

SLOVNÍ ZÁSoba

Hlavní a nejdůležitější zásada

Nová slova a veškerou slovní zásobu učte v kontextu konkrétních situací!
Nejdůležitější je totiž domluvit se a porozumět v reálném životě v ČR.

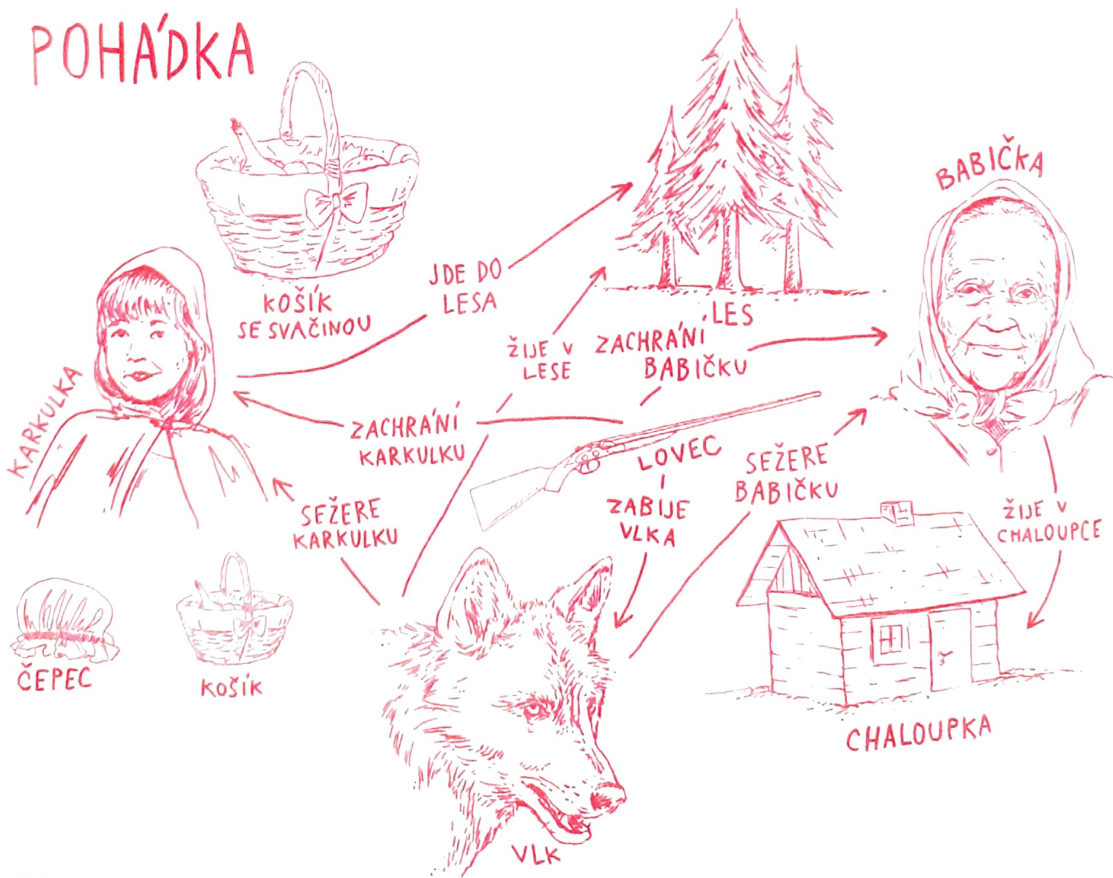
Co učit?

- konkrétní akce a reakce (v konkrétních situacích), př. *Prosím. - Děkuju.*;
- učte žáky celé věty, fráze, situace; teprve z nich poté vypreparujte jednotlivá slova (ať je zřejmý kontext užití);
- různé způsoby učení se slovní zásobě (při hudbě, v tichu, zpívat si, využívat oboustranné kartičky, slovníčky apod.).

Jak učit slovní zásobu, resp. co s ní dělat a nedělat?

