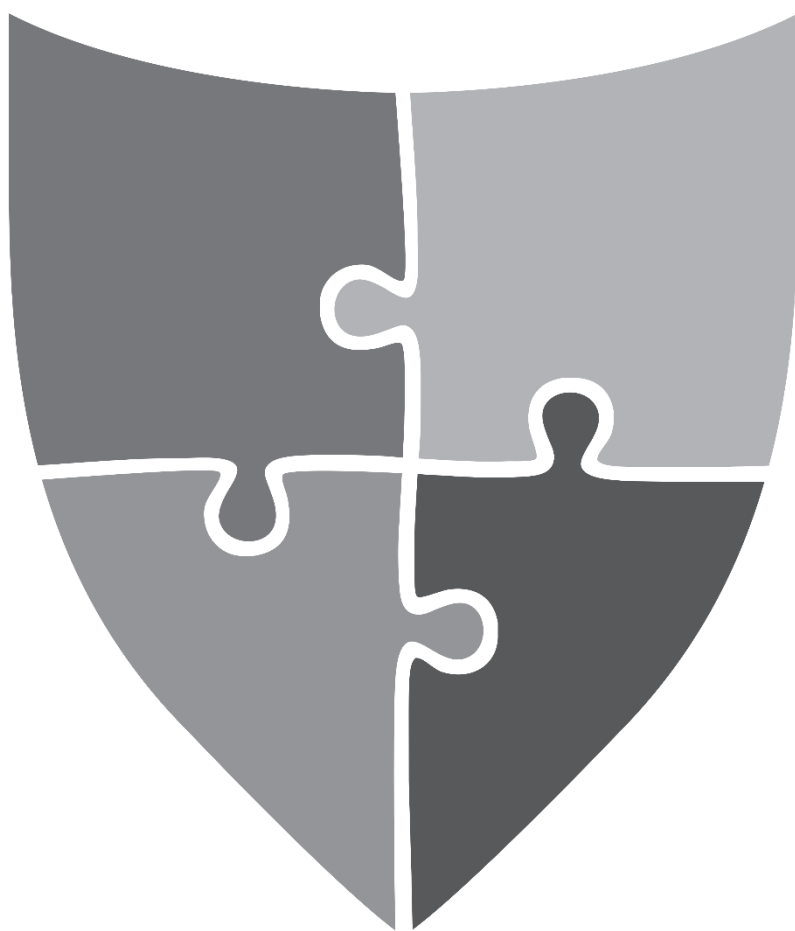


Mgr. Lucia Miháliková

METODICKÁ PRÍRUČKA



FUNTASY ENGLISH®

OZ Domov je prístav

2026

Mgr. Lucia Miháliková

METODICKÁ PRÍRUČKA

FUNTASY ENGLISH®

Teaching English is effective, learning English is fun.

OBSAH

Obsah	2
Predslov	3
Charakteristika FUNTASY ENGLISH®	4
Teoretické východiská	5
Štruktúra vyučovacích hodín	7
Definícia kurzu	13
Charakteristika učebných materiálov	17
Úloha motivačného príbehu	19
Hodnotenie a práca s chybou	21
Príloha	

Milý kolega, milá kolegyňa,

v prvom rade Vám ďakujem za prejavenu dôveru.

Rozhodli ste sa pre unikátny a moderný prístup k vyučovaniu anglického jazyka bez použitia učebníc a pracovných zošitov.

Gratulujem Vám k odvahe vykročiť v ústrety inovácii.

Verím, že i vďaka metodike FUNTASY ENGLISH® sa stanete úspešnými učiteľmi anglického jazyka, ktorí prelomia jazykovú bariéru svojich žiakov a prinesú na hodiny angličtiny pohodu a radosť z učenia.

Volám sa Lucia Miháliková, teda Lucy, a som autorka koncepcie FUNTASY ENGLISH®. Počas svojej 12-ročnej pedagogickej praxe som skúsila rôzne metódy a učebnice, no nie vždy mi to úplne sedelo. Začala som si teda skladať svoje vlastné piesne založené na jednoduchosti, ktoré obsahovali iba cieľové frázy a slová. Tento prístup sa mi osvedčil a mnohé pozitívne reakcie mojich žiakov ma podnietili k tvorbe ďalších metodických materiálov, ktoré by uľahčili a zefektívniili vyučovací proces žiakom i samotným učiteľom.

A tak postupom času dozrievala celá metodika FUNTASY ENGLISH® s motivačným príbehom. K piesňam pribudli aj stolové a kartové hry a aplikácia Playground, ktoré spolu tvoria komplexný edukačný materiál.

