, zdůrazňujeme, že při této metodě mohou mluvit česky (ačkoliv se důsledně snažíme, aby celá hodina byla vedena pouze v němčině). Omezení kvůli slovíčkům by odporovalo jedné z hlavních zásad brainstormingu. Petty zjistila (Kotrba, 2007, 108), že „lidé mají při použití této metody dvakrát více nápadů, než když pracují samostatně“, proto by byla škoda je čímkoli omezovat.

Metodu brainstormingu mají naši studenti v oblibě, i když (stejně jako u ostatních metod) je potřeba tuto metodu do výuky nezařazovat příliš často. Někdy brainstorming nahrazujeme myšlenkovou mapou, která má jasnou strukturu, je graficky i prostorově uspořádána (viz kap. 3.3.3).

### 3.3.3 Myšlenková mapa

Do středu papíru nebo tabule učitel napíše pojem nebo otázku; tu pak zakroužkuje. Studenti k hlavnímu pojmu dopisují asociace, faktory vlivu a otázky. Tato sdělení také dají do kroužku a spojí čarou s hlavním pojmem. Pokud doplněné asociace spolu souvisí, spojí i je čarou. Možné je zaznamenávat i asociace asociací. Výsledkem je prostorově a graficky uspořádaná mapa vztahů.

Metodu myšlenkové mapy („mind map“) používáme k úvodnímu tématu lekce, k závěrečnému strukturovanému shrnutí probrané slovní zásoby, u pokročilejších studentů k zopakování, připomenutí a vzájemnému doplnění (pokud studenti pracují v párech nebo skupinkách) slovíček, které už znají.

Myšlenkovou mapu lze využívat pro ulehčení čtení textů. Učitel napíše doprostřed téma (např. „Meine Familie“) a strukturovaně zapisuje jednotlivé nápady studentů. Pojmy dále rozvíjí tak, aby nakonec vznikla struktura kopírující strukturu textu. Studentům se pak text čte podstatně jednodušeji, dokáží se v něm rychle zorientovat.

### 3.3.4 Aktivizační metody<sup>17</sup>

Všechny metody vyžadují od studentů určitý stupeň aktivizace. Při některých jsou studenti spíše pasivní, např. při přednášce či výkladu, při jiných

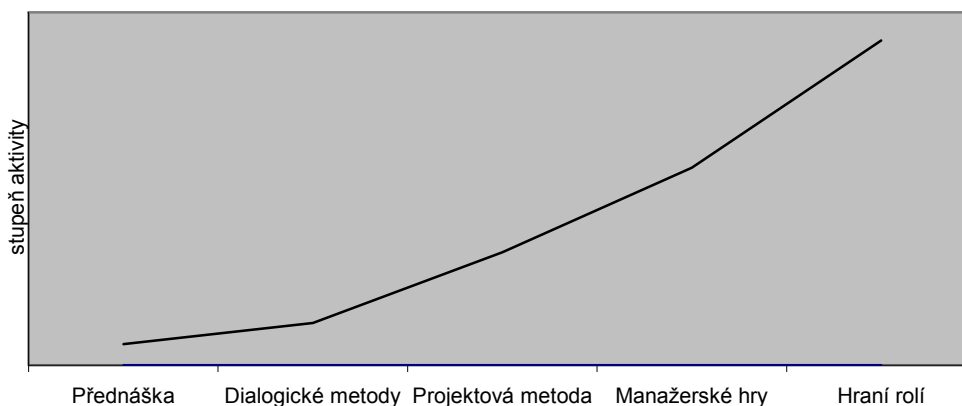
---

<sup>17</sup> z lat. *actio* – jednání, konání, činnost; „postupy, které vedou výuku tak, aby se výchovně vzdělávacích cílů dosahovalo hlavně na základě vlastní učební práce žáků, přičemž důraz se klade na myšlení a řešení problémů.“ (Kotrba, 2007, 39)

„Aktivitou se rozumí zvýšená, intenzivní, spontánní nebo uvědomělá činnost žáka, jejímž cílem je osvojit si příslušné vědomosti, dovednosti, návyky, postoje a způsoby chování.“ (Maňák, 2003, 153)



musí vyvíjet duševní aktivitu (přemýšlet, klást otázky a odpovídat na ně, řešit problém apod.), proto jsou podstatně více aktivováni a „vtaženi“ do procesu učení. Graf 4 (Mužík, 1998, 165) zachycuje rozdílný stupeň aktivizace u různých metod.



**Graf 4** Aktivita studentů v závislosti na použití metody

Už v kapitole 2.3 jsme mluvili o důležitosti zapojení různých smyslů – studenti si zapamatují vyvíjením činnosti a mluvením až 90% probírané látky. Je proto logické, že se již mnoho let zabývají didaktici aktivizujícími metodami a rozšiřováním jejich „repertoár“. Snaží se učitelům ulehčit práci, proto vymýšlí již hotové nápady, projekty, které se po nezbytném přizpůsobení na konkrétní podmínky školy, třídy, studentů mohou rovnou použít ve výuce. Přestože jsou různé nápady už didakticky zpracovány, stále platí, že je příprava výuky s aktivizujícími metodami podstatně náročnější než klasický výklad.

Problémy s aktivizačními metodami nejsou jen s jejich přípravou, ale i se zaváděním. Z vlastních zkušeností víme, že trvá určitou dobu, než si studenti zvyknou na jiný způsob práce. Vyučuji studentku, která při prvních hodinách na kteroukoli otázku vždy bez přemýšlení odpověděla, že neví. Postupně jsme ji proto učili nejen dovednostem v němčině, ale i schopnostem analýzy problémů, vyvozování, argumentace, dohledávání informací a jinému pohledu na dané

téma, problém. U této studentky jsem si uvědomili, že aktivizační metody lze s úspěchem používat u kreativních lidí, tj. u lidí, kteří dokáží tvořivě přijímat nové poznatky, jsou bystří, otevření, zvědaví, vytrvalí, rádi poznávají nové věci, dokáží se nadchnout a nelpí na určitém směru myšlení. Výhodou je také dobrý všeobecný rozhled. Všechny tyto vlastnosti studenti uplatní i v kritickém myšlení (viz kap. 3.3.5).

V kapitole 2.3.5 jsme psali o výrazném zaměření dospělých na cíl výuky (Maňák mluví dokonce až o utilitaritě a pragmatismu – 1998, 24), proto jsme museli několikrát učení pomocí aktivizačních metod obhajovat. Studenti měli pocit, že se nic neučí, že si jen hrají, povídají. Zadali jsme jim proto úkol, aby na papír sepsali vše, co jsme se v hodinách naučili. Byli velice překvapení, kolik látky jsme probrali, aniž by se museli něco pracně biflovat. Teprve v tom okamžiku si uvědomili, že neměníme cíle výuky, ale metody, jak jich dosáhnout. Dospělí se při nepochopení smyslu aktivizačních metod mají tendenci vrátit ke klasickému, monotónnímu výkladu, aby se „konečně něco naučili“ (dle našich zkušeností). Naopak „studenti na základních a středních školách je při nepochopení považují za „nenáročný způsob“, jak strávit hodinu. Preferují je proto na úkor zkoušení a probírání nové látky.“ (Kotrba, 2007, 37)

#### **3.3.4.1 Projektová metoda**

Projekt definuje Maňák (2003, 168) jako „komplexní praktickou úlohu (problém, téma) spojenou se životní realitou, kterou je nutno řešit teoretickou i praktickou činností, a která vede k vytvoření adekvátního produktu.“

První projekty do výuky zaváděl Dewey<sup>18</sup>, jež chtěl překonat strnulost a direktivnost výuky i odtržení školy od skutečného života. Projektová metoda se

---

<sup>18</sup> Dewey (1859 – 1952) reagoval na Herbartovo (1776 – 1841) *pedeutologické pojetí výuky*, v němž byl žák považován za objekt systematického a cílevědomého působení učitele (viz příloha 2). Ten výuku organizuje a učí žáky pomocí metody předvádění, znázorňování a vysvětlování. Žáci si musí formulace pomatovat a co nejvěrněji opakovat. Žáci jsou pasivní, není u nich podporována samostatnost.

| Pozitiva  | Negativa   |
|---|--|
| zvyšuje motivaci studentů (zajímavé téma, praktické využití jazyka, je jasné vidět výsledek jejich práce) | dlouhodobé projekty se mohou stát rozvleklými, studenty demotivuje pomalé tempo, zabývání se neustále jedním tématem, problémem                                  |
| umožňuje studentům větší svobodu  | časově náročné (z hlediska času ve výuce i případně pro studenty v jejich volném čase, kdy jsou tak pracovně vytíženi, že nemají čas dohledávat další materiály) |
| zlepšení znalostí studentů  | časové omezení může být buď stresující faktor nebo znemožňuje důkladnější provedení projektu   |
| zábava  | výsledek až po delší době  |
| použití jazyka v reálných životních situacích   | pokud je projekt vyžadován, lektor ho plní i přes nevoli studenta, může se atmosféra ve výuce negativně ovlivnit   |
| podporuje využití autentických materiálů  |  |
| podporuje odpovědnost studentů (musí splnit definovaný cíl)   |  |
| umožní slabším i méně výrazným studentům plnohodnotnou spolupráci   |  |
| posiluje schopnost kooperace (radit se a spolupracovat s ostatními)                                       |  |
| rozvíjí vytrvalost, tolerantnost, sebekritičnost i sebedůvěru   |  |
| poskytuje příležitost řešení problémů ze života   |  |
| výuku obohacuje o přímé zkušenosti studentů   |  |
| jiný způsob učení   |  |

**Tab. 4** Výhody a nevýhody projektové metody z pohledu studenta<sup>19</sup>

začala v Evropě prosazovat v šedesátých letech, v Česku až od let devadesátých. V současné době je velmi žádána, dle našich zkušeností dokonce i v některých firmách vyžadována (její plnění se kontroluje). Toto nařízení není dobré, neboť tato metoda, stejně jako všechny ostatní, má sice hodně výhod, ale také řadu nevýhod (viz tabulka 4). Už jednou jsme zdůraznili, že u všech metod platí, že jejich užití ve výuce je závislé na konkrétních podmínkách, osobnosti studenta i lektora, proto direktivní nařízení je nesmyslné.

---

Dewey postavil do středu edukačního dění žáka, jeho aktivity a zájmy (*pedocentrické pojetí výuky*). Z učitele se stal pouze rádce, pomocník a organizátor výuky. Na základě tohoto pojetí vzniklo mnoho reformních škol. (Maňák, 2003, 10 – 11)

V tabulce jsme uvedli výhody a nevýhody pro studenty. Stejně tak činíme i z pohledu učitele (viz tabulka 5).

| Pozitiva   | Negativa   |
|--|--|
| učiteli umožňuje lepší poznání studentů  | velmi obtížné vymýšlení vhodného tématu, který studenty zaujme)                    |
| získání nových zkušeností  | časově náročné (příprava i samotná realizace)                                      |
| zabraňuje rutině   | v případě povinnosti využívat projektovou metodu může být narušena atmosféra výuky |
| zlepšení jazykových znalostí (např. specifická slovní zásoba)                  |  |
| zlepšení manažerských dovedností (plánování, koordinace, realizace, hodnocení) |  |
| získání nového výukového materiálu   |  |

**Tab. 5** Výhody a nevýhody projektové metody z pohledu učitele<sup>20</sup>

V odborné literatuře autoři upozorňují, že projekty nemají být zadávány často a nemají být dlouhodobého rázu, protože se studenti přestávají soustředit a je snižována jejich motivace. Na začátku musí lektor jasně zadat cíl a pracovní podmínky, připravit vhodné podklady. Velmi důležité je prodiskutování plánu, výběr a rozdělení jednotlivých úloh. Výhodou projektové metody je, že studenti musí vyhledávat potřebné informace, zajistit si materiál, nezdařené akce přepracovávat apod. Na závěr je projekt hodnocen (jak učitelem, tak jednotlivými studenty), proto rozvíjí u studentů jak hodnocení tak sebekritiku.

Projekt může být krátkodobý (dvě nebo několik hodin), střednědobý (jeden nebo dva týdny) či dlouhodobý (několik týdnů či měsíců; paralelně probíhá obvyklá výuka).

Výsledkem projektu v jazykové výuce může být např. návrh a realizace firemního záměru, psaní e-mailů, dopisů (soukromých i obchodních) a

<sup>19</sup> vytvořeno autorkou práce

<sup>20</sup> vytvořeno autorkou práce

životopisu, různých letáků, plakátů, brožur, slovníčků (odborné výrazy, synonyma, antonyma, užití ve větě) apod.

Velice se nám osvědčila tvorba plakátů. Tu vždy zaměříme na určitý tematický celek. Buď studentům sami připravíme vhodné obrázky, nebo si je musí vyhledat sami. Pokud chceme projekt stihnout v jedné hodině, můžeme připravit i slovní zásobu, kterou studenti pravděpodobně při tvorbě plakátu využijí. Tu pro každého studenta nakopírujeme, aby ji měl neustále k dispozici. Při pojmenovávání jednotlivých částí obrázků si studenti soupis neustále čtou, proto si slovíčka velmi rychle zapamatují. Soupis lze využít i tím způsobem, že studentům zadáme, aby z vypsane slovní zásoby použili co nejvíce slov, přesto však plakát nepřesytily informacemi. Slovíčka (německá) se nám osvědčila seřadit podle abecedy (studentům to urychluje práci, když si chtějí jen ověřit správnost výrazu). České ekvivalenty nemají uvedené, musí je buď odhadnout, vyhledat ve slovníku nebo se zeptat jiného studenta.

Připravili jsme například v rámci tématu *Komunikace a vybavení kanceláře* obrázky zachycující počítač, jeho vybavení a práci na něm. Studenti dostali za úkol obrázky vhodně na plochu archu papíru rozmístit a okomentovat (buď jednotlivými výrazy, slovními spojeními nebo krátkou větou). Po nalepení a popsání zdůvodnili, proč se rozhodli obrázky takto seskupit a co vše pojmenovali. Potom studenti okomentovali práci svých kolegů a ohodnotili jejich způsob řešení. Na závěr jsme zopakovali probranou slovní zásobu.

Tvorba plakátu je krátkodobý projekt, pokud dopředu připravíme obrázky a slovní zásobu, trvá jen jednu hodinu. Studenti tuto metodu přijímají velmi dobře a označují ji za velice efektivní.

Zkušenosti máme i se střednědobými projekty. Student si naplánoval několikadenní výlet do Mnichova a jeho okolí. Před jeho cestou jsme na internetu našli několik penzionů, které odpovídali jeho požadavkům. Přestože měl ubytování již domluvené, měl mi napsat e-mail, ve kterém se ptal na možný

termín, typ pokoje, požadavky na stravování atd. Na jeho e-mail jsem mu odpověděla a on napsal a vyplnil objednávku.

Potom na internetu našel možné aktivity a výlety, které může v Mnichově podniknout. Z celé řady nápadů jsme po vzájemné dohodě vybrali Olympiapark, o kterém musel napsat krátký odborněji pojatý text.

Na mapě jsme vyhledali ulici, ve které bude ubytován a našli několik vhodných objektů, které by měl v Mnichově navštívit. Na základě mapy podrobněji naplánoval prohlídku města, kterou uskuteční v jednom dni.

Před odjezdem jsem mu zadala, aby v Německu zjistil, kolik stojí známka na pohled a na dopis do Česka. Dále mi měl napsat pohled z Mnichova. Protože se zapomněl zeptat na výši porta, dostal za domácí úkol tuto informaci vyhledat na stránkách Deutsche Post. Zároveň měl zjistit, kolik stojí porto na pohled a dopis v rámci Německa.

K textu o Olympiaparku dopsal druhý text, tentokrát subjektivní reportáž z návštěvy tohoto místa. Protože měl několik fotografií, vytiskli jsme je, nalepili k oběma textům a doplnili o stručný a věcný komentář.

V tomto projektu jsme využili tři různé funkční styly textů – odborný, epistolární a umělecký, pracovali s obrázky, napsali mail kvůli ubytování a pracovali s německými stránkami, pročítali je a vyhledávali konkrétní informace (např. porto).

Protože se téma rozdělilo na část před odjezdem a po příjezdu, neměl student pocit, že bychom se tímto tématem zabývali příliš dlouho. Navíc byl silně motivován – pomáhala jsem mu najít zajímavá místa, dozvědět se o nich něco bližšího a společně jsme naplánovali prohlídku města; tedy vše, co o dovolené využije. Po příjezdu jsme navázali na předchozí hodiny – student zhodnotil, zda plán prohlídky byl reálný, co uskutečnil a co nikoli. Student popisoval místo, kde skutečně byl, měl k němu vztah, proto ho psaní bavilo.

### 3.3.4.2 Hraní rolí, inscenační metody

Inscenační metody<sup>21</sup> používali již staří Římané při školení právníků a rétorů, oblíbeny byly i u jezuitů a jejich stoupencem byl i Komenský. O jejich velké oblibě a častém používání v hodině svědčí i názory studentů a lektorů, kteří nám vyplnili dotazník (viz kapitola 5.1.2).

Lektoři na otázku - **Za hru považují (napište všechny možné aktivity, i ty, které ve výuce nepoužíváte)** – odpovídali nejčastěji pexeso, stolní hry, práce s obrázky, upravené televizní soutěže a situační scénky. Doslovně zde přepisujeme některé komentáře týkající se situační metody.

- situační scénky s použitím nové slovní zásoby
- na pustý ostrov si vezmu...
- scénky imitující životní situace
- spontánní činnost s vymezenými pravidly bez ohledu na prospěšnost dané činnosti
- simulace různých situací - od kupování lístků na nádraží, přes vysvětlování cesty turistům až po interview apod.
- vytváření krátkých dialogů na volné téma (téměř vždy vzniknou zajímavé věcičky, u kterých se zasmějeme)

Dospělí účastníci kurzu mi na otázku - **Za hru ve výuce považujete (uveďte prosím co nejvíce možností, které Vás napadnou)** - vedle křížovek, hádanek, kvízů a doplňovaček také zmiňovali hraní rolí a situační scénky. Opět zde pro lepší dokreslení přepisujeme jejich upřesňující komentáře.

- pro mne by měla hra vycházet z reálných životních situací, protože nejlepší způsob zapamatování je prožitím
- hraní tzv. "rolí", kdy každý představuje konkrétní osobu, např. žák je vynálezce a obhájí svůj vynález a učitel se snaží smysl vynálezu zpochybnit.

---

<sup>21</sup> „Inscenační metody spočívají v simulaci stanovených situací, kdy řešení se realizuje formou hraní rolí vzdělávaných žáků. Hraní rolí napomáhá žákům vyjádřit osobní postoje a myšlenky.“ (Kalhous, 2002, 325)

- čte se nějaký článek, o něm se pak diskutuje a dle tématu učitel přiřadí role a pak se dále rozvíjí scénář započatý v článku
- scénky, pantomima, hraní na rozhovor
- příklady ze života nebo pracovní praxe
- simulování reálného dialogu s vhodně střídanými tématy dle složitosti
- situační scénky, konverzace na libovolné téma (hlavně méně vážné :o))
- konverzační hry

První z komentářů studentů velmi dobře vystihl podstatu této metody. Vychází se většinou z reálné životní situace a umožňuje studentům jednáním a prožitím si osvojit adekvátní způsoby chování.

V jazykové výuce je možné např. zdramatizovat určité dílo či báseň. Těmto dramatizacím nejsou dospělí příliš nakloněni (příprava, nastudování a samotná realizace je velmi časově náročná), proto jsme tuto metodu upravili. Dospělí namlouvají („dabují“) krátké příběhy, ve kterých se původně nemluví (např. Pat a Mat, O Krtečkovi, Tom a Jerry, Jen počkej!).

Protože je důležité, aby studenty úkol bavil, dali jsme jim na výběr, aby si zvolili typ Večerníčku. Všichni si zvolili Pata a Mata. Po definitivním výběru příběhu začalo psaní scénáře, resp. několika málo poznámek. Studenti si vyhledali neznámá slovíčka, která byla v příběhu klíčová. Při realizaci studenti většinou improvizovali, netrvali jsme (vzhledem k jejich časovým možnostem, aby napsali detailně strukturovaný scénář). Protože postavičky v originále nemluví, záleželo jen na nich, kdy bude Pat a Mat mluvit a co budou říkat. Skutečnost, že nemusí dialogy překládat do němčiny, ale můžou kreativně doplnit vlastní, je velice bavila. Navíc je neznevůli fakt, že dabování „nestíhají“, mohli mluvit, kdy chtěli.

Tuto metodu „dabování“ lze buď zadat jako samostatnou práci, nebo se studenty dialogy postupně propracovávat a rozšířit jim tak slovní zásobu. Tato metoda studenty velmi bavila a ještě po letech na tento úkol, který byl v jejich výuce závěrečný, rádi vzpomínají.



V běžnější podobě je situační metoda využívána v párové práci – studenti tvoří dialogy, přehrávají situace z běžného života (nákup, cestování, návštěva divadla, seznamování apod.). Při analýze používaných učebnic a učebních souborů jsme zjistili, že je metoda hraní rolí v párové práci velmi používaná (viz kapitola 6).

Hraní rolí v dialozích dále používáme jakou návaznou aktivitu na čtení či poslech textu. Pokud text není jednoznačně ukončen, můžou ho studenti dále dle své fantazie rozvíjet.

Jinou aktivitou je vymýšlení dialogů na základě obrázků (viz příloha 4). V našem příkladu jde o policistu a lékaře. Po skončení dialogu rozšíříme role o jejich manželky. Policista i lékař (každý zvlášť) vypráví své manželce, co se mu dnes stalo. Studenti rychle pochopí, že je vhodné vyprávění situace lehce ve svůj prospěch překroutit; pak je aktivita vtipnější, navíc splní svůj didaktický cíl (subjektivní líčení situace). Jestliže máme ve skupince šest studentů a tato aktivita se jim líbí, můžou studenti ještě vést další rozhovor. Buď vyprávění sousedkám, co se manželovi (lékaři či policistovi) přihodilo nebo ještě vtipněji setkání obou manželek a srovnání verzí.

Protože většinou vyučujeme individuální kurzy nebo miniskupinky, nemáme bohužel s touto metodou velké zkušenosti. Realizovali jsme pouze s velikým úspěchem dabing a pravidelně se studenty určité téma završujeme dialogem ze života. Tato hraní je velice baví.

### **3.3.5 Kritické myšlení**

Tato metoda patří ke komplexním (Maňák, 2003, 49). Pojem *kritické myšlení* není ustálen, existuje mnoho různých definic.

„Kritické myšlení je především aktivní a samostatné uvažování, podmíněné těmito schopnostmi: porozumění informaci a její důkladné prozkoumání, porovnání myšlenky s jinými názory a tvrzeními, vidění faktů v souvislostech, využití všech úrovní logických myšlenkových postupů, zaujetí stanoviska a zodpovědnosti ze ně.“ (Grecmanová, 2007, 13)

Gavora (Maňák, 2003, 159) chápe kritické myšlení jako „činnost, nástroj, který pomáhá žákům přejít od povrchního k hloubkovému učení, k odhalování souvislostí, k porozumění učivu a k vlastním závěrům.“

Tato metoda se snaží zkvalitnit učení a vyučování; student při ní nepřebírá hotové poznatky, ale konstruuje je na základě dřívějších zkušeností a osvojených znalostí. „Kritické myšlení má tzv. metakognitivní přístup, tj. zohledňuje osobní způsoby a vlastní učební procesy. Metoda spojuje tři oblasti myšlení – přijímání a vybavování poznatků, kritické myšlení a tvořivé myšlení.“ (Maňák, 2003, 159 – 160) Aby kritické myšlení „fungovalo“, tj. podporovalo u studentů sebedůvěru, aktivní participaci, sdílení a naslouchání, je potřeba ve výuce vytvořit takovou atmosféru, kdy se žáci nebudou obávat vyslovit vlastní názor, dokážou kooperovat, akceptovat rozdíly v myšlení různých žáků, učitel bude podporovat rozmanité myšlenky a nebude studenty hned opravovat, nýbrž jim dá příležitost, aby si chybu sami uvědomili.

Didaktici vytvořili mnoho aktivizačních metod, které kritické myšlení podporují (Grecmannová, Mužík, Maňák). Vybrali jsme z nich ty, které můžeme použít ve výuce cizího jazyka. Některé metody jsme poupravili tak, aby více vyhovovali našim cílům ve výuce.

### **3.3.5.1 Zpřeházené věty**

Tatu metodu bychom mohli zařadit i mezi herní aktivity. Studenti dostanou rozstříhaný text, který musí složit tak, aby dával smysl a měl výpovědní hodnotu. Po složení se studenti seznámí s původním textem a obě verze porovnají. Tato metoda rozvíjí kreativitu, studenti při skládání musí informace analyzovat, srovnávat, hledat souvislosti.

Tuto metodu používáme především v krátkých prosaických textech nebo u básní, kdy záměna pořadí veršů může mít vliv na celkové vyznění básně.

Podobně jako srovnávání obrázků do správného pořadí má tato metoda své nadšené příznivce i odpůrce, kterým vadí, že se odchýlí od původního textu. Za jedinou správnou variantu bohužel považují variantu autora, neodvažují si

vystoupit s vlastním návrhem, který může být i někdy lepší, nápaditější než původní text.

### **3.3.5.2 Klíčové pojmy**

Tuto metodu velmi rádi používáme, protože je časově nenáročná a studenty velmi baví. Její podstatou je, že studenti vytvoří ze slov, které napíšeme na tabuli, buď ústně nebo písemně krátký text, příběh, vyprávění. Metoda jim umožní rozvíjet kreativitu, slovní zásobu, gramatiku (pokud jsou slova gramaticky zaměřena).

Slova použijeme buď z asociogramu (všechny se vztahují k jednomu pojmu) nebo asociální řady (následující slovo je vždy asociací slova předchozího). Konečný výběr povinných slov, které musí studenti v příběhu použít buď stanovíme počtem (ze všech uvedených alespoň pět) nebo je vybereme zcela náhodně (např. rozpočítáním každé třetí slovo). Slova můžeme zadat z nějakého cvičení nebo je sami sestavit (např. gramaticky obtížná slovesa a jejich tvoření minulého času – *liegen, legen, stehen, stellen, sitzen, setzen*). I z takto omezených slov velmi často vznikají zajímavé nápady, příběhy (studenti mohou použít i další slovesa, uvedená jsou však povinná).

Rádi používáme tuto metodu obrácenou „naruby“. Např. při procvičování minulých časů nepravidelných sloves zadáme studentům, aby vymysleli krátký příběh (výlet, denní program, událost, návštěva divadla apod.). Text buď napíšou nebo si ho jen promyslí. Z textu vyberou klíčová slovesa, která napíšou v zpřeházeném pořadí na lístek. Lístky si navzájem vymění a na základě napsaných sloves vymyslí, co bylo původním obsahem textu. Ten buď napíše nebo převypráví. Původní autor text komentuje, co je shodné, jak moc daleko se spolužák vzdálil od pravdy. Potom student řekne svůj původní příběh.

Záleží na kreativitě studentů, někdy vznikají logické příběhy, původní text i rekonstrukce jsou si velmi podobné, jindy se zcela rozdílným příběhům zasmějeme.

### 3.3.5.3 Vennův diagram

Tato metoda se používá na porovnání dvou a více různých jevů, skutečností. Díky ní si mohou studenti uvědomit jejich specifické i společné znaky. Při této metodě využíváme skutečnosti, že dospělí studenti upřednostňují barevné a grafické rozlišování (viz kapitola 2.3.1).

Studenti nakreslí dvě, případně tři navzájem se protínající kružnice. Do jednoho kruhu zapisují znaky jednoho jevu, do druhého kruhu druhého jevu a do jejich průniku společné rysy.

Toto grafické znázornění používáme u znaků perfekta (jeden kruh představují nepravidelná slovesa, druhý pravidelná) – viz obr. 1. Na základě Vennova diagramu si studenti uvědomí, že i pravidelná slovesa jsou v perfektu tvořena pomocným slovesem *sein* a že postavení „*ge*“ nezávisí na pravidelnosti či nepravidelnosti nebo na použití pomocného slovesa.

Vennův diagram používáme i při opakování předložek pojící se pouze se třetím, pouze se čtvrtým pádem a s oběma pády dohromady (viz obr. 2). Někteří studenti mi řekli, že toto grafické znázornění jim pomohlo, protože si teď dokáží vybavit, kde byla předložka napsána.

Pro umocnění znázornění můžeme využít i barvy – červený kruh, modrý kruh, uprostřed fialově napsaná slova, tedy slova, která mají jak červené tak modré prvky.

Diagram lze využít i u členů (určitých a neurčitých). Na základě diagramu si studenti uvědomí, že člen *der* označuje jak maskulinum tak femininum a členy *des*, *dem* se využívá jak u maskulina tak neutra (viz obr. 3).

Tato metoda vyhovuje technicky založeným studentům a studentům s optickou a prostorovou pamětí.



**Obr. 1** Vennův diagram – perfektum

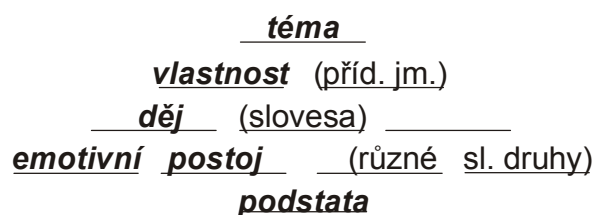
**Obr. 2** Vennův diagram – předložky

**Obr. 3** Vennův diagram – určité členy

### 3.3.5.4 Pětílístek

Metoda pětílístku (slova se vyplňují do pěti řádek), zvaná též „diamant“ (podle tvaru obrazce – viz obr. X) nebo „Elfchen“ (podle počtu doplněných slov), je časově nenáročná, slouží spíše k motivaci. Na první řádek se napíše téma (zadá učitel). Téma je vyjádřeno jedním podstatným jménem. Na druhý řádek studenti napíší dvě nejdůležitější vlastnosti tématu (vyjádřeno přídavnými jmény). Na třetím řádku se uvádí třemi slovesy děj - co téma dělá nebo co se s ním děje. Na čtvrtý řádek studenti uvedou čtyřslovný výraz (různými slovními druhy), ve kterém projeví svůj vztah k tématu, emotivně téma vyjádří. Pátý řádek je jednoslovná formulace nebo rekapitulace podstaty tématu (vyjádřeno podstatným jménem). Viz. obr. 4.

Metoda pětílístku je nenáročná, přesto studenty pobaví a aktivizuje. Studenti pak své nápady prezentují, navzájem srovnávají. Pětílístek můžou buď psát individuálně nebo vymýšlet ve dvojicích či skupinkách. Po individuálním napsání mohou být vytvořeny skupinky, kde jsou nápady prodiskutovány a vybrány ty nejlepší; případně se nechají inspirovat a vymyslí ještě nová pojmenování.



**Obr. 4** Pětílístek

### **3.3.5.5 Oprava textů**

Tuto metodu využíváme u mírně až středně pokročilých studentů. Za domácí úkol mají napsat krátkou úvahu na předem dané téma. Následující hodinu napsaný text dají spolužákovi, který se bude snažit text opravit (gramaticky i stylisticky). Poté původní text porovnáme s opraveným textem. Prodiskutujeme, zda korigující student našel v textu všechny chyby a slova, která označil jako chyby jsou skutečně chybami.

Metoda opravy textů je velmi užitečná, protože se studenti snaží opravit text někoho jiného, kdo používá osobité výrazy a gramatiku. Jednu informaci můžeme vyjádřit mnoha způsoby, každý z nás určitý způsob upřednostňuje, ostatní nepoužívá nebo se jim dokonce vyhýbá, protože si jimi není jist. Díky této metodě studenti vnímají i jiná vyjádření, nad kterými se musí zamyslet, aby opravili případné chyby.

Domníváme se, že metoda je efektivní, ale bohužel u studentů není oblíbená. Neradi dávají své texty k opravě někomu jinému a ještě méně rádi někoho opravují (obávají se, že v textu vynechají chyby a správné označí za chybné). Je proto důležité, aby při výuce byla přátelská atmosféra. Druhý problém musíme řešit u individuálních kurzů, kdy nemáme jiný text, který by student mohl opravit. Snažíme se proto dostat od studentů svolení, abychom jejich texty mohli v neupravené podobě anonymně používat ve výuce dál. Mnoho studentů nám bohužel text nechce dát k dispozici, protože se stydí za chyby nebo si myslí, že jejich text není obsahově na nejvyšší úrovni.

## 4 Formy výuky

Pojem *organizační forma* není terminologicky jednoznačně ustálen; „tradičně se organizační formy výuky chápou jako vnější stránka vyučovacích metod, novější přístup vnímá organizační formy z hlediska komplexního systémového pojetí řízení a uspořádání výuky v určité vzdělávací situaci“. (Kalhous, 2002, 294) Toto komplexní pojetí zastává např. Maňák a Švec (viz jejich klasifikace vyučovacích metod v kapitole 3.2).

V této práci zastáváme tradiční názor; organizační metodu chápeme (stejně jako Kalhous) jako vnější stránku vyučovacích metod.

Nejprve se věnujeme frontální a individuální výuce, které jsou v jazykové výuce nejčastější a patří k nejstarším organizačním formám. Na začátku 20. století se začalo poukazovat na meze frontální výuky („Učitel stojící vpředu u tabule vnímá skupinu žáků jako jeden celek. Nezabývá se individuálními odlišnostmi jednotlivých studentů, jejich dispozicemi, zájmy, potřebami, aktuálním duševním a fyzickým stavem. Hromadná výuka vede k uniformitě, potlačuje individualitu, nedostatečně rozvíjí samostatnost, tvořivost a činorodost žáků.“ - Kalhous, 2002, 298), proto se začala výuka individualizovat. Ve 30. letech 20. století se začala používat např. *projektová výuka* (projektům se podrobněji věnujeme v kap. 3.3.4.1). Dále se začaly ve výuce používat takové organizační formy, které zohledňují rozdíly v pracovním tempu, ve schopnostech studentů (*diferencovaná výuka* – viz kap. 4.3), rozvíjí myšlení, aktivitu a spolupráci (*skupinová a kooperativní výuka* – viz kap. 4.4). Velmi často vyučujeme miniskupinku se dvěma studenty, proto se *párové výuce* věnujeme v samostatné kapitole 4.5.

### 4.1 Frontální výuka (hromadná výuka)

Této formy se začalo využívat na přelomu 16. a 17. století, významně se podílela po zavedení povinné školní docházky na rychlém rozvoji vzdělanosti

obyvatelstva. „Práce učitele, který vyučuje současně větší počet studentů, je velmi produktivní, náklady na výuku nejsou velké. Učivo je žákům předáváno uspořádaně a přehledně. Při hromadné výuce lze dosáhnout velmi dobrých výsledků, zejména pokud se jedná o zvyšování měřitelné úrovně znalostí.“ (Kalhous, 2002, 297)

Přestože se v posledních dvaceti letech stále častěji upozorňuje na nevýhody frontální výuky (studenti jsou pasivní, informace pouze přijímají, nemusí je aktivně získávat, analyzovat, diferencovat, hodnotit, vykonávají pouze pokyny učitele), má stále ve vyučovacím procesu své místo, „patří k nejrozšířenějšímu vzdělávacímu modelu v evropských i mimoevropských školách všech druhů a stupňů“. (Maňák, 2003, 135) Didaktici navrhují tuto organizační formu doplnit o další formy, které přispívají k větší individualizaci (např. samostatná práce studentů, práce ve skupinách, projektová výuka atd.). Ideální by bylo, kdyby převažovala diferencovaná výuka a frontální výuka se stala jen jejím doplňkem.

„Předpokladem hromadného vyučování je vytvoření skupiny studentů přibližně stejné věkové a mentální úrovně.“ (Kalhous, 2002, 295) Pro výuku jazyků jsou vytvářeny skupiny studentů na podobných úrovních znalostí, věk není důležitý. Všichni studenti postupují jednotně, probírají stejnou látku a plní ve stejném čase stejné učební úkoly. Učitel řídí všechny najednou. Orientuje se k průměru; nadprůměrní i podprůměrní, průbojní i nenápadní žáci se dostávají na okraj pozornosti. Musí se průměru přizpůsobit, pokud se tak nestane, jsou vyučujícímu na obtíž, komplikují jeho práci.

Uspořádání učebny vychází ze středověkých tradic (nepochybný je vliv kostelů na umístění lavic). Vepředu má stolek učitel (toto umístění mimo jiné zdůrazňuje jeho dominantní postavení), odkud výuku řídí. Studenti obvykle mají stálý zasedací pořádek. Každý student pracuje sám, vzájemná spolupráce žáků je minimální, proto není potřeba, aby byly lavice jinak uspořádány (jako např. u skupinové výuky).



Při frontální výuce může učitel využívat různé výukové metody – psaní na tabuli, práci s knihou, předvádění, využití zpětného projektoru, videa, počítače atd. Navzdory velkému množství různých postupů je skladba hodin bohužel stále stejná (většinou se používá tzv. smíšená hodina, která začíná organizačním zahájením, pokračuje opakováním probraného učiva včetně kontroly domácích úkolů, pokračuje výkladem nového učiva, jeho procvičením, aplikací a končí shrnutím nových poznatků a zadáním domácího úkolu). Tento stereotypní postup není pro žáky motivující. Některým učitelům bohužel tato ritualizace vyhovuje, zautomatizují si jasnou strukturu hodiny a snadněji si udrží kázeň. Naštěstí přibývá učitelů, kteří se snaží hromadnou výuku doplňovat o aktivizující metody a prostřídat ji s jinými typy organizačních forem.

#### **4.2 Individuální výuka**

Individuální vyučování je považováno za nejstarší organizační formu výuky; používá se již od starověku a středověku. Teprve s potřebou alespoň elementárně vzdělávat větší okruh populace se začaly vytvářet větší skupiny žáků. Už Komenský ve Velké didaktice navrhoval, aby byly „třídy tvořeny žáky přibližně stejného věku a úrovně připravenosti. Frontální výuka vytvářena podle této zásady se prosazovala velmi pomalu a ani dnes není zcela dodržována“ (viz níže) - Choděra, 2006, 113.

V individuální výuce pracuje každý student sám za sebe, s nikým dalším nespolupracuje. Učivo je stanoveno pro každého žáka zvlášť, nejsou předepsány společné učebnice. Doba vyučování je volná, není přesně stanovena.

Individuální forma je v jazykové výuce velmi oblíbená, student má možnost intenzivně a efektivně procvičovat co potřebuje, v hodině je dostatek příležitosti k rozvoji všech kompetencí včetně mluvení. V naší lektorské praxi je nejčastější, proto bude většina námi navrhovaných her zamýšlena pro individuální výuku.

Protože některé firmy chtějí mít přehled, jak je jazyková výuka efektivní, konají se pravidelná testování všech studentů. Aby testování mohla proběhnout a výsledky šlo porovnat, mají studenti angličtiny předepsány jak učebnice, tak učební plán. (Netýká se ostatních jazyků, které jsou na okraji zájmu, tj. včetně němčiny.) Tím bohužel dochází u anglicky se učících studentů k popření některých výhod individuální výuky – studenti musí ve stanoveném čase probrat předem určené množství učební látky. Výhodou takto pojatých individuálních hodin zůstává pouze intenzivnější možnost konverzace a možnost volby termínu výuky.

