



# Heuropa! – Didaktický návod

## I Didaktický koncept

Základem pro vznik didaktického konceptu byly **výsledky ankety mezi rodiči a učiteli** dětí vyrůstajících v dvojjazyčném prostředí. Při zvažování struktury a volby témat byly stejnou měrou zohledněny stávající učební plány pro polské a české víkendové školy.

Ukázalo se, že je třeba podporovat **jazykové dovednosti** zejména v následujících oblastech:

- porozumění a pochopení delších mluvených textů
- porozumění určitým hláskám a kombinacím hlásek
- čtení se správnou intonací
- souvislý popis zážitků a obrázků a vyjadřování se v delších větách
- psaní kratších textů, např. pozvánky, pohlednice
- pravopis (zejména u problematických skupin souhlásek)
- slovní zásoba – i přes solidní základní slovní zásobu chybí výrazy pro rozlišování; slovní spojení, idiomy, frazeologismy nejsou používány správně nebo nejsou známy vůbec
- jazykové struktury/gramatika – slovesné vazby (předložky, požadovaný pád) chybí jistota v používání, vyskytují se chyby v koncovkách podstatných a přídavných jmen; špatné tvoření případně používání časů; správné používání zdvořilostních forem činí též problémy
- vnímání hlásek/výslovnost-problematická je výslovnost určitých hlásek nebo skupin hlásek

[Přečtěte si zde](#), jak se výsledky ankety zařadí do aktuálního výzkumu, týkajícího se časně vícejazyčnosti.

## Obecné cíle výuky

Heuropa! chce

- podporovat schopnost dětí umět se vyjadřovat k tématům z každodenního života a k tématům jim dobře známým
- rozšířit využitelnou slovní zásobu (nabízet široké spektrum obrátů a slovních spojení)
- zvýšit jistotu při používání typických jazykových vzorů
- podporovat radost z mluvení a radost z jazyka

Heuropa nabízí jazyková cvičení a hry – rozdělené podle věkových skupin, aby byl zohledněn rozdílný kognitivní, sociální a emocionální vývoj dětí mezi 4 a 13 lety.

Všechny hry můžeme přiřadit k několika následujícím **tématům**:

1. Lidé a země
2. Já a moje rodina, moji přátelé
3. Můj den, můj týden, můj rok
4. Zdraví, stravování a volný čas
5. Příroda a životní prostředí



6. Můj dům, moje město/cestování a dovolená
7. Média a technika

Každé téma se objevuje ve všech věkových skupinách (s výjimkou tématu 7). Při hrách je pracováno pouze s **aspekty, které jsou pro daný věk relevantní a zajímavé**. Tomu odpovídá též rozdílná komplexnost jazyka. Zatímco se předškolní děti v tématu 5 učí pojmenovávat části zvířecího těla, rozlišovat domácí a divoká zvířata a nebo pojmenovávat zvířecí mláďata, zabývají se ti starší způsobem života zvířat nebo metaforickým použitím zvířecích jmen ve slovních obratech.

K Heuropě! existuje jakési Curriculum, které pro každou věkovou skupinu a pro každé téma detailně představuje, jaké dovednosti, jaké oblasti slovní zásoby a gramatiky, jaké funkce jazyka a druhy textů budou probírány. Obsahuje také podněty pro další aktivity ve vyučování / ve skupině.

### Děti předškolního věku

Výchozím bodem světa Heuropy pro děti předškolního věku je bláznivá vila. Zde chodí zvířata k lékaři, otec loví buřty v záhoně, krtci si staví domeček z karet. To vše musí být prozkoumáno a je zde také velké množství námětů pro hádanky a hry na otázky a odpovědi pro rodiče. Hrou provází jeden chlapec a jedno děvče ve věku dětí.

Cílem her je především nabídnout co možná nejvíce impulsů pro témata, která znají děti z každodenního života nebo ze školky. Obrázky a hry nabízí bezpočet **podnětů k mluvení**. Mluvicí slovníky nabádají k **opakování slov a slovních spojení**, k **reakci na otázky**, k porovnávání reakcí se vzorem ve hře. Vycházíme z toho, že otec nebo matka podporují děti jako své partnery v rozhovoru.