Teším sa, že spolu začneme písať novú éru vyučovania angličtiny na školách.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Lucy', with a stylized, cursive script.

Charakteristika ©FUNTASY ENGLISH®

Názov ©FUNTASY ENGLISH® je v slovná hračka ukrývajúca slová FUN a FANTASY, ktoré neoddeliteľne k celej koncepcii patria. Piesne a hry prinášajú do vyučovacieho procesu prvky zážitkovosti a zábavy a príbeh o štyroch kvetinových škriatkoch, ktorý je na pozadí celej koncepcie, vtáhuje učiace sa dieťa do sveta rozprávky a fantázie.



Nakoľko sa lingvodidaktici zhodujú, že neexistuje 1 optimálna metóda na vyučovanie anglického, ale hovoria o tzv. didaktickom pluralizme, koncepcia ©FUNTASY ENGLISH® preto kombinuje teórie, prístupy, metódy a techniky, ktorých kombináciou

- ✓ zvýšime záujem žiakov o anglický jazyk,
- ✓ podporíme vnútornú motiváciu učiť sa ho,
- ✓ posilníme v učiacom sa dieťati pocit radosti a úspechu,
- ✓ vytvoríme hravé a bezstresové prostredie,
- ✓ a rozvíjame ich komunikačnej kompetencie.

Teória konštruktivismu vychádza z predpokladu, že dieťa si tvorí svoj vlastný systém poznatkov, ktoré si neustále rekonštruuje a **teda je v procese učenia aktívne**.

Princípy konštruktivismu ďalej rozpracováva aj Vygotsky vo svojej teórii **Sociálneho konštruktivismu**, ktorý tvrdí že učenie prebieha najefektívnejšie vtedy, keď **žiak spolupracuje s inými** práve prostredníctvom komunikácie. **Sociálna interakcia** žiakov je rozvíjaná a podporovaná v stolových a kartových hrách, počas ktorých dochádza ku komunikácii v anglickom jazyku.

Aplikácia **prístupu zameraného na potreby žiaka**, ktorý vychádza z **humanistickej psychológie C.C. Rogersa**, odкрýva potenciál žiakov a prizýva ich k aktívnej účasti na vyučovaní, čím **prirodzene podporuje ich vnútornú motiváciu, zvyšuje sebaistotu a rozvíja samostatnosť**.

Pri tvorbe ©FUNTASY ENGLISH® sa prihliadalo na požiadavky súčasnej psychológie a pedagogiky, ktoré odporúčajú uplatňovať rôzne štýly učenia podľa **rôznych typov inteligencií**, ktoré zdefinoval **H. Gardner**.

Vyučovacie jednotky ©FUNTASY ENGLISH® sú postavené na **Andersonovom PPP modeli, ktorý reflektuje na výzvy kurikulárnej reformy** a zdôrazňuje, že cudzojazyčná výučba by mala byť usmerňovaná tak, aby žiaci dokázali úspešne komunikovať v cieľovom jazyku a realizovať svoj komunikačný zámer v každodenných situáciách. „Na uskutočnenie tohto zámeru sa žiaci zapájajú do komunikačných jazykových činností“, ktoré sú bližšie definované ako:

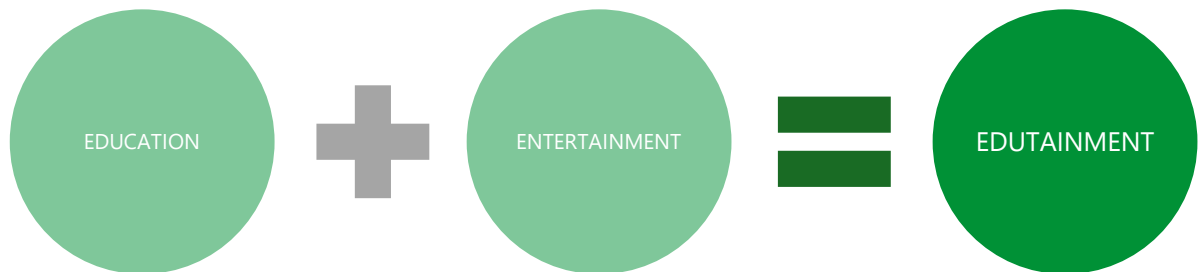
Recepcia – *rozvíja schopnosť žiaka počúvať a čítať text a porozumieť mu.*

Produkcia – *rozvíja schopnosť žiaka tvoriť text a vyjadrovať pritom rozličné komunikačné zámery. (podľa príkladu alebo vzorovej schémy)*