- nová slova učte za pomoci obrázků, pantomimy apod. - vizualizujte ji (využijte obrázkové slovníky, propagační letáky apod.);
- řiďte se pravidlem 5x5 = žák by měl nové slovo alespoň 5x vyslovit a 5x napsat;
- vytvářejte logické skupiny slov - na základě významu (*jídlo*) nebo gramatické charakteristiky (podle rodů);
- nezařazujte příliš mnoho slov do jedné skupiny - vzpomeňte si na sebe, kolik slov najednou si umíte zapamatovat v cizím jazyce - rozsah slovní zásoby v lekci, v kurzu volí učitel s ohledem na věk a schopnosti žáků. Mějme na paměti, že méně je někdy více, tedy např. v jedné lekci je žák schopen (dle našich zkušeností) uchopit a aktivně zkoušet používat 4-8 nových slov;
- vyvěšujte v učebně přehledy slov z určitých okruhů;
- využijte interaktivní způsoby zpracování slovní zásoby, slovníčků (např. wordle.net, tagxedo.com/app.html), flashcards (kartičky, z jedné strany české slovo, z druhé obrázek, popř. slovo v mateřském jazyce žáka; např. aplikace Quizlet), vytvářejte se žáky myšlenkové mapy (mind maps)

POHAĀKA



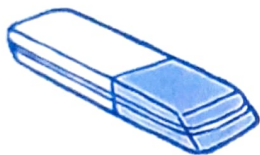
použitá literatura a další zdroje

- Buzan, T. *Myšlenkové mapy (pro děti)*. BizBooks 2013.
- Hrdlička, M.; Slezáková, M. a kol. *Výuka slovní zásoby*. In: Nízkoprahové kurzy češtiny pro cizince – příručka. Praha 2007, s. 27-30.
- Wallace, M. *Teaching Vocabulary*. Oxford 1982.

přehled aktivit

- **kouzelný pytel** (seznámení s novou slovní zásobou) – reálné předměty, kartičky s obrázky – žáci mohou hmatem hádat, ptát se ostatních „Co tam je? Co myslíš, že tam je? Myslím, že to je ... Nevím, co tam je.“, poté vytahují věci („Pero. To je pero.“)
- **slovo a obrázek**: žáci přiřazují slova k obrázkům, popř. lze pomoci vynechanými písmeny a slova doplňovat

CO TO JE? DOPLŇTE SLOVA.



G _ _ _

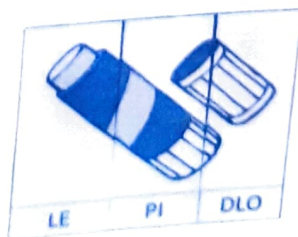
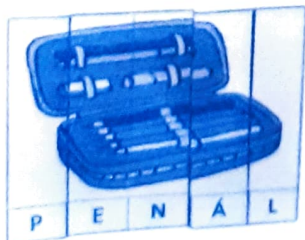
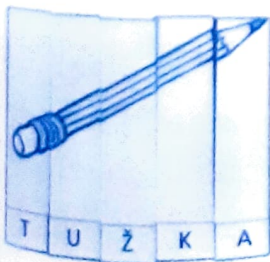


P _ _ _



O _ _ _ _ _

- **přesmyčky**: žáci doslanou slova s přeházenými písmeny a musí je složit (př. OLETK → LOKET, OKTÝL → LÝTKO, OKELON → KOLENO atd.)
- učitel ukazuje obrázky, žáci říkají slova (sborově, jednotlivě, soutěž)
- **pexeso** (klasické pexeso, varianta obrázek – slovo, slovo – definice): je velmi důležité, aby žáci u hry mluvili, např. „To je ... To je/není stejné. To k sobě nepatří.“
- **šibenice**
- **rozstříhané obrázky dle písmen/slabik** (inspirace na inkluzivniskola.cz/skolni-pomucky-obrazkove-cteni)