Individuální výuka je samozřejmě finančně nákladnější, proto ji v současné době finanční krize zrušily téměř všechny firmy. Buď probíhá výuka ve větších skupinách (ne vždy se však daří dodržet zásadu Komenského, že mají být ve třídě žáci „přibližně stejné úrovně připravenosti“), nebo byla zrušena úplně.

### **4.3 Diferencovaná výuka**

Požadavek na diferenciaci výuky souvisí s kritikou frontální výuky. Diferenciace zohledňuje rozdíly v pracovním tempu, ve schopnostech, rozvíjí myšlení a aktivitu.

Nejprve byla v praxi ověřována vnější diferenciaci studentů. Ti byli rozděleni do homogenních skupin na základě určitých kritérií (např. nadání, zájmu, intelektu, určitého postižení atd.). Takto diferencovaná výuka měla zkvalitnit vzdělávání a umožnit lepší organizaci; byla ale kritizována pro svoji selektivnost a diskriminaci některých žáků (z méně výhodného prostředí, méně nadaných apod.).

V současné době se využívá vnitřní diferenciaci, která vyžaduje flexibilitu, dynamičnost a otevřenou, tvořivou práci učitele. Protože je vhodné žáky ve výuce diferencovat (alespoň více a méně nadané), pomáhají učitelům autoři moderních učebnic barevným označováním cvičení (např. učebnice

*Schritte international* rozlišuje v pracovním sešitě tři barvy – šedá, která označuje velmi jednoduchá cvičení pro netalentované žáky; černá, jež označuje cvičení, která by měla zvládnout většina studentů a modrá, která označují cvičení pro žáky s jazykovým nadáním, zájmem o jazyk). Toto barevné dělení umožní učitelům velmi rychlou orientaci v knize a možnost snadné vnitřní diferenciaci třídy.

Ve školách je k diferenciaci využívána práce ve skupinách (homogenních nebo heterogenních), pomoc spolužáků (přímo ve výuce nebo formou doučování a pomáhání s domácími úkoly), různé stupně náročnosti domácích úkolů, pro rozvoj své osobnosti se studenti mohou účastnit olympiád, soutěží, chodit do volitelných i nepovinných předmětů, zájmových kroužků i jazykových škol. Ve výuce dospělých využíváme diferenciaci cvičení v učebnici, práci ve skupinách, samostatnou práci či rozdílnou náročnost domácích úloh. Diferenciaci lze bez problémů realizovat v rámci frontální výuky.

#### **4.4 Skupinová<sup>22</sup> a kooperativní<sup>23</sup> výuka**

Označení kooperativní výuky nelze ztotožňovat s výukou skupinovou. Při skupinovém vyučování mají většinou studenti prostor pro společné řešení úkolu a mohou si navzájem pomoci. Ne vždy ale ve skupinové výuce dochází ke kooperaci, studenti mohou v rámci skupiny samostatně zpracovávat zadaný úkol. Protože se ve skupinové výuce většinou využívá princip kooperace, nebude tyto pojmy nadále rozlišovat.

Počátky skupinového vyučování jsou spjaté s reformním hnutím, které reagovalo na meze hromadného vyučování. K přednostem skupinového

---

<sup>22</sup> „Skupinovým vyučováním chápeme takovou organizační formu, kdy se vytváří malé skupiny žáků (tři až pětičlenné), které řeší společný úkol.“ (Skalková, 2007, 224)

<sup>23</sup> „Kooperativní pojetí vyučování je založeno na principu spolupráce při dosahování cílů. Výsledky jedince jsou podporovány činností celé skupiny a celá skupina má prospěch z činnosti jednotlivce. Základními pojmy kooperativního vyučování jsou tedy sdílení, spolupráce a podpora.“ (Skalková, 2007, 227)

vyučování patří nejen aktivní řešení zadaného úkolu, ale i vytváření schopnosti navzájem spolupracovat, pomáhat si, ocenit i kriticky hodnotit názory a návrhy druhých, hledat kompromisy, vést diskuse a organizovat společnou práci.

U žáků na základních a středních školách skupinové vyučování rozvíjí klíčovou kompetenci řešení problémů, komunikativní, sociální a personální. Dospělí tyto kompetence většinou ovládají (alespoň naši studenti), proto má u nich skupinová výuka jiný pozitivní efekt – kromě aktivního řešení úkolu se navzájem lépe poznávají. Při závěrečné zpětné vazbě výuky němčiny ve Výzkumném centru na ČVUT, kde jsem po dva roky vedla kurzy němčiny, studenti tento vedlejší efekt výuky velmi kladně hodnotili. Skupinová výuka má jak u dětí, tak u dospělých výrazný sociální aspekt.

V odborné literatuře je doporučováno, aby skupiny byly tři až pětičlenné, i když skupinka může být tvořena jen dvěma studenty (v tom případě se jedná o párovou výuku – viz kapitola 4.5). Z hlediska sociálně pedagogického se dvoučlenná skupina nedoporučuje – dochází v ní k úplné vzájemné závislosti členů. Tříčlenná skupina je už vhodnější, ale sociální vztahy se stále omezují na malý počet interakcí. Ideální je čtyřčlenná skupina, protože ta umožňuje vyšší počet interakcí členů. U pěti, šesti a sedmi členů obvykle dochází k rozpadu skupiny na dvojice a trojice.

Skupinu lze vytvořit na základě několika kritérií. Složení skupiny je velmi důležité, proto by ho učitel neměl podceňovat. Buď vytvoří skupinu na základě *výkonnosti studentů*, podle *sociálních vztahů*, *zájmů studentů* nebo *náhodným výběrem*.

Skupiny podle *výkonnosti* mohou být homogenní nebo heterogenní. Obě varianty se doporučují, záleží však na konkrétním úkolu. U heterogenních tříčlenných skupin je vhodné, aby je tvořil jeden výkonnější student a dva studenti méně výkonní. Kdyby ve trojici byli dva výkonnější žáci, svého spolužáka by přehlíželi.

Skupina vytvořená podle *sociálních vztahů* bude vždy dobře fungovat. „Bylo zjištěno, že přátelské vztahy mezi žáky často podporují spolupráci.“ (Maňák, 2003, 141)

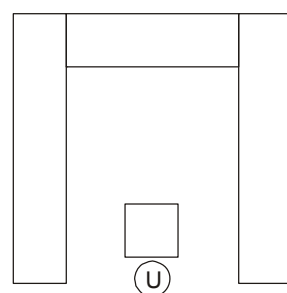
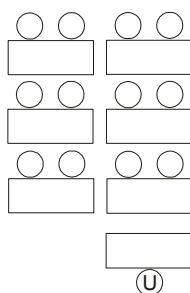
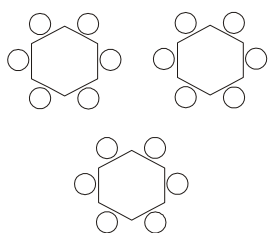
*Náhodné rozdělování* studentů skupin je pro učitele nejméně náročné, ale protože nezohledňuje příznivé sociální vazby, nemusí skupina dobře spolupracovat. Toto náhodné rozdělení lze využívat pro krátkodobou spolupráci, u dlouhodobé se doporučuje vzít v úvahu sociální vztahy.

Rozdělení může proběhnout tak, že nejprve žáci vytvoří řadu (dle abecedy, velikosti, data narození) a pak je učitel rozpočítá do skupin. K náhodnému rozdělování jsou využívány i karty, různé příchutě bonbónů apod. Při rozdělování pomocí karet jsou využívány buď dvojice z Černého Petra, lístečky se jmény známých pohádkových dvojic nebo dvojic známých osobností. Jestliže chce učitel rozdělit studenty na tří a čtyřčlenné skupiny, může využít kvarteto (pro vytváření tříčlenné skupiny samozřejmě vždy vyřadí jednu kartu ze sady).

Ve výuce cizích jazyků může být náhodný výběr studentů spojen s mluvením. Studenti musí při použití karet popsat, kdo jsou, koho hledají (párová výuka) nebo do které skupiny patří (kvarteto). Učitel může rozstříhat obrázky (na dvě nebo více částí) a studenti vytváří skupiny podle toho, které obrázky k sobě patří. Obrázky si samozřejmě neukazují, ale popisují, co na nich je, co pravděpodobně bude mít na obrázku spolužák. Toto rozdělování studenty baví, navíc si procvičí popisy. Obrázky samozřejmě můžeme vhodně vybrat k právě probíranému tématu. Při vytváření párové výuky lze využít papírky - na jeden napíše učitel jedno slovo, na druhý větu s vynechaným slovem. Studenti se spárují podle logiky, které slovo patří ke které větě.

Při skupinové výuce je důležité i pracovní prostředí, studenti musí mít na práci dostatek místa a musí být k sobě otočeni tak, aby na sebe viděli, mohli spolu komunikovat a spolupracovat. Proto dochází k novému uspořádání prostoru. „Skupinové uspořádání zvané „úl“ (viz obr. 5) podle „bzukotu“ při

souběžné diskusi malých skupin vyžaduje nejvíce místa na osobu, zlepšuje komunikaci, ale současně snižuje „viditelnost“ lektora.“ (Mužík, 2005, 182) Aby se vyrušila typická atmosféra ze školní výuky, kde jsou lavice uspořádány do řad za sebe (viz obr. 6), jsou učebny uspořádány do tvaru U (viz obr. 7). Tento tvar má tu výhodu, že umožňuje všem účastníkům pohled na přední část místnosti.



**Obr. 5** Uspořádání lavic do „úlu“

**Obr. 6** Školní uspořádání lavic

**Obr. 7** Uspořádání lavic do písmene „U“

Kooperativní výuka mění zaběhnutá schémata vyučování. Tradiční soutěživost, kdy úspěch jednoho je spojen s neúspěchem druhého je nahrazen spoluprací, vzájemnou podporou a důrazem na vzájemnou komunikaci uvnitř skupin i mezi skupinami. Následkem tohoto rozdílného řízení výuky se mění role učitele, stává se koordinátorem a poradcem.

#### **4.5 Párová výuka**

Párová výuka je nazývána také jako partnerská výuka nebo práce ve dvojicích. Jak vyplývá z názvu, „jde o spolupráci žáků při učení ve dyadických (dvoučlenných) jednotkách.“ (Maňák, 2003, 149) Přestože tato forma nevyžaduje specifická organizační a dovednostní opatření, není dle zjištění didaktiků často používána, což je podle našeho názoru veliká škoda.

Partnerská výuka v rámci frontálního vyučování může být předstupněm skupinové výuky; studenti se ve dvojicích učí formulovat a obhajovat své

názory, zvykat si na odpovědnost za své jednání, pomáhají si při řešení úkolů apod. Navíc tato forma výuky narušuje řád a organizaci frontální výuky, proto je studenty vítána a oblíbena.

Pro partnerskou výuku se osvědčují různé učební aktivity, které spontánně vyplývají ze sousedství dvou žáků (Maňák, 2003, 150 – 151):

- „opakování, procvičování a upevňování učiva
- příprava a formulace otázek pro následný rozhovor nebo diskusi
- kontrola správnosti domácích úkolů, diktátů apod.
- shromažďování informací, údajů, příkladů
- společné zpracování některých cvičných úkolů, vyplňování pracovních listů
- práce u počítače
- učební hry ve dvojicích, řešení hádanek apod.
- cizojazyčná konverzace“

Z uvedeného výčtu možných učebních aktivit je zřejmé, že párová výuka má své místo i ve výuce dospělých. Protože se jazykové školy snaží nabízet výuku v co nejmenších skupinách, velmi často učíme buď individuální kurz nebo kurz v miniskupince se dvěma studenty. Nemáme proto možnost uplatňovat skupinovou výuku a rádi využíváme alespoň přednosti párové výuky.

## 5 Hra

### 5.1 Definice

Průcha, Mareš a Walterová v Pedagogickém slovníku definují hru následovně (1995, 75):

„Forma činnosti, která se liší od práce a učení. Člověk se hrou zabývá po celý život, avšak v předškolním věku má specifické postavení – je vůdčím typem činnosti. Hra má řadu aspektů: aspekt poznávací, procvičovací, emocionální, pohybový, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický, terapeutický. Zahrnuje činnosti jednotlivce, dvojice, malé skupiny i velké skupiny. Existují hry, k jejichž provozování jsou nutné speciální pomůcky (hračky, herní pomůcky, sportovní náčiní, nástroje, přístroje). Většina her má podobu sociální interakce s explicitně formulovanými pravidly (danými dohodou aktérů nebo společenskými konvencemi). Ve hře se mnoho pozornosti věnuje jejímu průběhu (hry s převahou spolupráce, s převahou soutěžení). Výchozí situace, průběh a výsledky některých her lze formalizovat a rozhodování aktérů exaktně studovat. Těmito otázkami se zabývá speciální matematická disciplína – teorie her.“

Tato definice je příliš obecná (zahrnuje všechny typy her od předškolního věku), přesto v ní najdeme důležité informace, které se týkají i didaktických her pro dospělé, kterými se v této práci zabýváme. Tyto informace jsme podtrhli.

*Didaktická hra* je v Pedagogickém slovníku definována následovně (Průcha, 1995, 43):

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



Ve výše uvedené definici jsme opět podtrhli klíčová slova. Přestože definice obsahuje nejdůležitější pojmy, na kterých se shodují všichni autoři, stále je pro naše účely vymezení her příliš obecné. Bohužel v odborné literatuře najdeme mnoho různých definic, ale žádná z nich přesně neurčuje, co ke hrám patří a co už ne.

„Někteří autoři pod pojem hry řadí veškeré tvořivější simulace skutečnosti s edukační intencí, vlastně všechno, co poskytuje žáku uspokojení a možnost aspoň částečné seberealizace, co mu nabízí volnější, alternativní aktivity, které jsou pro něho zábavnější, přirozenější a citově bohatší než tradiční postupy.“ (Maňák, 2003, 126)

Toto velmi volné chápání hry zastáváme nejen my, ale i mnozí lektoři a studenti (jak vyplývá z vyplněných dotazníků – viz kapitola 5.1.2). Ke hrám, resp. k herním aktivitám můžeme proto přiřadit i aktivizační metody a metody kritického myšlení, kterými jsme se zabývali v kapitolách 3.3.4 a 3.3.5. Z dotazníků vyplynulo, že někteří učitelé za hru považují i video, práci s interaktivní tabulí či vytváření plakátů.

Z mnoha definic jsme vybrali názor Komenského (Skalková, 2007, 7).

„Komenský doporučuje zařazování her do vyučování; hru při vyučování považuje za snadný a příjemný způsob učení se praxí. Hra má být podle něho duševním potěšením, má mít kolektivní charakter, má být dobrovolně prováděna a obsahovat prvek soutěživosti, která žáky vede k touze po vítězství.“

Z německých didaktiků jsme zvolili definici Lehmana (Behme, 1992, 11). Z ní vyplývá, že hru chápou čeští didaktici stejně jako němečtí, proto návrhy her můžeme přebírat z německých i českých knih.

„Spiel ist eine Sequenz von Tätigkeiten:

- a) an der mindestens 2 Personen beteiligt sind
- b) deren Verhalten teilweise durch ausdrücklich gesetzte oder zu setzende Regeln bestimmt wird
- c) die einen allen bekannten und definierten Zielzustand zu erreichen versuchen, den sie nur durch Austauschhandeln erreichen können
- d) in denen mindestens einige zentrale Gegenstände verwendet werden, die Substituten von anderen Gegenständen sind

- e) deren Sequenzierung im Detail sich jedes Mal unterscheidet
- f) in denen ständig oder häufig für die anderen manifeste Entscheidungen unter Unsicherheit zu fällen sind, ohne die Bedrohung durch juristische, ökonomische oder formal soziale Folgen
- g) die freiwillig fortgeführt werden“

Komenského definice je velice stručná, zmiňuje v ní prvek soutěživosti, kolektivní charakter, dobrovolnou účast žáků a jejich duševní potěšení. Naprosto souhlasíme s tím, že studenti se musí her zúčastňovat dobrovolně. O dobrovolnosti mluví také Lehmann a v přeneseném významu i Maňák (hry mají žáku poskytovat uspokojení, což může nastat pouze tehdy, když se student hry dobrovolně účastní).

Maňák na rozdíl od Komenského zdůrazňuje alespoň částečnou seberealizaci studenta při hraní hry. Komenský klade důraz na soutěživost a touhu po vítězství. Pokud student zvítězí, pocítuje samozřejmě uspokojení, proto se z tohoto pohledu definice nevyklučují. Domníváme se však, že lze Maňákově definici rozumět i tak, že žák se ve hře může seberealizovat a po dokončení hry (i nesoutěžní) cítit uspokojen. Maňákovo vyjádření je v porovnání s Komenským spíše emocionální.

S Komenským nesouhlasíme, že by hra měla obsahovat prvek soutěživosti (i když ten samozřejmě hru vždy obohatí). Hry často hrajeme v individuální výuce, kdy lze velice obtížně navodit atmosféru soutěživosti, protože student samozřejmě nemůže v gramatice či slovní zásobě zvítězit nad lektorem. Jsme přesvědčeni, že ke hrám lze zařadit mnoho nesoutěžních her (např. různé komunikativní hry či hry uvedené v kap. 9). Průcha ve své obecné definici mluví také o soutěživosti, ale zároveň se zmiňuje i o spolupráci.

Komenský mluví o kolektivním charakteru her, Lehmann o minimálně dvou účastnících. Průcha didaktickou hru přiřazuje jak jednotlivcům, tak skupinám žáků. Podle naší zkušenosti se hry se dvěma a více studenty lépe hrají;

existuje navíc větší výběr her pro více studentů, přesto nemůžeme hry označit jen za kolektivní.

Lehmann i Průcha zdůrazňují, že každá hra musí mít přesně stanovená pravidla, která se musí důsledně dodržovat. Průcha v definici „hry“ zmiňuje i speciální pomůcky, o kterých také mluví Lehmann.

### **5.1.1 Naše pojetí pojmu „hra“**

Je velice obtížné obecně definovat didaktickou hru, protože jak vyplývá z uvedených definic (v kap. 5.1), každý pod tímto pojmem chápe něco trochu jiného. Našemu pojetí her se nejvíce přibližuje Maňák, který zdůrazňuje, že hry jsou alternativní aktivity, které jsou zábavnější než tradiční postupy. Nepovažujeme za důležité, pro kolik osob je hra určena, zda je kompetitivní či nikoli, ale zda se jedná o aktivitu, která vzbudí studentovu pozornost a aktivizuje ho.

Všechny hry mají podle nás mít dva cíle – didaktický a cíl hry. Pokud cíl hry studenta zaujme natolik, že si neuvědomuje, že se intenzivně učí, považujeme takovou hru za velmi dobře vymyšlenou.

V této práci za hry považujeme takové aktivity, které mají výše zmíněné dva cíle, studenty aktivizují, mají přesně stanovená pravidla a studenti je rádi hrají. Naše pojetí her je tedy velice široké, stejně jako pojetí her studentů a lektorů (viz vyhodnocení dotazníků v kap. 5.1.2). Domníváme se, že přesnější definice by zbytečně vylučovala některé hry.

### **5.1.2 Objasnění pojmu „hra“ lektory a studenty**

Na základě dotazníků, které vyplňovali jak lektoři, jež učí dospělé studenty, tak dospělí klienti, jsme se pokusili vytvořit přehled her, které učitelé i studenti vnímají jako hru. Nepokoušeli jsme se „zmapovat“, které hry lektoři používají, ale které znají. I když předpokládáme, že na napsané herní aktivity si lektoři vzpomněli právě proto, že je ve výuce používají.

Otázka pro lektory zněla: **Za hru považují (napište všechny možné aktivity, i ty, které ve výuce nepoužíváte).** Studentům jsme položili podobnou otázku: **Za hru ve výuce považujete (uveďte prosím co nejvíce možností, které Vás napadnou).** Obě otázky jsou formulovány otevřeně, abychom respondenty výběrem z možností neovlivňovali. Mnozí lektoři a studenti jistě znají další hry, na které si hned nevzpomněli, proto náš přehled nemůže být úplný.

Respondenti buď napsali konkrétní příklady her nebo se pokusili definovat, co je podle jejich názoru hra. Konkrétní hry jsme uspořádali do tabulky (viz tabulka 6). Bylo obtížné k sobě přiřazovat obecně formulované hry a konkrétní příklady, protože si nejsme jisti, zda obecný pojem v mysli lektora či studenta obsahuje konkrétní hru (např. zda se pod pojem deskové hry i studentovi vybaví hra „Žebříky a hadi“. Problémy vznikaly v označení *slovní hry, deskové hry a klasické hry*, kam můžeme zařadit mnoho různých her. Stejně tak pod pojmem *obrázky a fotografie* si můžeme představit jejich popis, přiřazování k textům, vymýšlení příběhu, sestavování správného pořadí atd.

Ze srovnání odpovědí studentů a lektorů vyplývá, že učitelé i studenti si vybaví pod pojmem hra podobné aktivity. Ze shody v odpovědích vyvozujeme, že lektoři hry často ve výuce používají, proto se studentům snadno vybavily stejné hry.

| Dle studentů   | Dle učitelů   |
|--|---|
| hraní rolí, scénické hry   | hraní rolí; dialogy   |
| sestavení příběhu; nabalování příběhu; psaní příběhu; vymýšlení alternativního konce | četba comicsů; vymýšlení textu k obrázkům; vyprávění dle obrázků; vyprávění s maňáskem; na pustý ostrov si vezmu... |
| popis obrázků  | obrázky, fotografie   |
|  | popis a kreslení  |
| vyplňování dotazníků, formulářů  | vyplňování dotazníků  |
| rozpočítávání  |   |
| Hádej, kdo jsem  | slovní hry (Hádej, kdo jsem; slovní kopaná; asociace; škatulata)  |
| písničky   | písničky  |
| básničky   |   |
| AZ kviz  | AZ kviz   |

|   |   |
|---|---|
| pexeso  | pexeso  |
| křížovky; hádanky; doplňovačky                          | křížovky; hádanky; jazykolamy; kvizy  |
| hledání opaků slov                                      |   |
| lodě  | piškvorky, lodě   |
| šibenice  | šibenice  |
|   | stolní hry (Hadi a žebříky)   |
| klasické hry, ale s jazykovými úkoly (německy zadanými) | Scrabble; domino; Kufr; Člověče, nezlob se; Bingo                           |
| kartičky  | kartičky  |
| plakáty   |   |
| atraktivní témata                                       |   |
| soutěže   | aktivita podporující soutěživost  |
|   | pohyb; hledání předmětů po třídě; běhací diktát                             |
|   | virtuální cestování po mapě (při probírání tématu <i>město, cestování</i> ) |
|   | filmy v původním jazyce s výkladem  |
|   | interaktivní cvičení  |
|   | práce s interaktivní tabulí   |

Tab. 6 Pojetí pojmu „hra“ dle lektorů a studentů na základě dotazníku<sup>24</sup>

Nejčastějšími odpověďmi u lektorů i studentů bylo hraní rolí a situačních scének, stolní hry (pexeso, domino), slovní hry (Kufr, slovní fotbal, Hádej, kdo jsem, různé hádanky) a samozřejmě písničky, křížovky, doplňovačky, kvizy a práce s obrázky. Lektorů zmiňují i rozstříhané texty, kartičky na přiřazování ap. V odpovědích nás od lektorů překvapilo opakované zmínění aktivit typu malování, pohyb po třídě. Domníváme se, že lektorů mají zkušenosti i s výukou dětí a při odpovídání si neuvědomili, že odpovědi se mají týkat pouze dospělých.

Dva lektorů se dokonce shodli, že hrou je podle nich i čtení textu, který není v učebnici. Hry lze chápat velmi široce. To ostatně vyplývá i z volných definic a úvah lektorů, co je hra:

- aktivita, při níž pracuji s relevantní vyučovanou látkou, ale nikoliv standardním učebním způsobem (pouze s knihou či pracovním sešitem). Ne tedy styl přečteme, vyplníme cvičení, nýbrž

<sup>24</sup> vytvořeno autorkou práce

ozvláštníme aktivitou, zapojíme více smyslů, pomůcek, zapojíme humor apod.

- aktivity, které odvádí pozornost studentů od vlastního procesu učení a vedou tak k upevnění znalostí a zrychlení procesu osvojení cizího jazyka.
- jakákoliv aktivita, při které si studenti odpočinou a která podporuje soutěživost
- veškeré aktivity, při kterých je zábava a zároveň si studenti procvičují jazyk

Všichni lektori si uvědomují, že hra může být zábavná, vnést do hodiny humor, podpořit aktivitu, ale vždy musí mít zároveň didaktický cíl. To je jedna z hlavních zásad her, na kterou upozorňují i didaktici.

Na konci dotazníku dostali lektori příležitost se volně k tématu vyjádřit. Někteří podpořili hry, rádi je se studenty hrají; někteří upozornili na to, že tvůrčí a aktivní přístup je důležitý nejen v hrách, ale komplexně v celé výuce. Jedna lektorka napsala, že neexistuje jeden způsob, jak nelépe fixovat gramatiku, je nutné metody kombinovat. Navíc každý člověk je jiný typ a vyhovuje mu něco jiného. S těmito názory souhlasíme. Nelze se domnívat, že hra je jakási spásná metoda, spíše ji musíme chápat jako jednu z mnoha metod, která lektorům umožní naplnění vyučovacího cíle.

Studenti se také pokoušeli obecněji vyjádřit, co je hra, co za hru považují, co by dobrá hra měla splňovat:

- hra by měla kombinovat jak konverzaci, tak plynulé čtení, tak písemnou formu (např. vyplňování dotazníků, přihlášek a jiných formulářů (třeba v souvislosti s cestováním apod.)
- jakákoliv "jednoduchá až triviální hra", která je ovšem realizovaná v cizím jazyce, např. rozpočítávání, Hádej, kdo jsem

- i "hloupé" gramatické cvičení, v němž se žáci vyvolávají navzájem je vlastně hrou
- v podstatě všechno, při čem se přestávám primárně soustředit na jazyk samotný, ten se pak stává nástrojem
- mluvení v příslušném jazyce
- tam, kde se jazyk "nabalí" na něco dalšího, co nás baví ;-)) Pokud se výuce jazyka dá další rozměr třeba ve smyslu soutěžení mezi skupinami, propojení s "atraktivními" tématy a tak...
- vše co zaujme a posune někam dál :o)

Studenti se shodují, že hra musí probíhat v cizím jazyce a pokud upoutá pozornost, zaujme, přestávají se soustředit na jazyk, čímž se nejvíce naučí. Nemají při dynamických hrách příležitost myslet na češtinu, což hru činí efektivní. Pokud odpovědi studentů zobecníme a zjednodušíme, dojdeme k závěru, že hrou jsou pro ně takové činnosti a úkoly, při nichž jsou aktivní.

Na závěr dotazníku se někteří studenti rozepsali. Z jejich postřehů a nápadů uvádíme myšlenky, které se v různých obměnách opakovaly.

- Hry považují za vhodný doplněk k tradičním metodám, ale užívaný s mírou, ne v každé hodině. A to pouze u dětí, případně u studentů, kteří mají potíže se zvládnutím látky a hra jim pak poslouží jako mnemotechnická pomůcka.
- Použití her ve výuce je velmi individuální, z vlastní "učitelské" praxe vím, že hry je dobré zařazovat tam, kde je již vytvořen určitý jazykový základ, u začátečníků může dojít k určitému "rozpliznutí" výuky, nadělá to v hlavě akorát "guláš". Podle mého bude stále platit ono otřepané "učit se, učit se, učit se", jistá forma drilu je i přes pokusy o oživení a udělání hodiny zajímavější nezbytná.
- Při výuce je podle mě klíčové nechat studenty rozvíjet fantazii a nepostupovat striktně podle učebnice, kde mohou být nezáživná

témata. Pokud student hovoří o tom, co jeho samotného zajímá, soustředí se na téma samotné a vlastně nemyslí na to, že jde o hovor v cizím jazyce.

- Třeba u malých dětí je to určite vhodné, skrz hraní se i něco naučí, není to dril, který by je odradil. U nás velkých dětí bych spíš váhal, jsme schopni zpracovat informace (pokud chceme ;-)) a není zas tak důležité, jestli je to humornou formou nebo drilem. Tady má možná lepší výsledek efektivnější přímočará výuka s minimem her.

Je zajímavé, že s používáním her ve výuce jsou studenti podstatně zdrženlivější a opatrnější než lektoři. Možným vysvětlením by mohlo být, že se studenti díky dotazníku nad problematikou používání her ve výuce více zamysleli, své nápady uvedli, zatímco lektoři už mají tuto problematiku (výhody i meze her) dávno vstřebanou, proto nepovažovali za nutné rozepisovat meze her.

## **5.2 Klasifikace, členění her**

V literatuře zabývající se hrami najdeme mnoho různých klasifikací. Třídění v teoreticky zaměřených knihách je logické a jednoznačné, klasifikace v praktičtěji zaměřených knihách a příručkách není striktní, jednotlivé kapitoly se zabývají hrami nahlíženými z různých pohledů, přesto není problém hru snadno vybrat a kdykoliv později opět najít. Autoři vychází z praktických zkušeností.

Hendrich (1988, 356 – 357) popisuje dvě kritéria členění her, a to:

### *1.) dle převažujícího charakteru*

- a) procvičení gramatiky
- b) procvičení slovní zásoby
- c) procvičení zvukové stránky jazyka
- d) procvičení konverzace
- e) společenská zábava



## 2.) dle náročnosti na přípravu

- a) hry nevyžadující učitelův čas na předchozí přípravu nebo jen přípravu jednoduchou (např. seznam vhodných slov, nastříhání kartiček)
- b) hry vyžadující přípravu učebních pomůcek (např. příprava karet, obrázků, popis rolí na kartičkách)
- c) zpestření vyučování různými nápady (ve skutečnosti jde o procvičení učiva z učebnice, ale netradiční formou; např. kostka určí, zda má student odpovědět na otázku kladně či záporně, vytvořit větu v přítomném či minulém čase nebo v jednotném či množném čísle (kritériem je sudé a liché číslo, které padne na kostce)

Maňák konstatuje, že herní aktivity lze třídit z různých hledisek (2003, 128).

### 1.) dle aspektu obsahu a cílů

- a) interakční hry (vysvětlení – viz níže)
- b) simulační hry (viz kap. 3.3.4.2)
- c) scénické hry (viz kap. 3.3.4.2)

### 2.) dle jednoznačných kritérií

- a) doba trvání (hry krátkodobé a dlouhodobé)
- b) místo konání (třída, klubovna, příroda, hřiště)
- c) převládající činnost (osvojování vědomostí, pohybové dovednosti)

Maňákovo třídění přebírá Kotrba (2007, 97), který *interakci* rozlišil na:

- a) *hry neinterakční* – každý hráč hraje sám za sebe, všechny herní týmy (nebo jednotlivci) řeší stejný problém za stejných podmínek. Patří sem křížovky, přesmyčky, kvizy, pexeso, doplňovačky, domino, deskové hry s úkoly, šifrované texty, skrytá slova atd.

- b) *hry interakční* – hráči na sebe vzájemně působí, komunikují, svými jednáními a postupy se ovlivňují. Významnou roli hraje schopnost dělby práce a úkolů. Patří sem tzv. *ekonomické hry*.

Knihy, které nenapsali didaktici, ale učitelé, jež mají s používáním her velké zkušenosti, jsou většinou rozděleny podle převažující činnosti a základní učební pomůcky. Göbel, Spier a Lohfert vymezili témata jednotlivých kapitol velmi podobně. V jejich knihách lze kapitoly utřídít do čtyř kategorií.

- a) procvičení mluvení (*Ketten-, Pantomime-, Dialog-, Rate-, Handlungs- Geschichten-, Rollenspiele*)
- b) činnosti (*Schreib- und Zeichenspiele, Erinnerungsspiele*)
- c) pomůcky (*Karten-, Domino-, Würfel-, Brettspiele a Quartette*)
- d) hlavní účel (*Auflockerungsspiele*)

Dauvillier nejprve (1986) hry třídila dle náročnosti pro studenty (hry pro „zahřátí“, k pochopení nové látky a k procvičení určité dovednosti a schopnosti), později (2004) podle převažujícího charakteru (stejně jako Hendrich). Toto třídění (dle jednotlivých kompetencí, důrazu na slovní zásobu, gramatiku a reálie) používáme v této práci i my.

### **5.3 Podstata her a jejich přínos**

Jazykové hry často simulují různé životní situace, vytváří ve třídě přátelskou atmosféru, umožňují prohlubovat sociální vztahy, hodinu „dělají“ zajímavou, zvyšují aktivitu, zájem o učení, osvojené znalosti jsou trvalejší, pomáhají odstranit psychologické překážky při mluvení, umožňují studentům hovořit po dlouhou dobu v cizím jazyce, vhodně procvičují, upevňují a opakuji gramatiku, pravopis, slovní zásobu, fonetiku, ale i reálie (pokud je hra tímto směrem zaměřena). Soutěživé hry nutí žáky si rychle vybavit slovíčka i příslušná gramatická pravidla; nemají čas věty a slovní spojení překládat z češtiny, proto je nutí přemýšlet už v cizím jazyce. Studenti si přejí zvítězit,

proto se soustředí na průběh hry, správné odpovědi a nevnímají, že v podstatě dělají jazyková cvičení. Díky hrám pracují velmi soustředěně, se zaujetím. Prožívání úspěchu posiluje motivaci k dalšímu učení jazyka.

Behne se domnívá, že hranice mezi volnočasovou hrou a učební hrou je velmi neostrá. Zároveň se věnuje rozdílu mezi pojmy *hra* a *práce*. Je přesvědčen, že není vhodné tyto dva pojmy násilně odlišovat, mají totiž mnoho společného. Hry, stejně jako práce vyžadují soustředění, uvažování, plánování, schopnost empatie, samostatnost, disciplínu, pravidla a odpovědnost za sebe i za jiné. Hry slouží k procvičování i učení; učení je společností uznáváno jako druh práce. Některé hry působí na studenty povzbudivě, jiné jsou tak náročné, že studenty unaví; stejně jako práce. Hru nemůžeme považovat za únik od práce (tj. učení), proto je tvrzení, že dospělí si nehrají, ale učí, mylné. Z uvedených charakteristik je zřejmé, že hra má své opodstatněné místo i ve výuce dospělých, studenty (i často lektora) velmi obohacuje.

#### **5.4 Metodická příprava hry**

Při výběru i realizaci her je potřeba zohlednit následující zásady:

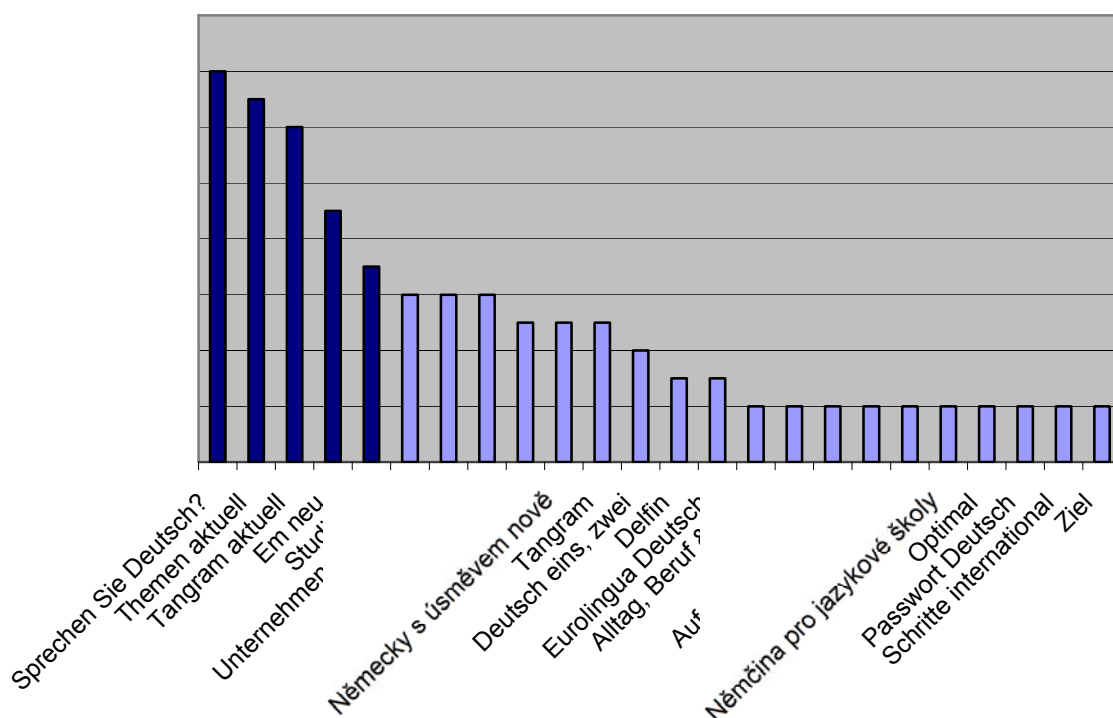
- Velmi důležitý je samotný výběr hry, každá hra vyžaduje specifický přístup a podmínky. Musíme vzít v úvahu její náročnost, zda odpovídá stanovenému cíli, konkrétním podmínkám ve třídě, její velikosti a možnostem organizační formy, pokročilosti studentů a jejich znalostem. Doporučujeme výběru a úpravě hry věnovat náležitou pozornost, protože pokud studenty zklameme dvěma či třemi nefungujícími hrami, už nebudou mít o další zájem.
- Hra by vždy měla mít dva cíle - didaktický a herní. Studenti by si sice měli uvědomovat, že se při hře učí nebo opakuji látku, ale neměli by didaktický cíl vnímat jako primární.

- Každá hra by měla být dopředu dobře připravená (jak myšlenkově, tak pomůckami), učitel si musí promyslet časovou náročnost, typické herní situace a možné reakce studentů.
- Hra má být zábavná; nesmí být příliš dlouhá, protože pak studenti ztrácí zájem a hra přestává fungovat jako motivace a aktivizační prostředek výuky.
- Učitel musí ovládat pravidla, ta před zahájením hry studentům přesně, jasně, stručně a srozumitelně vysvětlí. V průběhu hry je potřeba dbát na důsledné dodržování pravidel. Doporučujeme pravidla vysvětlovat v němčině, ale pro jistotu u mírně pokročilých jejich správné pochopení zkontrolujeme několika otázkami. Začátečnickům hru vysvětlujeme v češtině.
- Do hry studenty nikdy nesmíme nutit, hra má mít dobrovolný a spontánní charakter.
- Do hry by se měl zapojit co největší počet studentů, ideálně všichni.
- Hra nepatří na začátek hodiny, ale užíváme ji uprostřed nebo na konci hodiny.
- Protože hra slouží k procvičování a opakování látky, nikdy ji neužíváme k naučení nového učiva. Studenti by se buď naučili chyby, nebo by neustálé opravování chyb bylo pro průběh hry příliš rušivé.
- Mnoho her rozvíjí především mluvní kompetenci, proto je vhodné, aby studenti seděli v kruhu, mohli udržovat oční kontakt s ostatními.
- Každý student by měl mít příležitost své chyby opravit. Pokud je nedokáže najít, chyby by měli korigovat ostatní studenti. Teprve když nikdo na chybu nemůže přijít, ozřejmí ji lektor.
- Postavení učitele je při hraní her i ostatních aktivizačních aktivitách (viz kapitola 3.3.4) velmi obtížné. Musí být jak organizátor,

moderátor, odborník, který odstraňuje teoretické a tematické nedostatky, ale i pomocník studentů, spoluhráč, aktivní účastník. Učitel musí dávat pozor na chyby a citlivě, vhodně je opravovat. Lektor může různými funkcemi (řízením, kontrolou, hodnocením) pověřit zkušené studenty.

