



metodický materiál

VYUŽITÍ KARETNÍCH HER VE VÝUCE ANGLICKÉHO JAZYKA

Vypracoval: Mgr. Michal Příbyl
Škola: Základní škola T. G. Masaryka Borohrádek

2021



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Základní škola T. G. Masaryka Borohrádek, příspěvková organizace

T. G. Masaryka 396, 517 24 Borohrádek

IČO 70888353

Tel.: 494 381 621, 731 500 498

Webové stránky: www.zsboro.cz

Využití karetních her ve výuce anglického jazyka

Mgr. Michal Příbyl

Úvod

Rozmanité karetní hry nacházejí široké uplatnění ve výuce anglického jazyka. Vhodně použité karetní hry výrazně přispívají ke zvyšování motivace žáků používat cílový jazyk pro komunikaci se spoluhráči. Žáci jsou vedeni k osvojování a opakovanému používání konkrétních gramatických struktur a slovní zásoby, díky čemuž si procvičované učivo upevňují a rozvíjejí dovednost aktivně využívat dané komunikační prostředky v různých obměnách i následně mimo rámec hry. Karty je rovněž možné využít pro rozvíjení kreativity žáků, dovednosti vyjádřit své postoje a hodnoty či používání konverzačních obrátů. Rovněž nelze opomenout přínos aktivit s využitím karet pro obecný rozvoj komunikativních, sociálních a personálních kompetencí či strategického myšlení.

Kvarteto ve výuce anglického jazyka

Obecná pravidla karetní hry kvarteto uvedená na sadě karet s názvem Kvarteto angličtina, zvířata & rodina (Infoa, 2017):

Hra se skládá z 32 karet. Je určena pro nejméně 3 hráče. Karty jsou rozděleny do osmi barevně odlišných skupin po čtyřech tak, aby k sobě obrázky ve čtveřici logicky patřily. Tyto čtveřice jsou označovány jako kvarteta. Na každé kartě jsou uvedena slovíčka z ostatních karet daného kvarteta. Karty se zamíchají a rozdají mezi hráče. Začínající vyzve jiného hráče k odevzdání karty, kterou pojmenuje anglickým výrazem. Podmínkou je, že sám musí mít alespoň jednu kartu z kvarteta, ke kterému přísluší ta požadovaná. Pokud vyzvaný hráč danou kartu má, musí ji odevzdat tazateli. Ten se ptá na další karty do té doby, dokud se mu vyhledávání daří. Pokud vyzývaný kartu nemá, přichází na řadu a hledá kvarteta. Jakmile hráč získá celé kvarteto, pokládá ho. Vítězí hráč s nejvyšším počtem kvartet.

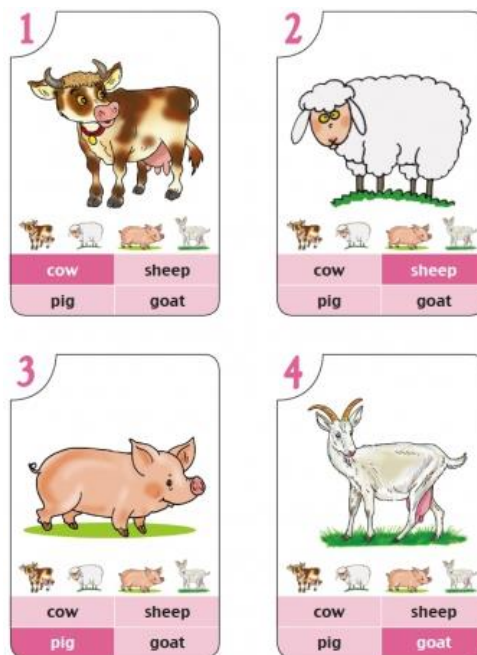


Základním předpokladem efektivity využití kvarteta ve výuce je znalost slovní zásoby prezentované na jednotlivých kartách. V přípravné fázi tedy zjistíme, jak žáci ovládají cílovou slovní zásobu, a dle potřeb konkrétní skupiny věnujeme pozornost nácviku nových či méně