- **rozstříhané obrázky** (opakování slovní zásoby): rozstříhat nějaký obrázek s danou tematikou (podobně jako puzzle), pracuje se v párech, každý dostane část obrázků a musí partnerovi říct, jaký díl skládky potřebuje
- **tichá pošta**
- **slovní fotbal**
- **schody**: nahoru na papír nebo tabuli nakreslíme něco lákavého, např. dort. Od levého dolního rohu píšeme slova do tvaru schodů, a to tak, že každé nové slovo musí začínat na písmeno (slabiku), kterým předchází slovo končí. Kdo řekne slovo, které vytvoří poslední „schod“ k dortu, vyhrává.
- **dlouhé slovo**: na tabuli napíšeme nějaké dlouhé slovo a zkusíme, kolik nových slov z něj vytvoříme
- **kimovka**
- **žába na talíři**: na talíř vložíme předměty, děti si je musí zapamatovat a pak nakreslit na připravený talíř, i podle místa
- **osmisměrky**: jednoduchý nástroj pro tvorbu zde: sudokuweb.org/cs/osmisměrky/, nebo toolsforeducators.com/wordsearch
- **křížovky**: opakování slovní zásoby (slovo - definice, slovo - obrázek), jednoduchý nástroj pro tvorbu zde: toolsforeducators.com/crossword/, nebo crosswordlabs.com
- **scrabble**: učitel napíše výchozí slovo (např. tematickou oblast), žáci postupně píšou na tabuli jedno slovo z probírané slovní zásoby tak, aby vždy navazovalo na některé předem napsané slovo



- **bingo**
- **asociace**
- **rýmování**: žáci vymýšlí slova, která se rýmuji (př. pes - les)
- **andělská Anděla**

→ **diktát s abecedou**

→ **Kdo/co jsem:** jednotlivec si zvolí co či kdo je a ostatní hádají předmět, povolání, pohádkovou postavu, zvíře... Dotazovaný má možnost odpovídat pouze ANO či NE.

Varianta: **Hádej, kdo to je**

→ **kufř:** žáci se rozdělí do týmů po dvou členech, jednomu se drží nad hlavou cedulka s nějakým slovem, které on sám nevidí, druhý žák se mu tuto věc/pojem snaží co nejrychleji popsat. Nesmí přitom dané slovo použít a případně nesmí ani gestikulovat. Časový limit je dvě minuty. Kdo získá za tuto dobu nejvíce slov, vyhrává.

Interaktivní varianta: aplikace **Charades!** (pro tablet, chytrý telefon)

→ **pantomima**

→ **kreslení obrázku podle diktátu**

→ **kompot:** do nakreslené zavařovací sklenice se kreslí jednotlivé druhy ovoce podle toho, co bylo řečeno

→ **Přijela tetička z Číny** (*Šel jsem do supermarketu a koupil jsem tam ... / Šel jsem do zoo a viděl jsem tam ... / Měl jsem velký hlad a snědl jsem...*): žáci vyjmenovávají řadu předmětů a vždy jeden postupně přidávají, kdo se splete, vypadne

→ **slovní přestřelky (pistolníci/přestřelka/ping-pong):** žáci soutěží v týmech, který si pamatuje/vymyslí co nejvíce slov z daného okruhu (např. *jídlo, rodina*), členové týmu se střídají, každý musí říct alespoň jedno slovo

→ **tematické okruhy:** žáci spojují slova ze stejného tematického okruhu

→ **Co tam nepatří?** žáci hledají slova, která tematicky nepatří do řady slov (př. *okurka - šunka - paprika - mrkev*)

→ **Mám rád/a** (více viz clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/10839/jazykova-hra-mam-rad-a.html/)

→ **popis obrázku**

→ **BrainBox:** žák dostane kartu s obrázkem (např. *ulice*), má 10 vteřin na to, aby si zapamatoval obrázek a jeho detaily, poté dostává otázky, které jsou na druhé straně karty (např. *Jakou barvu má auto? Kolik aut je na obrázku?*)