- Funkční dovednosti: např. popis obrázků, převyprávění krátkých dějů, opakování větných vzorů, dotazování se na místa, vlastnosti věcí

### Děti ve školním věku od cca 5/6 do 9 let

Výchozím bodem pro jazykovou cestu 5-9 letých je podvodní město, ve kterém oba hrdinové bydlí. Jejich svět a jejich všední den je stejný jako u dětí, i když také trochu bláznivý.

Hry pro děti v tomto věku procvičují především **porozumění poslechu a vnímání hlásek, popis obrázků a situací**, zavádí do her abecedu, např. přiřazování slov k jejich počátečním písmenům, doplňování chybějících písmen nebo hláskování jmen. Vedle jazykových obsahů jsou zprostředkovávány také znalosti o zemi, zvláštnosti přírody a krajiny nebo typický průběh roku.

- Funkční dovednosti, např: představit sebe a ostatní, porozumět zákazům, příkazům, pravidlům a umět je reprodukovat, popisovat předměty, zvířata, vlastnosti kamarádů, hláskovat, atd...

### Děti / mládež od 10 let

Na své cestě do země Heuropa! jsou mladí lidé provázeni týmem **Superhrdinů**:

- emocionální Hydra se svými devíti hlavami, které vždy dokáží vyvolat diskusi;
- vždy připravený hasič Rocketman a jeho syn Rocky,



- superrychlá a superchytrá leopardí žena a její dcera Lea;
- Supersurfař, kterému neuteče žádná vlna
- a nakonec Doktor Šílený, který není nikdy v rozpacích, pokud jde o nějakou radu

Tyto velmi svérázné charaktery dávají hram vlastní známky a potřebně je okoření.

Hry pro tuto věkovou skupinu vyžadují a podporují **vedle poslechu také porozumění čtenému textu**. Hráči budou **doplňovat jednoduché texty**, např. omluvu prostřednictvím SMS, pohlednici z dovolené nebo zápisky do deníku. Mnoho různorodých kvízových her podporuje **rozvoj slovní zásoby nejen z oblasti techniky a médií, ale také z oblasti přírodovědy a ochrany životního prostředí** a rovněž používání typických obrátů a zdvořilostních frází ve styku s ostatními lidmi. Vedle rodiny hraje důležitou roli také přátelství a první láska.

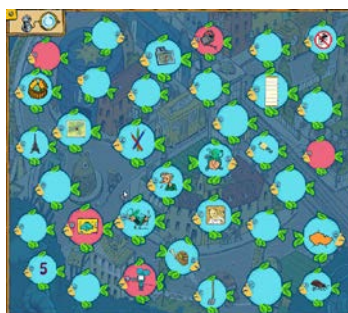
## II Koncept platformy a her (Game Design)

Výukové hry v Heuropě nepředepisují žádný předem stanovený postup. Všechny hry jsou přístupné všem, mohou být ale **filtrovány podle didaktických kritérií** jako je téma, procvičované struktury a jazykové funkce nebo věk skupiny. Tímto způsobem má být umožněn jednodušší a přesto **individuálnější přístup pro děti s různými úrovněmi a různými jazykovými předpoklady**.

### Přístup k hram

Po vstoupení do platformy si hráč nejprve vybere svůj výchozí jazyk. To je jazyk, ve kterém se budou objevovat obsahy webových stránek a pomoc k jednotlivým hram. Pomoc a doprovodné texty jsou k dispozici v osmi evropských jazycích. Tímto mají být přizváni ke společnému hraní také skupinky rodičů, kteří cílový jazyk neovládají zcela plynule.

A)



Pro volné hraní bez návodu si mohou děti na startu vybrat svoji věkovou skupinu a dostanou se ke třem úvodním obrázkům – stará vila, podvodní svět, laboratoř. Odsud následují svoji zvědavost a vybírají jednotlivé hry. Kdykoliv se mohou vrátit zpět k úvodnímu obrázku, tím že hru kliknutím na křížek uzavrou a vyberou si hru jinou. Většina her nabízí více herních variant. (viz vysvětlení níže).