Interakcia – *zahŕňa aktívnu komunikáciu v ústnej alebo písomnej forme.*“ (ŠVP pre základné vzdelávanie, 2023)



Edutainment je podľa Cambridge slovníka „proces, v ktorom ľudí zabávate a zároveň ich niečo naučíte.“ Teda akýkoľvek druh aktivity zameraný na zábavu a vzdelávanie. Je to spôsob výučby angličtiny, ktorý poskytuje príjemné, zábavné, pohodlné a efektívne vyučovanie. Poskytuje učiteľom a žiakom možnosť spojiť vyučovaciu hodinu so zábavnými aktivitami. Je to vyučovacia metóda, ktorá využíva zábavné médiá (hry, hudbu, filmy alebo aplikácie) na odovzdávanie vzdelávacieho obsahu.



Edutainment aktivity sú súčasťou [Playground](#) aplikácie, ktorú má učiteľ k dispozícii vo svojom učiteľskom konte aj spolu s prípravami na hodinu vo variante PRÉMIUM a vyššie. Sú k dispozícii k nahliadnutiu ako videá a k vytlačeniu vo formáte pdf.

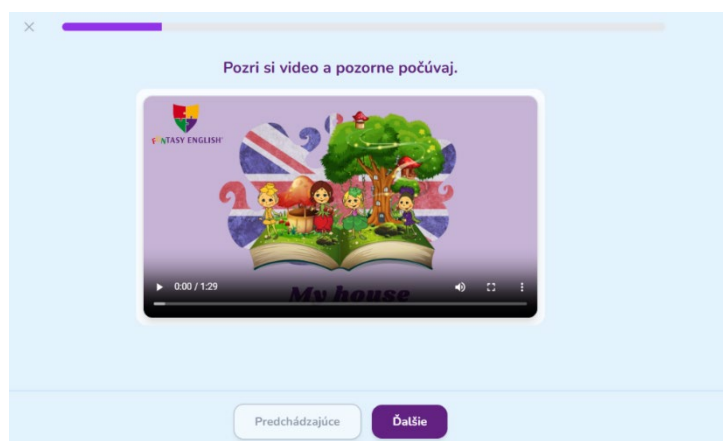
Štruktúra vyučovacích hodín

©FUNTASY ENGLISH® Edutainment aplikuje **Andersenov PPP model**, kedy sa nové učivo najprv **P-presentuje**, následne sa **P-precvičuje** a v konečnom dôsledku sa vytvára priestor na jeho aktívne používanie a **P-produkovanie** jazyka.

PRESENT (P1): Žiakom sú v prvej fáze predstavené frázy a slovná zásoba.

V našej aplikácii [Playground](#) sú to prvé 2 kroky:

- **Názorný klip:** Prostredníctvom zmysluplnej a cielene tvorenej štruktúry piesní, ktoré obsahujú iba cieľovú slovnú zásobu a frázy, sa dieťa zoznami s potrebnými jazykovými prostriedkami intuitívne, prirodzene a rýchlo aj vďaka názornosti.

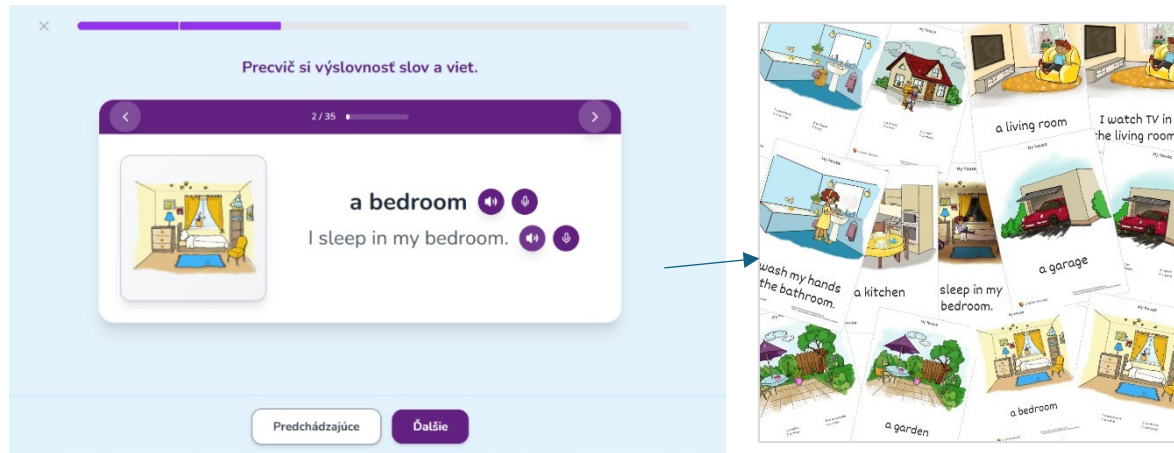


Tip pre učiteľa: Po prvom pozretí klipu je vhodné ďalej rozvíjať počúvanie s porozumením zaradením Edutainment aktivít. Zvýšime nimi pozornosť a aktívnu účasť žiakov a vytiahneme ich z lavíc.