## 6 Analýza učebnicových souborů z hlediska her

V této kapitole analyzujeme pět nejpoužívanějších učebnic v jazykových školách. Sestavili jsme seznam učebnic, které jejich autoři doporučují používat ve výuce dospělých (u některých učebnic nejsou dospělí přímo jmenováni, ale jsou zahrnuti v kategorii „určeno pro studenty od 15 let“).



**Graf 5** Četnost používání učebnic v jazykových školách<sup>25</sup>

Tento seznam jsme zaslali devadesáti pěti jazykovým školám na území celé České republiky. Požádali jsme je o označení všech učebnic, které ve výuce **dospělých** používají. Ze čtyřiceti osmi jazykových škol nám přišla odpověď. V grafu 5 uvádíme seznam (dle našeho výzkumu) nejpoužívanějších učebnic. Učební materiály, které jsou používané zřídka, v grafu neuvádíme.

<sup>25</sup> vytvořeno autorkou práce

Podle našeho výzkumu patří k nejpoužívanějším učebnicím *Sprechen Sie Deutsch?*, *Themen aktuell*, *Tangram aktuell*, *em neu* a *Studio D. Sprechen Sie Deutsch?* vydalo nakladatelství Polyglot, *Studio D* Fraus a ostatní tři tituly Max Hueber Verlag. Učebnice z nakladatelství Langencheidt Verlag či Klett se umístili podstatně níže.

Nakladatelství Hueber vydává především učebnice a další materiály pro výuku němčiny jako cizího jazyka. Ostatní nakladatelství nabízí vyšší počet učebnic pro další cizí jazyky, nebo dokonce vydává učebnice i pro jiné předměty. Všechny učebnicové soubory umístěné na prvních pěti místech jsou tvořeny učebnicí, pracovním sešitem, poslechovými cvičeními na CD či kazetě a metodickou příručkou pro učitele. *Studio D* je doplněno krátkými videi a internetovou podporou, která je ale ve srovnání s nakladatelstvím Hueber velmi malá. Max Hueber Verlag vytvořil k většině svých učebnic internetové stránky, které jsou určeny studentům (různá interaktivní cvičení) a lektorům (doplňující pracovní listy, metodické tipy, odkazy na zajímavé internetové stránky, diskusním fórum, kam mohou učitelé napsat různé poznámky a tipy do výuky).

Nakladatelství Hueber učebnice aktualizuje – nejprve se používala učebnice *Themen*, později *Themen neu* a v současné době *Themen aktuell*. Podobný vývoj měl i *Tangram* a *em*. Mnoho jazykových škol mi označovalo v seznamu učebnic nové i starší tituly, proto jsme se v analýze zaměřili i na vývoj těchto učebních materiálů. Knihy jsou v podstatě nezměněné, v případě *Themen* jsou téměř všechny texty identické, pouze se změnilly obrázky, fotografie a aktualizovaly se reálie. Učebnice *em* se také mnoho nezměnila, drobné inovace jsme našli jen v reáliích. Pouze *Tangram* byl významněji pozměněn – jeden díl učebnice byl rozdělen na dvě části (původní *Tangram* se skládal ze tří knížek, současný *Tangram aktuell* z šesti svazků) a dvě lekce se přesunuly až do následujícího dílu učebnice (*Tangram* obsahoval deset lekcí, *Tangram aktuell* má jen čtyři lekce). Cvičení, texty i grafika zůstala (až na drobné odlišnostmi) stejná.

Do analýzy jsme zahrnuli všechny materiály, které k danému titulu patří. V metodických příručkách pro učitele nejsou uváděna jen správná řešení všech cvičení, ale také další návrhy her a doplňující metodické tipy, které ke hrám můžeme přiřadit. Např. v *Tangram aktuell*<sup>26</sup> je informační okénko, jak pracovat s obrázky. Autoři navrhují, že se obrázek může popsat; na základě obrázku mohou studenti vymýšlet celý příběh (co předcházelo i co bude následovat); pokud je na obrázku více osob, mohou studenti vymýšlet různé dialogy; vyučující může zakrýt část obrázku a studenti mohou spekulovat, co je zakryté, jak vypadá celý obrázek, jakou má atmosféru, jakou zachycuje situaci, které místo apod.

Metodické příručky obsahují doplňující pracovní listy k jednotlivým lekcím. Na těchto listech jsou většinou herní aktivity, jen zřídka cvičení zaměřená na gramatiku.

Všech pět titulů, kterými se blíže zabýváme, má metodickou příručku, i když učebnice *Sprechen Sie Deutsch?* jen k prvnímu dílu. Pro učitele je jistě komplikací, když si musí v dalších dílech doplňující materiály vymýšlet sám nebo je musí shánět z jiných zdrojů. Domníváme se, že dobrý učební soubor by měl obsahovat všechna potřebná cvičení, doplňující texty, materiály a nápady do výuky, aby se učitel mohl při přípravě soustředit na strukturu hodiny a nemusel dohledávat další potřebné materiály.

## **6.1 Hry a herní aktivity, které obsahují všechny vybrané učebnice**

V kap. 5.1.1 jsme definovali, jak vnímáme pojem *hra*. Podle našeho pojetí jsme analyzovali pět učebnic. Mnohé hry a herní aktivity jsou zařazovány do všech učebnic. Do tabulky 7 jsme zapsali všechny hry a jejich různé varianty, které jsme našli ve všech pěti analyzovaných učebnicových souborech.

---

<sup>26</sup> ALKE, I.; DALLAPIAZZA, R.M.; MAENNER, D. *Tangram aktuell 1. Lektion 1–4. Lehrerhandbuch.*

Ismaning : Max Hueber Verlag, 2005. s. 45.



Pokusili jsme se hry rozřadit podle procvičování určité dovednosti (mluvní kompetence, kompetence porozumění slyšenému, kompetence porozumění psanému textu), zaměření na gramatiku či slovní zásobu. Uvědomujeme si, že navrhované třídění užívaných her není jednoznačné, protože mnohé hry jsou komplexnější (např. hraním rolí studenti procvičují mluvení, porozumění slyšenému, gramatiku i slovní zásobu). Tabulka je vytvořena podle toho, co se ve hře nejvíce procvičuje. Abychom tabulku nekomplikovali, každá hra je přiřazena jen k jedné kategorii.

|                          |          |   |
|--------------------------|----------|---|
| rozvoj mluvní kompetence | dialog   | řízený dialog (studenti rozvíjí do vět heslovitě zapsané repliky); např.<br><input type="checkbox"/> <i>Tag!</i><br><input checked="" type="checkbox"/> <i>Tag!</i><br><input type="checkbox"/> <i>Fahrrad?</i><br><input checked="" type="checkbox"/> <i>Ja.</i><br><input type="checkbox"/> <i>Wie viel?</i><br><input checked="" type="checkbox"/> <i>100 Euro</i><br><input type="checkbox"/> <i>Zu teuer!</i><br><input checked="" type="checkbox"/> <i>Erst ein Jahr alt. 80 Euro.</i><br><input type="checkbox"/> <i>Nein, vielen Dank.</i><br><input checked="" type="checkbox"/> <i>Wiederhören.</i> <sup>27</sup> |
|                          |          | polořízený dialog (jednu repliku studenti čtou, druhou musí vhodně doplnit tak, aby rozhovor byl smysluplný); např.<br><input type="checkbox"/> <i>Hallo!</i><br><input checked="" type="checkbox"/> ?<br><input type="checkbox"/> <i>Mein Name ist Martin.</i><br><input checked="" type="checkbox"/> ?<br><input type="checkbox"/> <i>Verstehst du gut Deutsch?</i> <sup>28</sup>   |
|                          |          | variace dialogu (pozmění již napsaného dialogu v učebnici)  |
|                          |          | dialog, ve kterém studenti musí použít slovní obraty uvedené v učebnici   |
|                          |          | uspořádání replik do rozhovoru  |
|                          |          | promíchané repliky dvou rozhovorů   |
|                          | rozhovor | rozhovor, dotazník (buď je napsán v učebnici, nebo ho studenti sami připraví)   |

<sup>27</sup> DALLAPIAZZA, R.M.; SCHÖNHERR, T. *Tangram aktuell 1. Lektion 1–4. Kursbuch, Arbeitsbuch mit Audio-CD zum Arbeitsbuch*. Ismaning: Hueber, 2004. s. 62.

<sup>28</sup> DUSILOVÁ, D.; KOLOCOVÁ, V.; GOEDERT, R. *Sprechen Sie Deutsch? Učebnice němčiny pro střední a jazykové školy. 1. díl*. Praha : Polyglot, 2003. s. 192.

|  |   |   |
|--|---|---|
| rozvoj kompetence porozumění slyšenému | hraní rolí  | situačně zadáno (např. <i>Ein Freund hatte Ihnen versprochen, dass er Ihnen für eine Reise sein Auto leiht, jetzt braucht er es plötzlich selbst.</i> <sup>29</sup> )   |
|  | obrázek, fotografie   | popsání obrázku; vymýšlení příběhů na základě obrázků   |
|  |   | sestavení obrázků do správného pořadí + převyprávění příběhu  |
|  |   | vymýšlení dialogu podle obrázku   |
|  |   | comics – vymýšlení textu  |
|  |   | co na obrázku chybí; doplňování dle fantazie  |
|  |   | část obrázku se zakryje a studenti spekulují, co je na zakryté části:<br>a) zakryje se třetina či polovina obrázku – studenti mohou odhadnout prostředí, situaci apod.<br>b) zakryje se většina obrázku (vidět je jen okénko o velikosti asi dva centimetry), studenti odhadují, co na obrázku může být |
|  |   | paměť – dvě, tři minuty studenti pozorně sledují obrázek a pak odpovídají na otázky   |
|  |   | přirázování obrázků a textů   |
|  | odhad – kdo na obrázku nemá rád špenát, kdo si chce udělat řidičský průkaz atd.   |   |
|  | text  | chronologicky uspořádat jednotlivé části textu  |
|  |   | přirázování textů k sobě (významově; otázka – odpověď)  |
|  |   | je příběh pravdivý – vymyšlený?   |
|  |   | vyhledání a opravení chyb v textu (gramatika, slovní zásoba, faktografické informace)   |
|  |   | porovnání informací, jiného pohledu na stejnou situaci (jeden dopis napsala studentka, které se účastní školního výletu a druhý dopis učitel)   |
| párová práce                           | jeden student dostane pracovní list A, na kterém jsou v tabulce uvedeny informace, druhý student dostane pracovní list B, na kterém jsou informace, které nezná první student. Studenti se navzájem ptají a odpovídají. |   |
| pantomima                              | jeden student předvádí určitou činnost, ostatní ji popisují   |   |
| hádání identity                        | jeden student představuje určitou známou osobnost, vykonává určité povolání apod.; ostatní se snaží uhodnout, kdo to je   |   |
| pohádka                                | vyprávění pohádky dle obrázků, napsané osnovy   |   |
| písnička                               | poslech   |   |
|  | psaní asociací  |   |
|  | doplňování chybějících slov   |   |
|  | vymýšlení jiného textu; variace textu   |   |
|  | zpívání s nahrávkou (zaměřeno na fonetiku)  |   |
|  | určení správného pořadí slok  |   |
|  | vyjádření hlavní myšlenky; která písnička se studentům nejvíce líbí   |   |

<sup>29</sup> PERLMANN-BALME, M. *Em neu. Brückenkurs*. Ismaning : Hueber Verlag, 2009. s. 15.

|               |              |   |
|---------------|--------------|---|
| slovní zásoba | spojovačka   | učitel diktuje studentům čísla; studenti je spojují a vznikne tak obrázek   |
|               | křížovka     | vyhledávání slov; slova studenti buď vypíšou, doplní do vět s mezerami nebo tematicky či gramaticky (pravidelná a nepravidelná slovesa; podle rodů u substantiv) roztřídí   |
|               |              | doplňování slov:<br>a) dle českých významů<br>b) popisu<br>c) logického doplnění (např. <i>Die Schüler sind __ der Schule.</i> <sup>30</sup> )  |
|               |              | studenti vytváří vlastní křížovku (učitel zadá tajenku, která tematicky vymezuje slova, která studenti mohou v křížovce použít; např. tajenka je <i>Urlaub</i> ; studenti mohou doplňovat jen slova spjatá s tématem dovolené)  |
|               | pantomima    | jeden student pantomimicky naznačuje slovo, ostatní ho hádají   |
|               | balení kufru | studenti přidávají další předměty, které si vezmou s sebou:<br>a) první student uvede první předmět, druhý student zopakuje, co řekl první student a přidá svůj předmět atd.<br>b) stejný princip hry, ale omezeno písmeny, např.<br>♦ <i>Ich fahre nach Afrika und ich nehme eine Aktentasche mit.</i><br>■ <i>Ich fahre nach Afrika und ich nehme eine Aktentasche mit, dann fahre ich nach Belgien und ich nehme eine Birne mit.</i> |
|               | Bingo        | různé varianty – viz kap. 8.1.4   |
|               | slova        | vytváření slov ze slabik (+ následné doplňování slov do vět) <sup>31</sup><br><b>ten – laub – Mi – nis – Er - nu</b><br>a) <i>Eine Stunde hat 60 Mi-nu-ten.</i><br>b) <i>Es ist nicht verboten, wir haben die Er-laub-nis.</i><br><br>vytvoření co nejvíce slov ze slabik<br>vytváření kompozit <sup>32</sup><br>a) Auto<br>b) Bahn<br>c) Schule<br>( <i>Autobahn, Autoschule</i> atd.)   |

<sup>30</sup> DUSILOVÁ, D.; KOLOCOVÁ, V.; GOEDERT, R. *Sprechen Sie Deutsch? Učebnice němčiny pro střední a jazykové školy. 1. díl.* Praha : Polyglot, 2003. s. 208.

<sup>31</sup> EISFELD, K.H.; HOLTHAUS, H.; BOCK, H. *Themen aktuell 1. Arbeitsbuch.* Ismaning: Hueber, 2003. s. 32.

<sup>32</sup> EISFELD, K.H.; HOLTHAUS, H.; BOCK, H. *Themen aktuell 1. Arbeitsbuch.* Ismaning: Hueber, 2003. s. 62.

|  |  |
|--|--|
|  | <p>slovní řetězec - napsaný v učebnici:</p> <p>a) vyhledávání slov v řetězci písmen: tielektroherdwestuhl...<br/>(<i>Elektroherd, Stuhl</i>)<sup>33</sup></p> <p>b) doplňování písmen (poslední písmeno prvního slova je shodné s prvním písmenem následujícího slova), např.<br/>□ <i>emperatu</i> □ - □ <i>eisekatalo</i> □ - □ <i>ebirg</i> □ - □ <i>nglisch</i><sup>34</sup></p> <p>slovní řetězec – vymýšlí studenti (slova mohou být ještě navíc tematicky omezena):</p> <p>a) poslední písmeno prvního slova je shodné s prvním písmenem následujícího slova (např. <i>Getränk – Kuchen – Nachspeise...</i><sup>35</sup>)</p> <p>b) všechna slova začínají stejným písmenem</p> |
|  | <p>doplňování vhodných:</p> <p>a) písmen<br/>I) např. U_L_ _B<br/>II) šibenice</p> <p>b) slabik</p> <p>c) slov</p>   |
|  | <p>přesmyčka (např. <i>SÄKE</i>)</p>   |
|  | <p>vztahy mezi slovy, např. <i>Schule : Lehrer = Geschäft :</i> _____<sup>36</sup></p>   |
|  | <p>Které slovo se nehodí? např. <i>Das T-Shirt ist billig – sauer – schön</i><sup>37</sup></p>   |
|  | <p>Které slovo se hodí?</p> <p>a) <i>Er arbeitet: schnell – bekannt – sauber – schlank</i><sup>38</sup></p> <p>b) <i>Tee : Trinke = Suppe :</i> _____<sup>39</sup></p> <p>c) <i>výběr slov z rámečku</i><sup>40</sup>: <i>Bäcker / Bibliothek / verdienen</i><br/>I) <i>Kuchen, Brot, backen:</i> _____<br/>II) <i>Bücher, Zeitung, lesen:</i> _____<br/>III) <i>Geld, sehr viel, wenig:</i> _____</p>   |

<sup>33</sup> EISFELD, K.H.; HOLTHAUS, H.; BOCK, H. *Themen aktuell 1. Arbeitsbuch*. Ismaning: Hueber, 2003. s. 50.

<sup>34</sup> DUSILOVÁ, D.; KOLOCOVÁ, V.; PITTNEROVÁ, L. *Sprechen Sie Deutsch? Metodická příručka*. Praha : Polyglot, 2002. s. 33.

<sup>35</sup> PERLMANN-BALME, M. *Em neu. Brückenkurs*. Ismaning : Hueber Verlag, 2009. s. 73.

<sup>36</sup> DUSILOVÁ, D.; KOLOCOVÁ, V.; GOEDERT, R. *Sprechen Sie Deutsch? Učebnice němčiny pro střední a jazykové školy. 1. díl*. Praha : Polyglot, 2003. s. 234.

<sup>37</sup> DUSILOVÁ, D.; KOLOCOVÁ, V.; GOEDERT, R. *Sprechen Sie Deutsch? Učebnice němčiny pro střední a jazykové školy. 1. díl*. Praha : Polyglot, 2003. s. 215.

<sup>38</sup> EISFELD, K.H.; HOLTHAUS, H.; BOCK, H. *Themen aktuell 1. Arbeitsbuch*. Ismaning: Hueber, 2003. s. 50.

<sup>39</sup> EISFELD, K.H.; HOLTHAUS, H.; BOCK, H. *Themen aktuell 1. Arbeitsbuch*. Ismaning: Hueber, 2003. s. 73.

<sup>40</sup> EISFELD, K.H.; HOLTHAUS, H.; BOCK, H. *Themen aktuell 1. Arbeitsbuch*. Ismaning: Hueber, 2003. s. 19.

|           |                      |   |
|-----------|----------------------|---|
|           | kartičky             | a) domino; např.<br>II) obrázek – slovo<br>III) český – německý výraz<br>IV) infinitiv – příčestí minulé<br>b) přiřazování kartiček; např.<br>I) český – německý výraz<br>II) singulár - plurál<br>III) antonyma<br>IV) synonyma<br>V) slova, která se k sobě hodí (např. <i>der Sessel, bequem</i> )<br>c) pexeso<br>d) kvarteto |
|           | asociace             | a) asociogram (viz kap. 3.3.2)<br>b) myšlenková mapa (viz kap. 3.3.3)   |
|           | třídění slov         | třídění slov podle různých kategorií  |
| gramatika | kartičky             | a) domino<br>I) infinitiv – příčestí minulé<br>II) předložky<br>III) způsobová slovesa<br>e) přiřazování kartiček<br>I) sloveso a předložka, která se pojí se slovesem<br>II) podstatné jméno a sloveso<br>III) infinitiv – příčestí minulé<br>f) pexeso<br>g) kvarteto<br>h) Černý Petr<br>i) procvičení slovosledu              |
|           | deskové hry          | a) žebříky a hadi<br>b) různé tvary   |
| komplexní | kviz                 | zaměřeno na:<br>a) gramatiku<br>b) slovní zásobu (vhodné slovo, synonymum, antonymum)<br>c) reálie<br>d) výběr vhodné reakce<br>e) tvrzení, která se významově shodují  |
|           | test                 | označení odpovědí, které se ke studentovi nejvíce hodí  |
|           | dotazník             | vytváření dotazníku a odpovídání na otázky  |
|           | autentické materiály | a) vyhledávání informací na internetu<br>b) práce s mapou, grafem<br>c) inzeráty<br>d) jízdní řády<br>e) formuláře  |

**Tab. 7** Přehled her používaných v analyzovaných učebnicích<sup>41</sup>

<sup>41</sup> vytvořeno autorkou práce

Z uvedeného přehledu vyplývá, že autoři všech učebnic se snaží o pestrost her, i když jednoznačně převažují hry zaměřené na slovní zásobu. Ve všech pěti titulech je také v každé lekci několik úloh na tvorbu dialogů. *Sprechen Sie Deutsch?*, *Studio D* a *em* mají je ve srovnání s učebnicemi *Tangram* a *Themen* podstatně méně herních aktivit.

Učebnice *Themen aktuell* a *Sprechen Sie Deutsch?* mají pravidelnou strukturu her – v každé lekci jsou vždy cvičení na tvoření dialogů, hraní rolí, přesmyčka, vytváření slov ze slabik, které slovo do řady nepatří, doplnění vynechaných písmen ve slovech, přiřazování textů k sobě a křížovka. V žádné jiné učebnici nejsou určité druhy her tak pravidelně zařazovány.

Učebnice *em* je určena pro středně pokročilé studenty, proto je většina her zaměřena na vedení diskuse, argumentaci, hraní rolí apod. Cvičení na slovní zásobu a gramatiku jsou jen doplňující.

Autoři *Studia D* vytvořili učebnici, v níž je upřednostňována komunikace a porozumění čtenému či slyšenému textu, proto v ní autoři nejčastěji používají dialogy, hraní rolí a práci s autentickými materiály (vyhodnocování různých tabulek a grafů, vyplňování formulářů, vyhledávání informací v inzerátech, jízdnicích řádech, televizním programu atd.). Studenti, kteří se učí podle *Studia D*, občas řeší různé přesmyčky, křížovky, doplňování slov, slabik či písmen, ale tyto úlohy nejsou v lekcích tak často zařazovány jako cvičení na mluvení.

*Tangram aktuell* je učebnicový soubor, který se snaží rozvíjet mluvní kompetenci studentů, proto k nejčastějším aktivitám patří různé hraní rolí, diskuse, argumentace a dialogy. V každé lekci je písnička, která je didakticky velmi dobře zpracována (na rozdíl od písni ve *Sprechen Sie Deutsch?*, kde studenti většinou jen doplní vynechaná slova či části vět). Autoři *Tangramu* vymysleli k písni různé úkoly – ptají se na smysl textu, využívají gramatické struktury k dalšímu procvičování, doporučují různé modifikace písně (doplňování vlastních slov), studenti musí určit správné pořadí jednotlivých slok atd.

Ve všech učebnicích se autoři snaží využívat obrázků jako impulsu k mluvení. Všechny tituly (kromě *Sprechen Sie Deutsch?*) obsahují jak obrázky, tak fotografie. Grafika učebnic je vytvářena velmi pečlivě, všechny obrázky i fotografie vždy dobře ilustrují danou situaci. Protože jsem několik let učila ze *Sprechen Sie Deutsch?* mám velmi špatnou zkušenost s obrázky namalovanými v této učebnici. Studentům se nelíbí a nepodněcují je k diskusi. Když jsem okopírovala z metodické příručky obrázky pexesa, měli moji studenti problém rozpoznat, co je na obrázku namalováno.

Ve všech učebnicích jsou (i když jen v každé třetí až čtvrté lekci) i návrhy na různé deskové hry. Ty většinou procvičují gramatiku (časování sloves, skloňování podstatných jmen, tvoření plurálu, stupňování přídavných jmen a příslovcí), ale některé jsou zaměřeny i na slovní zásobu a na reakce v určitých situacích (např. *Die Suppe ist kalt. Was sagen Sie dem Kellner?*<sup>42</sup>). K méně častým hrám patří i různé testy a kvízy. Kvízy jsou většinou zaměřeny na reálie.

O reáliích německy mluvících zemí se studenti dozvídají i prostřednictvím pročítání internetových stránek (do pracovního listu musí doplnit informace, které se dozví na předem určené internetové adrese) a z doplňujících materiálů, které mají učitelé k dispozici na webových stránkách dané učebnice.

Všechny učebnicové soubory (kromě *Sprechen Sie Deutsch?*) na svých stránkách vypisují i zajímavé odkazy, které se týkají tématu dané lekce. Práce s autentickými materiály studenty velmi baví, motivuje je v dalším studiu, proto nám v učebnici *Sprechen Sie Deutsch?* velice chybí.

---

<sup>42</sup> DUSILOVÁ, D.; KOLOCOVÁ, V.; GOEDERT, R. *Sprechen Sie Deutsch? Učebnice němčiny pro střední a jazykové školy. 1. díl.* Praha : Polyglot, 2003. s. 56.

## 6.2 Sprechen Sie Deutsch?

V učebnici jsou často cvičení, která jsou stereotypní. Okopírovala jsem proto např. pohádku *O sedmi kůzlátkách*<sup>43</sup>, jednotlivé obrázky rozstříhala a odstříhla i text vyprávění. Studenti nejprve chronologicky seřadili obrázky a pak k nim přiřadili správný text. Teprve potom převáděli slovesa uvedená v závorce v infinitivech na préteritum.

Mnoho cvičení lze velmi jednoduchým způsobem upravit na hru, která splní svůj výukový cíl a studenty přitom baví. Každá lekce *Sprechen Sie Deutsch?* obsahuje poměrně velké množství nové gramatiky, proto doporučujeme doplňovat tuto učebnici o další hry z jiných zdrojů.

## 6.3 Themen aktuell

Tato učebnice obsahuje několik her, které v tabulce 7 neuvádíme, neboť nejsou používané ve všech analyzovaných učebnicích. Vybrali jsme několik her, které považujeme za zajímavé. Tyto hry můžeme rozdělit na:

### a) rozvoj slovní zásoby:

- a. v pracovním sešitu jsou dvě křížovky, v nichž jsou vepsané pouze tajenky, jež určují tematické zaměření slov, která mají studenti doplnit. Slova jsou uvedena v rámečku vedle křížovek. Řešení křížovek je *Essen* a *Trinken*, proto budou do první křížovky doplňovat např. *Fleisch*, *Brot*, *Käse* a do druhé *Milch*, *Bier*, *Wasser*. Tento typ křížovky je specifický v tom, že studenti od začátku znají řešení i slova, která mají doplnit. V podstatě jde o zábavnou formu tematického třídění slov do skupin.

### b) rozvoj mluvní kompetence a procvičení gramatiky:

- a. studenti se rozdělí na skupinky po třech. První student dostane deset karet (na každé je uvedena jedna věc nebo část zařízení bytu), druhý student obdrží také deset karet (jiné než první student) a třetí student má před sebou seznam všech dvaceti věcí. Vybere si jednu věc a zeptá se: „*Ist Nr. 1*

---

<sup>43</sup> DUSILOVÁ, D.; KOLOCOVÁ, V.; GOEDERT, R. *Sprechen Sie Deutsch? Učebnice němčiny pro střední a jazykové školy. 1. díl.* Praha : Polyglot, 2003. s. 240.



*dein / Ihr Schrank?*“ Pokud dotázaný student má na kartičce slovo „Schrank“, odpoví: „*Ja, das ist mein Schrank*“. Bod získává student, který se ptal. Pokud slovo „Schrank“ nemá, odpoví: „*Nein, das ist sein / ihr Schrank*.“ Bod získává student, který skříň neměl.

- b. Studenti si dvě minuty prohlíží obrázek. Pak otočí stránku, kde je obrázek znovu namalován, ale chybí na něm několik předmětů, změnil se detaily. Studenti popisují, v čem se obrázky liší.
- c. Studenti si přečtou několik příběhů a mají určit, které příběhy se skutečně staly a které jsou vymyšlené.
- d. Studenti plánují cestu na poušť, kde stráví měsíc. V učebnici je sepsán seznam třiceti věcí, ale s sebou si jich mohou vzít jen pět. Na výběru se musí mezi sebou domluvit a své návrhy vždy zdůvodnit.

Na webových stránkách učebnice<sup>44</sup> mohou učitelé využívat doplňující nápady autorů (ti vytvořili pracovní listy, které studenti řeší na základě pročitání vybraných internetových stránek) i nápady, které do nakladatelství Hueber zaslali učitelé, používající ve výuce *Themen*. Učitelé většinou do Hueberu zaslali různé hry; např. Bingo, domino, pexeso, kartičky na slovosled, pantomima, doplňování slov do textu s mezerami, čtení jazykolamů, hádání povolání, výběr správné možnosti, různé kvízy, opravování chyb v dopisech, které jsou napsány studenty apod.

*Themen aktuell* je učebnicový soubor, který je z hlediska her velmi dobře zpracován.

#### **6.4 Tangram aktuell**

V této učebnici (kromě tradičně používaných her) mohou studenti řešit i hry, které v ostatních analyzovaných učebnicích nejsou. K nim patří:

- studenti se rozdělí do čtyřech skupin. Každá skupina má zadaný cíl (např. podniknout cestu kolem světa, koupit ledničku, udělat večeři nebo se dívat na televizi). Každá skupinka dostane čtyři kartičky, na kterých jsou

---

<sup>44</sup> dostupné na Internetu: <<http://www.hueber.de/themen-aktuell>>

napsaná slova (např. *telefon / sýr a šunka / kufr / voda a pivo* nebo *pas / peníze / toustovač / televizor*). Studenti musí požádat jinou skupinku o předměty, které potřebují k uskutečnění svého cíle.

- na kartičkách jsou napsána podstatná jména bez členů. Studenti si postupně berou kartičky, které leží na stole tak, aby nebyla vidět napsaná slova. Pokud student řekne správný člen, kartičku si nechá. Pokud řekne chybný člen, musí kartičku vrátit zpět na stůl. Student, který má nejvíce karet, vyhrává.

Na internetových stránkách<sup>45</sup> jsou k dispozici doplňující materiály, které buď vytvořili autoři *Tangramu* nebo učitelé, kteří *Tangram* používají. Autoři doplnili učebnici o další kartičky (přiřazování, pexeso, domino), ale především téma každé lekce rozšířili o texty, které lze najít na internetu (doporučují určité stránky). Pracovní listy jsou zaměřeny především na reálie.

Hry, které do Hueberu zaslali učitelé, jsou dobře zpracované, i když nejsou originální (jedná se o hry typu Černý Petr, Hádej mé povolání (viz tab. 7), deskové hry na procvičení minulého přítčestí apod.).

*Tangram aktuell* je z hlediska her dobře zpracovaná učebnice.

## 6.5 *em neu*

Učebnice *em* je určena středně pokročilým studentům, kteří už ovládají základní gramatiku, dokážou reagovat na různé situace, proto je většina her komunikativně zaměřena. V pracovním sešitu je jen několik cvičení na upevnění nové slovní zásoby (křížovky, přesmyčky, vytváření slovního řetězce – studenti vymýšlí slova, která jsou omezena tematicky (např. *Co lze jíst?*) a počátečním písmenem (buď všechna slova začínají na jedno písmeno nebo musí být poslední písmeno jednoho slova shodné s počátečním písmenem následujícího slova).

Učebnicový soubor obsahuje kromě různých dialogů, rozhovorů a hraní rolí i následující hry.

---

<sup>45</sup> dostupné na Internetu: <<http://www.hueber.de/tangram-aktuell>>

- Kdo podobně odpověděl? – studenti nejdříve vyplní dotazník a potom ve třídě hledají studenta, který na většinu otázek odpověděl stejně nebo velmi podobně.
- Zdůvodnění – studenti napíší na kartičku jméno zvířete nebo známé osobnosti. Kartičku přeloží tak, aby nebylo jméno vidět. Lístek předají dalšímu studentovi, který napíše nějaké místo. Kartička je předána dalšímu studentovi, který má z napsaných údajů vytvoří větu (např. *Warum liegt das Krokodil auf dem Sofa?*). Čtvrtý student na otázku vtipně odpoví (např. *Weil die Sonne heute nicht scheint.*<sup>46</sup>)
- Na tvém místě bych... - v této hře studenti procvičují podmiňovací způsob. Jeden student odejde za dveře a ostatní se domluví na jeho nové identitě (osoby, zvířete či věci), na místě, kde se nachází a co dělá (např. *lední medvěd na poušti, který sedí pod palmou a potí se* nebo *napsané písmeno ve staré Bibli v knihovně*). Studenti říkají tak dlouho různé indicie, až student s „novou identitou“ dokáže říct, kdo je, kde je a co dělá. Indiciemi mohou být např. tyto věty: *„An deiner Stelle würde ich jetzt ziemlich schwitzen. An deiner Stelle wäre ich nicht dorthin fahren. An deiner Stelle hätte ich Heimweh.*<sup>47</sup>“
- Co bys udělal, kdyby... - v této hře studenti procvičují podmiňovací způsob. Každý student napíše na lístek otázku (např. *Was würdest du machen, wenn ein Ufo vor deiner Tür landen würde?*<sup>48</sup>). Kartičky se promíchají a opět studentům rozdají. Jejich úkolem je vtipně odpovídat na otázky.
- Co by bylo, kdyby bylo... - v této hře studenti opět procvičují podmiňovací způsob. Studenti vymýšlí, co by se bylo mohlo všechno stát (např. *Was hättest du gemacht, wenn du im alten Rom zur Welt gekommen wärest?*<sup>49</sup>)
- Snění - v této hře studenti opět procvičují podmiňovací způsob. Tentokrát vymýšlí, co by mohli dělat, kdyby se něco na světě změnilo nebo se oni stali

---

<sup>46</sup> PERLMANN-BALME, M.; BAIER, G.; THOMA, B. *em neu 2008 Brückenkurs. Lehrerhandbuch*. Ismaning: Hueber, 2008. s. 40.

<sup>47</sup> PERLMANN-BALME, M.; BAIER, G.; THOMA, B. *em neu 2008 Brückenkurs. Lehrerhandbuch*. Ismaning: Hueber, 2008. s. 72.

<sup>48</sup> PERLMANN-BALME, M.; BAIER, G.; THOMA, B. *em neu 2008 Brückenkurs. Lehrerhandbuch*. Ismaning: Hueber, 2008. s. 54.

<sup>49</sup> PERLMANN-BALME, M.; BAIER, G.; THOMA, B. *em neu 2008 Brückenkurs. Lehrerhandbuch*. Ismaning: Hueber, 2008. s. 81.

věcí, rostlinou či zvířetem. (např. *Ich wäre gern einmal ein Affe, dann könnte ich auf Bäumen sitzen.*<sup>50</sup>)

- Zlost – studenti se rozdělí na skupinky po třech. První student vyjádří rozhořčení na druhého studenta, který se snaží rychle reagovat. Třetí student oběma nabídne rozumné řešení. (např. *Ich verstehe nicht, warum du immer so spät kommst. / Weißt du doch, dass mein Wecker kaputt ist. / Du kannst einen neuen kaufen.*<sup>51</sup>)
- Na policii – Jednomu studentovi se něco nepříjemného přihodilo, proto jde na policii. Tam pantomimicky předvádí svoji výpověď. Ostatní studenti hádají, co přišel nahlásit.

Hry v učebnici *em neu* jsou především zaměřeny na mluvní kompetenci. Studenti si však pomocí her procvičí i novou gramatiku (především podmiňovací způsob). Na internetu<sup>52</sup> jsou pro učitele k dispozici pracovní listy, na kterých jsou studentům zadávány úkoly podporující kreativní psaní, různé hraní rolí a deskové hry).

## 6.6 Studio D

Tento učební soubor je zaměřen na mluvení a porozumění slyšenému. Kromě dialogů, rozhovorů a hraní rolí obsahuje *Studio D* ještě karaoke. Jde o kombinaci zvukové nahrávky (jedna replika) a studentova čtení textu uvedeného v učebnici (druhá replika). Toto cvičení je pro studenty zajímavé, baví je<sup>53</sup>, navíc si procvičují výslovnost, tempo řeči a intonaci. Studenti mohou nejprve

---

<sup>50</sup> PERLMANN-BALME, M.; BAIER, G.; THOMA, B. *em neu 2008 Brückenkurs. Lehrerhandbuch*. Ismaning: Hueber, 2008. s. 55.

<sup>51</sup> PERLMANN-BALME, M.; BAIER, G.; THOMA, B. *em neu 2008 Brückenkurs. Lehrerhandbuch*. Ismaning: Hueber, 2008. s. 43.

<sup>52</sup> dostupné na Internetu:

<[http://www.hueber.de/seite/pg\\_lehren\\_tipps\\_emn&menu=46161&lektion=bkl06&tipp=rollenspiele](http://www.hueber.de/seite/pg_lehren_tipps_emn&menu=46161&lektion=bkl06&tipp=rollenspiele)>

<sup>53</sup> učebnici *Studio D* jsem používala, když jsem v rámci povinné pedagogické praxe vyučovala na Gymnáziu Botičská, Praha 2.

repliky odhadnout, napsat a teprve potom porovnat své nápady s originálním zněním dialogu.

■: ...

□: *Guten Tag. Haben Sie noch ein Zimmer frei?*

■: ...

□: *Für zwei Nächte. Heute und morgen.*<sup>54</sup>

Učebnice je často doplňována různými autentickými materiály (formuláře, inzeráty, jízdní řády, návod, televizní program apod.), se kterými studenti pracují.

Specifičnost *Studia D* je také v pravidelném zařazování (po každé třetí lekci) tzv. *Videostation*. Studenti ke každému videu řeší několik úloh v učebnici. Pokud video studenty baví a učitel má dostatek času, může využít i internetovou podporu<sup>55</sup>, kde jsou připraveny další úkoly k videím. Většinou studenti řeší úlohy na přiřazování replik, výběr vět, které slyšeli ve videu, přiřazování výroků ke správné osobě, odpovídání na otázky a doplňování dialogů.

Učebnice obsahuje také hry, které jsme v jiných analyzovaných učebnicích nenašli. Vybrali jsme jen některé, které shledáváme jako zajímavé a pro studenty užitečné.

- „Cože?“ – první student požádá o něco druhého studenta, ale ten nerozumí, proto mu třetí student informaci zopakuje. (např. „*Bring bitte Musik zur Party mit.*“ / „*Wie bitte?*“ / „*Du sollst Musik zur Party bringen.*“<sup>56</sup>)
- Země, město... - v této známé hře musí studenti ke každé kategorii napsat vhodné slovo, které začíná na domluvené písmeno. Ve výuce cizích jazyků je vhodné jako kategorie zvolit např. koníček, jméno, jídlo, pití, povolání apod.

---

<sup>54</sup> FUNK, H.; NIEMANN, R.M. *Studio d B1. Cvičebnice*. Plzeň : Nakladatelství Fraus, 2008. s. 33.

<sup>55</sup> dostupné na Internetu: <<http://ucebnice.fraus.cz/rozsireni/studio-d-online-podpora>>

<sup>56</sup> FUNK, H.; NIEMANN, R.M. *Studio d B1. Cvičebnice*. Plzeň : Nakladatelství Fraus, 2008. s. 56.

## 7 Hry vytvořené na internetu

Na internetu můžeme najít mnoho adres s materiály na výuku němčiny jako cizího jazyka. Některé stránky popisují gramatická pravidla, jiné obsahují speciálně upravené texty a poslechy (např. zprávy čtené normálním tempem a pomalejším tempem na [www.deutschewelle.de](http://www.deutschewelle.de)) a jiné procvičují gramatiku, slovní zásobu, poslechy a reálie pomocí interaktivních cvičení. Na mnoha stránkách můžeme najít různé hry (např. křížovky, pexesa, doplňovačky, čtyř- a osmisměrky, přiřazování textu a obrázku nebo dvou textů k sobě, šibenice, přesmyčky, hraní si s písmenky a slovy, hledání skrytých slov, textové puzzle, tetris, různé zábavné kvízy o reáliích, jazyce, návrhy na deskové a karetní hry apod.). Internet nabízí nepřeberné množství různých nápadů, proto jsme se rozhodli naši práci rozšířit i o kapitolu věnující se hrám již vytvořeným na internetu.