často používaných slov. Stěžejní pozornost věnujeme nácviku výslovnosti, neboť při samotné hře budou žáci daná slova opakovaně používat s cílem upevnit znalost daných slov a jejich správnou výslovnost. Nácvik může probíhat v rámci frontální výuky s použitím metody poslouchaj a opakuj, můžeme využít kooperativní učení s využitím obrázkového slovníku a audionahrávky či nácvik slovní zásoby zadat jako domácí úkol – opět s využitím obrázkového slovníku a audionahrávky. V případě některých sad, jako je např. již zmíněná sada karet od nakladatelství Infoa, je audionahrávka a obrázkový slovník součástí kvarteta. Žáci oceňují možnost rozvíjet jazykové dovednosti prostřednictvím her, a i proto rozumějí významu osvojení dané slovní zásoby.

Po osvojení slovní zásoby přecházíme k vysvětlení principu hry (viz výše). Velká část žáků se s touto karetní hrou již setkala, což nám velmi usnadňuje situaci. Přesto lze očekávat, že ve třídách budou rovněž žáci, kteří princip dané hry neznají. Proto jej nejprve vysvětlíme a následně demonstrujeme za pomoci žáků, kteří danou hru znají. Následně si hru zkusí žáci rozdělení do skupin o počtu alespoň tří žáků. Dále již pokračujeme hraním hry dle popisu pravidel výše.

Kvarteta se však rozhodně neomezují pouze na slovní zásobu. Karty můžeme využít k procvičování různých gramatických jevů a konverzačních dovedností. Na obrázku vidíme ukázkou karet ze sady Kvarteto angličtina, zvířata & rodina (Infoa, 2017). Místo pouhého vyslovení daného slova mohou žáci klást rozmanité otázky. Pro ilustraci – při výuce slovesa *to have got* (mít) mohou žáci pokládat otázky typu „*Have you got a cow?*“ (Máš krávu?) a tvořit odpovědi „*Yes, I have.*“ (Ano, mám.) či „*No, I haven't.*“ (Ne, já nemám.); při výuce slovesa *can* (moci, umět) mohou žáci tvořit otázky jako „*Can you draw a cow?*“ (Umíš nakreslit krávu?) a odpovědi „*Yes, I can.*“ (Ano, já umím.) či „*No, I can't.*“ (Ne, já neumím.); obdobně můžeme postupovat u různých dalších jevů – např. přítomného času prostého a množného čísla podstatných jmen, kdy žáci tvoří otázky jako „*Do you like cows?*“ (Máš rád krávy?) a odpovědi „*Yes, I do.*“ (Ano, já mám.) či „*No, I don't.*“ (Ne, já nemám.). I tyto na první pohled jednoduché karty najdou uplatnění ve výuce pokročilejší gramatiky či konverzačních dovedností. Uvedme si další příklady pro názornost. Žáci si osvojují předpřítomný čas prostý, a tak tvoří otázky „*Have you ever seen a cow?*“ (Už jsi někdy viděl krávu?) a odpovědi „*Yes, I have.*“ (Ano, viděl.) či „*No, I haven't.*“ (Ne, já neviděl.), žáci se učí klást otázky s *would you like to* (chtěl bys), a tak se ptají „*Would you like to have a cow?*“ (Chtěl bys mít krávu?) a odpovídají „*Yes, I would.*“ (Ano, já bych chtěl.) či „*No, I wouldn't.*“ (Ne, já bych nechtěl.). Jednu sadu karet tedy můžeme kreativně využívat při osvojování různého učiva.



Vedle kvartet s klíčovými slovy můžeme také využívat kvarteta, která již obsahují celé věty či otázky (viz obrázek se sadou Kvarteto, angličtina – slovesa od Mgr. Kateřiny Hříbal). Zde žáci používají dané věty či je různými způsoby obměňují – z daných kladných vět tvoří otázky, mění podmět věty, přítomný čas převádějí na čas minulý apod.