- **Edutainment aktivity:** V učiteľskom konte [Playground](#) aplikácie ich nájdete aj spolu s prípravami na hodinu v prémiovom variante a vyšších. V prípravách na hodinu sú odporúčané konkrétne aktivity vhodné predovšetkým na rozvoj počúvania s porozumením ako napr. [Shout STOP](#), Order the pictures, Match the pictures.
- **Nácvik výslovnosti:** Vzorová výslovnosť rodených hovoriacich dáva výborný predpoklad na správne uchopenie výslovnosti. Výslovnosť je rozdelená na slová, slovné spojenia, frázy a otázky. Obrázky, ktoré sa vyskytujú vo výslovnosti sú súčasťou **Mega Fun&Games packu** ako **obrázkové karty (flashcards) vo formáte A5**. Kliknutím na ikonku

reproduktora sa nahrávka spustí a úlohou žiakov je slovo alebo frázu zopakovať.

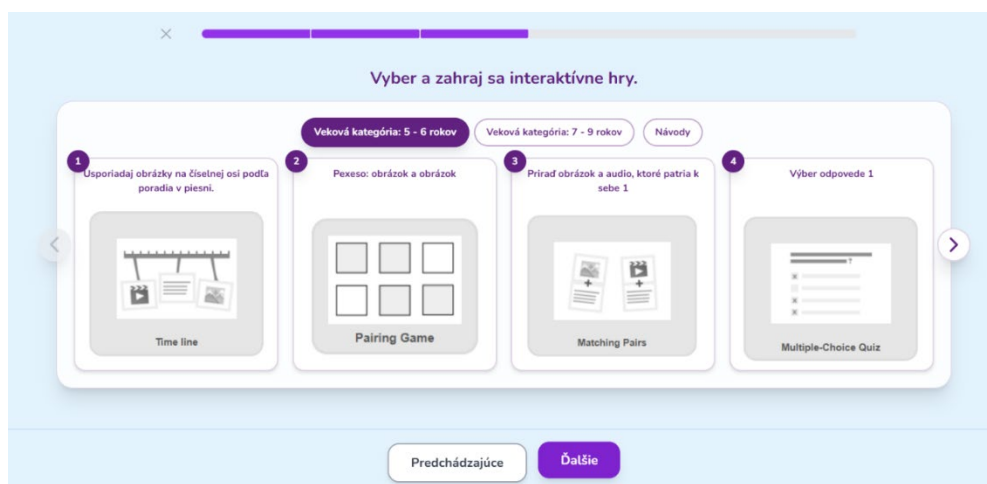
***Tip pre učiteľa:** Na základe postupného budovania jazykových zručností je vhodné najprv začať so slovnou zásobou a následne, keď je už utvrdená, pokračovať výslovnosťou fráz až na 2. až 3. vyučovacej hodine 1 témy.*



PRACTICE (P2): Cieľová slovnú zásoba a frázy sa praktizovaním fixujú a automatizujú.