Všechny níže uvedené adresy jsou v současné době funkční (většinou používáme již několik let) a obsahují hry, které může učitel vytisknout (většinou křížovky, doplňovačky, domino, pexeso) nebo se studenty hrát v hodině u počítače (tj. interaktivní hry, ve kterých počítač hned vyhodnotí odpovědi, např. tetris (43)<sup>57</sup>, šibenice (30, 34, 35, 47, 49), interaktivní pexeso). Tyto interaktivní hry lze zadat i za domácí úkol, pokud při výuce není k dispozici počítač s internetem. Podle našich zkušeností studenti interaktivní domácí úkoly skutečně dělají, protože je baví. Zpětnou vazbu, že se studenti skutečně na hodinu připravovali, hry hráli, máme díky dotazům, které při hraní vznikly. Studenti si je napíší na papír a následující hodinu na ně společně hledáme odpověď.

Některé stránky neobsahují typické hry, ale takové herní aktivity, které můžeme ke hrám přiřadit<sup>58</sup> (např. interaktivní příběh o černém koženém křesle

---

<sup>57</sup> číslo udává pořadí adresy v seznamu na str. 91-92.

<sup>58</sup> na základě našeho pojetí definice hry (viz kap. 5.1.1)

(20) či o nadělování dárků o Vánocích (26), různé informace, které se mají k sobě přiřazovat, kvízy, vtipně pomocí Flashe vytvořené video o předsudcích (rozdíly mezi Němci a Italy – 38), hravou formou zpracovaný adventní kalendář (každý den studenti řeší interaktivní úkol, nějakou hru (43) nebo několikakolové hry zabývající se evropskými reáliemi, úslovími, světovými jazyky apod. (21, 22). Tyto hry jsou náročnější na porozumění a neobsahují pouze reálie německy mluvících zemí. Přesto se domníváme, že lingvisticky zaměřeným studentům se budou líbit. Dozví se při jejich řešení mnoho zajímavých informací o evropských zemích a světových jazycích. Podobným typem hry je stránka věnující se virtuální cestě po Rakousku a Švýcarsku (44). Cesta trvá dvacet dní a každý den studenti řeší hru týkající se reálií.

Německé reálie jsou prezentovány zábavnou formou, tj. návštěvou a procházením domu Wofganga Goetha (16). Klikáním na různé předměty se návštěvník (student) dozví mnoho zajímavého o Německu a životě Němců (např. kliknutím na jídlo se student dozví se o německých oblíbených jídlech, kliknutím na klavír si student přečte krátké informace o německých hudebních klasicích, poslechne si i ukázky významných děl, kliknutím na zahradní lehátko se dozví o typickém trávení volného času Němců apod.). K některým informacím jsou vytvořeny i různé doplňující hry.

Německé reálie (název spolkové země, jméno hlavního města spolkové země a poloha spolkové země) jsou procvičovány na slepé mapě (24). Podle kliknutí myši chodí panáček po mapě a odpovědi komentuje. Po každé hře jsou odpovědi procentuálně vyhodnoceny.

Reálie jsou procvičovány i na stránkách vytvořených pro výuku němčiny jako cizího jazyka. Na internetu jsme našli stránku zabývající se Berlínem (28) a sami jsme vytvořili stránku o Mnichově (51). Oba tyto weby mají společné, že se na nich studenti dozví důležité i zajímavé informace o daném městě a nabyté znalosti si mohou ověřit v mnoha různých interaktivních testech a cvičeních. Studenty jsme chtěli především obohatit o znalosti, rozhodli jsme se proto

stránky napsat česky a němčinu vyžadovat jen v některých úlohách. Vyučujeme především podle *Schritte international*, jehož první a druhý díl se odehrává v Mnichově; stránky proto používáme především u začátečníků a falešných začátečníků, kteří by německy napsaným textům ještě nerozuměli.

V našem pojetí her považujeme interaktivní cvičení, kdy studenti na počítači přiřazují obrázek a jeho správný význam, vybírají kliknutím z možností, odpovídají na kvízy atd. za herní aktivity. Do našeho seznamu adres jsme proto zařadili i všechna interaktivní cvičení zaměřená na gramatiku, slovní zásobu, poslech a reálie. Nejedná se o monotónní cvičení, ale taková cvičení, kdy student vybírá z možností, přesouvá slova do správných mezer či přesouváním vytváří správný slovosled apod.

Protože je obtížné se na některých stránkách rychle zorientovat, vytvořili jsme tabulku, ve které jsme vyznačili, co lze na jednotlivých stránkách nalézt. Pod pojem *ostatní hry* jsme zařadili takové hry, které jsou specifické, nachází se jen na několika málo stránkách. Kdybychom je však vyčlenili samostatně, tabulka by se stala nepřehlednou.

*Pracovní listy* obsahují zajímavá cvičení herního typu, která lze vytisknout, nemusí se na rozdíl od kategorie *interaktivní gramatická cvičení, slovní zásoba, interaktivní text, poslech a reálie* řešit přímo u počítače.

Některé odkazy na první pohled vypadají, že jsou ze stejných stránek a je proto zbytečné je rozepisovat. Není tomu tak, na tyto adresy jsme většinou přišli náhodně a přestože jsou příbuzné, nejsou navzájem propojené (např. tématicky rozdělené křížovky (32) neobsahují odkaz na stránku s vánočními křížovkami (31). Zřejmě stránky vznikly s časovým odstupem a autor, resp. správce webu na ně zapomněl udělat patřičný odkaz.

Protože se obsah jednotlivých stránek neustále vyvíjí, mění, nepovažujeme za vhodné každou stránku krátce charakterizovat. Domníváme se, že po kliknutí na adresu si každý rychle udělá představu. K základnímu rozdělení stránek slouží tabulka 8.



| číslo | křížovky, čtyř-<br>a osmisměrky | domino,<br>pexeso,<br>karty | stolní<br>hry | hádky,<br>vtipy | jazykolamy | ostatní<br>hry | interaktivní<br>gramatická<br>cvičení | slovní<br>zásoba | interaktivní<br>texty | poslech | reálie | pracovní<br>listy |
|-------|---------------------------------|-----------------------------|---------------|-----------------|------------|----------------|---------------------------------------|------------------|-----------------------|---------|--------|-------------------|
| 1     | X                               |                             |               | X               |            |                |                                       |                  |                       |         |        |                   |
| 2     |                                 |                             |               |                 | X          |                |                                       |                  |                       |         |        |                   |
| 3     | X                               | X                           | X             |                 | X          | X              | X                                     | X                |                       |         |        |                   |
| 4     |                                 |                             |               |                 |            |                | X                                     | X                |                       | X       |        |                   |
| 5     |                                 |                             |               |                 |            |                | X                                     |                  |                       |         |        | X                 |
| 6     | X                               | X                           |               |                 |            | X              |                                       | X                |                       |         |        | X                 |
| 7     |                                 |                             |               |                 |            | X              |                                       |                  |                       |         |        | X                 |
| 8     |                                 |                             |               |                 |            |                | X                                     | X                | X                     | X       | X      |                   |
| 9     | X                               |                             |               |                 |            |                |                                       | X                |                       |         |        |                   |
| 10    |                                 |                             |               |                 |            | X              | X                                     |                  | X                     | X       |        |                   |
| 11    | X                               |                             |               |                 |            | X              |                                       | X                | X                     |         | X      |                   |
| 12    |                                 |                             |               |                 |            |                | X                                     | X                |                       |         |        |                   |
| 13    |                                 |                             |               |                 |            | X              | X                                     | X                |                       | X       | X      |                   |
| 14    | X                               |                             | X             |                 |            | X              |                                       | X                |                       |         |        | X                 |
| 15    | X                               |                             |               |                 |            | X              |                                       | X                | X                     |         | X      |                   |
| 16    |                                 |                             |               |                 |            | X              |                                       | X                | X                     | X       | X      |                   |
| 17    | X                               |                             |               |                 |            |                |                                       |                  |                       |         |        |                   |
| 18    |                                 |                             |               |                 |            | X              |                                       | X                |                       |         |        |                   |
| 19    |                                 |                             |               | X               |            |                |                                       |                  |                       |         |        |                   |
| 20    |                                 |                             |               |                 |            |                |                                       |                  | X                     |         |        |                   |
| 21    |                                 |                             |               |                 |            | X              |                                       |                  |                       | X       | X      |                   |
| 22    |                                 | X                           | X             |                 |            | X              |                                       |                  |                       | X       | X      |                   |
| 23    | X                               |                             |               |                 |            | X              | X                                     | X                |                       |         | X      |                   |
| 24    |                                 |                             |               |                 |            |                |                                       |                  |                       |         | X      |                   |
| 25    | X                               | X                           |               |                 |            | X              |                                       |                  |                       |         | X      | X                 |
| 26    |                                 |                             |               |                 |            |                |                                       |                  | X                     |         |        |                   |
| 27    |                                 |                             |               |                 | X          | X              | X                                     |                  | X                     |         | X      |                   |

| číslo | křížovky, čtyř-<br>a osmisměrky | domino,<br>pexeso,<br>karty | stolní<br>hry | hádky,<br>vtipy | jazykolamy | ostatní<br>hry | interaktivní<br>gramatická<br>cvičení | slovní<br>zásoba | interaktivní<br>texty | poslech | reálie | pracovní<br>listy |
|-------|---------------------------------|-----------------------------|---------------|-----------------|------------|----------------|---------------------------------------|------------------|-----------------------|---------|--------|-------------------|
| 28    | X                               | X                           |               | X               |            | X              | X                                     | X                |                       |         | X      |                   |
| 29    | X                               |                             |               | X               |            |                | X                                     | X                |                       |         |        |                   |
| 30    | X                               |                             |               |                 | X          | X              | X                                     | X                |                       |         |        |                   |
| 31    | X                               |                             |               |                 |            | X              |                                       |                  |                       |         |        |                   |
| 32    | X                               |                             |               |                 |            | X              |                                       |                  |                       |         |        |                   |
| 33    | X                               | X                           |               | X               |            | X              |                                       |                  |                       |         |        | X                 |
| 34    |                                 |                             |               |                 |            | X              |                                       |                  |                       |         |        |                   |
| 35    |                                 |                             |               |                 |            | X              |                                       |                  |                       |         |        |                   |
| 36    |                                 |                             |               |                 |            |                | X                                     |                  |                       |         |        |                   |
| 37    |                                 |                             |               |                 |            |                |                                       | X                |                       |         | X      |                   |
| 38    |                                 |                             |               |                 |            | X              |                                       |                  |                       |         |        |                   |
| 39    | X                               |                             |               |                 |            |                |                                       |                  |                       |         |        |                   |
| 40    | X                               |                             |               |                 |            |                |                                       |                  |                       |         |        |                   |
| 41    |                                 | X                           |               | X               |            |                |                                       |                  |                       |         |        | X                 |
| 42    | X                               |                             |               |                 |            |                | X                                     | X                | X                     |         | X      |                   |
| 43    | X                               | X                           |               |                 |            | X              | X                                     | X                | X                     | X       | X      |                   |
| 44    | X                               |                             |               |                 |            | X              | X                                     | X                | X                     | X       | X      |                   |
| 45    |                                 |                             |               |                 |            | X              |                                       |                  |                       |         |        |                   |
| 46    | X                               |                             |               |                 |            |                |                                       |                  |                       |         |        | X                 |
| 47    |                                 |                             |               |                 |            | X              |                                       |                  |                       |         |        |                   |
| 48    | X                               |                             |               |                 |            |                | X                                     | X                | X                     | X       |        |                   |
| 49    |                                 |                             |               |                 |            | X              |                                       |                  |                       |         |        |                   |
| 50    | X                               |                             |               |                 |            |                | X                                     | X                |                       | X       |        |                   |
| 51    |                                 |                             |               |                 |            | X              |                                       | X                | X                     |         | X      | X                 |

**Tab. 8** Přehled různých typů her na internetových stránkách<sup>59</sup>

<sup>59</sup> vytvořeno autorkou práce

- [1] <http://www.prekladatel.com/zabava/vtipy.html>
- [2] <http://www.punctum.com/interest/language/zungen.de.html#deutsch>
- [3] <http://daz.schule.at/index.php?TITEL=Kategorien&bkz=&basiskat=10970&TITEL=Kategorien&artikel=1&kthid=10405>
- [4] [http://www.schubert-verlag.de/aufgaben/uebungen\\_a1/a1\\_uebungen\\_index\\_z.htm](http://www.schubert-verlag.de/aufgaben/uebungen_a1/a1_uebungen_index_z.htm)
- [5] [http://vdeutsch.eduhi.at/daf\\_tibs/inhalt.htm](http://vdeutsch.eduhi.at/daf_tibs/inhalt.htm)
- [6] <http://www.graf-gutfreund.at/>
- [7] <http://www.mittelschulvorbereitung.ch/>
- [8] <http://www.deutschlern.net/login.php?module=course&link=cindex&show=1>
- [9] <http://www.iik.de/uebungen/uebungsseite/menue.html>
- [10] <http://www.iik.de/uebungen/index.html>
- [11] <http://www.iik.de/uebungen/fortindex.html>
- [12] [http://www.iik.de/uebungen/uebungsseite/uebliches/menue\\_uebung.html](http://www.iik.de/uebungen/uebungsseite/uebliches/menue_uebung.html)
- [13] <http://donnerwetter.kielikeskus.helsinki.fi/DVG/de-Gesamtverzeichnis.htm>
- [14] <http://www.blume-programm.de/ab/boerse/>
- [15] <http://www.oesterreichportal.at/s1.aspx>
- [16] <http://www.goethe.de/ins/jp/pro/goethe-haus/>
- [17] <http://www.nemecky.net/krizovky/>
- [18] <http://www.nemecky.net/online-hry/>
- [19] <http://www.gymhaan.de/freizeit/index-freizeit.htm>
- [20] <http://www.hueber.de/shared/quiz/tangram-aktuell/content/sofann.htm>
- [21] <http://www.goethe.de/lrn/pro/linie-e/Deutsch/start.html>
- [22] <http://www.goethe.de/lrn/pro/sds/deutsch/start.html>
- [23] <http://www.dlc.fi/~michi1/uebungen/>
- [24] <http://www.rupert-mayer-schule.de/lernen/deutschlandquiz.html>
- [25] [http://www.hueber.de/sixcms/list.php?page=pg\\_weihnachten\\_daf](http://www.hueber.de/sixcms/list.php?page=pg_weihnachten_daf)
- [26] [http://www.hueber.de/sixcms/list.php?page=pg\\_weihnachten\\_daf&id\\_nav=2](http://www.hueber.de/sixcms/list.php?page=pg_weihnachten_daf&id_nav=2)
- [27] <http://www.grammatikdeutsch.de/html/grammatikspiele.html>

- [28] [http://www.iik.de/uebungen/sprachuebung\\_neu/Eigene%20Webs/\\_private/index.html](http://www.iik.de/uebungen/sprachuebung_neu/Eigene%20Webs/_private/index.html)
- [29] <http://www.dlc.fi/~pohalone/kompass2/>
- [30] [http://www.deutsch-online.com/modules.php?op=modload&name=NS-ezcms&file=index&menu=8&page\\_id=10](http://www.deutsch-online.com/modules.php?op=modload&name=NS-ezcms&file=index&menu=8&page_id=10)
- [31] <http://www.land-der-woerter.de/weihnachtsraetsel/index.html>
- [32] <http://www.land-der-woerter.de/lernen/index.html>
- [33] <http://dum.rvp.cz/>
- [34] <http://www.interdeutsch.de/Uebungen/galgen.html>
- [35] <http://www.passwort-deutsch.de/lernen/band2/lektion7/aktivitaet07b.htm>
- [36] <http://www.interdeutsch.de/Uebungen/mix3.htm>
- [37] <http://www.saunalahti.fi/~pohalone/kompass3/index.htm>
- [38] <http://www.goethe.de/ins/it/lp/prj/vab/pro/brb/deindex.htm>
- [39] <http://www.dlc.fi/~pohalone/kompass2/euland.htm>
- [40] <http://www.dlc.fi/~pohalone/kompass2/koerper.htm>
- [41] <http://www.westfr.de/daf/mogeln-perfekt.htm>
- [42] <http://www.ralf-kinas.de/>
- [43] [http://www.deutschlern.net/open\\_task.php?id=2980](http://www.deutschlern.net/open_task.php?id=2980)
- [44] <http://www.deutschlernreise.de/>
- [45] <http://www.abfrager.de/>
- [46] <http://www.unterrichtsmaterial-schule.de/deutschvorschau4.shtml>
- [47] <http://cornelia.siteware.ch/hangman/Farben.html>
- [48] <http://ospitiweb.indire.it/ictavagnacco/deutsch/index.htm>
- [49] [http://www.mein-deutschbuch.de/lernen.php?menu\\_id=188](http://www.mein-deutschbuch.de/lernen.php?menu_id=188)
- [50] <http://lernnetz.net/default.htm>
- [51] <http://web.spinnet.cz/menclova/>

Výjimkou mezi všemi stránkami je Metodický portál DUM (= digitální učební materiály podle RVP<sup>60</sup>) - <http://dum.rvp.cz/>. Tento portál provozuje Výzkumný ústav pedagogický v Praze, není vytvářen jedním autorem nebo anonymními přispěvateli jako ostatní internetové stránky pro němčinu jako cizí jazyk. Je neustále doplňován učiteli na všech stupních škol. Na portálu lze dohledat informace o přispěvatelích. Neslouží pouze pro učitele cizích jazyků, ale učitele všech předmětů. Vyhledávat v něm lze pomocí fulltextového vyhledávače nebo podle stupně školy a vzdělávací oblasti definovanou RVP. Bohužel je německý jazyk umístěn v oblasti Jazyk a jazyková komunikace, oddíl Cizí jazyk, proto je obtížné se dostat k materiálům vytvořených speciálně pro německý jazyk; němčina je promíchána s angličtinou, francouzštinou a ruštinou. Doporučujeme proto využívat vyhledávače zadáním hesla *němčina* nebo *německý jazyk*.

K dispozici je pochopitelně podstatně více materiálů na výuku anglického jazyka. Mnoho nápadů z angličtiny lze ale bez problémů využít pro vytvoření vlastních her v němčině. Doporučuje proto procházet i nápady pro jiné cizí jazyky.

Materiály jsou určeny pro všechny stupně škol. Ve výuce dospělých lze s úspěchem využívat různá domina, pexesa, obrázky a křížovky.

Portál „vznikl jako hlavní metodická podpora k zavedení rámcových vzdělávacích programů ve školách. Jeho smyslem je vytvořit prostředí, ve kterém se budou moci učitelé navzájem inspirovat a informovat o svých zkušenostech. Základními kameny Metodického portálu byly pestrost, komplexnost, garantovanost a kvalita obsahu, inovativnost.<sup>61</sup>“ Přispět do DUMu může každý po bezplatné registraci. Učitel vytvoří materiál, který musí splňovat poměrně náročná kritéria (formální i právní<sup>62</sup>). Vytvořený materiál zašle DUMu,

---

<sup>60</sup> RVP je zkratka pro Rámcový vzdělávací program (blíže viz <<http://old.vuppraha.cz/clanek/110>>)

<sup>61</sup> dostupné z Internetu: <<http://rvp.cz/informace/o-portalu/>>

<sup>62</sup> blíže viz <<http://autori.rvp.cz/informace-pro-jednotlive-moduly/digitalni-ucebni-materialy>>

kde odpovědný učitel za daný předmět materiál ohodnotí a zkontroluje, zda je vytvořen logicky, jednoznačně a bez chyb. Pokud v něm najde chyby, zašle ho zpět učiteli, který ho musí přepracovat. Po přijetí materiálu je pracovní list vyvěšen na webu a tvůrce nápadu je finančně ohodnocen.

S vytvářením materiálu a jeho přijetím na portál máme zkušenosti. Učitelka zodpovědná za němčinu je velice pečlivá, v materiálu nenechá jedinou chybičku (na rozdíl od angličtinářů, kde si učitelé občas v diskusi stěžují, že materiál obsahuje drobné chyby, má nedostatky).

Materiály na DUMu používáme jako inspirační zdroj, málokdy přímo přebíráme vytvořené pracovní listy. Tento portál přesto můžeme doporučit; domníváme se, že má svůj potenciál, který neustále rozvíjí.

Do tabulky jsme nenapsali adresy, které odkazují na stránky některých německých učebnic. Tyto adresy uvádíme ve výčtu níže. Především nakladatelství Hueber své knihy doplňuje různými interaktivními cvičeními a doplňujícími materiály. Ty buď procvičují gramatiku nebo téma lekce rozvíjí. Celou řadu cvičení můžeme zařadit mezi hry a herní aktivity. Pracovní listy i různé hry můžeme bez problémů použít i při výuce s jinou učebnicí. Doporučujeme proto lektorům projít stránky všech níže uvedených učebnic.

- [www.hueber.de/deutsch-als-fremdsprache/lehrwerke](http://www.hueber.de/deutsch-als-fremdsprache/lehrwerke)
- [www.passwort-deutsch.de](http://www.passwort-deutsch.de)
- [www.stufen.de/?menu=11](http://www.stufen.de/?menu=11)
- [www.edition-deutsch.de/lernwerkstatt](http://www.edition-deutsch.de/lernwerkstatt)
- [www.langenscheidt-unterrichtsportal.de](http://www.langenscheidt-unterrichtsportal.de)
- [www.langenscheidt-unterrichtsportal.de/aspekte\\_29.html](http://www.langenscheidt-unterrichtsportal.de/aspekte_29.html)
- <http://ucebnice.fraus.cz/rozsireni/studio-d-online-podpora>

První odkaz je rozcestník pro osm různých učebnic (*Schritte plus, Schritte international, Tangram aktuell, Themen aktuell, Delfin, Lagune, Blaue Blume,*

*Dimensionen a Alltag, Beruf & Co.*). Tyto učebnice mají velmi rozsáhlou online podporu, která je kvalitně a zajímavě zpracována. Ostatní učebnice (vydávané nakladatelstvím Klett, Langenscheidt a Fraus) nabízí k učebnicím doplňující materiály, ale ty nejsou tak propracované a nápadité.

Domníváme se, že všechny uvedené odkazy mohou učitelům němčiny velmi ulehčit práci. Buď mohou jednotlivé aktivity vytisknout, přímo používat ve výuce nebo zadávat jako domácí úkoly, které studenti skutečně dělají. Již samotná změna formy (z frontální, párové či skupinové výuky) na práci s počítačem je pro mnoho studentů motivující; tento způsob práce velmi ocení. Učitelé nemusí materiály (většinou) jakýmkoli způsobem upravovat, složitě kopírovat, ale mohou je rovnou vytisknout. Jediným limitujícím faktorem je počítač, který je pro řadu cvičení nezbytný.

## 8 Tvoříme hry na internetu

Na internetu můžeme najít stránky s různými programy, v nichž může učitel velice rychle vytvořit různé hry. Většinou jde o hry procvičující slovní zásobu (hledání slov, křížovky, přesmyčky, spojovačky, Bingo apod.). Některé můžeme použít na upevnění gramatiky (vynechaná slova či koncovky, slovosled, kvizy) a jiná na procvičení reálií (různé typy kvizů).

Vytváření křížovek, přesmyček, spojovaček a textů, v nichž je vynechaná část slova nebo slovo celé, se na různých stránkách opakují. Protože je každý program jiný, vyhovuje jiným představám lektora a jinému zadání, rozhodli jsme se v této práci uvést všechny funkční programy. V charakteristice jednotlivých odkazů podrobněji rozepisujeme výhody i nevýhody jednotlivých programů.

Některé hry může vyučující vytisknout a studentům zadat v hodině či za domácí úkol, některé aktivity se musí řešit u počítače, který odpovědi rovnou vyhodnotí. Protože někteří učitelé mají při výuce možnost používat počítač, uvádíme v přehledu oba typy her.

Do přílohy jsme zařadili náhledy, jak stránky vypadají, jak hra vzniká a jak vypadá její finální podoba (včetně řešení, pokud ho program automaticky vytváří).

### 8.1 *Word Learner*

Na stránkách [www.wordlearner.com](http://www.wordlearner.com) je možné pracovat až po registraci, která je zdarma. Učitelé si mohou objednat i placenou verzi, která je rozšířena o některé další služby (např. v rohu stránky nebude uvedeno, že byla hra vytvořena ve *Word Learneru*, mohou si stahovat do slovní banky další slova, vytvořené křížovky chránit autorským právem atd.). Domníváme se, že tyto služby jsou pro občasné vytváření her zbytečné, proto není potřeba (podle našeho názoru) kupovat placenou verzi.



Tyto stránky vznikly v roce 2004 a umožňovaly vytvoření jen tří her. Autoři postupně stránky vylepšovali (grafickou podobu, funkce a množství her). Od roku 2008 jsou stránky v nezměněné podobě; učitelé mohou vytvářet celkem šest her, jež vytisknou a šest her, které studenti hrají on-line (křížovky, spojovačky a kartičky na učení jsou v obou kategoriích).

Velikou předností těchto stránek je vytváření vlastní slovní zásoby, kterou lze třídit a dlouhodobě s ní pracovat. (viz příloha 5 - 8) Vytvoření jednotlivých skupin je sice časově náročné, ale tato časová investice se vyučujícímu rychle vrátí, protože pak může pouhým kliknutím generovat během několika vteřin všechny typy her.

Při definování zadání hry učitel vybírá, ze které skupiny či skupin mají být slova použita a určuje počet slov, jež mají studenti hádat. Hra může být využita jen jako krátké motivační opakování (vyučující vybere např. jen pět slov z jedné lekce) nebo může učitel pomocí hry zopakovat slovní zásobu i několika lekcí (zadáním více skupin). Délka opakování bude záviset na počtu použitých slov.

Výhodou *Word Learneru* je, že slovní zásoba může být procvičována na základě českých ekvivalentů, příkladů či definic. Učitel má možnost zapsat všechny tři způsoby do slovníčku a při výběru her pak jen označit, který způsob identifikace slov chce použít.

Práce s *Word Learnerem* je velice jednoduchá. Výhodou je, že je slovní banka společná pro všechny typy her; stačí proto skupiny slov vytvořit jen jednou. Nevýhodou je naopak časová náročnost zapisování slov, proto tento program využívám ve výuce studentů, jež učím podle stejné učebnice. Pokud chci rychle vytvořit specifickou křížovku, jejíž slovní zásobu procvičuji jen s jedním studentem, zvolím generování křížovky v *Hot Potatoes* nebo v *Puzzlemakeru*.

### 8.1.1 Word Jumble

Při vytváření přesmyček si lektor může vybrat, zda bude cvičení obsahovat pouze jednotlivá přesmyknutá slova, nebo pod každým slovem bude v závorce uveden český význam slova (viz příloha 9, 10).

### 8.1.2 Crossword

Vytvoření křížovky je velice rychlé. Legendou jsou buď české ekvivalenty slov nebo jejich definice. Ke každé křížovce je automaticky vytvořeno i řešení (viz příloha 11, 12).

Pokud se učitelé nelíbí grafický vzhled křížovky, může zadat (se stejnými slovy) nové vygenerování. Nová křížovka je jinak uspořádána.

V placené verzi je možné si kliknutím vybrat tzv. párovou práci. Křížovky jsou v tom případě bez legendy, ale zpoloviny vyplněné. Křížovka A obsahuje první polovinu slov a křížovka B druhou polovinu. Studenti musí druhé skupině vysvětlit, obepsat slovo, které mají doplnit. Křížovka proto neprocvičuje jen slovní zásobu, ale i konverzaci. Jestliže chceme v hodině použít párovou formu výuky, můžeme legendu smazat a část křížovky vyplnit ručně.

Mnozí studenti byli po zadání křížovky zklamáni, že jim nevyšlo žádné řešení. Proto jsem v některých políčkách udělala kroužek. Studenti po vyplnění doplňovačky ze zakroužkovaných písmenek vytvořili slovo. Tím jsem vytvořila dvě hry v jedné (křížovku a přesmyčku). Pokud nechci, aby se studenti zdržovali hledáním přesmyknutého slova, ke každému kroužku napíši římskou číslici. Ta značí pořadí, ve kterém se písmeno v řešení nalézá.

Křížovka může být ve *Word Learneru* vytvořena i pro on-line vyplňování na počítači. Vygenerování je stejně jednoduché. Hra je časově omezena šesti minutami. Po jejich uplynutí se zobrazí dotaz, zda si luštitel přeje pokračovat nebo se vzdává a chce vidět správné řešení. Nevýhodou je, že buď studenti celou křížovku vyluští, nebo si nechají zobrazit kompletní řešení. Neexistuje zde možnost nápovědy po jednotlivých písmenkách jako je v *Hot Potatoes*.

### 8.1.3 Word Search

V této hře mají studenti najít ukrytá slova. *Word Learner* je rozmístuje ve všech osmi směrech. Velikost pole je automaticky dána počtem hledaných slov.

Vyučující může určit, zda se studenti dozví jen počet skrytých slov (viz příloha 13, 14), budou mít k dispozici seznam slov a nebo jim jako pomůcka poslouží české ekvivalenty. Legenda je seřazena zcela náhodně (ani podle abecedy, ani podle rozmístění slov). Ze zbylých písmen není vytvořena tajenka, to umí pouze *Puzzlemaker*.

### 8.1.4 Bingo Cards

Bingo je velice známá a ve výuce často hraná hra (viz příloha 15). O Bingu jsme se dočetli v téměř každé knížce obsahující různé návrhy her. Ve skupinové výuce můžeme hrát různé modifikace (viz níže).

Každý student dostane mřížku s jinými slovy (velikost mřížky může být od 2 x 2 políčka až po 5 x 5 polí, ale optimální velikost je 3 x 3 políčka). Vítězem se stává ten, kdo má jako první vyškrtána buď všechna slova v jednom řádku (hra tím končí, nebo se může pokračovat), další vítěz je ten, kdo má vyškrtána všechna slova v jednom sloupci (hra končí, nebo může pokračovat dál), dále je vítěz ten, kdo má vyškrtána slova v jedné diagonále (opět se může pokračovat dál) až k absolutnímu vítězi, který vyškrtal v mřížce všechna slova. Pokud hru hrajeme v individuální výuce, doporučujeme hrát Bingo až do úplného vyškrtání slov.

V mřížce buď můžeme uvést německá slova či české ekvivalenty. *Word Learner* umožňuje obě varianty + variantu třetí – na tiketech je každé slovo napsáno česky a německy. Kvůli efektivitě učení doporučujeme na mřížku napsat české výrazy a na kartičky, které se losují, napsat slova německy. Studenti si tak musí tiket neustále pročit a slova překládat, jestli náhodou nebylo vytaženo jejich slovo. Pokud se přesto učitel rozhodne výrazy na mřížce uvádět německy, doporučujeme alespoň vynechat u podstatných jmen rod.

Pokud chce student slovo vyškrtnout, musí nejprve slovo nahlásit se správným rodem. Takto lze postupovat v individuální výuce nebo ve výuce malého počtu studentů.

Touto hrou můžeme procvičovat slovní zásobu, výslovnost (pokud na tiket uvedeme slova lišící se výslovností (např. Bett - Beet, Tier - Tür, vier - für apod.) nebo i gramatiku (na tiketech jsou uvedena např. minulá přičestí a losují se infinitivy). Student nevyškrtává bezmyšlenkovitě slova, nýbrž si je musí překládat, uvědomovat si pravidla výslovnosti či odvozovat minulé časy.

Tikety pro Bingo můžeme ve *Word Learneru* vytvořit velice rychle zadáním počtu tiketů, řádků a sloupců.

### **8.1.5 Mind the Gaps**

Tato hra se hraje on-line a je na stejném principu jako známá hra šibenice - hádá se slovo. Pokud student zadá správné písmenko, objeví se v hledaném výrazu. Jestliže student hádá písmeno, jež ve slovu není, muž čtoucí noviny udělá krok kupředu (viz příloha 16). Pokud student zadá třináct špatných písmen, muž spadne do kolejiště a hra končí. Jestliže student slovo uhádl, přijede metro, muž nastoupí a odjede. Student pro úspěšné vyřešení celé hry musí uhádnout celkem jedenáct slov. Na plátku metra se zobrazuje, ve které stanici se student nachází a kolik stanic mu ještě zbývá.

Tato hra ve *Word Learneru* má oproti ostatním šibenicím, které lze hrát na počítači (viz kap. 7) velikou přednost – studenti slova, která hádají, znají. U on-line šibenic se bohužel občas hádají takové výrazy, které studenti pravděpodobně nikdy neslyšeli.

## **8.2 Puzzlemaker**

Na stránkách *Puzzlemakeru* (<http://puzzlemaker.discoveryeducation.com>) mohou učitelé zdarma během chvilky vytvořit celkem deset různých her (viz příloha 17). Na jazykovou výuku je vhodných pět her, které níže stručně hodnotíme.

Nevýhodou programu je, že v něm není možné vytvořit slovní banku, ze které by učitelé pouhým vybráním mohli vytvářet různé hry. Na každou hru je potřeba slovíčka znovu zapsat. Pokud lektoři dlouhodobě pracují s jednou učebnicí a chtějí vytvářet hry na *Puzzlemakeru*, doporučujeme jim všechny křížovky ukládat do počítače. Ušetří tak čas za opakované vypisování slovíček.

### **8.2.1 Word Search**

Křížovku, v níž jsou ukryta slova, která mají studenti najít, lze vytvořit v několika možných variantách (viz příloha 18). Učitel si může zvolit počet písmen na řádku a ve sloupci (optimální velikost je 15 x 15 písmen, ale program umožňuje vytvoření křížovky až o velikosti 40 x 40 písmen). Dále si může lektor vybrat, zda se ukrytá slova mají nebo nemají křížít. Program slova automaticky rozmisťuje ve všech osmi směrech, počet směrů nelze definovat.

Seznam slov je uveden pod křížovkou v abecedním pořadí. Slova jsou vždy v cizím jazyce, program neumožňuje při vygenerování použití českých ekvivalentů nebo opisů slov (to je možné ve *Word Learneru*). Po stisknutí tlačítka „Solution“ se zobrazí řešení, tj. kde jsou slova ukryta. Způsob provedení řešení je ale nepřehledný, hledaná slova nejsou zakroužkována či ztučněna. V řešení jsou vidět pouze ukrytá slova, ostatní písmena jsou nahrazena křížkem.

### **8.2.2 Criss-Cross**

*Criss-Cross* je křížovka, která je podobná ve *Word Learneru* hře *Crossword* (viz příloha 19). V této variantě lze zvolit počet políček (svisle a vodorovně) a jejich velikost. Legendou jsou buď české ekvivalenty nebo opisy slov. Učitelé si nemohou vytisknout řešení, program to v *Puzzlemakeru* neumožňuje.

### 8.2.3 Double Puzzles

Tato herní aktivita v sobě ukrývá dvě hry – nejprve přesmyčku jednotlivých slov a potom hledání tajenky ze zakroužkovaných či očíslovaných písmen (viz příloha 20, 21).

Pokud tajenka neobsahuje mnoho písmen, je autory programu doporučováno písmena označovat kroužkem. Tajenku studenti najdou po přesmyknutí jednotlivých písmen.

Jestliže je řešením delší slovo, je vhodné použít druhý způsob značení, tj. číslování. Číslo udává pořadí písmene v tajence.

Tajenku i způsob značení písmen učitel definuje při vytváření hry.

### 8.2.4 Cryptograms

Tato hra je v podstatě zakódovaný text, který musí studenti rozluštit (viz příloha 22). Každé písmeno je vyjádřené číslicí; speciální znaky (ä, ö, ü, ß) a interpunkce jsou v textu napsané automaticky. Studenti text na základě logiky, gramatiky a znalosti slovní zásoby postupně dešifrují. Učitel může studentům pomoci tím, že už od začátku znají číselné vyjádření některých písmen. Čím více písmen studenti znají, tím řešení hry trvá kratší dobu.

### 8.2.5 Hidden Message

Tato hra je variantou hry *Word Search* ve *Word Learneru*. Studenti hledají slova, která jsou v poli s písmeny ukryta (viz příloha 23). Směr slov může být všemi osmi směry. Po vyškrtání všech výrazů uvedených v seznamu si studenti mohou přečíst ze zbylých písmen tajenku. Počet písmen tajenky je naznačen čárkami.

## 8.3 Hot Potatoes

Program *Hot Potatoes* mohou učitelé používat zdarma. Na adrese <http://www.hotpotatoes.de/index.html> si ho vyučující mohou stáhnout v německé verzi. Velikou předností tohoto programu je, že vytvořené hry lze

uložit a bez problémů opět upravovat. *Hot Potatoes* nabízí vytvoření tří různých typů her (viz příloha 24); všechny hry lze hrát on-line na počítači, některé může učitel i vytisknout (viz hodnocení jednotlivých her).

*Hot Potatoes* bohužel neumožňuje vytvořit jednu společnou slovní banku pro všechny hry (jako je tomu u *Word Learneru*). Při vytváření každé hry musí učitel slovíčka, jejich překlady a vysvětlení znovu zapisovat do počítače.

### 8.3.1 JCross

Program umožňuje vytvářet křížovky, které se buď vytisknou nebo se hrají on-line na počítači. O způsobu luštění rozhoduje učitel v posledním kroku, kdy vybere buď variantu „Export zum Drucken“ nebo „Webseite erstellen“.

Po zvolení volby „Automatische Rätsel-Erstellung“ se zobrazí okno, do něhož učitel запиše (na každý řádek zvlášť) slova, která mají studenti do křížovky doplňovat. Program pak automaticky slova rozmístí do rastru tak, aby se různě křížila (viz příloha 25). Po kliknutí na tlačítko „Definitionen“ učitel ke každému slovu dopíše buď český ekvivalent nebo vysvětlení slova (viz příloha 25).

Jestliže se učiteli nelíbí rozmístění slov, může použít znovu tlačítko „Automatische Rätsel-Erstellung“ a křížovka je vytvořena znovu. Lektor už nemusí znovu vyplňovat definice slov; ty jsou v programu uloženy, mění se jen grafická podoba křížovky.

V on-line verzi křížovky (viz příloha 26) je možné při luštění využít nápovědu (tlačítko „Hint“), které zobrazí první písmeno slova. Pokud první písmenko studentovi nepomůže, může nápovědu použít několikrát za sebou. Po doplnění všech slov může student využít automatickou kontrolu (tlačítko „Check“). Program křížovku ohodnotí jako celek (tj. všechna slova) jako „Richtig!“ nebo „Leider falsch“. Pod tímto hodnocením je napsáno, z kolika procent student vyplnil křížovku samostatně (bez nápovědy). Pokud využíval

nápovědu písmen, nevyluštil křížovku na 100%, ale např. jen na 86% (i když je křížovka vyplněná celá správně).

Pokud učitel klikne na nadpis u křížovky určené k vytištění (v našem příkladu je to slovo „Wohnung“), zobrazí se řešení křížovky (viz příloha 27).

### **8.3.2 JMatch**

Tuto hru lze hrát pouze na počítači. Student má vybrat správnou možnost. Záleží na typu zadání, buď student vybírá český či německý ekvivalent nebo slovo, které k zadanému výrazu významově patří (synonymum, antonymum, přídělní minulá apod.). V našem příkladu jde o objasňování významu zkratk (viz příloha 28 - 30).