→



B)

**Vybrat kurz nebo vytvořit vlastní kurz**



**1. Vyberte si hry podle vlastních kritérií.**

**Věkové stupně**

- ☐ Předškolní věk (4-6)
- ☐ První stupeň základní školy (5-9)
- ☐ Od 10 let

**Tematické oblasti**

- ☐ Lidé, země, národnosti
- ☐ Já, moje rodina a kamarádi
- ☐ Můj den, můj týden
- ☐ Moje oblíbená
- ☐ Banvy
- ☐ Nakupování
- ☐ Povolení
- ☐ Koničky
- ☐ Svátky, tradice a historie
- ☐ Tělo, zdraví a sport
- ☐ Jídlo a stravování
- ☐ Příroda a životní prostředí
- ☐ Počasí
- ☐ Zvířata
- ☐ Roční období, měsíce
- ☐ Ve městě (budovy, doprava)
- ☐ Jedeme na dovolenou
- ☐ Můj domov (byť, oú, zahrada)

**2. Tady vzniká Váš kurz. Stačí uložit a už můžete začít hrát.**

**Hry pro předškoláky**

- Slovníček: Na ulici bezpečně
- Slovníček: Odkud je? Já a moji sousedé
- Slovníček: U lékaře
- Slovníček: Za zvířaty kolem světa
- Slovníček: V mém pokoji
- Můj rok - roční období
- Říkaný - Malý básník
- Slovníček: Co dělá moje rodina?
- Kvíz: Kde je pes?
- Kvíz: Lidé kolem nás, povolání - kde pracuji?
- Kvíz: Ovoce a zelenina
- Kvíz: Dvoplovec a čtyřplovec - část zvířecího těla
- Pohádka: 3 malá prasátka
- V kuchyni - moje oblíbené jídlo

**Hry pro děti od 5 - 9 let**

- Země, národnosti, jazyky - představujeme se
- Slovníček: Ve městě - budovy a doprava
- Přístěn po mapě - zeměpis, České republiky
- V červenci jsou prázdniny - roční období a měsíce
- Ve městě - posloucháme popis cesty
- Povolání mých snů
- Přijíme pohled z dovolené
- Moje rodina a já - rodinné fotografie
- Pravopis: Úskalí v pravopisu - dy nebo di

**3. Vybrat kurz**

1009

- 1013
- 5-letí pory roku i měsíce
- A1 BEGINNERS
- ALL GAMES / ALLE SPIELE
- Alfabet
- Bajka - tři malé švínky
- Bernd
- Bildwoerterbuch in der Stadt
- Bolí mne glava u lekarza
- Czasowniki i wyrażenia Modalne
- Czasowniki i wyrażenia Modalne
- Everyday life
- From the age of 10
- Gramatika 10+
- Hobby
- Hry pro předškoláky
- Kraje narodowości, języki - przedstawiamy s
- Lenka
- Ludzie, kraje i narodowości
- MAU!
- Molykiele
- My dream job
- Ola
- Oskar

Hrát

Zde je navíc přehled všech dostupných her, nezávisle na věku skupiny (-> individuální kurzy). Učitelé a rodiče tu mohou vybírat z didaktického katalogu jen určité hry a sestavit tak individuální kurz. Ten může být uložen a zpřístupněn dětem v určité výukové skupině nebo dětem vlastním.

## Obecný koncept her



Ovládací prvky her jsou **stejné pro všechny hry ve všech věkových skupinách**. Jejich funkce je díky grafice srozumitelná, text byl záměrně vynechán. Všechny prvky jsou vysvětleny též akusticky ve všech cílových jazycích (při kliknutí na žárovku).

**Většina her má více kol**, to znamená **více verzí jednoho úkolu**. Nové kolo je zahájeno opětovným spuštěním hry nebo kliknutím na symbol opakování (kruh se šipkou).

Aby zůstal zachován nekomplikovaný přístup k platformě, rezignovalo se na „proceduru přihlašování“ a také na zvyšování didaktické obtížnosti mezi jednotlivými koly.



Za každý vyřešený úkol dostává hráč body. Počet možných dosažených bodů se určuje podle stupně obtížnosti u hry. Body jsou ukládány vždy za každou aktuální pozici. **Po získání 8 bodů obdrží hráč jednu hvězdu a po získání 7 hvězd odměnu ve formě animace.**

### III Jak pracovat s výukovou platformou Heuropa!

#### Obecně

Možnosti využití závisí na technickém vybavení tříd. Většinou je k dispozici jen jeden počítač, u kterého se jednotlivé děti střídají, resp. se střídají při práci v malých skupinkách. Nabízí se i možnost, kdy učitel promítá pomocí dataprojektoru (beamer) na plátno a umožňuje tak přístup ke hře celé třídě/všem žákům. V tomto případě může program obsluhovat učitel či některý z žáků, a to dle pokynů ostatních, kteří „napovídají“ další kroky a možná řešení.