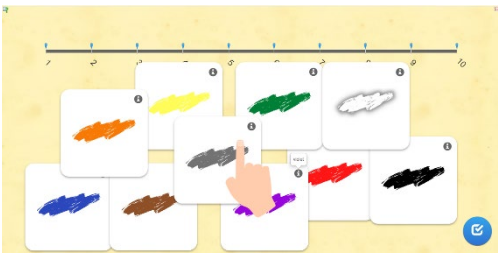
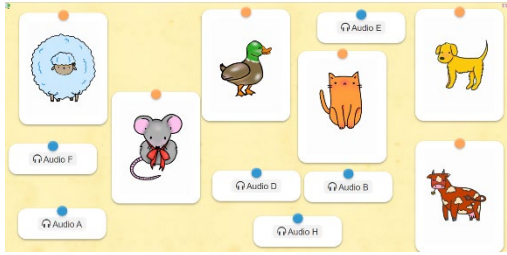
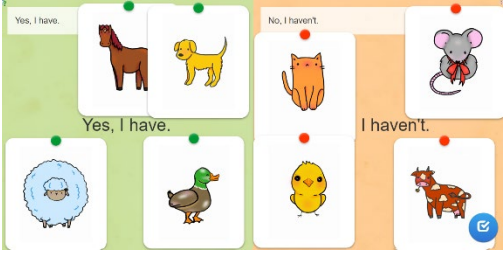
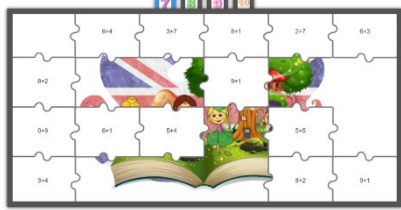
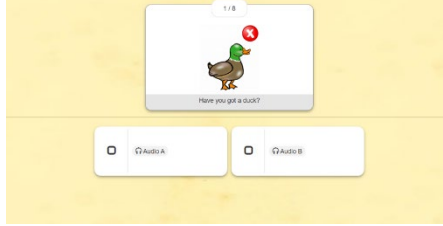
V našej aplikácii [Playground](#) sa tento proces uskutočňuje 3. a 4. krokom.

- **Interaktívne hry:** Je možné ich hrať na počítači, tablete, mobile alebo interaktívnej tabuli. Sú rozdelené do 2 levelov, pre nečítajúce deti (5 – 6 rokov) a pre čítajúce deti (7 – 9 rokov). V jednotlivých leveloch sú zoradené od najjednoduchších k zložitejším.



Tip pre učiteľa: Interaktívne hry poskytujú priestor na rôznorodé precvičovanie jazyka, ktoré je pre žiakov atraktívne a zároveň didakticky bohaté na rôzne typy úloh. Keďže sa v nich nachádzajú aj audionahrávky, vyzveme žiakov, aby vždy slovo či frázu zopakovali. V prípade, že je hra obsahuje slová či frázy ako obrázky, môžeme vyzvať žiakov, aby ich aj nahlas pomenovali resp. prečítali. (Ukážka) V prípade, že sa v hre nachádza otázka a žiaci nevedia ešte čítať, učiteľ ju prečíta. Ak sú možnosti odpovede v audioformáte, žiakom pustí obe možné odpovede a následne si žiak vyberá tú správnu a pomenuje ju ústne.

Príklady niektorých interaktívnych hier a ich využitie.

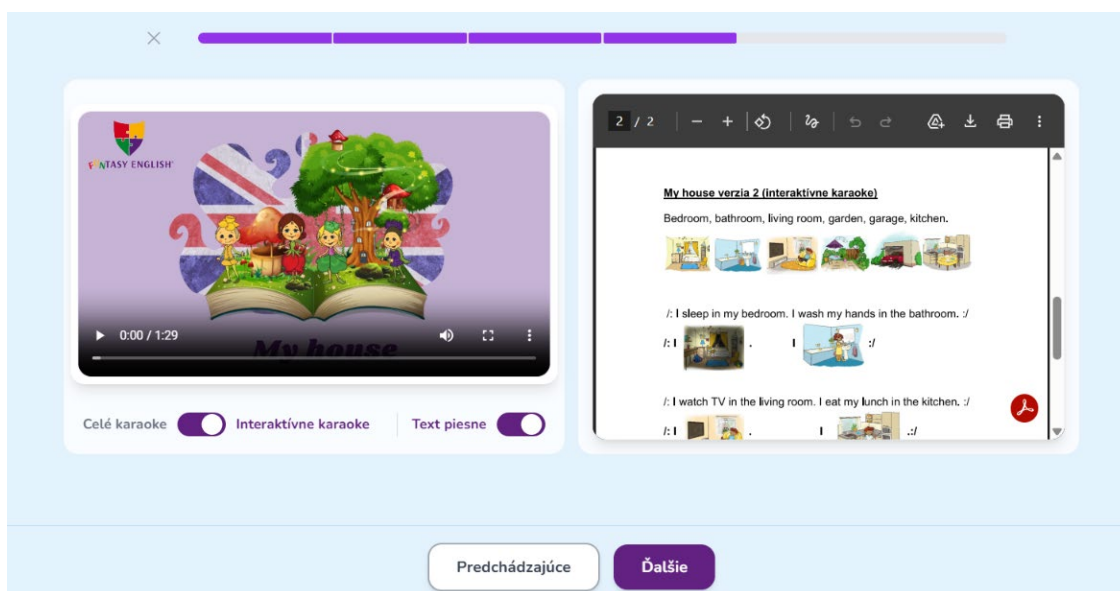
Number line – počúvanie s porozumením 	Matching pairs – počúvanie s porozumením, slovná zásoba 
Group assingment – počúvanie s porozumením, frázy 	Group puzzle – čítanie s porozumením, rozprávanie, slovná zásoba 
Free text input – slovná zásoba, písanie 	Multiple Choice Quiz – čítanie a počúvanie s porozumením, rozprávanie, frázy 