→ **tvoření vět/textu ze zadaných slov**

Varianta s **pomíchanými obrázky:** na stůl vysypeme pomíchané obrázky s nejrůznější tematikou (oblečení, zvířata, předměty apod.) tak, aby žáci neviděli, co na nich je. Každý žák si vylosuje dva obrázky a musí je použít ve větě/souvětí. Např. žák si vylosuje slova *mrak* a *králík* a říká: „Včera jsem viděl mrak, který vypadal jako králík.“ Lze hledat souvislosti („*Králík a stůl spolu souvisí, protože oba mají čtyři nohy.*“)

→ žáci používají slova ve větách, frázích, vybírají vhodná slova, doplňují dialog, doplňují slova do textu

→ **definice:** žáci spojují slovo a definici, popis věci apod. (př. *vzít nohy na ramena = utéct*), popř. jeden žák popisuje věc, druhý hádá slovo

→ **3 možnosti:** žáci si vymýšlí pro nezvyklé slovo 3 definice, ostatní musí hádat, která je ta správná (např. *Co je to RYBOVKA? - rybí polévka, ulice, která smrdí rybami, dílo hudebního skladatele J. J. Ryby*)

→ **Activity (Děti, Junior), Umí prase létat**

- **titulek:** z předem daných slov žáci vymýšlí novinový titulek, básničku apod.
- **desková hra** (připravený mustr na www.czechstepbystep.cz/ucitele/ucitele_hry.html – stačí vložit úkoly, popř. obrázky, slova apod., dále potřebujete hrací kostku a figurky): vhodné pro opakování slovní zásoby (v políčkách jsou obrázky a žáci je pojmenovávají, popř. žáci tvoří věty na daná slova v políčkách), pro práci s chybou (věty jsou napsány chybně a žáci je sami opravují) apod.
Deskové hry ke stažení na kurzycestinyprocizince.cz/cs/materialy-ke-stazeni.html

dynamické aktivity

- **míček**
- **chňapačka**
- **obracečka**
- **polepování věcí ve třídě**
- **předměty v místnosti**
- **balonek:** každé dítě má svůj nafouknutý balonek a na znamení pinká tak dlouho, dokud se nedotkne řečeného slova ve třídě, na obrázku apod.
- **ušaté molekuly** (témata Čísla a Části těla): na znamení čísla 2 žáci udělají takovou molekulu (dvojici). Možno spojit s částí těla, že se smí držet pouze za řečenou část (např. tři, uši – trojice se drží za uši).
- **kostka** (opakování slovní zásoby, barvy; více inkluzivniskola.cz/content/kostka)
- **bomba – Tik tak Bum** (rozvoj a opakování slovní zásoby, více info na inkluzivniskola.cz/content/tik-tak-bum-bomba)
- **ovocný salát:** každý žák má kartičku s jedním druhem ovoce (s jedním slovem), žáci stojí v kruhu / sedí na židličkách, učitel říká „Vymění si místo jablko a citron.“ Úvod říkadla (Vymění si místo) mohou říkat všichni žáci. Na pokyn si žáci vymění místa.
Varianta: trilinguale.eu/sekce/hry/zahrivaci-hra/ovocny-salat
- **hledání obrázků ve třídě:** ve třídě jsou rozmístěny obrázky z probírané slovní zásoby, žáci je hledají a po jednom nosí učiteli (pokaždé musí říct správné pojmenování, jinak obrázek musí vrátit do hry)
- **chodička – obrázky, krátké dialogy** („Co to je? To je ...“ „Co ti/vám je? Bolí mě hlava.“ apod.)
- **rodina:** žáci ve skupině vytvoří rodinu, následně ji musí každý člen rodiny 3 větami představit (např. *Já jsem tatínek. To je moje žena Nina a to je náš syn David.*)
- **fronta:** žáci stojí ve frontě, učitel prvnímu ukáže obrázek, pokud žák správně obrázek pojmenuje, jde na konec fronty, jinak si jde sednout
- **běžací diktát:** žáci zapisují text podle diktátu, na konci místnosti umístěte seznam slov, skupiny soutěží, která bude mít seznam první kompletní, vždy jeden žák sedí a zapisuje, co mu ostatní přinesou (v zapisování se střídají)