Výukovou situaci lze zpestřit vytvořením legračních momentů, kdy učitel (či jiný dospělý) schválně volí chybné odpovědi, což vyvolává u dětí všeobecné veselí a zároveň je motivuje k tomu, aby dospělého opravovaly a říkaly správné odpovědi. Tato atmosféra nezřídka zapojí do hry i introvertní děti, které se jinak moc neprojevují a nezapojují. Tyto děti běžně volí spíš samostatnou, individuální práci s programem.

Obecně platí, že děti mají možnost přecházet z jedné věkové kategorie do druhé a zkoušet všechny hry, nezávisle na věku.

Není třeba se obávat, že by se hry žákům hned po prvním vyzkoušení omrzely. Děti ve hrách vždy najdou něco nového. Nejmladší děti naopak rády opakují již známé.

Další z možností využití výukové platformy Heuropa! je její kombinování s klasickými učebními pomůckami, jako jsou např. mapy (mapa České republiky, mapa Evropy, ...). Hra může nabídnout jakýsi impuls, úvod do tématu – jeho rozšíření pak probíhá ve třídě běžnou metodou za pomoci klasických pomůcek.

#### Předškolní věk

V této věkové skupině je hlavním cílem rozšiřování slovní zásoby. Gramatické jevy, které se objevují, se děti učí „mimořádně“, k jejich prohloubení a cílenému a vědomému procvičování se děti dostanou ve vyšší věkové kategorii.

Hry je možné použít jako doplněk výuky. Děti je mohou zkoušet samy, na začátku je ale nutné je naučit najít úvodní obrázek a pak jim vysvětlit, jaký je princip jednotlivých her. Stejně tak je vhodné jim vysvětlit, že popis každé hry se skrývá v levém horním rohu pod žárovkou. V tomto věku děti mohou návod pouze poslouchat, je dobré pak ověřit, že zadání dobře pochopily. I zamyšlení se nad vysvětlujícím textem je učí chápat souvislý text a rozvíjí slovní zásobu. Děti klikají na obrázky většinou zcela přirozeně, nicméně pro zvýšení přínosu jednotlivých cvičení pro jazykové dovednosti je žádoucí, aby děti platformu používaly za doprovodu učitele – ten s nimi může jednotlivá slova nebo situace opakovat pomaleji, kontrolovat správnost odpovědí, dobrou výslovnost, vytvářet další obdobné otázky a situace a podobně.



Děti mohou zkoušet jednotlivé hry v malých skupinkách, jedno dítě ovládá myš, ostatní se aktivně účastní na hledání odpovědí, společně opakují nově naučené a podobně.

Postavičky, které hrami provázejí, se stávají dětskými „kamarády“, vyvolávají pocit jistoty a důvěrně známého.

Podobně lze používat platformu Heuropa! také doma. I tam je v tomto věku žádoucí přítomnost dospělé osoby. Pokud tou osobou bude navíc rodič, který nemluví daným jazykem, může se sdílení her na platformě stát výbornou příležitostí ke společnému učení. Tato varianta většinou ovšem neumožňuje ověření správnosti odpovědí (které nevyhodnotí přímo daný program) či výslovnosti. Záleží na jazykové úrovni rodiče, jenž není rodilým mluvčím.

### Školní věk:

Ve školním věku, zhruba od 7 let, si pokyny k jednotlivým hrám v levém horním rohu pod žárovkou mohou přečíst žáci sami. I zde se osvědčuje práce v menších skupinkách, v mladším školním věku pod dohledem učitele. Učitel může nechat žáky zkoušet všechna cvičení pro předškolní děti, z her pro starší věkovou skupinu pak vybírá hry dle zaměření výukové hodiny a probrané látky. Vybrané hry může zadat jako domácí úkol k procvičování slovní zásoby, která se váže k určité tematické oblasti nebo gramatickému jevu. K tomuto účelu si učitel vytvoří na platformě vlastní kurz dle vybraných kritérií (vstup z hlavní stránky platformy dole „Můj kurz češtiny“).

Nejstarší žáci si mohou samostatně vybírat hry dle různých kritérií na základě probírané látky - vede je to k samostatnosti a učitel si takto může ověřit, jestli žáci vědí, co se právě ve škole učí, a jestli dokáží zvolit správnou hru.