Počúvanie s porozumením a správnu výslovnosť si trénujú pri posluchových interaktívnych hrách. Slová a frázy sú nahovorené rodeným hovoriacim. Samotná štruktúra hier ich tiež nabáda frázy zopakovať, prípadne odpovedať na otázku. Vždy je po ruke aj pomocník vo forme obrázka alebo nápovedy. Hry sú zostavené zo sluchových úloh (audio), obrázkov, textov a v niektorých prípadoch sú žiaci vyzvaní i k písaniu slov. Štyri komunikačné zručnosti si tak rozvíjajú v závislosti od ich veku a úrovne.

- *Edutainment aktivita:* V učiteľskom konte [Playground](#) aplikácie ich nájdete aj spolu s prípravami na hodinu v prémiovom variante a vyšších. V prípravách na hodinu sú odporúčané konkrétne aktivity vhodné predovšetkým na automatizáciu a fixáciu nových slov a fráz ako napr. Mucholapka, [Blanket game](#), Pairing game, Giant, Steps a pod.

Tip pre učiteľa: Tieto aktivity sú v prípravách zoradené podľa zamerania od posluchových, cez rozvíjajúce slovnú zásobu, následne frázy až po rozprávanie a interakciu medzi žiakmi.

- *Pieseň v interaktívnom karaoke:* Slúži na rozvoj počúvania s porozumením a zároveň nenásilným a hravým spôsobom vyzýva žiakov ku interakcii. Interaktívne karaoke je variant piesne, kde sú zámerne vynechané miesta, kde sa nespieva a úlohou žiakov je v týchto miestach doplniť chýbajúcu časť piesne. Zväčša sa jedná o slovo či frázu z cieľovej slovnej zásoby. Pre žiakov, ktorí ešte nevedia čítať, sú texty piesní (lyrics) prispôbolené tak, že vynechané miesta sú znázornené obrázkom alebo tučným písmom. Je vhodné, aby samotnému spevu predchádzalo tzv. maľované čítanie, kde učiteľ číta



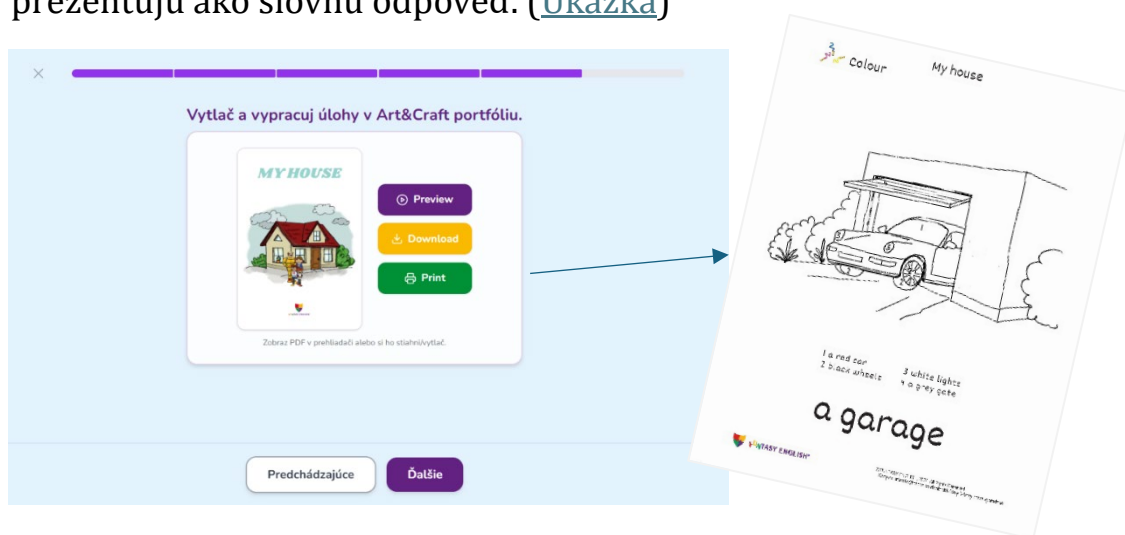
a ukazuje na miesto v texte, ktoré práve číta a žiakov gestom vyzýva, aby doplnili chýbajúce slovo či frázu podľa obrázka.