Počet možností je dán počtem zadaných slov, proto doporučujeme, aby jedno cvičení bylo tvořeno čtyřmi až osmi slovy; více výrazů činí cvičení nepřehledným, protože by seznam variant byl příliš dlouhý.

Vytváření úlohy je velice snadné; do levého sloupečku se zapisují výrazy, ke kterým student musí přiřadit správnou variantu. Slova, ze kterých student vybírá správné řešení, se zapisují do pravého sloupce.

Po určení všech slov si mohou studenti své odpovědi zkontrolovat kliknutím na tlačítko „Check“. Správně vybrané odpovědi jsou označeny emotikonem, nesprávné odpovědi jsou vyznačeny křížkem. Pokud student vybere chybnou variantu, má možnost znovu vybrat správnou odpověď; student se může sám dopracovat ke správnému řešení.

### **8.3.3 JCloze**

Program *Hot Potatoes* umožňuje vytváření textů s mezerami, do kterých musí studenti doplnit vhodné slovo (viz příloha 31 - 33). Tento typ úlohy lze vytvářet i na stránkách *Deutsche Welle* (viz kap. 8.5) a *Goethe-Institutu* (viz kap. 8.4). Přestože jsou si tyto tři programy velmi podobné, každý umožňuje trochu jiné zpracování textu.



V *Hot Potatoes* si může učitel vybrat, která slova, případně části slov (např. koncovky, předpony, kmenové samohlásky u nepravidelných sloves apod.) budou vymazány. Dále program umožňuje automatické vymazání mezer každého x-tého slova. Ke každému vymazanému slovu (či části slova) lze dopsat komentář, který studentovi poradí, resp. ho „nasměruje“, které slovo v textu chybí. V komentáři může být český překlad, napsaný infinitiv slova s poznámkou, v jakém čase a rodě je dané sloveso, napovězen slovní druh, koncovka přídavného jména, počet písmen vynechaného slova apod. Záleží jen na učiteli, jak komentář zpracuje. *Hot Potatoes* dokonce umožňuje napsat i další varianty řešení, které bude program považovat za správné odpovědi.

Domníváme se, že je vytváření mezer v textu v *Hot Potatoes* uživatelsky nejjednodušší. Nevýhodou je, že tuto aktivitu lze hrát pouze na počítači, nelze ji vytisknout jako na *Deutsche Welle* a *Goethe-Institutu*.

Vytváření mezer v textu („Lückentext“) je na stránkách *Deutsche Welle* podstatně omezenější. Učitel si nemůže zvolit libovolná slova, ale pouze určit, kolikáté slovo v textu bude vymazáno (na výběr je každé druhé až šesté slovo). Dále může učitel definovat, zda bude u slov počtem čárek naznačen vymazaný počet písmen a zda budou chybějící slova očíslována. Toto číslování je výhodné při kontrole. Program v *Deutsche Welle* automaticky vytvoří řešení, bohužel však nevytvoří seznam chybějících slov, který by studentům alespoň částečně pomohl, když už v něm není možnost psaní komentářů k jednotlivým slovům.

Domníváme se, že je tento program pro vytváření textů s mezerami velmi nevhodný, studenti budou bez nápovědy velmi obtížně chybějící výrazy doplňovat. Navíc varianta automatického mazání každého x-tého slova je nevhodná, protože učitel nemůže s chybějícími slovy cíleně pracovat.

Vytváření textů na stránkách *Goethe-Institutu* je propracovanější než na stránkách *Deutsche Welle*. Učitel zda může buď navolit, že každé x-té slovo bude automaticky vymazáno (na výběr je každé čtvrté až desáté slovo) nebo si slova či části slov vybere sám (před slovo či koncovku, která má být vymazána

napíše „#“. Bohužel program nepoznává, zda chce lektor vymazat pouze předponu nebo celé slovo. Automaticky maže písmena od znaku mřížky po nejbližší mezeru. Není proto možné vymazat pouze kmenovou samohlásku u nepravidelných sloves, jak je tomu u *Hot Potatoes*. Jako jediný program nabízí automatické vymazání určitých a neurčitých členů.

Vytvořený text s mezerami je určen k vytištění, slova nelze doplňovat na počítači. Vynechané výrazy jsou v pozměněném pořadí napsány v rámečku. Studenti tak mají malou nápovědu. Bohužel v programu není možné jednotlivá slova komentovat, proto může být doplňování (záleží na vybraných slovech) i velmi obtížné. Program neumí vytvořit pracovní list s řešením.

Tyto programy mohou učitelé zdarma využívat na internetu. Nejlépe se nám pracuje s *Hot Potatoes*. Jestliže lektoři chtějí často využívat textů s mezerami, je možné využít nabídku nakladatelství Hueber, který vytvořil speciální program na vytváření mezer v textu (*Übungsblätter per Mausklick*), ve kterém lze definovat, zda mají být v textu vynechány koncovky u adjektiv, předložky, členy atd. Program umožňuje vytváření různých typů cvičení.

#### **8.4 Goethe-Institut**

Na stránkách *Goethe-Institutu* mají učitelé k dispozici veliké množství různých zajímavých materiálů na výuku. V jednoduchém programu, který vyučující najdou na stránce [www.goethe.de/lhr/prj/usg/deindex.htm](http://www.goethe.de/lhr/prj/usg/deindex.htm) lze vytvářet tři typy úloh - text s mezerami, přiřazování nadpisů k jednotlivým textům a určování správného pořadí textů (resp. odstavců či vět). Všechny úlohy jsou určeny k vytištění. Program bohužel nevytváří řešení.

Tvorbě textu s mezerami jsme se podrobně věnovali v kap. 8.3.3. (viz příloha 34, 35)

Správné pořadí textů, odstavců či vět učitel vytvoří tak, že před každý začátek nové části napíše „#“. Program pořadí jednotlivých textů promíchá. (viz

příloha 36) Velmi podobný program je na stránkách *Deutsche Welle* (viz kap. 8.5).

Pokud chce učitel vytvořit úlohu na přiřazování nadpisů a k nim odpovídajících textů, napíše před každý nadpis „\*“ a před každý text „#“. Nadpisy jsou očíslovány a před každým textem je prázdné okénko pro napsání odpovídající číslovky (viz příloha 37).

## **8.5 Deutsche Welle**

Na stránkách *Deutsche Welle* (<http://lingofox.dw-world.de>) je možné vytvořit čtyři typy úloh. „*Konjugator*“ a „*Verbtrainer*“ jsou cvičení, která nemůžeme zařadit mezi hry (jedná se o gramatický přehled časování sloves a vytvoření tabulky s různými časy), proto se jimi nebudeme blíže zabývat. O programu, který dokáže vytvořit mezery v textu („*Lückentexte anfertigen*“) jsme blíže psali v kapitole 8.3.3. V příloze 40 - 42 je příklad textu, který byl tímto programem vytvořen.

Posledním typem cvičením je určení správného pořadí jednotlivých odstavců či vět („*Schütteltext*“) – viz příloha 38, 39. Do okénka (Bitte geben Sie einen Text ein) učitel zkopíruje text. Odstavce samozřejmě začínají na nové řádce. Program automaticky změní pořadí odstavců. Vyučující mají k dispozici pracovní list s řešením.

## 9 Vlastní návrhy her

V této kapitole navrhujeme některé hry, které jsou buď zaměřeny na procvičování gramatiky nebo slovní zásoby. Většinu her, které zařazujeme do kapitoly „Gramatika“, lze pozměnit tak, aby byly zaměřeny na slovní zásobu.

U každé hry uvádíme zdroj, odkud čerpáme.

### 9.1 Gramatika

#### 9.1.1 Lodě<sup>63</sup>

Tato hra je založena na známé hře, která se hraje ve dvojicích. Cílem hry je najít všechny soupeřovy lodě. Studenti dostanou dva totožné hrací plány (viz příloha 43). Do jednoho plánu umístí předem určený počet lodí (viz obr. 9). Lodě studenti rozmisťují po celém plánu buď vodorovně nebo svisle; nesmí se však navzájem dotýkat (ani rohem). Druhý plán slouží k hledání soupeřových lodí. Když student nezasáhne soupeřovu loď, je na řadě druhý student. Pokud loď zasáhne, pokračuje ve hře.

Políčka se určují svislou a vodorovnou souřadnicí. Příkladem je na obr. 8 vyznačené políčko (*für – du* → student musí říct *für dich*). Pokud student uvede chybný tvar, soupeř mu neodpoví, zda zasáhl loď či nikoli. Hlášení o zásahu sděluje soupeř pouze tehdy, když se student na políčko ptá gramaticky správně.

Lodě mohou být zaměřeny na časování slov (pravidelných, nepravidelných, modálních, apod. – viz příloha 43), osobní zájmena (ve třetím a čtvrtém pádě), koncovky přídavných jmen, člen určitý a neurčitý ve třetím a čtvrtém pádě atd.

Ve hře studenti procvičují následující slovní obraty:

- *Betreff!*
- *Kein Schiff.*

---

<sup>63</sup> S touto hrou jsme se seznámili na metodickém semináři „Weihnachten“, který pořádal spolek SGUN

- *Versunken.*
- *Wer ist dran? / Du bist dran.*

|                  | ich | du | er | sie |
|------------------|-----|----|----|-----|
| <b>bei</b>       |     |    |    |     |
| <b>für</b>       |     |    |    |     |
| <b>gegenüber</b> |     |    |    |     |

|                          |    |
|--------------------------|----|
| <input type="checkbox"/> | 1x |
| <input type="checkbox"/> | 2x |
| <input type="checkbox"/> | 2x |
| <input type="checkbox"/> | 3x |

**Obr. 8** Lodě (ukázka hracího plánu)

**Obr. 9** Seznam a počet lodí

### 9.1.2 Otočné kolečko<sup>64</sup>

V této hře studenti procvičují koncovky (u přídavných jmen, sloves v přítomném čase či v préteritu). V našem příkladu (viz příloha 44) studenti opakují správné tvary u slovesa *haben* a *sein* v préteritu. Na obrázku jsou vidět celé věty, které vzniknou po správném natočení malého a velkého kolečka (viz obr. 10). Tato kolečka jsou uprostřed spojena drukem, aby se mohla otáčet. Student musí najít správnou pozici koleček tak, aby všechny věty, bez dalšího otáčení, byly gramaticky správné.

Hra je náročná na přípravu, ale po vytvoření ji může učitel bez jakýchkoli úprav či dalších příprav používat ve výuce.

---

<sup>64</sup> Tato hra je vymyšlena autorkou práce. V prostudované literatuře (viz kap. 13) jsme se o této hře nikde nedočetli.



Obr. 10 Otočné kolečko - řešení

### 9.1.3 Vybarvování polí<sup>65</sup>

Tato hra je velmi náročná na přípravu, ale studenty (i dospělé) velmi baví. Studenti dostanou obrázek, který je rozdělen na mnoho políček (viz příloha 45). Každé pole je označeno písmenem a číslicí. Písmeno udává řádek, proto studentům pomáhá v rychlé orientaci. Pod obrázkem je uvedeno dvacet osm úloh, které musí studenti vyřešit. Ze dvou uvedených možností vyberou jednu, kterou považují za správnou. Políčko, které je za vybranou odpovědí uvedeno, vybarví. Pokud studenti u všech otázek zvolí správné řešení, vznikne jim obrázek (viz příloha 45).

Zaměření této hry je dáno otázkami – studenti se mohou rozhodovat mezi správnými a chybnými tvary slov, slovosledem, členy apod. Ve hře „Vybarvování“ studenti opakují gramatiku nebo slovní zásobu (mohou vybírat např. slovo, které se mezi ostatní nehodí, správně napsané slovo apod.). V našem příkladu (viz příloha 45) studenti procvičují perfektum.

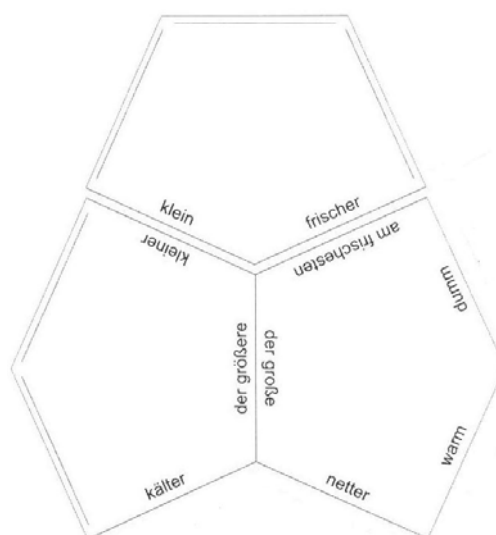
<sup>65</sup> Tato hra je vymyšlena autorkou práce. Volně jsme se nechali inspirovat dětskými vymalovánkami. V žádné prostudované knize jsme se nedočetli, že lze vymalovánky použít na výuku cizích jazyků.

### 9.1.4 Skládačka - pětiúhelník<sup>66</sup>

Tato hra patří u studentů k velmi oblíbeným, bohužel je pro učitele velmi náročná na přípravu. Pokud ale učitelé nevyplňují slova na počítači, ale ručně, příprava se značně zrychlí.

V této hře musí studenti k sobě správně přiřazovat jednotlivé pětiúhelníky (ukázka - viz obr. 11; celý obrazec – viz příloha 46). Přiřazování je založeno na určitém gramatickém jevu – např. sloveso v přítomném a minulém čase (*er ruft* – *er rief*), sloveso v činném a trpném rodě (*er kocht Suppe* – *Suppe wird gekocht*), stupňování přídavných jmen (*frisch* – *frischer*; *frischer* – *am frischesten*) atd. Záleží jen na učitelově kreativě a typu právě probírané gramatické látky. Skládačka může procvičovat i slovní zásobu – buď české a německé ekvivalenty (*kniha* – *das Buch*) nebo odvozování slov (*fahren* – *die Fahrt*).

Se slovy, které studentům dělaly problémy, může učitel dále pracovat, např. studenti musí slova použít ve větách, ve vyprávění či s nimi musí vytvořit vlastní skládačku apod.



Obr. 11 Skládačka (ukázka)

<sup>66</sup> Göbel, 1979, 54

### 9.1.5 AZ – Kviz<sup>67</sup>

Příprava této hry patří k časově náročným, ale u studentů je velmi oblíbená. Pravidla a cíl hry je stejný jako u známé televizní soutěže „AZ – Kviz“. Hra se hraje ve dvojicích. Studenti dostanou jeden společný plánek (viz příloha 50). Ke každému poli je dopředu vytvořena kartička s otázkou nebo nějakým úkolem (viz příloha 51). Pokud student odpoví správně, získává políčko (vybarví ho svoji barvou). Pokud odpoví chybně, na otázku může odpovědět soupeř. Ten buď odpoví správně a políčko získává, nebo odpoví chybně a číslo v políčku se zakroužkuje. K zakroužkování políčka dojde i tehdy, pokud druhý student políčko nechce, tj. nechce odpovědět na otázku. Jestliže má student zájem o políčko, které je zakroužkováno, požádá učitele o náhradní otázku, který studentovi dá kartičku, na které je napsán otazník. Na kartičce je německy napsána věta, student se rozhodne, zda je věta napsaná věta gramaticky správně nebo ne. Jestliže student odpoví správně, políčko získává. Pokud odpoví chybně, toto náhradní pole automaticky získává soupeř, aniž by o políčko měl zájem. Po získání políčka je na řadě vždy soupeř.

Hra končí v okamžiku, když se jednomu studentovi podaří propojit všechny tři strany trojúhelníku (viz obr. 12). Na obrázku zvítězil hráč, který používal svislé čáry, hráč s vodorovnými čárami prohrál.

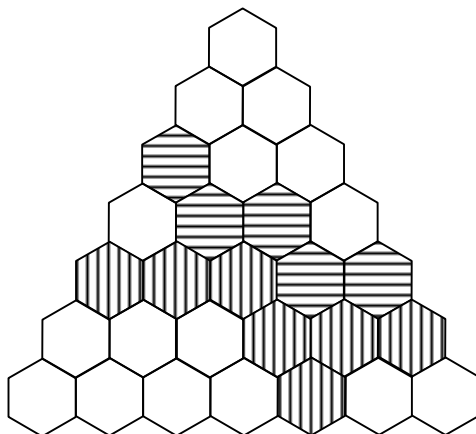
V této hře mohou studenti procvičovat buď gramatiku nebo slovní zásobu; záleží na zadání na kartách. Studenti mohou překládat věty, slovní spojení, doplňovat slova či koncovky, převádět věty do jiného času atd. Jako náhradní otázky se používají věty, u nichž student rozhoduje, zda jsou gramaticky správné či chybné. Možné je také napsat český výraz a studenti musí správně **napsat** německý ekvivalent.

---

<sup>67</sup> Tato hra je lektory často hraná (viz kap. 5.1.2), přesto jsme ji v prostudované literatuře (kap. 13) nenašli.



Protože je příprava hry pro učitele časově velmi náročná, doporučujeme na jedné kartičce uvést pod sebe dvě či tři čísla. První hru platí číslice na prvním řádku, druhou hru číslice na druhém řádku a případně třetí hru číslice na třetím řádku (viz příloha 47). Jestliže učitel studentům dopředu oznámí, že kartičky budou použity i v dalších hrách, o to více se snaží správné odpovědi zapamatovat, čímž se zvyšuje efektivita této hry.



Obr. 12 AZ-Kviz (vítězem je hráč se svislými čarami)

### 9.1.6 Aukce slov<sup>68</sup>

Tuto hru doporučujeme hrát se dvěma či více studenty. Učitel si připraví kartičky, na které napíše věty, v nichž použije gramatiku, kterou se studenty právě probírá. V našem příkladu (viz příloha 49) je to podmiňovací způsob. Některé věty napíše správně, jiné chybně. U každé věty je uvedena částka, za kterou ji studenti mohou koupit. Studenti mají buď omezený počet peněz, nebo jsou miliardáři a mohou kartičky nakupovat neomezeně. Záleží na učiteli, jak definuje pravidla hry.

Učitel postupně čte věty a studenti jednotlivé věty (kartičky) buď kupují (získává ji nejrychlejší zájemce) nebo je nechávají bez povšimnutí, když se domnívají, že je na kartičce chybně napsaná věta. Pochopitelně, že se studenti snaží koupit pouze správně napsané věty. Po aukci všech vět studenti zakoupené

---

<sup>68</sup> Tato hra je vymyšlena autorkou práce. V prostudované literatuře (viz kap. 13) jsme se o této hře nikde nedočetli.

kartičky otočí; na druhé straně je napsáno „0 Euro“ (u gramaticky chybných vět) nebo jeden a půl násobná částka ceny zakoupené (např. koupil-li student gramaticky správně napsanou větu za 1 000 Euro, na druhé straně kartičky je uvedena částka 1500 Euro). Studenti si spočítají (číslice samozřejmě říkají v němčině) za kolik kartičky nakoupili a kolik celkově vydělali či prodělali.

Podle mé zkušenosti doporučujeme, aby učitel nenabízel více jak dvacet karet. Počet správných a chybných odpovědí doporučujeme střídat, aby si studenti nenavykli, že je např. jedna třetina vět chybných a ostatní jsou správné.

### 9.1.7 Labyrint vědomostí<sup>69</sup>

Tato hra je velmi náročná na přípravu učitele. Je vhodná pro zopakování gramatiky a slovní zásoby několika lekcí. Se svými studenty ji hraji vždy celou hodinu, tj. šedesát nebo i devadesát minut.

Na začátku hry dostane každý student hrací figurku a kartičku s pěti černobílými hvězdičkami (viz příloha 52). Učitel připraví hrací plán (viz příloha 50), vystříhané hvězdičky, které studenti postupně získávají (viz níže), kartičky s úkoly (viz příloha 51) a hrací kostku.

Cílem hry je, aby student postupně nasbíral velké vystřížené hvězdičky s čísly jedna až pět a svoji figurkou přesně padl na pole „Ziel“.

Na hracím plánu jsou malé hvězdičky s čísly a velké hvězdy s čísly. Na začátku hry student postaví figurku na kteroukoli malou hvězdičku. Aby mohl postupovat po herním plánu, musí odpovědět na otázku, jejíž číslo udává malá hvězdička. Když odpoví správně, může student házet kostkou a posunout se kterýmkoli směrem o počet políček, které udává kostka.

Jestliže student odpoví správně na otázku, když stojí na malé hvězdičce, hází kostkou dál. Pokud odpoví správně na otázku, když stojí na velké hvězdě, dostane od učitele hvězdu se stejným číslem a pokračuje házením kostky.

---

<sup>69</sup> Tato hra je vymyšlena autorkou práce. Volně jsme se nechali inspirovat deskovou hrou Česko.

Pokud student odpoví chybně. Musí na hvězdičce zůstat a příští kolo si vzít další kartičku se stejným číslem. Na políčku stojí tak dlouho, až se mu podaří otázku s daným číslem správně zodpovědět.

Jednotlivá čísla udávají tematická zaměření kartiček. Učitel studentům toto tematické třídění před začátkem hry sdělí. Např.

- 1 – doplňování předložek
- 2 – tvoření minulých časů
- 3 – způsobová slovesa
- 4 – slovosled
- 5 – slovní zásoba

### 9.1.8 Hledej správný tvar<sup>70</sup>

Příprava této hry není náročná, studenty navíc velmi baví. Buď v ní procvičují slovní zásobu nebo gramatiku (hledají správně napsané tvary slov). Může se hrát buď v individuální výuce nebo v párové výuce, ve které se stává navíc hrou soutěžní.

Učitel připraví tabulku, ve které jsou napsány např. infinitivy sloves nebo různé tvary sloves v přítomném čase nebo v préteritu či v perfektu (viz příklad - obr. 13). V tabulce mohou být také uvedeny německé výrazy různých slovních druhů (viz příloha 54).

Lektor postupně žákům česky diktuje slova či tvary sloves, která mají studenti v tabulce co nejrychleji najít. V uvedeném příkladu (obr. 13) jsme ukryli tato slova: *šel jsem, bylo, vy jste jeli, přišla, měl, vzal jste, četl jsem, hořelo, pomohli, dali jste*). V tabulce mohou být pro stížení uvedeny i chybné tvary sloves, kterými se studenti nesmí nechat zmýlit.

Pokud hru hraje dvojice, je možné správné odpovědi hodnotit body (plusový bod získává ten student, který jako první ukázal na správné sloveso, za

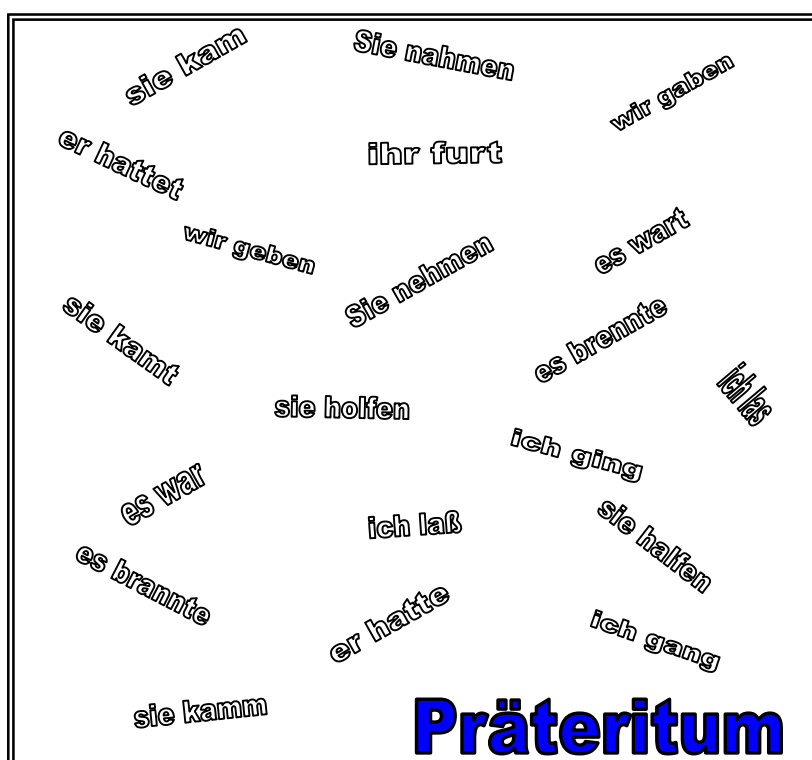
---

<sup>70</sup> Tato hra je vymyšlena autorkou práce. V prostudované literatuře (viz kap. 13) jsme se o této hře nikde nedočetli.

chybný tvar slovesa je studentovi jeden bod odečten). Vítězem je ten, kdo má nejvíce kladných bodů.

Jestliže chce učitel pomocí této hry zopakovat slovní zásobu (viz příloha 54), lze do tabulky uvést jednotlivá slova probírané lekce. U podstatných jmen studenti doplňují členy.

Se slovy uvedenými v tabulce lze samozřejmě dále pracovat dle dalších pokynů - studenti vymýšlí různé příběhy, slova používají ve větách apod.



Obr. 13 Hledej správný tvar (procvičení préterita)

### 9.1.9 Bludiště<sup>71</sup>

Tato hra je časově náročnější na přípravu. Lektor musí nejprve najít správnou cestu bludištěm, očíslovat místa, kde se bludiště rozdvojuje a ke každému místu dopsat dvě varianty (viz obr. 14), z nichž jedna je správná (šipka u ní ukazuje správný směr cesty) a druhá je chybná, proto šipka ukazuje cestu do

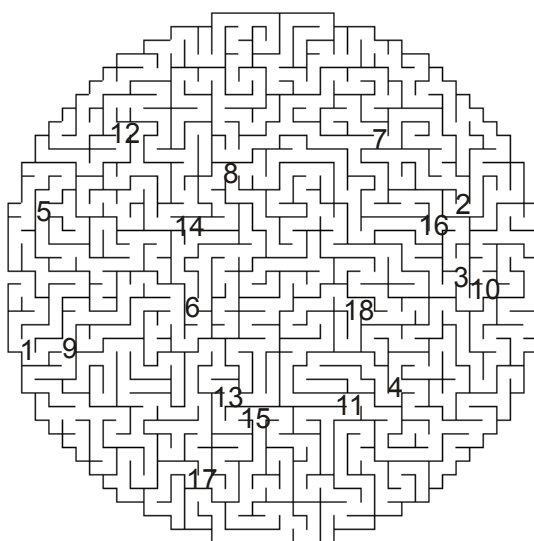
<sup>71</sup> Tato hra je vymyšlena autorkou práce. V prostudované literatuře (viz kap. 13) jsme se nikde nedočeli, že je možné bludiště využít k výuce cizího jazyka.

slepé uličky (viz příloha 55). Aby studentům rozmístění číslic v bludišti nenapovědělo cestu, je vhodné do bludiště umístit číslice, které jsou ve slepé uličce (obě nabízené varianty jsou chybné).

Úkolem studenta je vyznačit správnou trasu v bludišti, aniž by bloudil. K tomu mu pomáhají nabízené varianty (viz příloha 55).

Ve hře mohou studenti buď procvičovat gramatiku (viz věty v příloze) nebo slovní zásobu (např. ↑ *der Hund* / ↓ *das Hund*; správná odpověď je ↑ *der Hund*, proto se student musí vydat po cestě směřující nahoru).

Po úspěšném vyřešení bludiště doporučujeme, aby studenti odůvodnili, proč jsou ostatní nabízené varianty chybné a jak zní správný tvar (např. číslo 2 (viz příloha 55); z variant ↑ *alle liebe Kinder* / → *alle lieber Kinder* jsou obě varianty chybné, gramaticky správná koncovka je *alle lieben Kinder*, protože po slově *alle* má přídavné jméno koncovky jako po členu určitém).



Obr. 14 Bludiště

### 9.1.10 Odpověz a jdi dál<sup>72</sup>

V této hře studenti opakují gramatiku nebo slovní zásobu (záleží na typu otázek). Každý student obdrží hrací pole, ve kterém jsou napsané otázky (viz

---

<sup>72</sup> Tato hra se používá v učebnici Tangram aktuell.

příloha 56). U každé otázky jsou na výběr tři možnosti, z nichž jen jedna je správná. Studenti vyberou jednu možnost a jdou na číslo otázky, která je uvedena u vybrané odpovědi v závorce. Studenti se okamžitě dozví, zda odpověděli správně či chybně. Pokud jejich odpověď byla správná, najdou v políčku další otázku. Pokud byla odpověď chybná, musí se vrátit na políčko, ze kterého vyšli.

Hra začíná v poli číslo jedna a končí polem, ve kterém je napsáno: „*Wunderbar! Sie sind im Ziel!*“

## 9.2 Slovní zásoba

### 9.2.1 Matematický příklad<sup>73</sup>

V této hře studenti procvičují číslovky. Každý student dostane pracovní list, ve kterém postupně vypočítává výsledky jednoho dlouhého příkladu (viz obr. 15). Poté, co student výsledky zapíše číslicí, celý příklad přečte nahlas německy (např. *acht durch zwei ist vier plus drei ist sieben, fünfunddreißig dividiert sieben ist fünf* atd.). Pokud studentům dělá problémy rozepisování číslovek, za domácí úkol příklad písemně přepíše.

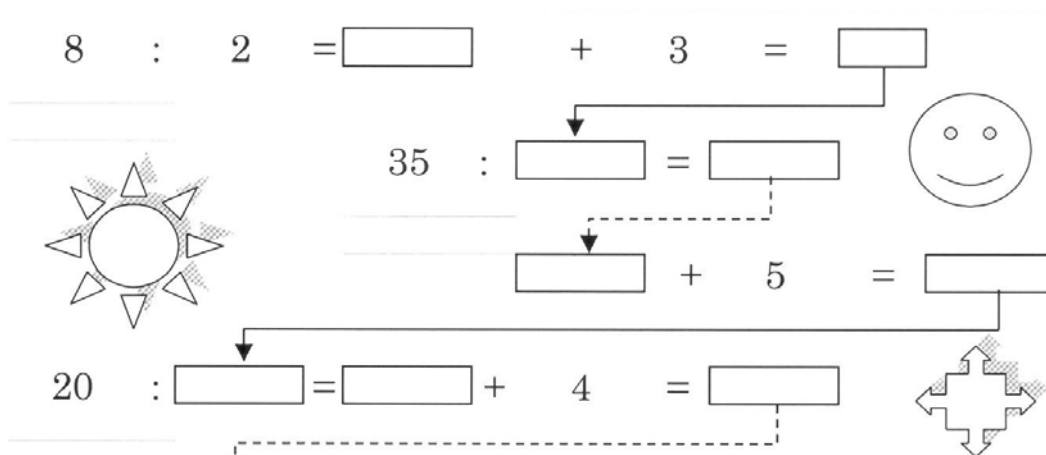
V příloze je řešení zadaného příkladu.

K přečtení příkladu potřebují studenti znát následující matematické operace:

- (x) mal
- (:) dividiert oder durch
- (+) plus
- (-) minus
- (=) ist oder ist gleich

---

<sup>73</sup> Tato hra je vymyšlena autorkou práce. V prostudované literatuře (viz kap. 13) jsme se nikde nedočetli, že je možné bludiště využít k výuce cizího jazyka.



Obr. 15 Matematický příklad (ukázka)

### 9.2.2 Puzzle<sup>74</sup>

Příprava této hry je časově náročnější, ale u studentů patří k nejoblíbenějším a podle našeho názoru k nejefektivnějším hrám.

Studenti si buď procvičují již naučenou slovní zásobu, nebo se pomocí této hry učí nová slovíčka. Hru se studenty hrají ve dvou variantách. Buď využívám jen dílků puzzle, které studenti sestavují dohromady (na levou část napíší německé výrazy, na pravou české ekvivalenty – ukázka viz obr. 16, všechny dílky puzzlí jsou v příloze) nebo hru rozšířím o „mezikrok“. Nejprve studenti dostanou levé části puzzlí s německými výrazy a rovně vystřižené kartičky s českými ekvivalenty (viz obr. 17). Studenti slova spojují jen podle znalostí, zubaté okraje jim nepomáhají k určení správných dvojic. Teprve potom studenti dostanou pravé části puzzlí, které podle okraje přiřadí k levým částím. Studenti si sami zkontrolují, zda je slovo na pravé části puzzle totožné se slovem na kartičce s rovným okrajem.

|         |          |         |        |
|---------|----------|---------|--------|
| odvážný | trpělivý | šikovný | čestný |
|---------|----------|---------|--------|

Obr. 17 Puzzle (ukázka rovných dílků)

<sup>74</sup> Tato hra je vymyšlena autorkou práce. Přestože v učebnici *Sprechen Sie Deutsch?* jsou puzzle navrhovány, autoři tuto hru nechávají jen na pouhém přiřazování. Popsaná hra (včetně „mezikroku“ s rovnými dílky puzzlí) je výmysl autorky práce.



Obr. 16 Puzzle (ukázka)

### 9.2.3 Had<sup>75</sup>

V této hře studenti opakují slovní zásobu nebo gramatiku, záleží na typu úloh. Cílem hry je, aby student došel od konce ocasu až k hlavě hada (viz příloha 60).

Před začátkem hry lektor napíše na kartičky zadání s různými tematickými okruhy (např. způsobová slovesa, nepravidelná slovesa, členové rodiny, zvířata, dopravní prostředky, hygiena, barvy, státy atd.).

Ke hře jsou potřeba dvě různě barevné kostky (např. modrá a červená), hrací figurky, kartičky s tematickými okruhy a hrací plánek (viz příloha).

Studenti hází současně oběma kostkami. Modrá kostka udává počet políček, o kolik může student postoupit dopředu a červená kostka udává počet slov, která student musí na základě kartičky vyjmenovat. Pokud student vyjmenuje daný počet slov (dle počtu očí na červené kostce), může jít na plánek o tolik polí dopředu, kolik očí padlo na modré kostce. Jestliže student daný minimální počet slov nesplní, vrací se o dvě políčka zpět.

---

<sup>75</sup> Tato hra je vymyšlena autorkou práce. V prostudované literatuře (viz kap. 13) jsou sice uváděny nápady na jmenování slov podle různých kritérií, ale podoba deskové hry, ke které se používají dvě hrací kostky je výmysl autorky práce.



## 10 Závěr

Průcha, Mareš a Walterová v Pedagogickém slovníku (1995, 75) uvádí, že „hra je spjata především s předškolním věkem, kdy je vůdčím typem činnosti. Hrou se ale člověk zabývá po celý život“, proto má hraní her ve výuce dospělých své opodstatnění. Nejde o regresi, ale o jednu z možných metod učení. Ve všech definicích didaktických her je zdůrazněno<sup>76</sup>, že hra nikdy nesmí být samoučelná, ale vždy musí směřovat k naplnění didaktického cíle.

Domníváme se, že se nám podařilo dokázat (na základě provedeného dotazníku), že hry do výuky dospělých patří. Tento závěr také potvrzuje analýza učebnicových souborů určených pro dospělé. V nich jsme našli mnoho různých typů her. Analyzovali jsme nejen první díly učebnic, které (s výjimkou *em neu*) jsou určeny začátečníkům, ale i druhý a třetí díl *Sprechen Sie Deutsch?*, *Studio D*, *Tangram aktuell* a *Themen aktuell*, ze kterých se učí již pokročilí studenti. Počet her v druhých a třetích dílech učebnic se nesnížil, proto nelze souhlasit s názorem, že hry sice mohou hrát i dospělí, ale jsou vhodné spíše jen pro začátečníky<sup>77</sup>.

Při analýze jsme si všimli, že učebnice *em neu* a třetí díl učebnic *Tangram a Themen*<sup>78</sup> obsahují více her na rozvíjení mluvní kompetence než první a druhý díl těchto dvou učebnic. V prvních dvou dílech studenti především v různých hrách opakovali slovní zásobu. U pokročilejších studentů nedochází ke snížení počtu her, ale k změně typu her. Jednoduché křížovky, přesmyčky, hádání slov apod. již studenty „neuspokojují“, mají vyšší ambice – dokázat v jakékoli situaci vyjádřit a obhájit svůj názor, mluvit přesně a věcně (bez zbytečných opisů), což velmi účinně procvičují v komunikativních hrách. Z tohoto důvodu

---

<sup>76</sup> viz kap. 5.1

<sup>77</sup> v dotazníku zadaném studentům nám jeden respondent napsal: „Hry jsou dobré, když člověk s jazykem začíná, ale když už mluvím, tak mám zájem především o praktické využití jazyka.“

<sup>78</sup> ve třetím díle učebnice *Sprechen Sie Deutsch?* se sice snížil počet křížovek a přesmyček, ale nenavýšil se počet her na mluvení.

doporučujeme všechny hry uvedené v této práci pro výuku začátečníků a mírně až středně pokročilých studentů.

Věříme, že tato práce lektory i učitele cizích jazyků obohatí a inspiruje k vymýšlení nových her, které jsme v této práci neuvedli.

## 11 Resumé

Der Name dieser Arbeit lautete „*Möglichkeiten der Ausnutzung von didaktischen Spielen im Unterricht für Erwachsene*“. Zuerst wurde das Konzept vom lebenslangen Lernen in Tschechien und in Europa beschrieben. Weiterhin beschäftigte sich diese Arbeit mit den Besonderheiten der Erwachsenen aus der Sicht der Entwicklungspsychologie.

Ausführlich wurden didaktische Methoden betrachtet und verschiedene Definitionen sowie Klassifikationen von Unterrichtsmethoden miteinander verglichen. Im Detail wurden ausgewählte Methoden beschrieben, vor allem Aktivisierende (z. B. *Projektmethoden, Rollenspiele*) und diejenigen, die kritisches Denken entwickeln (z. B. *Schlüsselwörter, Elfchen, Korrektur der Texte*). Ausgewählte Methoden wurden durch eigene Erfahrungen ergänzt und verschiedene Modifikationen vorgeschlagen. Es wurden unterschiedliche Unterrichtsformen charakterisiert und ihre Vor- und Nachteile genannt.

Der größte Teil der Arbeit war den Spielen gewidmet. Zuerst wurde der Begriff „*Spiel*“ und „*didaktisches Spiel*“ erklärt und Definitionen von verschiedenen Autoren gegenübergestellt. Die Konzeption vom Begriff „*Spiel*“ in der Fachliteratur wurde, laut den Meinungen von Lehrern und Studenten (aufgrund durchgeführter Befragungen), erklärt. Spiele wurden klassifiziert, ihr Beitrag zum Unterricht auch ihre notwendige methodische Vorbereitungen betont.

Mittels kurzer Fragebögen, die an Sprachschulen geschickt wurden, konnten die im Unterricht für Erwachsene am häufigsten benutzten Lehrbücher festgestellt werden.

Fünf ausgewählte Bücher wurden dann unter dem Aspekt von Spielen analysiert. Spiele, die alle fünf analysierten Lehrbücher enthielten, wurden nach der dominanten Kompetenz (Sprechen, Verstehen des geschriebenen Texts,

Verstehen des Gehörten) oder nach dem Schwerpunkt (Grammatik, Wortschatz) sortiert.

Danach wurden die Spiele von drei verschiedenen Gesichtspunkten detaillierter betrachtet: 1. im Internet gestaltete Spiele, 2. Programme mit denen Spiele schnell und einfach gestaltet werden können und 3. Vorschläge ausgedachter Spiele, bzw. verschiedene Modifikationen der schon von anderen Lehrern ausgedachten Spiele.

Im Internet gestaltete Spiele wurden nach verschiedenen Typen (Kreuzworträtsel, Memory, Kartenspiele, Domino, interaktive grammatische Übungen, Spiele zum Üben des Wortschatzes und der Landeskunde) sortiert.