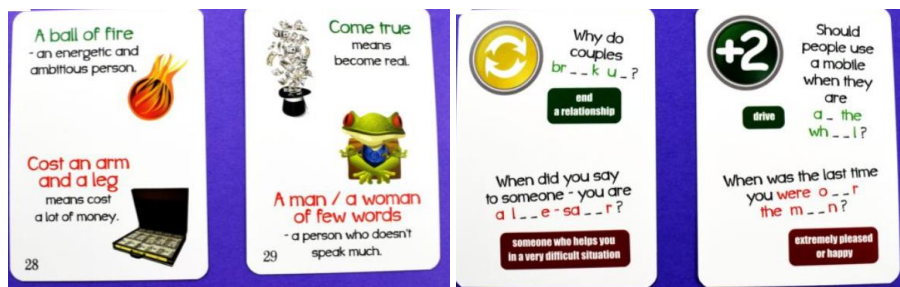


Ve výuce můžeme dále využít kvarteta vytvořená speciálně pro nácvik gramatiky – tzv. gramteta (viz obrázek znázorňující Gramtet z edice Komenius vydavatelství Šikulka s.r.o.). Klasické karty z kvarteta jsou doplněny o další karty, které upřesňují, v jakém čase má být otázka vytvořena. Můžeme tedy vybrat menší počet karet pro procvičení konkrétních gramatických jevů, můžeme nechat žáky procvičovat všechny probírané gramatické jevy, dle konkrétních potřeb žáků a

konkrétních skupin můžeme při využití stejné sady snadno individualizovat výuku. Žáci si také mohou volit obtížnost sami vlastním výběrem určujících karet.

Využití sad Fun Card English ve výuce anglického jazyka

Sady Fun Card English z edice Creativo obsahují 50 karet, které umožňují mnoho způsobů využití. Příkladem je hra podobná známé karetní hře Prší, přičemž žáci tvoří otázky z klíčových slov či musejí odpovídat na otázky na kartách (podrobný popis pravidel je součástí balíčku). Sady jsou zaměřené na různá témata. Příkladem je sada Idioms in Conversation (Idiomy v konverzaci, viz obrázek níže), která může být využita také při obohacování slovní zásoby při skupinové práci či diskuzi.



Využití sad What To Talk About ve výuce anglického jazyka

Sady What To Talk About (Chronicle Books, 2017) obsahují karty s více než 200 otázkami pro rozvoj následné konverzace. Tyto karty jsou vhodné pro studenty na úrovni alespoň A2. Uplatnění nacházejí při nácvičku konverzačních dovedností při práci ve skupinách (např. žáci postupně tahají karty z připraveného balíčku a po dobu jedné minuty hovoří na dané téma, následně rozvíjejí diskuzi). Dalším příkladem využití je vylosování jedné karty každým studentem. Každý žák následně prezentuje třídě svoji otázku a ověříme porozumění dané otázce všemi žáky. Následně se všichni žáci pohybují po třídě a kladou svoji otázku postupně všem spolužákům. Žáci tak trénují kladení otázek a odpovídání na otázky.



Využití hry Dobble ve výuce anglického jazyka

Sada Dobble obsahuje 55 karet s různými symboly. Na dvou libovolných kartách je stejný vždy právě jeden symbol. Hra je určena pro skupiny dvou až osmi hráčů. Cílem je najít stejný symbol jako první a říci správně dané slovo. V návodu přiloženém ke hře je podrobně popsáno pět různých variací hry.



Postup využití Dobble ve výuce je obdobný jako u kvarteta. Základem je osvojení potřebné slovní zásoby. Můžeme postupovat například tak, že se žáky postupně projdeme všechny symboly, domlouváme se na správném pojmenování (některé symboly umožňují více pojmenování) a věnujeme se nácvičku výslovnosti. Dále se zaměříme na pravidla hry, cvičné kolo a poté již přecházíme k samotné hře. Opět začínáme se samostatnými slovy a stejným způsobem jako u kvarteta můžeme hru použít k nácvičku různých gramatických jevů – žáci používají různé gramatické struktury s použitím daného slova.