Tip pre učiteľa: Interaktívne karaoke je vhodné zaradiť na 3. – 4. vyučovaciu hodinu v rámci jednej témy, kedy už je slovná zásoba žiakom známa a zoznamujú sa s frázami.

PRODUCE (P3): V poslednom kroku sú žiakom vytvorené podmienky na aktívnu komunikáciu v reálnych komunikačných situáciách prostredníctvom stolových a kartových hier. Zároveň svoje prezentačné zručnosti preukážu prezentovaním Art&Craft portfólia.

V našej aplikácii [Playground](#) je Art&Craft portfólio k dispozícii v 5. kroku na stiahnutie a vytlačenie.

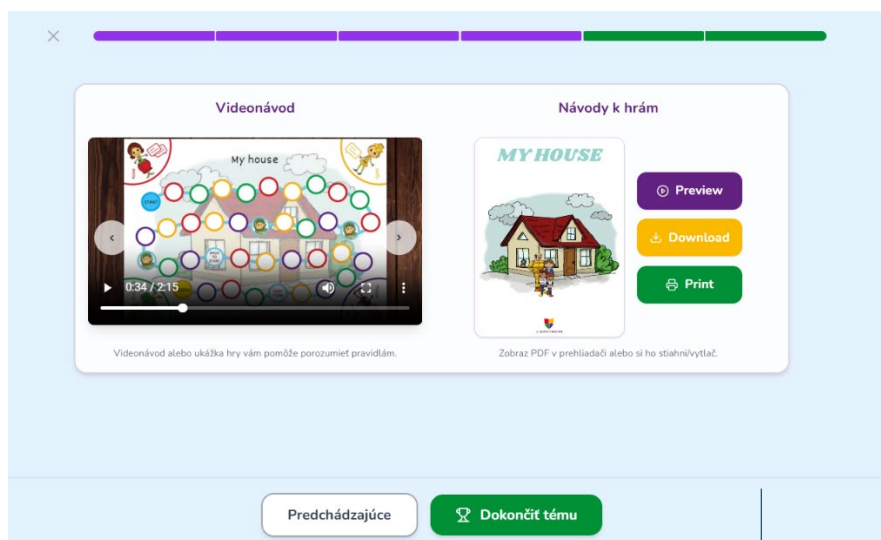
- *Art&Craft portfólio:* Je na učiteľovi, či ho použije počas vyučovacej hodiny, alebo si ho žiaci spravia ako domácu úlohu, ktorú potom prezentujú ako slovnú odpoveď. ([Ukážka](#))



Tip pre učiteľa: Art&Craft portfólio môže tiež slúžiť ako bonusová úloha v prípade, že žiakovi chýba pečiatka v pečiatkovníku (Level 1) alebo nálepka v portfóliu (Level 2). Za vypracovanie a odprezentovanie ju získa. Keďže počet strán Art&Craft portfólia k jednotlivým témam je rôzny, učiteľ určuje, koľko strán žiak musí vypracovať a odprezentovať, aby získal 1 pečiatku alebo nálepku.

- *Stolové a kartové hry:* V 6. kroku aplikácie sú návody a [videonávody](#), prípadne [ukážky stolových a kartových hier](#) ku každej téme. Návody je možné si stiahnuť vo formáte pdf a vytlačiť. Stolové a kartové hry sú súčasťou **Mega Fun&Games packu**. Stolové a kartové hry sú

vytvorené tak, aby v nich mohli žiaci aplikovať slová a frázy, ktoré sa vyskytli v piesňach. Rôznorodosť týchto hier rešpektuje rôzne učebné štýly žiakov, ale i rôznu jazykovú úroveň. Keďže sa pri produkcii jazyka zameriavame výlučne na slová a frázy, s ktorými sa už dieťa stretlo, zvyšujeme u nich pocit istoty v komunikácii, nadobudnuté sebavedomie vytvára pozitívne emócie a úspešnosť pri riešení úloh v hrách ich motivuje k ďalšiemu učeniu.



***Tip pre učiteľa:** Stolové a kartové hry sú vytvorené tak, aby postupne rozvíjali komunikačné kompetencie od slovnej zásoby až po frázy. Je vhodné si na ne vyhradiť 2 vyučovacie hodiny. Počas prvej sa žiaci podľa pravidiel spolu s učiteľom naučia jednotlivé hry hrať a následne na druhej hodine sa môžu vytvoriť stanovišťa, na ktorých sa bude hrať iná hra k danej téme.*

Učiteľ si zároveň môže pripraviť jednoduché pozorovacie hárky a zručnosti žiakov počas hrania hier hodnotiť.