Fünf verschiedene und kostenlose Programme zum Gestalten von Spielen aus dem Internet wurden zunächst allgemein charakterisiert und dann nach deren Gestaltungsmöglichkeiten beschrieben.

Im letzten Kapitel wurden zum einen eigene, ausgedachte Spiele vorgestellt, zum anderen schon von anderen Autoren ausgedachte Spiele modifiziert.

Durch Erproben der aufgeführten Spiele im Unterricht konnte ihre Funktionalität verifiziert werden und es konnte gezeigt werden, dass die Studenten Spaß daran fanden.

Aufgrund der Fragebögen konnte festgestellt werden, dass Lektoren im Unterricht mit Erwachsenen sehr oft und gern Spiele benutzen. Beliebt ist diese Methode auch bei den Studenten, die Spiele für eine angenehme Auflockerung halten. Studenten und Lektoren weisen darauf hin, dass Spiele nie selbstzweckmäßig sein sollten. Mit einem Spiel sollte immer ein didaktisches Ziel verbunden sein. Bei der Analyse der Lehrbücher, die für Erwachsene bestimmt sind, wurde festgestellt, dass Spiele und spielerische Aktivitäten zu den häufigen Übungen gehören. Dies bestätigt die in dieser Arbeit aufgestellte These, dass die Methode der Spiele im Unterricht ebenso für den

Erwachsenenunterricht geeignet ist, obwohl normalerweise Spiele mit Kindern (besonders im Vorschulalter) und nicht mit Erwachsenen verbunden werden.

Bei dem Vergleich von Lehrbüchern für Anfänger mit denen für Fortgeschrittene stellte sich heraus, dass die Anzahl der Übungen mit Spielen nicht reduziert, sondern nur der Typ von Spielen geändert wird. Anfänger beschäftigen sich vorwiegend mit Übungen zum Wortschatz und Grammatik, während sich Fortgeschrittene im Unterricht eher mit komplexen Spielen beschäftigen, die vor allem auf Sprachtraining ausgelegt sind. Im Rahmen des Sprechens üben sie so natürlich auch Wortschatz und Grammatik.

## 12 Přehled tabulek, grafů a obrázků

### Tabulky:

|  |    |
|--|----|
| Tab. 1 Znalost cizích jazyků .....   | 11 |
| Tab. 2 Důsledky dalšího vzdělávání .....                                   | 14 |
| Tab. 3 Časová struktura klasicky pojaté hodiny .....                       | 25 |
| Tab. 4 Výhody a nevýhody projektové metody z pohledu studenta.....         | 35 |
| Tab. 5 Výhody a nevýhody projektové metody z pohledu učitele .....         | 36 |
| Tab. 6 Pojetí pojmu „hra“ dle lektorů a studentů na základě dotazníku..... | 61 |
| Tab. 7 Přehled her používaných v analyzovaných učebnicích .....            | 77 |
| Tab. 8 Přehled různých typů her na internetových stránkách.....            | 90 |
| Tab. 9 Věkové vymezení jednotlivých období u člověka.....                  | IV |

### Grafy:

|  |    |
|--|----|
| Graf 1: Úspěšnost vnímání různými smysly .....               | 16 |
| Graf 2 Všeobecná křivka způsobilosti se učit.....            | 18 |
| Graf 3 Preference metod ve vyučovací hodině .....            | 28 |
| Graf 4 Aktivita studentů v závislosti na použití metody..... | 33 |
| Graf 5 Četnost používání učebnic v jazykových školách .....  | 70 |

### Obrázky:

|  |     |
|--|-----|
| Obr. 1 Vennův diagram – perfektní .....      | 45  |
| Obr. 2 Vennův diagram – předložky.....       | 45  |
| Obr. 3 Vennův diagram – určité členy .....   | 45  |
| Obr. 4 Pětílístek.....                       | 45  |
| Obr. 5 Uspořádání lavic do „úlu“ .....       | 54  |
| Obr. 6 Školní uspořádání lavic.....          | 54  |
| Obr. 7 Uspořádání lavic do písmene „U“ ..... | 54  |
| Obr. 8 Lodě (ukázka hracího plánu) .....     | 109 |

|  |     |
|--|-----|
| Obr. 9 Seznam a počet lodí .....                           | 109 |
| Obr. 10 Otočné kolečko - řešení.....                       | 110 |
| Obr. 11 Skládačka (ukázka) .....                           | 111 |
| Obr. 12 AZ-Kviz (vítězem je hráč se svislými čarami) ..... | 113 |
| Obr. 13 Hledej správný tvar (procvičení préterita) .....   | 116 |
| Obr. 14 Bludiště .....                                     | 117 |
| Obr. 15 Matematický příklad (ukázka) .....                 | 119 |
| Obr. 17 Puzzle (ukázka rovných dílků).....                 | 119 |
| Obr. 16 Puzzle (ukázka).....                               | 120 |

## 13 Použitá literatura

- ALTEMÖLLER, E.M. *Fragespiele für den Unterricht zur Förderung der spontanen mündlichen Ausdrucksfähigkeit*. München : Klett Edition Deutsch, 1993. ISBN 3-12-550810-X.
- AUGUSTIN, V.; HAASE, K. *Blasen-Geschichten*. Bonn : Pädagogische Arbeitsstelle Deutscher Volkshochschul-Verband, 1990.
- BARTÁK, J. *Základní kniha lektora, trenéra*. Praha : Votobia, 2003. ISBN 80-7220-158-1.
- BEHME, H. *Miteinander reden lernen. Sprechspiele im Unterricht*. München : Iudicium-Verlag, 1992. ISBN 3-89129-104-3.
- BRAND, L.M.; PECHATSHECK, K. *Die Schöne ist angekommen. Ein Grammatikkrimi*. München : Klett, 1996. ISBN 3-12-675318-3.
- CIRBES, M. *Didaktika dospelých*. Bratislava : Obzor, 1989.
- DAUVILLIER, CH. *Im Sprachunterricht spielen? aber ja!*. München : Goethe-Institut, 1986.
- DAUVILLIER, CH.; LÉVY-HILLERICH, D. *Spiele im Deutschunterricht. Fernstudieneinheit 28*. Berlin : Langenscheidt, 2004. ISBN 978-3-468-49646-2.
- DREKE, M. *Wechselspiel. Interaktive Arbeitsblätter für die Partnerarbeit im Deutschunterricht*. Berlin : Langenscheidt, 2006. ISBN 978-3-468-49994-4.
- FRANKENBERG, B.; FUHR, L. *Visuelle Medien im Deutschunterricht*. München : Goethe-Institut, 1997. ISBN 3-468-XXXXX-X.
- GÖBEL, R. *Lernen mit Spielen. Lernspiele für den Unterricht mit ausländischen Arbeitern*. Frankfurt : Pädagogische Arbeitsstelle des Deutschen Volkshochschul-Verbandes, 1979.
- GRECMANOVÁ, H.; URBANOVSKÁ, E. *Aktivizační metody ve výuce, prostředek ŠVP*. Olomouc : Hanex, 2007. ISBN 978-8085783-73-5.
- HARTL, P. *Kompéndium pedagogické psychologie dospělých*. Praha : Karolinum, 1999. ISBN 80-7184-841-7.
- HENDRICH, J. *Didaktika cizích jazyků*. Praha : SPN – pedagogické nakladatelství, 1988.
- HIRSCHFELD, U.; REINKE, K. *33 Aussprachspiele*. Stuttgart : Klett, 2009. ISBN 978-3-12-675183-4.
- HLADÍLEK, M. *Úvod do didaktiky*. Praha : Vysoká škola Jana Amose Komenského, 2004. ISBN 80-86723-07-0.



- HÖLSCHER, P.; RABITSCH, E. *Methoden-Baukasten. Deutsch als Fremd- und Zweitsprache*. Frankfurt am Main : Cornelsen Scriptor, 1993. ISBN 3-589-21043-5.
- CHODĚRA, R. *Didaktika cizích jazyků. Úvod do vědního oboru*. Praha : Academia, 2006. ISBN 80-200-1213-3.
- KALHOUS, Z.; OBST, O. *Školní didaktika*. Praha : Portál, 2002. ISBN 80-7178-253-X.
- KOTRBA, T.; LACINA, L. *Praktické využití aktivizačních metod ve výuce*. Brno : Barrister & Principal, 2007. ISBN 978-80-87029-12-1.
- LERNER, I.J. *Didaktické základy vyučovacích metod*. Bratislava : Československé pedagogické nakladatelství, 1988.
- LOHFERT, W. *Kommunikative Spiele für Deutsch als Fremdsprache. Spielpläne und Materialien für die Grundstufe*. München : Hueber, 1993. ISBN 3-19-001363-2.
- LÖWE, H. *Úvod do psychologie učení dospělých*. Praha : SPN – pedagogické nakladatelství, 1977.
- MAŇÁK, J.; ŠVEC, V. *Výukové metody*. Brno : Paido, 2003. ISBN 80-7315-039-5.
- MARKOVIČOVÁ, H. *Německá konverzace pro základní školy*. Praha : Nakladatelství Fortuna, 1998. ISBN 80-7168-516-X.
- MOJŽÍŠEK, L. *Vyučovací metody*. Praha : SPN, 1988.
- MUŽÍK, J. *Andragogická didaktika*. Praha : Codex Bohemia, 1998. ISBN 80-85963-52-3.
- MUŽÍK, J. *Androdidaktika*. Praha : ASPI Publishing, 2004. ISBN 80-7357-045-9.
- MUŽÍK, J. *Didaktika profesního vzdělávání dospělých*. Plzeň : Nakladatelství Fraus, 2005. ISBN 80-7238-220-9.
- POSPÍŠIL, O. *Pedagogika dospělých – andragogika (studijní text)*. Praha : Univerzita Karlova – Pedagogická fakulta, 2001. ISBN 80-7290-064-1.
- PRANGE, L. *44 Sprechspiele für Deutsch als Fremdsprache*. Ismaning : Hueber, 2007. ISBN 3-19-001503-1.
- PRŮCHA, J.; WALTEROVÁ, E.; MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. Praha : Portál, 1995. ISBN 80-7178-029-4.
- RINVOLUCRI, M. *66 Grammatik-Spiele*. Stuttgart : Klett, 2001. ISBN 3-12-768810-5.
- SÁNCHEZ, J.; SANZ, C.; DREKE, M. *Spielend Deutsch lernen. Interaktive Arbeitsblätter für Anfänger und Fortgeschrittene*. Berlin : Langenscheidt, 2007. ISBN 978-3-468-49988-3.
- SCHERLING, T. *Mit Bildern lernen. Handbuch für den Fremdsprachenunterricht*. Berlin : Langenscheidt, 1993. ISBN 3-468-49995-7.

- SCHMITT, U. *Buchstabensalat. 60 Lernspiele für Deutsch als Fremdsprache.* Ismaning/München : Verlag für Deutsch, 1989. ISBN 3-88532-607-8.
- SKALKOVÁ, J. *Obecná didaktika. Vyučovací proces, učivo a jeho výběr, metody, organizační formy vyučování.* Praha : Grada, 2007. ISBN 978-80-247-1821-7.
- SOMR, Z. *Strategie celoživotního učení ČR.* Praha : Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy, 2007. ISBN 978-80-254-2218-2.
- SPIER, A. *Mit Spielen Deutsch lernen.* Berlin : Cornelsen Scriptor, 1999. ISBN 3-589-21341-8.
- ŠVARCOVÁ, I. *Základy pedagogiky.* Praha : Vysoká škola chemicko-technologická, 2005. ISBN 80-7080-573-0.
- WICKE, R.E. *Handeln und Sprechen im Deutschunterricht. Spielerische Sprachaktivitäten.* Ismaning/München : Verlag für Deutsch, 1995. ISBN 3-88532-693-0.

### **Použité zdroje na Internetu:**

- Dostupné na Internetu: <<http://cornelia.siteware.ch/hangman/Farben.html>>
- Dostupné na Internetu: <<http://daz.schule.at/index.php?TITEL=Kategorien&bkz=&basiskat=10970&TITEL=Kategorien&artikel=1&kthid=10405>>
- Dostupné na Internetu: <<http://donnerwetter.kielikeskus.helsinki.fi/DVG/de-Gesamtverzeichnis.htm>>
- Dostupné na Internetu: <<http://dum.rvp.cz>>
- Dostupné na Internetu: <<http://lernnetz.net/default.htm>>
- Dostupné na Internetu: <<http://lingofox.dw-world.de>>
- Dostupné na Internetu: <<http://ospitiweb.indire.it/ictavagnacco/deutsch/index.htm>>
- Dostupné na Internetu: <<http://puzzlemaker.discoveryeducation.com>>
- Dostupné na Internetu: <<http://ucebnice.fraus.cz/rozsireni/studio-d-online-podpora>>
- Dostupné na Internetu: <[http://vdeutsch.eduhi.at/daf\\_tibs/inhalt.htm](http://vdeutsch.eduhi.at/daf_tibs/inhalt.htm)>
- Dostupné na Internetu: <<http://web.spinet.cz/menclova>>
- Dostupné na Internetu: <<http://www.abfrager.de>>
- Dostupné na Internetu: <<http://www.blume-programm.de/ab/boerse>>
- Dostupné na Internetu: <<http://www.deutschewelle.de>>
- Dostupné na Internetu: <<http://www.deuschlern.net/login.php?module=course&link=cindex&show=1>>
- Dostupné na Internetu: <[http://www.deuschlern.net/open\\_task.php?id=2980](http://www.deuschlern.net/open_task.php?id=2980)>

- Dostupné na Internetu: <<http://www.deutschlernreise.de>>
- Dostupné na Internetu: <[http://www.deutsch-online.com/modules.php?op=modload&name=NS-ezcms&file=index&menu=8&page\\_id=10](http://www.deutsch-online.com/modules.php?op=modload&name=NS-ezcms&file=index&menu=8&page_id=10)>
- Dostupné na Internetu: <<http://www.dlc.fi/~michi1/uebungen>>
- Dostupné na Internetu: <<http://www.dlc.fi/~pohalone/kompass2>>
- Dostupné na Internetu: <<http://www.dlc.fi/~pohalone/kompass2/euland.htm>>
- Dostupné na Internetu: <<http://www.dlc.fi/~pohalone/kompass2/koerper.htm>>
- Dostupné na Internetu: <<http://www.edition-deutsch.de/lernwerkstatt>>
- Dostupné na Internetu: <[http://www.financninoviny.cz/publicistika/index\\_view.php?id=38948](http://www.financninoviny.cz/publicistika/index_view.php?id=38948)>
- Dostupné na Internetu: <<http://www.goethe.de/ins/it/lp/prj/vab/pro/brb/deindex.htm>>
- Dostupné na Internetu: <<http://www.goethe.de/ins/jp/pro/goethe-haus>>
- Dostupné na Internetu: <<http://www.goethe.de/lrn/pro/linie-e/Deutsch/start.html>>
- Dostupné na Internetu: <<http://www.goethe.de/lrn/pro/sds/deutsch/start.html>>
- Dostupné na Internetu: <<http://www.graf-gutfreund.at>>
- Dostupné na Internetu: <<http://www.grammatikdeutsch.de/html/grammatikspiele.html>>
- Dostupné na Internetu: <<http://www.gymhaan.de/freizeit/index-freizeit.htm>>
- Dostupné na Internetu: <<http://www.hotpotatoes.de/index.html>>
- Dostupné na Internetu: <<http://www.hueber.de/deutsch-als-fremdsprache/lehrwerke>>
- Dostupné na Internetu: <<http://www.hueber.de/shared/quiz/tangram-aktuell/content/sofann.htm>>
- Dostupné na Internetu: <[http://www.hueber.de/sixcms/list.php?page=pg\\_weihnachten\\_daf](http://www.hueber.de/sixcms/list.php?page=pg_weihnachten_daf)>
- Dostupné na Internetu: <[http://www.hueber.de/sixcms/list.php?page=pg\\_weihnachten\\_daf&id\\_nav=2](http://www.hueber.de/sixcms/list.php?page=pg_weihnachten_daf&id_nav=2)>
- Dostupné na Internetu: <<http://www.iik.de/uebungen/fortindex.html>>
- Dostupné na Internetu: <<http://www.iik.de/uebungen/index.html>>
- Dostupné na Internetu: <[http://www.iik.de/uebungen/sprachuebung\\_neu/Eigene%20Webs/\\_private/index.html](http://www.iik.de/uebungen/sprachuebung_neu/Eigene%20Webs/_private/index.html)>
- Dostupné na Internetu: <<http://www.iik.de/uebungen/uebungsseite/menue.html>>
- Dostupné na Internetu: <[http://www.iik.de/uebungen/uebungsseite/uebliches/menue\\_uebung.html](http://www.iik.de/uebungen/uebungsseite/uebliches/menue_uebung.html)>
- Dostupné na Internetu: <<http://www.interdeutsch.de/Uebungen/galgen.html>>

- Dostupné na Internetu: <<http://www.interdeutsch.de/Uebungen/mix3.htm>>
- Dostupné na Internetu: <<http://www.land-der-woerter.de/lernen/index.html>>
- Dostupné na Internetu: <<http://www.land-der-woerter.de/weihnachtsraetsel/index.html>>
- Dostupné na Internetu: <[http://www.langenscheidt-unterrichtsportal.de/aspekte\\_29.html](http://www.langenscheidt-unterrichtsportal.de/aspekte_29.html)>
- Dostupné na Internetu: <[http://www.langenscheidt-unterrichtsportal.de/berliner\\_platz\\_8.html](http://www.langenscheidt-unterrichtsportal.de/berliner_platz_8.html)>
- Dostupné na Internetu: <[http://www.langenscheidt-unterrichtsportal.de/berliner\\_platz\\_neu\\_1553.html](http://www.langenscheidt-unterrichtsportal.de/berliner_platz_neu_1553.html)>
- Dostupné na Internetu: <[http://www.mein-deutschbuch.de/lernen.php?menu\\_id=188](http://www.mein-deutschbuch.de/lernen.php?menu_id=188)>
- Dostupné na Internetu: <<http://www.mittelschulvorbereitung.ch>>
- Dostupné na Internetu: <<http://www.nemecky.net/krizovky>>
- Dostupné na Internetu: <<http://www.nemecky.net/online-hry>>
- Dostupné na Internetu: <<http://www.oesterreichportal.at/s1.aspx>>
- Dostupné na Internetu: <<http://www.passwort-deutsch.de>>
- Dostupné na Internetu: <<http://www.passwort-deutsch.de/lernen/band2/lektion7/aktivitaet07b.htm>>
- Dostupné na Internetu: <<http://www.prekladatel.com/zabava/vtipy.html>>
- Dostupné na Internetu: <<http://www.punctum.com/interest/language/zungen.de.html#deutsch>>
- Dostupné na Internetu: <<http://www.ralf-kinas.de>>
- Dostupné na Internetu: <<http://www.rupert-mayer-schule.de/lernen/deutschlandquiz.html>>
- Dostupné na Internetu: <<http://www.saunalahti.fi/~pohalone/kompass3/index.htm>>
- Dostupné na Internetu: <[http://www.schubert-verlag.de/aufgaben/uebungen\\_a1/a1\\_uebungen\\_index\\_z.htm](http://www.schubert-verlag.de/aufgaben/uebungen_a1/a1_uebungen_index_z.htm)>
- Dostupné na Internetu: <<http://www.stufen.de/?menu=11>>
- Dostupné na Internetu: <<http://www.unterrichtsmaterial-schule.de/deutschvorschau4.shtml>>
- Dostupné na Internetu: <<http://www.westfr.de/daf/mogeln-perfekt.htm>>

### **Použité učebnice:**

- DALLAPIAZZA, R.M.; SCHÖNHERR, T. *Tangram aktuell 1. Lektion 1–4. Kursbuch, Arbeitsbuch mit Audio-CD zum Arbeitsbuch*. Ismaning: Hueber, 2004. ISBN 978-3-19-001801-4.

- ORTH-CHAMBAH, J. *Tangram aktuell 1. Übungsheft*. Ismaning : Hueber, 2006.  
ISBN 978-3-19-221801-9.
- ALKE, I.; DALLAPIAZZA, R.M.; MAENNER, D. *Tangram aktuell 1. Lektion 1–4. Lehrerhandbuch*. Ismaning : Max Hueber Verlag, 2005. ISBN 978-3-19-031801-8.
- DALLAPIAZZA, R.M.; SCHÖNHERR, T. *Tangram aktuell 1. Lektion 5–8. Kursbuch, Arbeitsbuch mit Audio-CD zum Arbeitsbuch*. Ismaning : Hueber, 2005.  
ISBN 978-3-19-001802-2.
- ALKE, I.; DALLAPIAZZA, R.M.; MAENNER, D. *Tangram aktuell 1. Lektion 5–8. Lehrerhandbuch*. Ismaning: Max Hueber Verlag, 2005. ISBN 978-3-19-031802-6.
- DALLAPIAZZA, R.M.; SCHÖNHERR, T. *Tangram aktuell 2. Lektion 1–4. Kursbuch, Arbeitsbuch mit Audio-CD zum Arbeitsbuch*. Ismaning: Hueber, 2005.  
ISBN 978-3-19-001816-2.
- HILPERT, S.; ORTH-CHAMBAH, J. *Tangram aktuell 2. Übungsheft*. Ismaning : Hueber, 2006. ISBN 978-3-19-221816-3.
- DALLAPIAZZA, R.M.; DINSEL, S.; SCHÜMANN, A. *Tangram aktuell 2. Lektion 1–4. Lehrerhandbuch*. Ismaning: Hueber, 2005. ISBN 978-3-19-031816-2.
- DALLAPIAZZA, R.M.; BLÜGGEL, B.; SCHÜMANN, A. *Tangram aktuell 2. Lektion 5–8. Kursbuch, Arbeitsbuch mit Audio-CD zum Arbeitsbuch*. Ismaning: Hueber, 2005.  
ISBN 978-3-19-001817-0.
- DALLAPIAZZA, R.M.; SCHÜMANN, A.; BOSSE, E. *Tangram aktuell 2. Lektion 5–8. Lehrerhandbuch*. Ismaning: Hueber, 2005. ISBN 978-3-19-031817-9.
- AUFDERSTRAßE, H.; BOCK, H.; GERDES, M. *Themen aktuell 1. Kursbuch mit CD-ROM*. Ismaning: Hueber, 2003. ISBN 978-3-19-001690-7.
- EISFELD, K.H.; HOLTHAUS, H.; BOCK, H. *Themen aktuell 1. Arbeitsbuch*. Ismaning: Hueber, 2003. ISBN 978-3-19-011690-4.
- AUFDERSTRAßE, H.; BOCK, H.; GERDES, M. *Themen aktuell 1. Lehrerhandbuch Teil A*. Ismaning: Hueber, 2003. ISBN 978-3-19-041690-5.
- AUFDERSTRAßE, H.; BOCK, H.; GERDES, M. *Themen aktuell 1. Lehrerhandbuch Teil B*. Ismaning: Hueber, 2003. ISBN 978-3-19-051690-2.
- AUFDERSTRAßE, H.; BOCK, H.; MÜLLER, J. *Themen aktuell 2. Kursbuch*. Ismaning: Hueber, 2005. ISBN 978-3-19-001691-4.
- AUFDERSTRAßE, H.; BOCK, H.; MÜLLER, J. *Themen aktuell 2. Arbeitsbuch*. Ismaning: Hueber, 2005. ISBN 978-3-19-011691-1.

- AUFDERSTRASSE, H.; BOCK, H. *Themen aktuell 2. Lehrerhandbuch Teil A*. Ismaning: Hueber, 2005. ISBN 978-3-19-041691-2.
- AUFDERSTRASSE, H.; BOCK, H.; MÜLLER, J. *Themen aktuell 2. Lehrerhandbuch Teil B*. Ismaning: Hueber, 2005. ISBN 978-3-19-051691-9.
- PERLMANN-BALME, M.; SCHWALB, S.; WEERS, D. *em neu 2008 Brückenkurs. Kursbuch*. Ismaning: Hueber, 2008. ISBN 978-3-19-501696-4.
- PERLMANN-BALME, M.; BAIER, G.; THOMA, B. *em neu 2008 Brückenkurs. Lehrerhandbuch*. Ismaning: Hueber, 2008. ISBN 978-3-19-521696-8.
- ORTH-CHAMBAH, J. *em neu 2008 Brückenkurs. Arbeitsbuch mit Audio-CD*. Ismaning: Hueber, 2008. ISBN 978-3-19-511696-1.
- PERLMANN-BALME, M.; SCHWALB, S. *em neu 2008 Hauptkurs. Kursbuch*. Ismaning: Hueber, 2008. ISBN 978-3-19-501695-7.
- PERLMANN-BALME, M.; SCHWALB, S.; *em neu 2008 Hauptkurs. Arbeitsbuch mit Audio-CD*. Ismaning: Hueber, 2008. ISBN 978-3-19-511695-4.
- PERLMANN-BALME, M.; SCHWALB, S.; SCHLEMMER, A. *em neu 2008 Hauptkurs. Lehrerhandbuch*. Ismaning: Hueber, 2008. ISBN 978-3-19-521695-1.
- PERLMANN-BALME, M.; SCHWALB, S.; WEERS, D. *em neu 2008 Abschlusskurs. Kursbuch*. Ismaning: Hueber, 2009. ISBN 978-3-19-501697-1.
- ORTH-CHAMBAH, J.; PERLMANN-BALME, M.; SCHWALB, S. *em neu 2008 Abschlusskurs. Arbeitsbuch mit Audio-CD*. Ismaning: Hueber, 2009. ISBN 978-3-19-511697-8.
- ORTH-CHAMBAH, J.; PERLMANN-BALME, M.; SCHWALB, S. *em neu 2008 Abschlusskurs. Lehrerhandbuch*. Ismaning: Hueber, 2009. ISBN 978-3-19-521697-5.
- DUSILOVÁ, D.; KOLOCOVÁ, V.; GOEDERT, R. *Sprechen Sie Deutsch? Učebnice němčiny pro střední a jazykové školy. 1. díl*. Praha : Polyglot, 2003. ISBN 80-86195-17-1.
- DUSILOVÁ, D.; KOLOCOVÁ, V.; GOEDERT, R. *Sprechen Sie Deutsch? Učebnice němčiny pro střední a jazykové školy. 2. díl*. Praha : Polyglot, 2004. ISBN 80-86195-13-9.
- DUSILOVÁ, D.; KOLOCOVÁ, V.; GOEDERT, R. *Sprechen Sie Deutsch? Učebnice němčiny pro střední a jazykové školy. 3. díl*. Praha : Polyglot, 2003. ISBN 80-86195-19-8.
- DUSILOVÁ, D.; KOLOCOVÁ, V.; PITTNEROVÁ, L. *Sprechen Sie Deutsch? Metodická příručka*. Praha : Polyglot, 2002. ISBN 80-86195-15-5.

- FUNK, H.; KUHN, CH.; DEMME, S. *Studio d A1. Učebnice s pracovním sešitem, audionahrávkami a vyjímátným slovníkem. Němčina pro jazykové a střední školy zpracovaná podle Společného evropského referenčního rámce pro jazyky.* Plzeň : Nakladatelství Fraus, 2005. ISBN 80-7238-440-6.
- FUNK, H.; KUHN, CH.; DEMME, S. *Studio d A2. Učebnice s pracovním sešitem, audionahrávkami a vyjímátným slovníkem. Němčina pro jazykové a střední školy zpracovaná podle Společného evropského referenčního rámce pro jazyky.* Plzeň : Nakladatelství Fraus, 2007. ISBN 978-80-7238-597-3.
- FUNK, H.; NIEMANN, R.M. *Studio d A2. Němčina pro jazykové a střední školy zpracovaná podle Společného evropského referenčního rámce pro jazyky. Cvičebnice.* Plzeň : Nakladatelství Fraus, 2007. ISBN 978-80-7238-641-3.
- BETTERMANN, CH. *Studio d A2. Němčina pro jazykové a střední školy zpracovaná podle Společného evropského referenčního rámce pro jazyky. Příručka učitele.* Plzeň : Nakladatelství Fraus, 2007. ISBN 978-80-7238-547-8.
- FUNK, H.; NIEMANN, R.M. *Studio d B1. Němčina pro jazykové a střední školy zpracovaná podle Společného evropského referenčního rámce pro jazyky. Cvičebnice.* Plzeň : Nakladatelství Fraus, 2008. ISBN 978-80-7238-736-6.
- FUNK, H.; KUHN, CH.; DEMME, S. *Studio d B1. Učebnice s pracovním sešitem, audionahrávkami a vyjímátným slovníkem. Němčina pro jazykové školy a střední školy zpracovaná podle Společného evropského referenčního rámce pro jazyky.* Plzeň : Nakladatelství Fraus, 2008. ISBN 978-80-7238-734-2.

## **Přílohy**

|  |      |
|--|------|
| <b>Příloha 1</b> Věkové vymezení jednotlivých období u člověka .....               | IV   |
| <b>Příloha 2</b> Pedeutologický a pedocentrický model.....                         | IV   |
| <b>Příloha 3</b> Odstraňování chyb.....  | IV   |
| <b>Příloha 4</b> Hraní rolí.....   | V    |
| <b>Příloha 5</b> Word Learner – nabídka her .....                                  | VI   |
| <b>Příloha 6</b> Vytvoření nové skupiny slov.....                                  | VI   |
| <b>Příloha 7</b> Zadávání nových slov do editoru .....                             | VII  |
| <b>Příloha 8</b> Výběr skupiny, ze které budou použita slova.....                  | VII  |
| <b>Příloha 9</b> Word Jumble (zadání s českým ekvivalentem + řešení) .....         | VIII |
| <b>Příloha 10</b> Word Jumble (zadání bez českého ekvivalentu + řešení) .....      | VIII |
| <b>Příloha 11</b> Crossword (zadání křížovky + řešení).....                        | IX   |
| <b>Příloha 12</b> Crossword (on-line zadání křížovky) .....                        | IX   |
| <b>Příloha 13</b> Word Search (zadání s českými ekvivalenty + řešení) .....        | X    |
| <b>Příloha 14</b> Word Search (zadání bez legendy + řešení).....                   | X    |
| <b>Příloha 15</b> Bingo (ukázka jednoho tiketu) .....                              | X    |
| <b>Příloha 16</b> Mind the Gaps .....  | XI   |
| <b>Příloha 17</b> Puzzlemaker – nabídka her.....                                   | XI   |
| <b>Příloha 18</b> Word Search (zadání + řešení) .....                              | XII  |
| <b>Příloha 19</b> Criss-Cross.....   | XII  |
| <b>Příloha 20</b> Double Puzzles (písmenka řešení jsou označována kroužkem)....    | XIII |
| <b>Příloha 21</b> Double Puzzles (písmenka řešení jsou označována číslicemi) ..... | XIII |
| <b>Příloha 22</b> Cryptograms (s nápovědou šesti písmen).....                      | XIV  |
| <b>Příloha 23</b> Hidden Message .....   | XIV  |
| <b>Příloha 24</b> Hot Potatoes (nabídka her) .....                                 | XV   |
| <b>Příloha 25</b> JCross (rozmístění slov, zadávání definic).....                  | XV   |
| <b>Příloha 26</b> JCross (on-line křížovka) .....                                  | XVI  |
| <b>Příloha 27</b> JCross (zadání křížovky určené k vytištění + řešení).....        | XVI  |
| <b>Příloha 28</b> JMatch (editace slov v programu) .....                           | XVII |



|   |        |
|---|--------|
| <b>Příloha 29</b> JMatch (on-line hra) .....  | XVII   |
| <b>Příloha 30</b> JMatch ( fáze vybírání odpovědi + kontrola) .....                 | XVII   |
| <b>Příloha 31</b> JCloze (editace v programu).....                                  | XVIII  |
| <b>Příloha 32</b> JCloze (on-line cvičení).....                                     | XVIII  |
| <b>Příloha 33</b> JCloze (on-line cvičení – zobrazení komentáře) .....              | XVIII  |
| <b>Příloha 34</b> Goethe-Institut – vytváření mezer v textu (editace v programu) .. | XIX    |
| <b>Příloha 35</b> Goethe-Institut – vytváření mezer v textu (zadání úlohy).....     | XIX    |
| <b>Příloha 36</b> Goethe-Institut – určování pořadí odstavců (zadání úlohy) .....   | XIX    |
| <b>Příloha 37</b> Goethe-Institut – přiřazování nadpisů (zadání úlohy).....         | XX     |
| <b>Příloha 38</b> Deutsche Welle – určování pořadí odstavců (zadání úlohy).....     | XX     |
| <b>Příloha 39</b> Deutsche Welle – určování pořadí odstavců (řešení).....           | XX     |
| <b>Příloha 40</b> Deutsche Welle – vytváření mezer v textu (editace v programu) .   | XXI    |
| <b>Příloha 41</b> Deutsche Welle – vytváření mezer v textu (zadání) .....           | XXI    |
| <b>Příloha 42</b> Deutsche Welle – vytváření mezer v textu (řešení) .....           | XXI    |
| <b>Příloha 43</b> Lodě – různá zadání.....  | XXII   |
| <b>Příloha 44</b> Otočné kolečko .....  | XXIII  |
| <b>Příloha 45</b> Vybarvování polí (zadání + řešení) .....                          | XXIV   |
| <b>Příloha 46</b> AZ-Kviz (hrací pole) .....  | XXVI   |
| <b>Příloha 47</b> AZ-Kviz (hrací karty s úkoly) .....                               | XXVI   |
| <b>Příloha 48</b> AZ-Kviz (náhradní karty).....                                     | XXVII  |
| <b>Příloha 49</b> Aukce .....   | XXVII  |
| <b>Příloha 50</b> Labyrint vědomostí (hrací plán) .....                             | XXVIII |
| <b>Příloha 51</b> Labyrint vědomostí (kartičky s úkoly) .....                       | XXVIII |
| <b>Příloha 52</b> Labyrint vědomostí (karty s prázdnými hvězdami) .....             | XXIX   |
| <b>Příloha 53</b> Labyrint vědomostí (hvězdy, které studenti dostávají) .....       | XXIX   |
| <b>Příloha 54</b> Hledej správné slovo .....  | XXIX   |
| <b>Příloha 55</b> Bludiště .....  | XXX    |
| <b>Příloha 56</b> Odpověz a jdi dál .....   | XXXI   |
| <b>Příloha 57</b> Matematický příklad (zadání).....                                 | XXXII  |

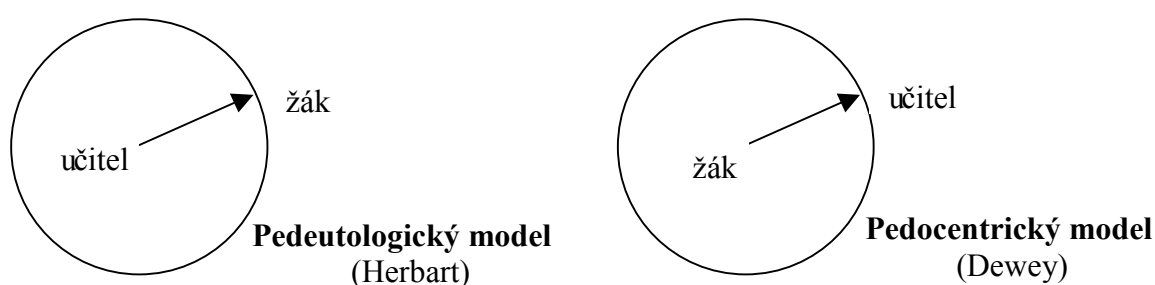
|  |        |
|--|--------|
| <b>Příloha 58</b> Matematický příklad (řešení) ..... | XXXIII |
| <b>Příloha 59</b> Puzzle.....                        | XXXIV  |
| <b>Příloha 60</b> Had (hrací pláněk) .....           | XXXVI  |

### Příloha 1 Věkové vymezení jednotlivých období u člověka

| Věk (od – do) | Věkové období                             |
|---------------|---|
| 16/18 – 25/30 | raný věk dospělosti (mladý dospělý)       |
| 25/30 – 45/50 | střední věk dospělosti (zralý dospělý)    |
| 45/50 – 65/70 | pozdní věk dospělosti (stárnoucí dospělý) |
| 65/70 – 80    | starý věk dospělosti                      |
| nad 80        | stáří                                     |

Tab. 9 Věkové vymezení jednotlivých období u člověka<sup>79</sup>

### Příloha 2 Pedeutologický a pedocentrický model

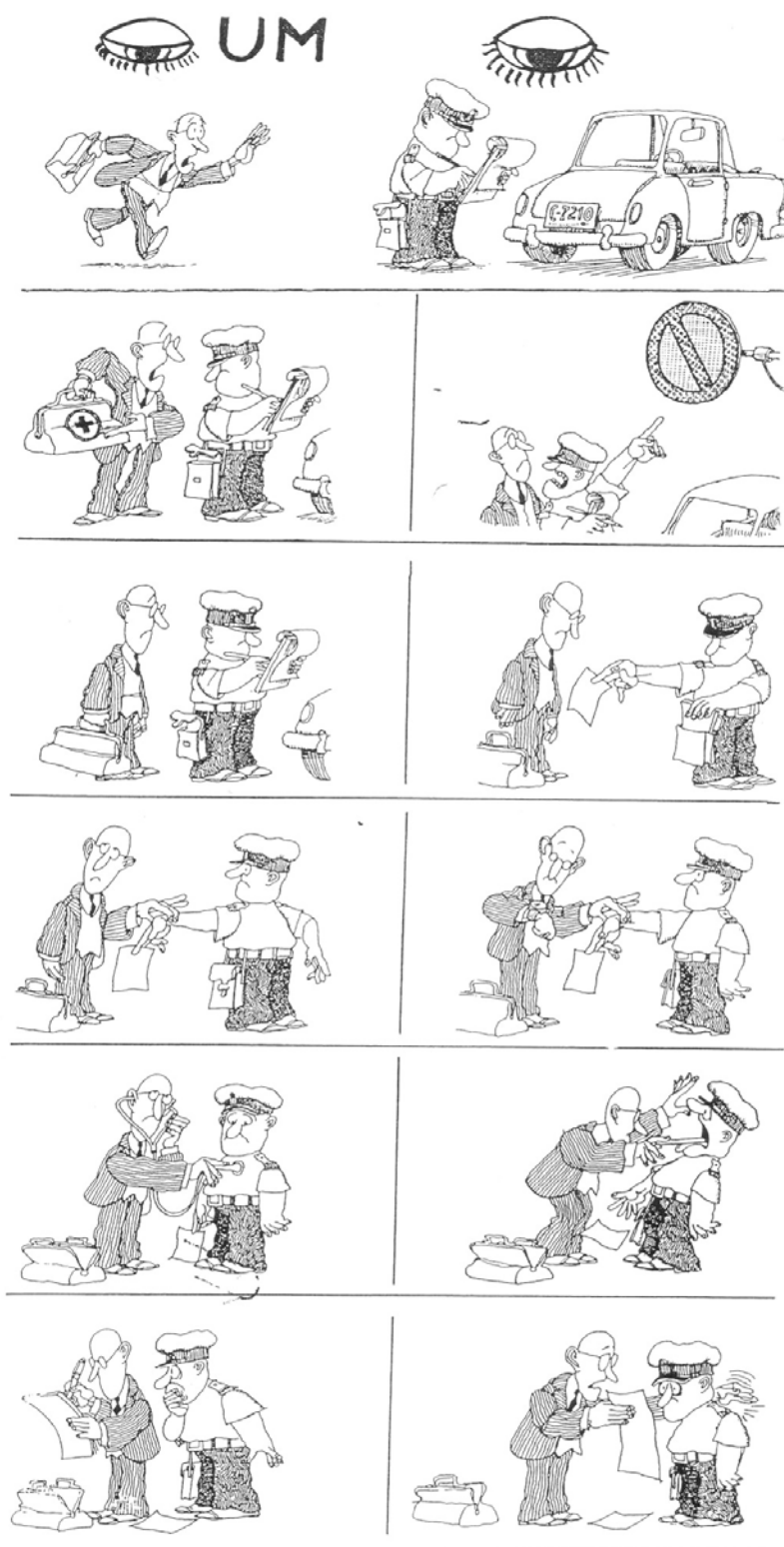


### Příloha 3 Odstraňování chyb

Kennst du \_\_\_\_\_ Stadt?  
Als wir dort \_\_\_\_\_ ersten Mal waren, ...  
\_\_\_\_\_ Pension  
mit \_\_\_\_\_ spechen (s nimi)  
er hat mich zu Besuch \_\_\_\_\_  
wir treffen uns \_\_\_\_\_ 7 Uhr  
nazpaměť






<sup>79</sup> CIRBES, M. *Didaktika dospělých*. Bratislava : Obzor, 1989.

Příloha 4 Hraní rolí<sup>80</sup>




<sup>80</sup> tento obrázkový příběh jsme dostali na semináři „Teilnehmer – Aktivierung“ vedeným Friderikou Komárek v jazykové škole Glossa (20. 7. 2007)







## Příloha 5 Word Learner – nabídka her


WordLearner.com  Tools  Shop  Online  Print  Mobile Become a **Premium Member!**

Hi mouseleft | [sign out](#) | [home](#) | [my word packs](#) | [upload words](#) | [my dictionary](#) | [my students](#) | [my sub-accounts](#) | [account details](#)

 **Printables**  
Create printable puzzles, worksheets & flashcards for the classroom or private study.

**Get more from WordLearner.com!** Members get access to many more features, including customizable doc format worksheet generators. [Find out more...](#)

|  |  |
|--|--|
|  <b>Crossword</b><br>Create a classic crossword puzzle.<br><a href="#">Get started</a>   <a href="#">View preview</a>     |  <b>Matchmaker</b><br>Create a pair matching puzzle.<br><a href="#">Get started</a>   <a href="#">View preview</a>              |
|  <b>Word Jumble</b><br>Create a worksheet of jumbled words.<br><a href="#">Get started</a>   <a href="#">View preview</a> |  <b>Bingo Cards</b><br>Create bingo cards for some classroom fun!<br><a href="#">Get started</a>   <a href="#">View preview</a> |
|  <b>Word Search</b><br>Create a classic word search puzzle.<br><a href="#">Get started</a>   <a href="#">View preview</a> |  <b>Flashcards</b><br>Create single- or double-sided flashcards.<br><a href="#">Get started</a>   <a href="#">View preview</a>  |

 **Did you know?**  
At WordLearner, you can share vocabulary with your students and they can use our online games & exercises to learn your words! [More about sharing](#) >>>

## Příloha 6 Vytvoření nové skupiny slov

### Word Pack

Where do you want to store the words?

- Use an existing pack
- Create a new pack

|  |  |  |
|--|--|--|
| <b>*Pack name:</b><br><input type="text" value="Schritte II"/>   | <b>*Tags (or keywords):</b><br><input type="text" value="Lektion 8"/>            |  |
| <b>*Category:</b><br><input type="text" value="Other (miscellaneous)"/>  | <b>*Language of words (being learnt):</b><br><input type="text" value="German"/> | <b>Language of translations:</b><br><input type="text" value="Czech"/> |
| <input type="checkbox"/> <b>Make this pack private</b> - do not share the contents of the pack with WordLearner members. <span style="float: right; color: red;"><b>Premium Feature</b></span> |  |  |
| <input type="button" value="Create"/>  |  |  |

## Příloha 7 Zadávání nových slov do editoru

Upload New Words

Use Existing Words

Enter each word on a new line. You can also include translations, definitions or example sentences, each separated by a semicolon (;) or a tab (e.g. pasted from Excel).

*Example (semicolons):* dog; man's best friend; The dog buried the bone.; kutya  
cat; pet that goes miaow; The cat sat on the mat.; macska  
rabbit; furry animal with long ears; The rabbit ran through the field; nyúl

Column 1:

Word

Column 2:

Translation

Column 3:

Select...

Column 4:

Select...

Antwort; odpoved  
Blume; kvetina  
Erwachsene; dospely  
Feier; oslava  
Fest; slavnost  
Führerschein; ridicky prukaz  
Hochzeit; svatba  
Idee; napad  
Kindergarten; materska skolka

Add these words to:

+ Create New Pack +

Submit

You have entered 32 new word(s).

## Příloha 8 Výběr skupiny, ze které budou použita slova

Upload New Words

Use Existing Words

Please select the word packs you want to use and then click *Next*.

Select / Deselect All

[Abkürzungen](#) German  
16 words + definitions + translations  
Created by: mouselet

[kafka](#) German  
12 words + translations  
Created by: mouselet

[Körper](#) German  
1 word  
Created by: mouselet

[Schritte 2](#) German  
6 words + definitions + example sentences + translations  
Created by: mouselet

[Schritte II](#) German  
32 words + translations  
Created by: mouselet

Search  
e.g. "GRE"

## Příloha 9 Word Jumble (zadání s českým ekvivalentem + řešení)

Kennen Sie folgende Wörter?

1. akePt .....  
(balíček)
2. meüd .....  
(unavený)
3. erginbn .....  
(přinést)
4. uehnirrtnetc .....  
(vyučovat)
5. tierfg .....  
(hotovo)
6. nkfvæaeru .....  
(prodávát)
7. giertdKarnne .....  
(materská školka)
8. hicnmlä .....  
(totiz)
9. ujing .....  
(mladý)
10. Ilcicgühk .....  
(šťastný)

Kennen Sie folgende Wörter?

1. akePt Paket.....  
(balíček)
2. meüd müde.....  
(unavený)
3. erginbn bringen.....  
(přinést)
4. uehnirrtnetc unterrichten.....  
(vyučovat)
5. tierfg fertig.....  
(hotovo)
6. nkfvæaeru verkaufen.....  
(prodávát)
7. giertdKarnne Kindergarten.....  
(materská školka)
8. hicnmlä nämlich.....  
(totiz)
9. ujing jung.....  
(mladý)
10. Ilcicgühk glücklich.....

## Příloha 10 Word Jumble (zadání bez českého ekvivalentu + řešení)

Kennen Sie folgende Wörter?

1. abend .....
2. ppPue .....
3. dnetwü .....
4. lhklügicc .....
5. areegd .....

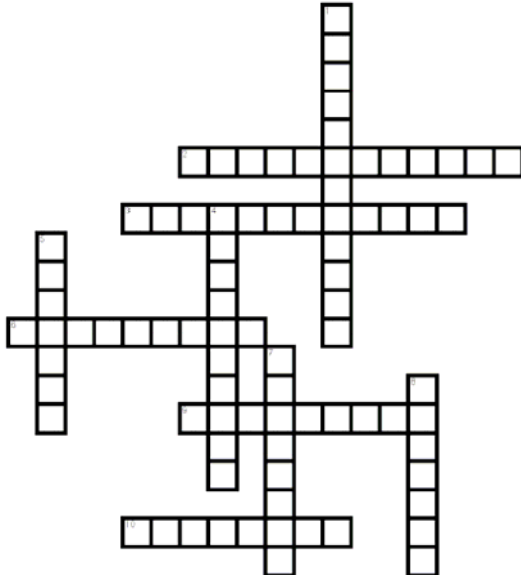
Kennen Sie folgende Wörter?

1. abend baden.....
2. ppPue Puppe.....
3. dnetwü wütend.....
4. lhklügicc glücklich.....
5. areegd gerade.....

**Příloha 11** Crossword (zadání křížovky + řešení)

**Lektion 8**

Übersetzen Sie die Wörter:



Across →

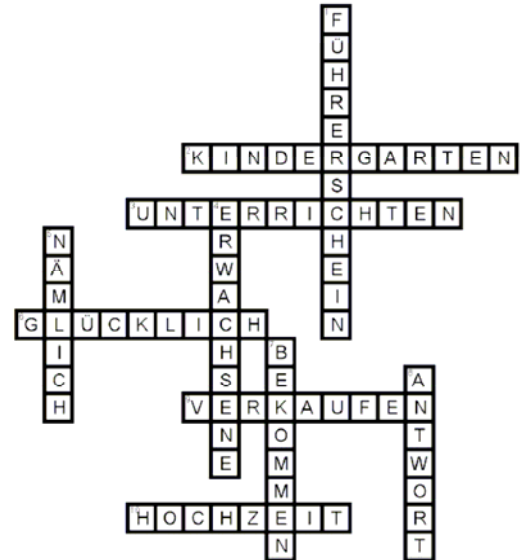
- 2. materska skolka
- 3. vyucovat
- 6. stastny
- 9. prodavat
- 10. svatba

Down ↓

- 1. ridicky prukaz
- 4. dospely
- 5. totiz
- 7. dostat
- 8. odpoved

**Lektion 8**

Übersetzen Sie die Wörter:



Across →

- 2. materska skolka
- 3. vyucovat
- 6. stastny
- 9. prodavat
- 10. svatba

Down ↓

- 1. ridicky prukaz
- 4. dospely
- 5. totiz
- 7. dostat
- 8. odpoved

**Příloha 12** Crossword (on-line zadání křížovky)





### Příloha 13 Word Search (zadání s českými ekvivalenty + řešení)

Finden Sie 10 versteckte Wörter?

V T O E M I M O B P V P A R B J E M K S  
 G M N A U L N C Ä A N G R D U I N N L E  
 H F O W R H Ä M Z B T M G C O G E E F I  
 A V Ä R S D T E K F U M L N M W S F J H  
 Ä C K I S A Z V J V P H Ü T M F H U W Ü  
 T I E Z H C O H I N S L C L V S C A C F  
 O P R B M K D F R O Ä Ü K S K V A K A D  
 N E T R A G R E D N I K L A I L W R N V  
 U I G D M P S A I Ä L M I Ü M G R E F N  
 A N G Ä S S N M Ü T W K C G I R E V E W  
 N N T I F Ü H R E R S C H E I N W T T N  
 T G P E G J V E J J O Ü B A E M A Ä H P  
 W R J E R L A W C S B I G B Ä R O I M Ä  
 O G D V L R E B S P P E F F I V L P D D  
 R A H R K T I N V M L A K E F P R J O W  
 T M I L N J S C B L U A H O W F I O I M  
 D R J U F Ü V H H K C Z D F M U G O E J  
 L L G E S L O Ä G T W H W L I M K B H Ä  
 Z G T R S B L I C Ü E D J Ä A L E E R H  
 F E O R B W G J N A R N T D V D E N Z P

(10 hidden words)

- 1. ridický průkaz
- 2. materská školka
- 3. vyučovat
- 4. dospělý
- 5. šťastný
- 6. prodávat
- 7. svatba
- 8. ženit se, vdávat se
- 9. dostat
- 10. odpověď

Finden Sie 10 versteckte Wörter?

V T O E M I M O B P V P A R B J E M K S  
 G M N A U L N C Ä A N G R D U I N N L E  
 H F O W R H Ä M Z B T M G C O G E E F I  
 A V Ä R S D T E K F U M L N M W S F J H  
 Ä C K I S A Z V J V P H Ü T M F H U W Ü  
 T I E Z H C O H I N S L C L V S C A C F  
 O P R B M K D F R O Ä Ü K S K V A K A D  
 N E T R A G R E D N I K L A I L W R N V  
 U I G D M P S A I Ä L M I Ü M G R E F N  
 A N G Ä S S N M Ü T W K C G I R E V E W  
 N N T I F Ü H R E R S C H E I N W T T N  
 T G P E G J V E J J O Ü B A E M A Ä H P  
 W R J E R L A W C S B I G B Ä R O I M Ä  
 O G D V L R E B S P P E F F I V L P D D  
 R A H R K T I N V M L A K E F P R J O W  
 T M I L N J S C B L U A H O W F I O I M  
 D R J U F Ü V H H K C Z D F M U G O E J  
 L L G E S L O Ä G T W H W L I M K B H Ä  
 Z G T R S B L I C Ü E D J Ä A L E E R H  
 F E O R B W G J N A R N T D V D E N Z P

(10 hidden words)

- 1. ridický průkaz
- 2. materská školka
- 3. vyučovat
- 4. dospělý
- 5. šťastný
- 6. prodávat
- 7. svatba
- 8. ženit se, vdávat se
- 9. dostat
- 10. odpověď

### Příloha 14 Word Search (zadání bez legendy + řešení)

Finden Sie 10 versteckte Wörter?

G K L B G R M R E R  
 I O U B B E L Ü E E  
 N Ä S N L A R G D I  
 E N U G D U D A M E  
 W Ü E H Ä E M E D F  
 E R W A C H S E N E  
 J M Ä J F E R T I G  
 C G T G Ü R Ä V P M  
 T U T L P F L O P P  
 F T I F R S T I E R

(10 hidden words)

Finden Sie 10 versteckte Wörter?

G K L B G R M R E R  
 I O U B B E L Ü E E  
 N Ä S N L A R G D I  
 E N U G D U D A M E  
 W Ü E H Ä E M E D F  
 E R W A C H S E N E  
 J M Ä J F E R T I G  
 C G T G Ü R Ä V P M  
 T U T L P F L O P P  
 F T I F R S T I E R

(10 hidden words)

### Příloha 15 Bingo (ukázka jednoho tiketu)

|           |          |        |            |
|-----------|----------|--------|------------|
| glücklich | heiraten | wütend | Erwachsene |
| verkaufen | Blume    | wenig  | Stress     |
| enden     | Antwort  | beide  | nämlich    |
| gerade    | baden    | Traum  | dauern     |

## Příloha 16 Mind the Gaps

Used letters: e,m,p,c

See flashcard

n t o t

Used letters: e,m,p,c

See flashcard

## Příloha 17 Puzzlemaker – nabídka her

**CREATE YOUR OWN PUZZLES**  
**PUZZLEMAKER**

**Welcome to Puzzlemaker!**  
Puzzlemaker is a puzzle generation tool for teachers, students and parents. Create and print customized word search, criss-cross, math puzzles, and more—using your own word lists.

**Like it? Buy it!**  
Get the Puzzlemaker CD-ROM for your classroom with lots of extra features, including:  
• Searchable Merriam-Webster dictionaries  
• Over 350 clip-art images

**Buy It Now**

**Make a puzzle now! It's free!**  
Choose a type of puzzle from the list below and make your own puzzle online for classroom or home use.

- ▶ Word Search
- ▶ Criss-Cross
- ▶ Double Puzzles
- ▶ Fallen Phrases
- ▶ Math Squares
- ▶ Mazes
- ▶ Letter Tiles
- ▶ Cryptograms
- ▶ Number Blocks
- ▶ Hidden Message

**FREE!**

**Try a Pre-Made Puzzle**

- ▶ Test Your Green IQ
- ▶ Math Mind Game
- ▶ Parts of Speech

## Příloha 18 Word Search (zadání + řešení)

W L O D E Z S K H F F W X N R  
 G A U D A P L E S S E S T W L  
 S G D Q I L B L Z P N K V F I  
 M E C E H A G E V C S F G P U  
 J R G U J K Y H T N T K R D G  
 X E T Q E R C V S T E C B N D  
 L S J A P I U Y T L R C F J P  
 A R L B Q Y T V F V L A K F L  
 T I S C H V P Y T V H E J D C  
 X Y E T S K P N S V H Q X V X  
 H R U M N N S E T E T D I P F  
 O U E V V R O R P I R I E M O  
 C F T V F E R D L M P V D O E  
 M F Q F T I A Q H H A S U G A  
 Q O D P F C D D G K I L K E S

```

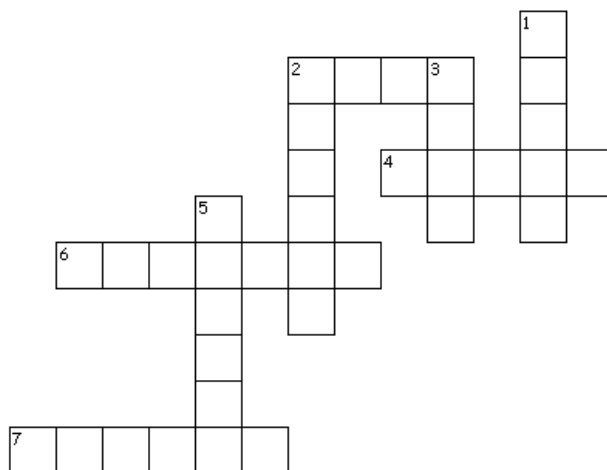
+ L + + + + S + + + F + + + +
+ A + + + P L E S S E S + + +
+ G + + I L B + + + N + + + +
+ E + E H + + E + + S + + + +
+ R G U + + + + T + T + + + +
+ E T + + + + + T E + + + +
L S + + + + + + + R + + + +
+ + + + + + + + + + + + +
T I S C H + + + + + + + + +
+ + + + + + + + + + + + +
+ + + + + + S E + + + + + +
+ + + + + + O + P + + + + +
+ + + + + + F + + M + + + + +
+ + + + + + A + + + A + + + +
+ + + + + + + + + + L + + +
    
```

BETT  
 FENSTER  
 LAMPE  
 REGAL  
 SESSEL  
 SOFA  
 SPIEGEL  
 STUHL  
 TISCH

(Over,Down,Direction)

BETT(7,3,SE)  
 FENSTER(11,1,S)  
 LAMPE(12,15,NW)  
 REGAL(2,5,N)  
 SESSEL(12,2,W)  
 SOFA(7,11,S)  
 SPIEGEL(7,1,SW)  
 STUHL(2,7,NE)  
 TISCH(1,9,E)

## Příloha 19 Criss-Cross



Across

- 2. pivo
- 4. ryba
- 6. citron
- 7. voda

Down

- 1. mléko
- 2. banán
- 3. rýže
- 5. pomeranč

**Příloha 20** Double Puzzles (písmenka řešení jsou označována kroužkem)

## Mode und Bekleidung

GUNZA   
MDHE   
UHT   
NLTAEM   
KOSEC   
GÜTELR

Unscramble each of the clue words.

Take the letters that appear in  boxes and unscramble them for the final message.

**Příloha 21** Double Puzzles (písmenka řešení jsou označována číslicemi)

## Mode und Bekleidung

GÜRETL   
BUAZAEGND   
TEHKETSAL   
RENHEGI   
CTGEDLAHES   
SBHUACLHH   
PRFTSUM   
REGCHINMS   
  
  
1 2 3 4 5 6 7 8

**Příloha 22 Cryptograms (s nápovědou šesti písmen)**

## Soldatenmesser

|   |   |   |    |   |   |   |   |   |   |   |    |    |   |   |   |    |   |   |    |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|----|---|---|---|---|---|---|---|----|----|---|---|---|----|---|---|----|---|---|---|---|---|---|
| A | B | C | D  | E | F | G | H | I | J | K | L  | M  | N | O | P | Q  | R | S | T  | U | V | W | X | Y | Z |
|   |   |   | 17 |   |   |   |   |   | 7 |   | 11 | 19 |   |   |   | 13 |   |   | 15 |   |   |   |   |   |   |

|                                 |                            |                      |                            |                     |                   |
|---------------------------------|----------------------------|----------------------|----------------------------|---------------------|-------------------|
| E N N                           | E                          | R                    | N E                        | E N                 | E N E             |
| 5 17 19 19                      | 22 21 17                   | 9 13 8 23            | 22 25 20 19 17 21 24 17 19 | 17 21 19 17         | 17 21 19 17       |
| E                               | U N                        | E N E                | E                          |                     |                   |
| 24 8 22 17                      | 16 21 22 25 20             | 15 19 24             | 17 21 19 17                | 16 6 18 22 25 20 17 |                   |
| E N                             | U M                        | E N                  | M Ö                        | E N                 | N N               |
| 5 17 21 19                      | 18 15 16 11 18 25 20 17 19 | 11 25 20 23 17 19    |                            | 24 18 19 19         |                   |
| K Ö N N E N                     | E N                        | Ü R                  | E N                        | M E                 | E R               |
| 7 19 19 17 19                   | 22 21 17                   | 19 18 23             | 13 6 21 25 20              | 17 21 19            | 11 17 22 22 17 13 |
| E N E N                         | E N Ö                      | N E R                | U N                        | E N E N             |                   |
| 17 21 19 17 19                  | 24 8 22 17 19              | 16 16 19 17 13       | 15 19 24                   | 17 21 19 17 19      |                   |
| K R K E N                       | E E R                      | U                    | E N                        | E R                 |                   |
| 7 8 13 7 17 19 3 21 17 20 17 13 | 22 15 25 20 17 19          | 8 24 17 13           |                            |                     |                   |
| E                               | E N                        | E N                  | R                          | N                   |                   |
| 22 21 17                        | 20 8 6 17 19               | 17 21 19 16 18 25 20 | 21 20 13                   | 24 21 19 4          |                   |
|                                 | U                          | E R                  | E                          |                     |                   |
|                                 | 18 15 22                   | 24 17 13             | 23 18 22 25 20 17          |                     |                   |

**Příloha 23 Hidden Message**

V S O N K E L C  
 E C O M A M O R  
 L H A P O U W E  
 E W A N S T D T  
 K A T I S T C N  
 N G N H A E F A  
 E E T D R R G T  
 K R E T H C I N

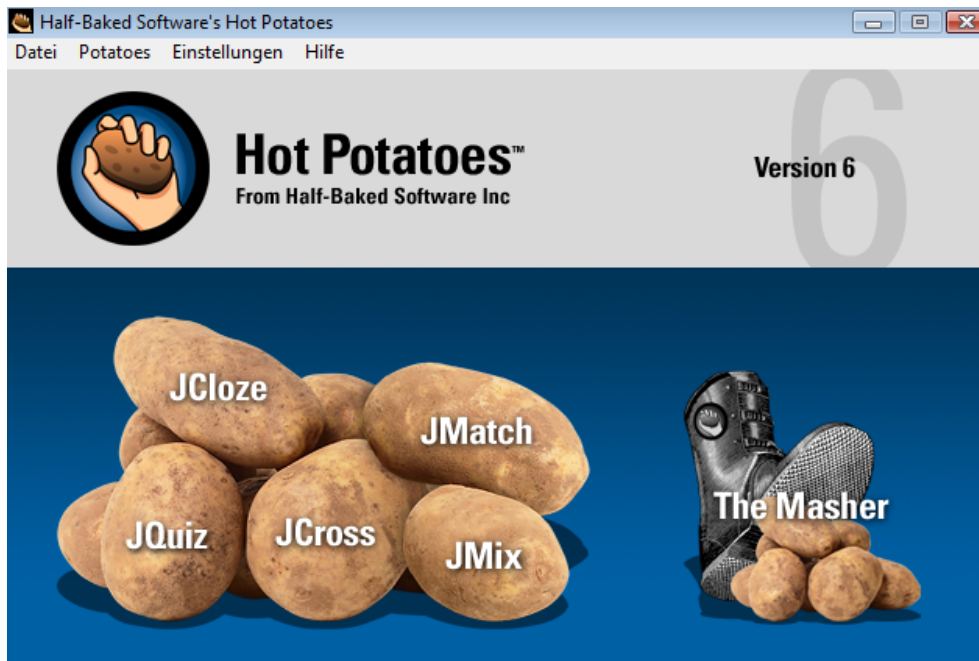
COUSINE  
 NICHT  
 OPA

ENKEL  
 OMA  
 SCHWAGER

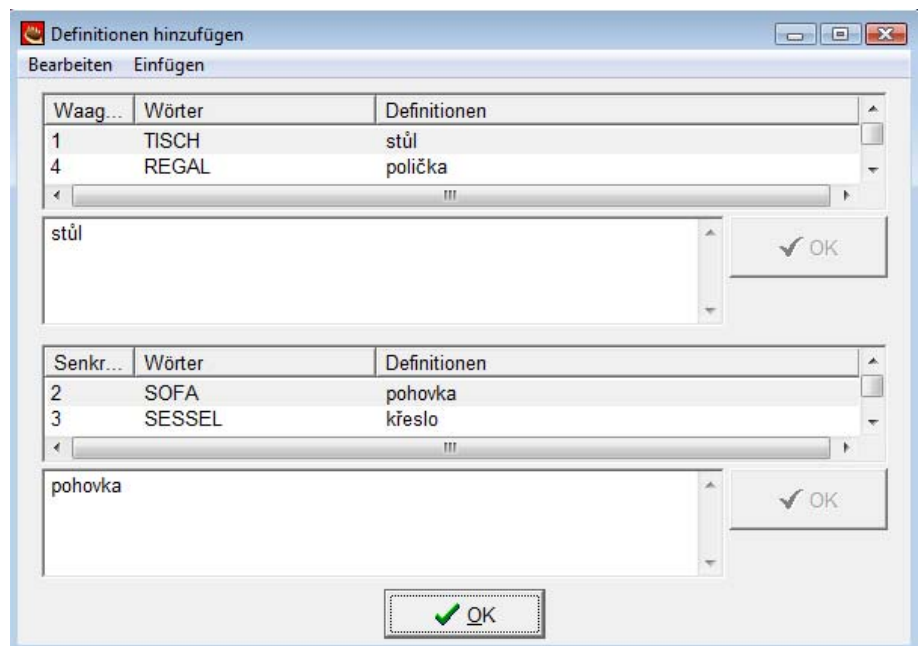
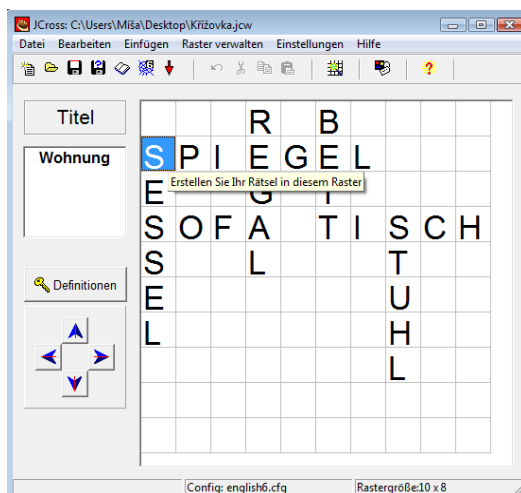
MUTTER  
 ONKEL  
 TANTE

-----

## Příloha 24 Hot Potatoes (nabídka her)



## Příloha 25 JCross (rozmístění slov, zadávání definic)



## Příloha 26 JCross (on-line křížovka)

**Wohnung**  
Crossword

Complete the crossword, then click on "Check" to check your answer. If you are stuck, you can click on "Hint" to get a free letter. Click on a number in the grid to see the clue or clues for that number.

**Křížovka**

Wohnung

Waagrecht 3: zrcadlo  Enter Hint

Senkrecht 3: křeslo  Enter Hint

## Příloha 27 JCross (zadání křížovky určené k vytištění + řešení)

**Wohnung**  
Crossword

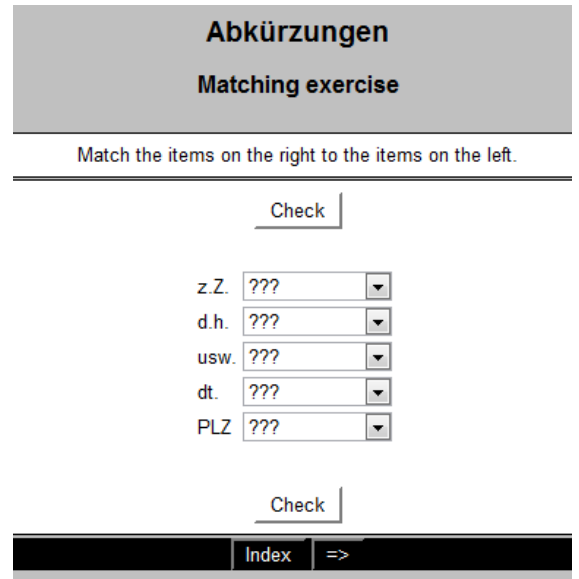
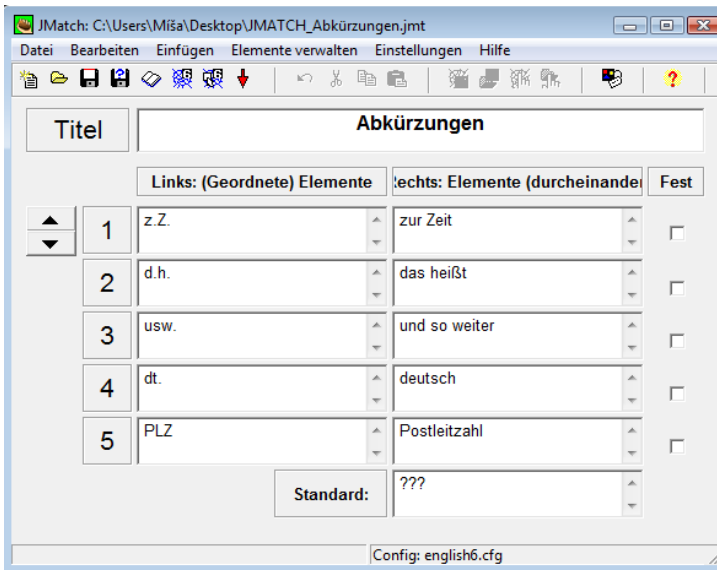
**Wohnung**  
Crossword

- | Waagrecht | Senkrecht |
|-----------|-----------|
| 3 zrcadlo | 1 polička |
| 4 pohovka | 2 postel  |
| 5 stůl    | 3 křeslo  |
|           | 6 židle   |

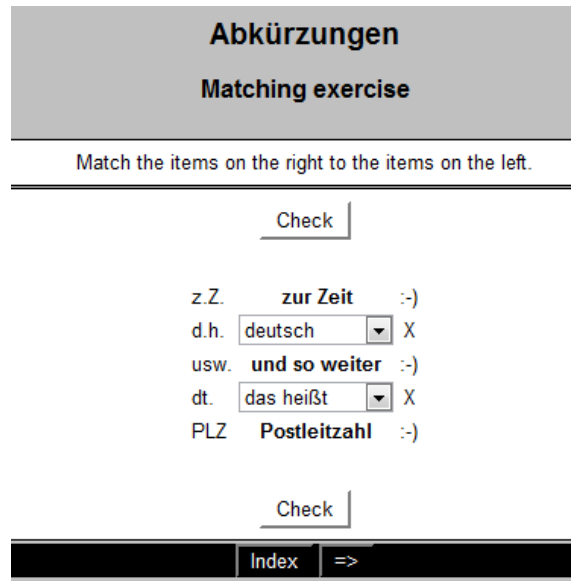
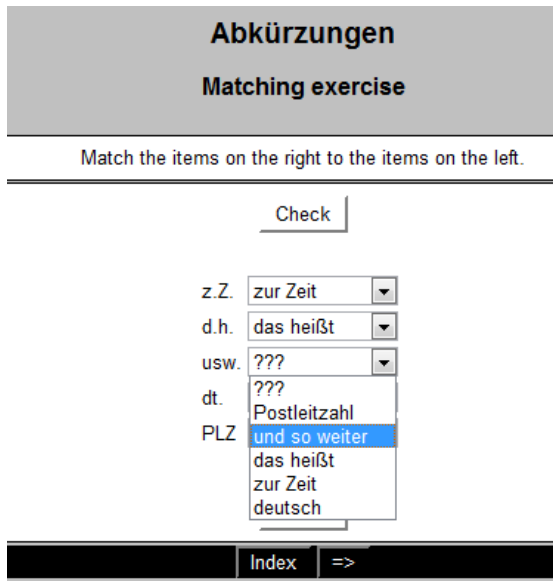
- | Waagrecht | Senkrecht |
|-----------|-----------|
| 3 zrcadlo | 1 polička |
| 4 pohovka | 2 postel  |
| 5 stůl    | 3 křeslo  |
|           | 6 židle   |

**Příloha 28** JMatch (editace slov v programu)

**Příloha 29** JMatch (on-line hra)



**Příloha 30** JMatch (fáze vybírání odpovědi + kontrola)





## Příloha 31 JCloze (editace v programu)



## Příloha 32 JCloze (on-line cvičení)

**Das Kaisers neue Kleider**  
**Gap-fill exercise**

Fill in all the gaps, then press "Check" to check your answers. Use the "Hint" button to get a free letter if an answer is giving you trouble. You can also click on the "[?]" button to get a clue. Note that you will lose points if you ask for hints or clues!

Vor vielen Jahren  [?] ein Kaiser, der so ungeheuer viel auf neue Kleider hielt, dass er all  [?] dafür ausgab, um recht geputzt zu sein. Er kümmerte sich nicht um seine Soldaten, kümmerte sich nicht um Theater und liebte es nicht, in  [?] Wald zu fahren, außer um seine neuen Kleider zu zeigen. Er hatte einen Rock für jede Stunde des Tages.

=>

## Příloha 33 JCloze (on-line cvičení – zobrazení komentáře)

**Das Kaisers neue Kleider**  
**Gap-fill exercise**

Fill in all the gaps, then press "Check" to check your answers. Use the "Hint" button to get a free letter if an answer is giving you trouble. You can also click on the "[?]" button to get a clue. Note that you will lose points if you ask for hints or clues!

Vor vielen Jahren  [?] ein Kaiser, der so ungeheuer viel auf neue Kleider hielt, dass er all  [?] dafür ausgab, um recht geputzt zu sein. Er kümmerte sich nicht um seine Soldaten, kümmerte sich nicht um Theater und liebte es nicht, in  [?] Wald zu fahren, außer um seine neuen Kleider zu zeigen. Er hatte einen Rock für jede Stunde des Tages.

=>

## Příloha 34 Goethe-Institut – vytváření mezer v textu (editace v programu)

### 1. Schritt

Bitte übertragen Sie Ihren Text mit **Kopieren und Einfügen** aus Ihrer Textverarbeitung oder einer anderen Web-Seite in dieses Fenster:

Vor #vielen Jahren leb#te ein Kaiser, #der so ungeheuer viel auf neue Kleider hielt, dass er all sein #Geld dafür ausgab, um recht geputzt zu sein. Er kümmerte sich nicht um #seine Soldaten, kümmerte sich nicht um Theater und liebte es nicht, in #den Wald zu fahren, außer um seine neuen Kleider zu zeigen. Er #hatte einen Rock für jede Stunde des #Tages.

## Příloha 35 Goethe-Institut – vytváření mezer v textu (zadání úlohy)

**Setzen Sie die folgenden Wörter (bzw. Wortteile) in die Lücken im Text:**

*den der Geld hatte seine Tages te vielen*

Vor \_\_\_\_\_ Jahren leb\_\_\_\_\_ ein Kaiser, \_\_\_\_\_ so ungeheuer viel auf neue Kleider hielt, dass er all sein \_\_\_\_\_ dafür ausgab, um recht geputzt zu sein. Er kümmerte sich nicht um \_\_\_\_\_ Soldaten, kümmerte sich nicht um Theater und liebte es nicht, in \_\_\_\_\_ Wald zu fahren, außer um seine neuen Kleider zu zeigen. Er \_\_\_\_\_ einen Rock für jede Stunde des \_\_\_\_\_ .

## Příloha 36 Goethe-Institut – určování pořadí odstavců (zadání úlohy)

**In welcher Reihenfolge ergeben die Abschnitte einen sinnvollen Text?  
Tragen Sie die Reihenfolge in die Kästchen ein.**

- Er kümmerte sich nicht um seine Soldaten, kümmerte sich nicht um Theater und liebte es nicht, in den Wald zu fahren, außer um seine neuen Kleider zu zeigen.
- Vor vielen Jahren lebte ein Kaiser, der so ungeheuer viel auf neue Kleider hielt, dass er all sein Geld dafür ausgab, um recht geputzt zu sein.
- Er hatte einen Rock für jede Stunde des Tages.

## Příloha 37 Goethe-Institut – přiřazování nadpisů (zadání úlohy)

### Was gehört zusammen?

|             |                                |                          |                               |
|-------------|--------------------------------|--------------------------|-------------------------------|
| Instrumente | <input type="text" value="1"/> | <input type="checkbox"/> | Tisch, Stuhl, Schrank, Sessel |
| Möbel       | <input type="text" value="2"/> | <input type="checkbox"/> | Klavier, Geige, Flöte         |
| Getränke    | <input type="text" value="3"/> | <input type="checkbox"/> | Bier, Wasser, Tee, Kaffee     |

## Příloha 38 Deutsche Welle – určování pořadí odstavců (zadání úlohy)

### Text sortieren

Die Absätze dieses Textes wurden durcheinander gebracht. Ordnen Sie die Absätze so, dass sich eine sinnvolle Reihenfolge ergibt.

A) Das KaDeWe ist das bekannteste Kaufhaus Berlins und gleichzeitig eines der größten seiner Art in Europa. Erbaut wurde es 1906-07. Während des 2. Weltkrieges brannte das Haus völlig aus. Nach dem Krieg wurde es wieder aufgebaut und am 1. Verkaufstag 1950 strömten rund 180.000 Kunden durch die Eingangstüren. Seither wurde das KaDeWe mehrfach umgebaut und zeigt sich heute weiträumig und sehr elegant.

B) Hier gibt es wirklich alles, was das Herz eines Gourmets erfreut. Im obersten Stock befindet sich außerdem ein Restaurant, wo man zwischen Palmen und Brunnen idyllisch speisen kann.

C) Im Kaufhaus des Westens kann man alle erdenklichen Waren erwerben: von Büchern, Mode, Parfüm, Kosmetik, CDs, Spielwaren, Campingartikel, Elektrogeräte, Computern bis hin zu Heim- und Hobbybedarf. Eine besondere Attraktion ist die hervorragend sortierte Lebensmittelabteilung im sechsten Stock des Hauses.

**Richtige Reihenfolge:** \_\_\_ \_\_\_ \_\_\_

## Příloha 39 Deutsche Welle – určování pořadí odstavců (řešení)

### Text sortieren - Lösungsschlüssel

A) Das KaDeWe ist das bekannteste Kaufhaus Berlins und gleichzeitig eines der größten seiner Art in Europa. Erbaut wurde es 1906-07. Während des 2. Weltkrieges brannte das Haus völlig aus. Nach dem Krieg wurde es wieder aufgebaut und am 1. Verkaufstag 1950 strömten rund 180.000 Kunden durch die Eingangstüren. Seither wurde das KaDeWe mehrfach umgebaut und zeigt sich heute weiträumig und sehr elegant. (1)

C) Im Kaufhaus des Westens kann man alle erdenklichen Waren erwerben: von Büchern, Mode, Parfüm, Kosmetik, CDs, Spielwaren, Campingartikel, Elektrogeräte, Computern bis hin zu Heim- und Hobbybedarf. Eine besondere Attraktion ist die hervorragend sortierte Lebensmittelabteilung im sechsten Stock des Hauses. (2)

B) Hier gibt es wirklich alles, was das Herz eines Gourmets erfreut. Im obersten Stock befindet sich außerdem ein Restaurant, wo man zwischen Palmen und Brunnen idyllisch speisen kann. (3)

**Richtige Reihenfolge: A-1; C-2; B-3;**

## Příloha 40 Deutsche Welle – vytváření mezer v textu (editace v programu)

### LÜCKENTEXT (C-TEST)

#### Sprachkompetenz schulen

Erstellen Sie aus jeder beliebigen Textvorlage einen Lückentext nach Ihren Anforderungen. Sie haben verschiedene Möglichkeiten, den Schwierigkeitsgrad dem Lernstand Ihrer Schüler anzupassen: Sie können den Abstand der Lücken im Text selbst festlegen. Über die Auswahl "Wortlänge erkennbar" bestimmen Sie, ob die Anzahl der fehlenden Buchstaben erkennbar ist.

Zu dieser Übung wird automatisch ein Lösungsschlüssel erstellt.

|  |   |
|--|---|
| <b>Bitte geben Sie einen Text ein</b>  | <b>Ausgabe:</b>   |
| <pre>Fritz Wiessner wird 1900 in Dresden geboren. In den 20er Jahren klettert er viele schwierige Touren im Elbsandsteingebirge und in den Alpen. Mit 29 geht er in die Vereinigten Staaten, studiert dort und gründet eine Chemiefirma.  </pre> | <input checked="" type="checkbox"/> Lücken nummerieren<br><input checked="" type="checkbox"/> Lückenlänge erkennbar |
|  | <b>Abstände</b>   |
|  | Jedes 4. Wort verwenden ▾   |
|  | <a href="#">ÜBUNGSBLATT ERSTELLEN »</a>   |

## Příloha 41 Deutsche Welle – vytváření mezer v textu (zadání)

### Lückentext (C-Test)

Bei einigen Wörtern fehlt die zweite Hälfte. Vervollständigen Sie den Lückentext!

Fritz Wiessner

wird 1900 in Dresden geboren. In den 20er Jah\_\_\_ \_\_\_<sup>1)</sup> klettert er vi\_\_\_ \_\_\_<sup>2)</sup> schwierige Touren i\_\_\_<sup>3)</sup> Elbsandsteingebirge und i\_\_\_<sup>4)</sup> den Alpen. Mit 29 geht er in die Vereinigten Staaten, studiert dort und gründet eine Chemiefirma.

## Příloha 42 Deutsche Welle – vytváření mezer v textu (řešení)

### Lückentext (C-Test) - Lösungsschlüssel

Fritz Wiessner

wird 1900 in Dresden geboren. In den 20er **Jahren**<sup>1)</sup> klettert er **viele**<sup>2)</sup> schwierige Touren **im**<sup>3)</sup> Elbsandsteingebirge und **in**<sup>4)</sup> den Alpen. Mit 29 geht er in die Vereinigten Staaten, studiert dort und gründet eine Chemiefirma.

Příloha 43 Lodě – různá zadání

|               | ich | du | er | sie | es | wir | ihr | Sie |
|---------------|-----|----|----|-----|----|-----|-----|-----|
| chtít         |     |    |    |     |    |     |     |     |
| mušet         |     |    |    |     |    |     |     |     |
| smět          |     |    |    |     |    |     |     |     |
| umět          |     |    |    |     |    |     |     |     |
| vědět         |     |    |    |     |    |     |     |     |
| mit rád       |     |    |    |     |    |     |     |     |
| znát          |     |    |    |     |    |     |     |     |
| mit povinnost |     |    |    |     |    |     |     |     |

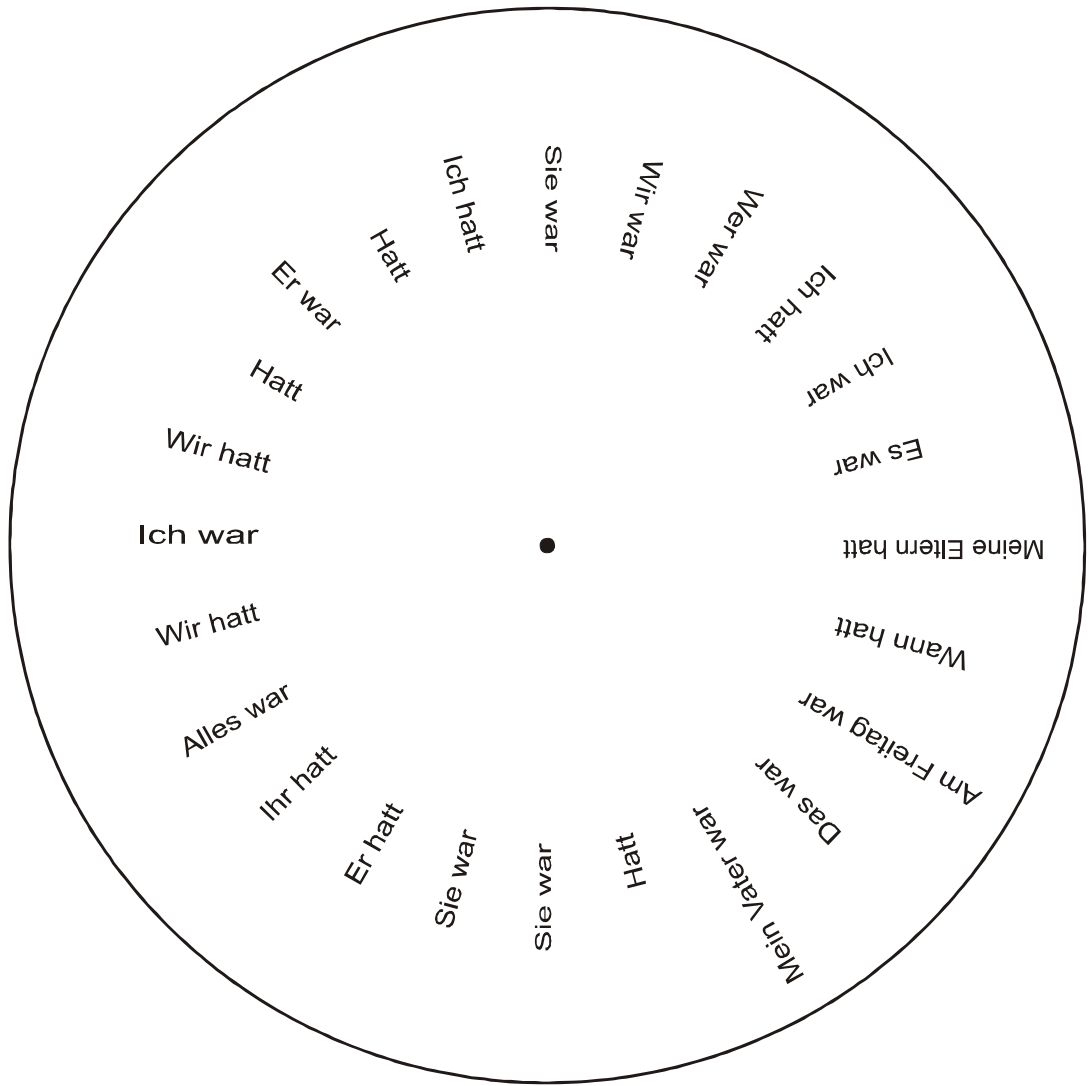
|                           | ich | du | er | sie | es | wir | ihr | sie |
|---------------------------|-----|----|----|-----|----|-----|-----|-----|
| Das gehört... Kind.       |     |    |    |     |    |     |     |     |
| Ist das... Stift?         |     |    |    |     |    |     |     |     |
| Siehst du... Hund?        |     |    |    |     |    |     |     |     |
| Er antwortet... Freundin. |     |    |    |     |    |     |     |     |
| Wir fragen... Lehrerin.   |     |    |    |     |    |     |     |     |
| Kennen Sie... Mann?       |     |    |    |     |    |     |     |     |
| Liest du... Buch?         |     |    |    |     |    |     |     |     |
| Sie gibt es... Mädchen.   |     |    |    |     |    |     |     |     |

|          | ich | du | er | sie | es | wir | ihr | Sie |
|----------|-----|----|----|-----|----|-----|-----|-----|
| kennen   |     |    |    |     |    |     |     |     |
| laufen   |     |    |    |     |    |     |     |     |
| wohnen   |     |    |    |     |    |     |     |     |
| essen    |     |    |    |     |    |     |     |     |
| geben    |     |    |    |     |    |     |     |     |
| haben    |     |    |    |     |    |     |     |     |
| arbeiten |     |    |    |     |    |     |     |     |
| sein     |     |    |    |     |    |     |     |     |

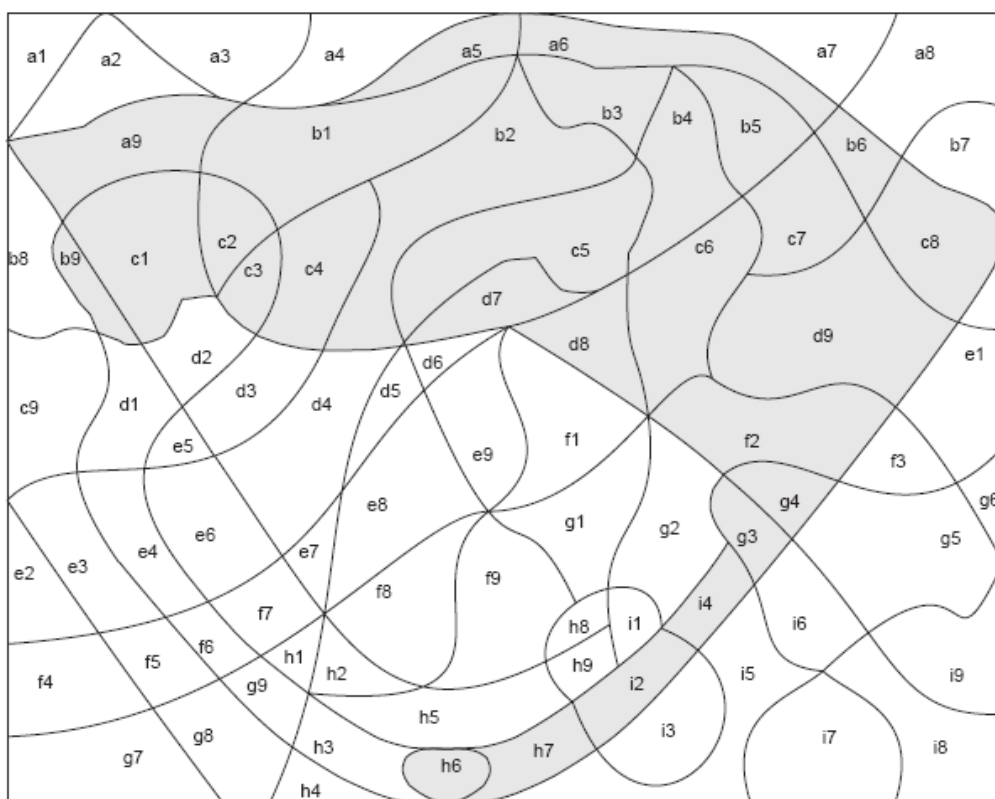
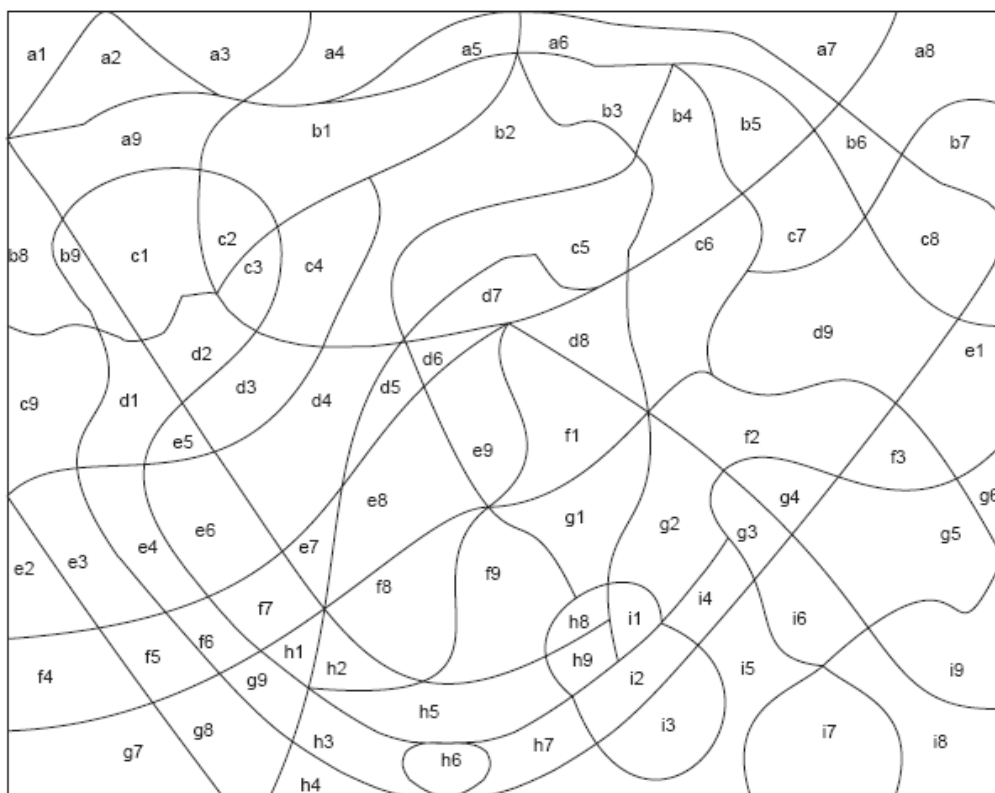
|                     | Haus | Auto | Tisch | Fahrrad | Lampe | Zug | Geschäft | Blume |
|---------------------|------|------|-------|---------|-------|-----|----------|-------|
| mit / groß          |      |      |       |         |       |     |          |       |
| vor / blau          |      |      |       |         |       |     |          |       |
| zu / schön          |      |      |       |         |       |     |          |       |
| durch / klein       |      |      |       |         |       |     |          |       |
| aus / alt           |      |      |       |         |       |     |          |       |
| in / modern         |      |      |       |         |       |     |          |       |
| neben / interessant |      |      |       |         |       |     |          |       |
| bei / weiß          |      |      |       |         |       |     |          |       |

|           | ich | du | er | sie | es | wir | ihr | sie |
|-----------|-----|----|----|-----|----|-----|-----|-----|
| bei       |     |    |    |     |    |     |     |     |
| für       |     |    |    |     |    |     |     |     |
| gegenüber |     |    |    |     |    |     |     |     |
| von       |     |    |    |     |    |     |     |     |
| ohne      |     |    |    |     |    |     |     |     |
| mit       |     |    |    |     |    |     |     |     |
| gegen     |     |    |    |     |    |     |     |     |
| zu        |     |    |    |     |    |     |     |     |

**Příloha 44** Otočné kolečko



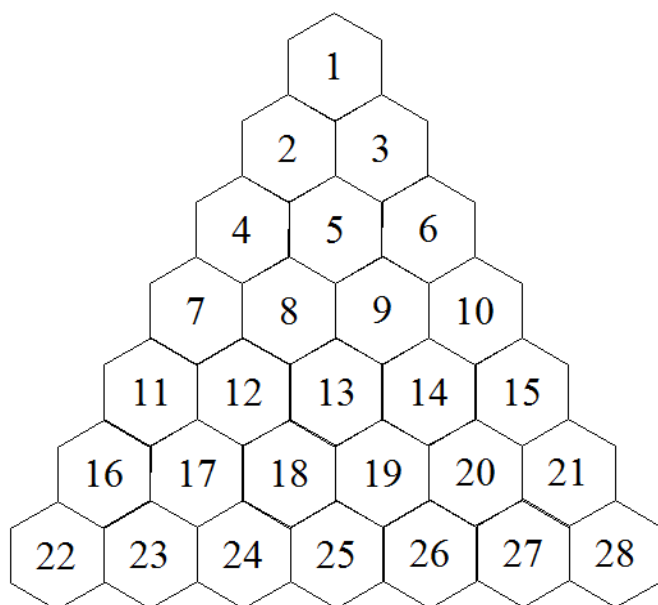
**Příloha 45** Vybarvování polí (zadání + řešení)



- 1) er hat (a4) / ist (i4) gefahren
- 2) wir haben ihn besucht (b3) / gebesucht (a8)
- 3) du bist gelaufen (f5) / gelaufen (c6)
- 4) sie hat eingeschlafen (f8) / ist eingeschlafen (h7)
- 5) wir haben euch geseht (c9) / gesehen (g3)
- 6) du hast gewäscht (g2) / gewaschen (b5)
- 7) er hat Paul geheißen (b4) / gehießen (g7)
- 8) das hat (c2) / ist (h1) viel gekostet
- 9) ihr habt die Stadt gebesichtigt (h5) / besichtigt (c1)
- 10) wir haben gemeint (b6) / gemeinen (a7)
- 11) er hat lange studiert (a9) / gestudiert (b8)
- 12) das habe ich vergessen (d7) / vergissen (h3)
- 13) sie hat (i3) / ist (c4) schon gekommen
- 14) wir haben geputzt (b9) / geputzen (f3)
- 15) ihr habt geeinladen (g9) / eingeladen (c8)
- 16) sie haben (d9) / sind (d5) aufgeräumt
- 17) er hat (g4) / ist (i5) lange geschlafen
- 18) ich habe das gehalten (f2) / gehalten (e2)
- 19) du hast (c3) / bist (d6) lange gewartet
- 20) er hat es mir gegeben (i7) / gegeben (d8)
- 21) ich habe beginnt (g6) / begonnen (h6)
- 22) sie haben etwas geerzählt (e4) / erzählt (i2)
- 23) ich habe schon eingekauft (a6) / eingekauft (g1)
- 24) wir haben gelesen (i8) / gelesen (c7)
- 25) wir haben nicht aufräumt (d2) / aufgeräumt (b1)
- 26) der Film hat schon angefangen (b2) / angefangen (a2)
- 27) Mutter hat (a5) / ist (e6) angerufen
- 28) er hat das hier gelassen (c5) / gelassen (i8)



**Příloha 46** AZ-Kviz (hrací pole)



**Příloha 47** AZ-Kviz (hrací karty s úkoly)

|               |                  |               |                     |
|---------------|------------------|---------------|---------------------|
| 1<br>9<br>16  | v roce 1857      | 2<br>8<br>17  | od poloviny června  |
| 3<br>9<br>18  | Od kdy studuješ? | 4<br>10<br>19 | Ve čtvrt na pět.    |
| 5<br>11<br>20 | V půl jedenácté. | 6<br>12<br>21 | Od pondělí do pátku |

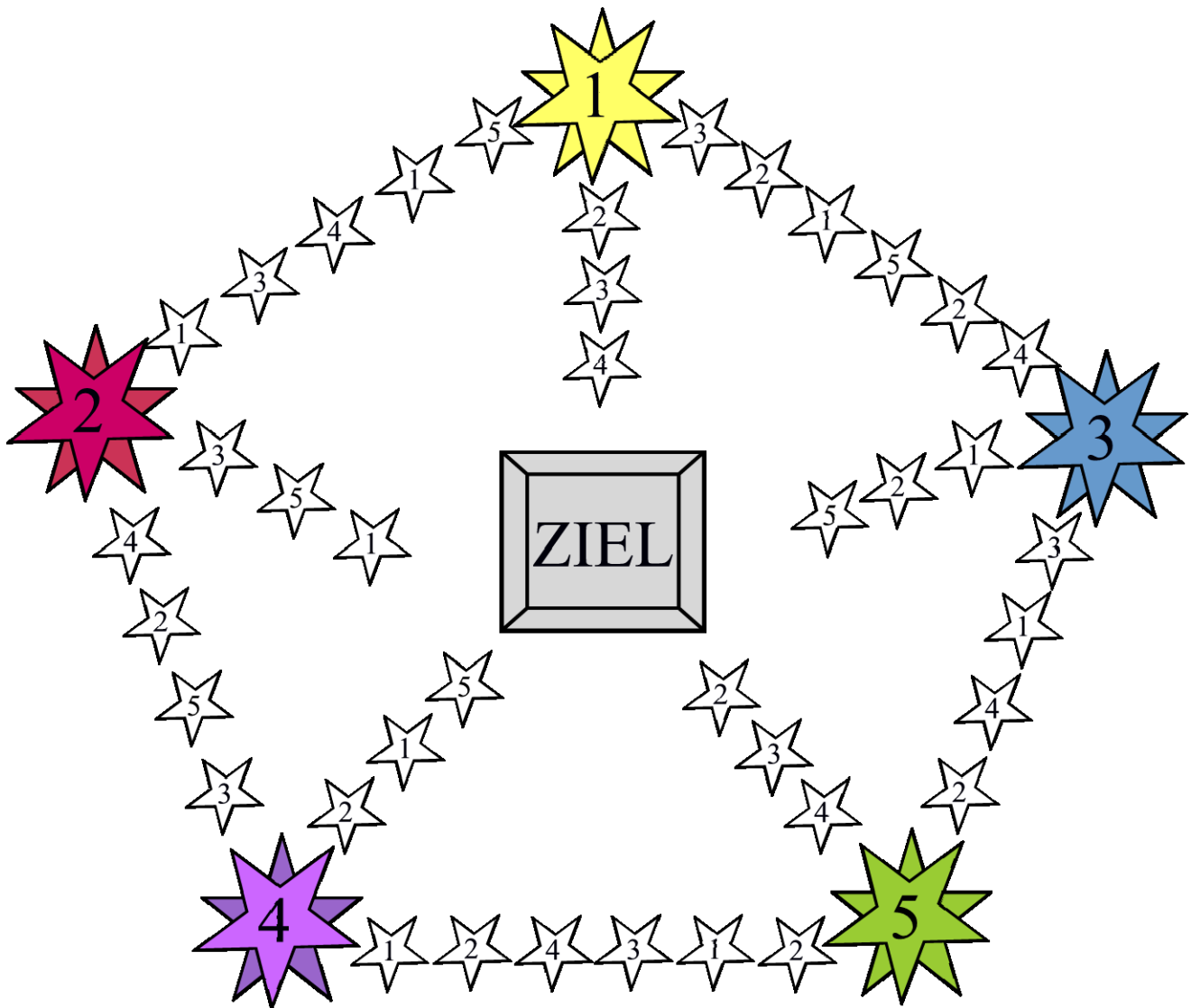
**Příloha 48** AZ-Kviz (náhradní karty)

|   |          |   |        |
|---|----------|---|--------|
| ? | venku    | ? | trvat  |
| ? | vyučovat | ? | svatba |

**Příloha 49** Aukce

| <i>Richtig</i>   | <i>Falsch</i>   |
|--|---|
| Könnten Sie mir bitte helfen?<br><i>(2 000 €)</i>      | Darfte ich es für ihn kaufen?<br><i>(1 000 €)</i>       |
| Du solltest das Buch zuerst lesen.<br><i>(1 000 €)</i> | Sie müsset sehr schnell arbeiten.<br><i>(2 500 €)</i>   |
| Wann möchtet ihr es machen?<br><i>(500 €)</i>          | Was söllten wir ihm sagen?<br><i>(1 500 €)</i>          |
| Möchtest du auch Kuchen?<br><i>(500 €)</i>             | Könntest du mir die Tür machen auf?<br><i>(2 000 €)</i> |
| Wann könntet ihr uns besuchen?<br><i>(1 000 €)</i>     |   |

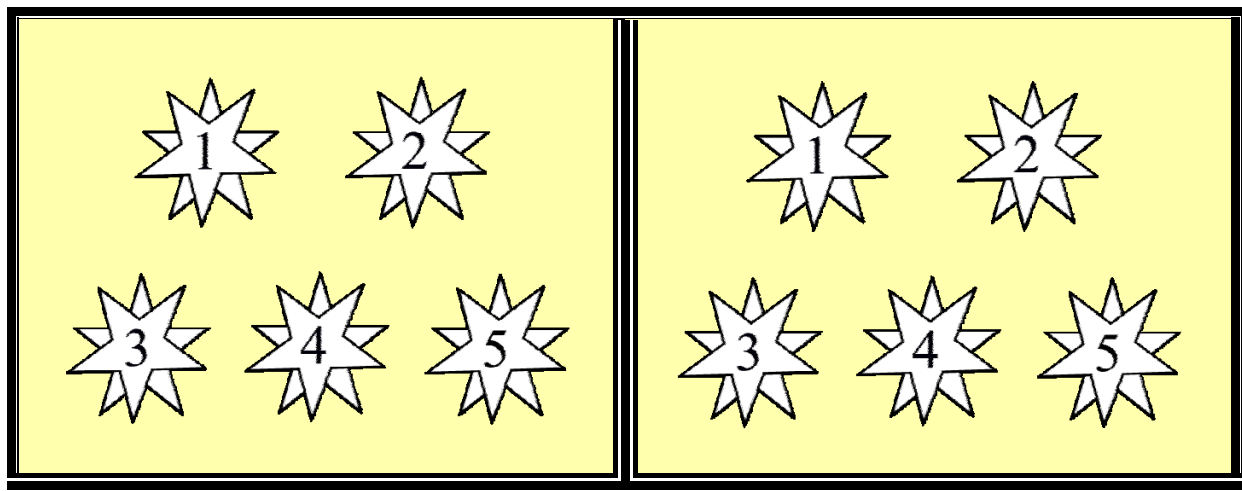
**Příloha 50** Labyrinth vědomostí (hrací plán)



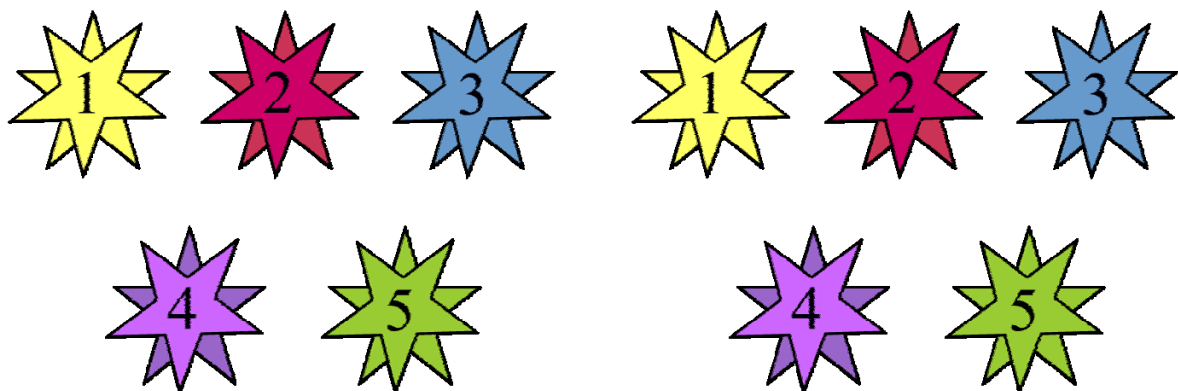
**Příloha 51** Labyrinth vědomostí (kartičky s úkoly)

|   |  |   |                                      |
|---|--|---|--------------------------------------|
| 1 | Ich warte auf dich<br>_____ Kino.      | 1 | Der Hund liegt _____<br>Tisch.       |
| 1 | Diese Information bleibt<br>_____ uns. | 1 | Meine Frau ist noch<br>_____ Arbeit. |

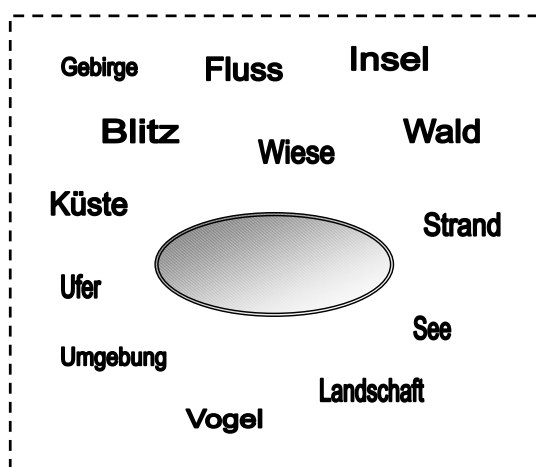
**Příloha 52** Labyrint vědomostí (karty s prázdnými hvězdami)



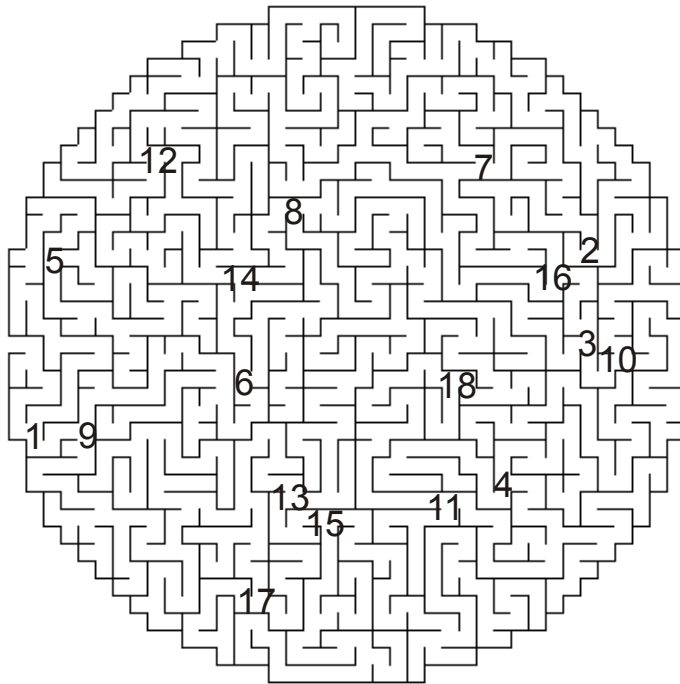
**Příloha 53** Labyrint vědomostí (hvězdy, které studenti dostávají)



**Příloha 54** Hledej správné slovo




## Příloha 55 Bludiště



- 1) ↑ unser neue Kollege / ↓ unser neuer Kollege
- 2) ↑ alle liebe Kinder / → alle lieber Kinder
- 3) ← sein schöner Hut / ↓ seiner schöner Hut
- 4) → solches altes Auto / ↓ solches alt Auto
- 5) → diese liebe Frauen / ↓ diesem lieben Frauen
- 6) ↑ keine neuen Ideen / → keine neue Ideen
- 7) ← für keines neues Geschäft / → für keines neue Geschäft
- 8) → welcher neue Mantel / ↓ welcher neuer Mantel
- 9) ↑ beide meine Brüder / ↓ beide meinen Brüder
- 10) ↑ keine gute Freunde / → keine guten Freunde
- 11) → jene neue Lampen / ↓ jene neuen Lampe
- 12) ← ein paar grünen Sessel / → ein paare grüne Sessel
- 13) ← aus keinem alten Häuser / ↑ aus keinen alten Häuser
- 14) ← ihre nette Tanten / → ihre netten Tanten
- 15) → bei ihrem Verwandten/ ↓ bei ihrem Verwandte
- 16) ↑ acht neue Bekannten / → acht neue Bekannte
- 17) ← diese weiße Röcke / → diesen weißen Röcke
- 18) ← fünf Reisenden / → fünf Reisender



**Příloha 56** Odpověz a jdi dál

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| <p><b>1) Der Mann gibt _____ Frau einen Kuss.</b></p> <p>a) ihrer (8)<br/>b) seiner (17)<br/>c) seine (5)</p>             | <p><b>2) Versuchen Sie das noch einmal. Zurück zur Frage 18.</b></p>  | <p><b>3) Leider falsch. Zurück zur Frage 17.</b></p>  | <p><b>4) Ich musste noch _____ bleiben.</b></p> <p>a) lang (7)<br/>b) länger (18)<br/>c) langer (23)</p>    | <p><b>5) Das war nicht richtig. Zurück zur Frage 1.</b></p>   |
| <p><b>6) Ich wünsche dir alles _____.</b></p> <p>a) Gutes (22)<br/>b) Gute (12)<br/>c) Guten (25)</p>                     | <p><b>7) Leider falsch. Zurück zur Frage 4.</b></p>   | <p><b>8) Versuchen Sie das noch einmal. Zurück zur Frage 1.</b></p>   | <p><b>9) Ich _____ das Paket zur Post gebracht.</b></p> <p>a) bin (19)<br/>b) kann (16)<br/>c) habe (6)</p> | <p><b>10) Leider falsch. Zurück zur Frage 11.</b></p>         |
| <p><b>11) Hier _____ sie nicht rauchen.</b></p> <p>a) dürfen (9)<br/>b) müssen (13)<br/>c) dürfen (10)</p>                | <p><b>12) Wunderbar! Sie sind im Ziel!</b></p> <p style="text-align: center;"></p> | <p><b>13) Das war nicht richtig. Zurück zur Frage 11.</b></p>   | <p><b>14) Leider falsch. Zurück zur Frage 17.</b></p>   | <p><b>15) Falsch. Zurück zur Frage 21.</b></p>                |
| <p><b>16) Leider falsch. Zurück zur Frage 9.</b></p>  | <p><b>17) Monika gibt _____ das Geld.</b></p> <p>a) mich (14)<br/>b) sie (3)<br/>c) ihm (21)</p>  | <p><b>18) Ich spreche mit dir _____ vier Augen.</b></p> <p>a) zwischen (2)<br/>b) unter (11)<br/>c) um (20)</p> | <p><b>19) Versuchen Sie das noch einmal. Zurück zur Frage 9.</b></p>  | <p><b>20) Das war nicht richtig. Zurück zur Frage 18.</b></p> |
| <p><b>21) Der Hut _____ liegt auf dem Tisch.</b></p> <p>a) des Vaters (4)<br/>b) dem Vater (15)<br/>c) des Vater (24)</p> | <p><b>22) Leider falsch. Zurück zur Frage 6.</b></p>  | <p><b>23) Versuchen Sie das noch einmal. Zurück zur Frage 4.</b></p>  | <p><b>24) Falsch. Zurück zur Frage 21.</b></p>  | <p><b>25) Das war nicht richtig. Zurück zur Frage 6.</b></p>  |

**Příloha 57** Matematický příklad (zadání)

$8 : 2 = \square + 3 = \square$   

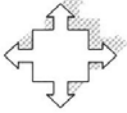

---


 $35 : \square = \square$    


---

 $\square + 5 = \square$   


---

 $20 : \square = \square + 4 = \square$    



---

 $\square \cdot 5 = \square - 7 = \square$   


---

 $24 : 6 = \square + \square + 7 = \square$   



---


 $\begin{array}{r} \square \\ - 2 \\ \hline \square \end{array}$ 
 $\begin{array}{r} 17 \\ + 18 \\ 15 \\ 6 \\ \hline \square \end{array}$   



---

 $\square \cdot 2 = \square$   


---

 $\square + 5 + 6 + 8 = \square$    



---


 $\square \xrightarrow{\text{plus } 12} \square \xrightarrow{\text{minus } 14} \square$   

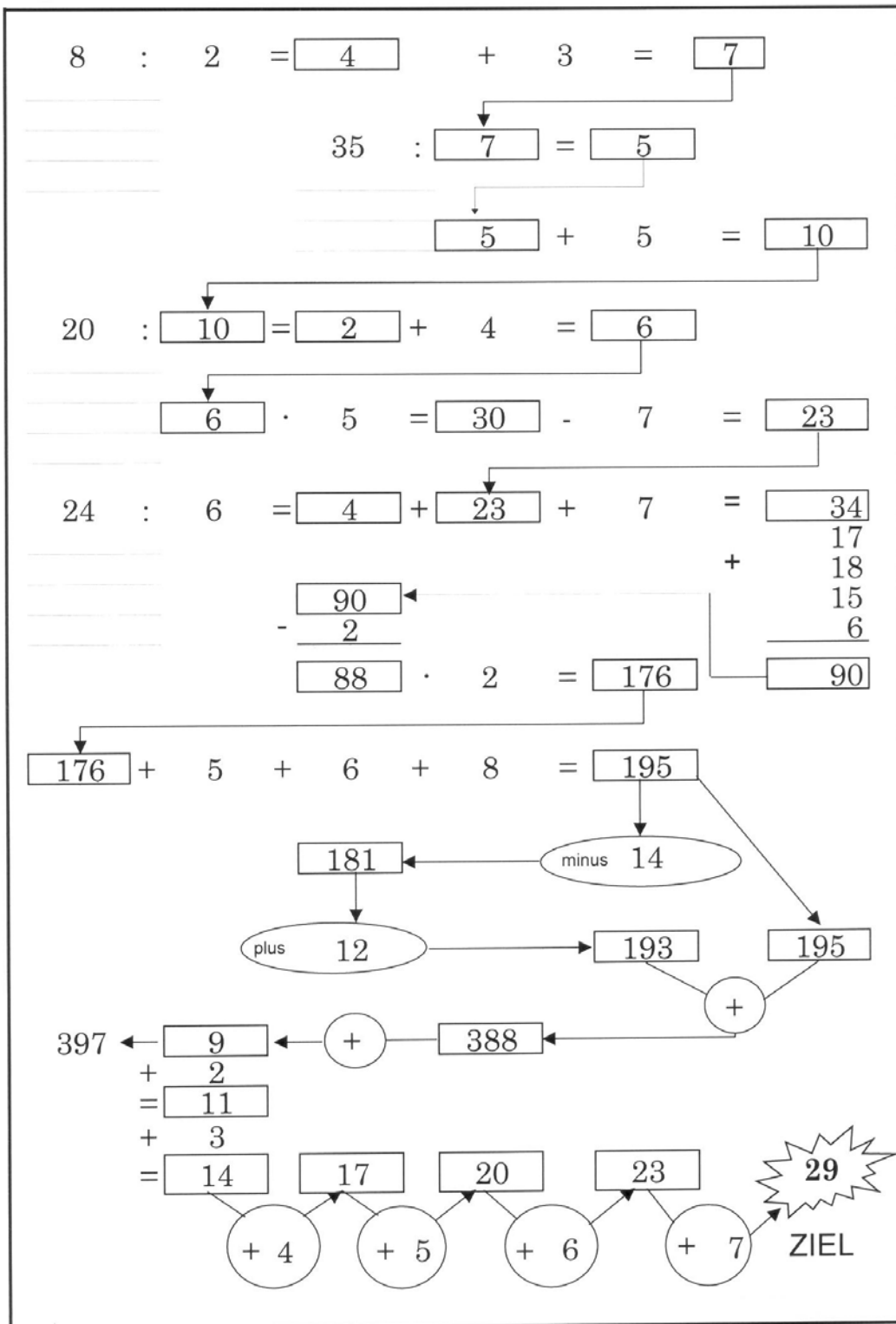

---

 $397 \leftarrow \square + \square$   
 $\begin{array}{r} \square \\ + 2 \\ = \square \\ + 3 \\ = \square \end{array}$   


---

 $\square \xrightarrow{+4} \square \xrightarrow{+5} \square \xrightarrow{+6} \square \xrightarrow{+7} \square$  

**Příloha 58** Matematický příklad (řešení)





**Příloha 59** Puzzle

mutig

geschickt

geduldig

ehrlich

treu

großzügig

launisch

streitsüchtig

geizig

eifersüchtig

neidisch

ehrlos

tapfer

bescheiden

frech

gerecht

odvážný

šikovný

trpělivý

čestný

věrný

velkorysý

náladový

hádavý

lakomý

žárlivý

závistivý

nečestný

statečný

skromný

drzý

spravedlivý

|              |               |           |
|--------------|---------------|-----------|
| mutig        | geschickt     | geduldig  |
| ehrlich      | treu          | großzügig |
| launisch     | streitsüchtig | geizig    |
| eifersüchtig | neidisch      | ehrlos    |
| tapfer       | bescheiden    | frech     |
| gerecht      |               |           |

**Příloha 60** Had (hrací plánek)