Keďže každý učiteľ si najlepšie pozná svoju triedu, stolové a kartové hry môže zaradiť aj do predchádzajúcich vyučovacích hodín, ak tak uzná za vhodné.

Aplikáciu spomínaných 3 krokov Andersonovho PPP modelu sa uskutočňuje zážitkové učenie a zábavným spôsobom sa transformuje pasívny jazyk do aktívneho používania.

Definícia kurzu

Funtasy English, Level 1 a Level 2, je dvojročný kurz, vhodný pre učiteľov a triedy predškolákov alebo žiakov 1. – 2. ročníka ZŠ, ktorí s angličtinou začínajú a potrebujú si vybudovať pevné základy. Ale tiež je primeraný na rozvoj počúvania s porozumením a podporu komunikačných zručností tretiakov v prípade, že žiaci začínajú s anglickým jazykom až v 3. ročníku, prípadne si potrebujú utvrdiť vedomosti a zážitkovým spôsobom ich používať v praxi. Plnohodnotne pokryje hodiny angličtiny pri 1 – 2 hodinovej dotácii.

Jednotlivé témy sú rozdelené do minimálne 3 vyučovacích hodín, kedy prvá hodina je zameraná na slovnú zásobu, druhá na slovné spojenia a frázy a počas tretej sa produkuje jazyk v stolových a kartových hrách. Toto rozloženie je vhodné vtedy, ak je anglický jazyk ako 1 hodina týždenne.

Tip pre učiteľa: Keďže jednotlivé témy obsahujú rôznu náročnosť a rôzne množstvo jazykových prostriedkov, učiteľ by mal zvážiť počet hodín venovaných jednotlivým témam individuálne aj podľa potrieb žiakov. Aby žiaci mali naozaj priestor na zapamätanie, utvrdenie, automatizáciu učiva a následne na komunikáciu, je odporúčané takéto rozdelenie hodín pre jednotlivé témy:

Hodina	Zameranie hodiny
1.	Slovná zásoba (zapamätanie, fixácia) – klipy, výslovnosť, interaktívne hry, edutainment aktivity Frázy (pasívne)
2.	Slovná zásoba (automatizácia, produkcia) – interaktívne hry, edutainment aktivity

	Frázy (zapamätanie) – klipy, výslovnosť, interaktívne hry, interaktívne karaoke piesne
3.	Frázy (fixácia, automatizácia) – interaktívne hry, edutainment aktivity, karaoke piesne, art&craft portfólio
4.	Stolové a kartové hry (naučenie sa pravidiel) – návody a videonávody k hrám, praktizovanie v rámci triedy
5.	Stolové a kartové hry (aplikácia naučených vedomostí) – hry na stanovištiach, produkcia jazyka, interakcia, hodnotenie
6.	Testovanie (podľa potreby)

• Témy

Jednotlivé témy vychádzajú z odporúčaní Štátneho vzdelávacieho programu (2023) a spĺňajú jeho obsahový i výkonový štandard a zároveň napĺňajú nároky nového kurikula na 100%. Témy sú rozdelené do levelov podľa obtiažnosti a rozvíjajú jazykové kompetencie a funkcie jazyka relevantné pre primárne vzdelávanie a stanovené pre úroveň A 1.1.

Level 1A ✓ Fantasy English hymn ✓ Colours ✓ Numbers ✓ Animals on the farm ✓ Have you got?	Level 1B ✓ Commands ✓ Classroom ✓ Family ✓ I can... Can you...? ✓ Fruit and vegetables
Level 2A ✓ My body ✓ What are they like? ✓ Christmas ✓ My house ✓ Clean up	Level 2B ✓ What's this? What's that? ✓ Let's go shopping ✓ How is the weather? ✓ Food and drinks ✓ Days and subjects

- **Jazyková dimenzia**

LEVEL 1A

- **Colours** (red, blue, yellow, green, brown, black, white, violet, orange, grey)
- Articles a/an/the (členy)
- Word order; adjective – noun (slovosled slovných spojení príd. a pods. meno)
- Wh-questions: What colour is...?, What is...? (opytovacie zámená)
- **Numbers 1 – 10**
- Addition (sčítanie do 10)
- Verb to be: I am/I 'm ... (sloveso byť v 1. osobe)
- Wh-question: How old are you? (opytovacie zámeno)
- Thank you! (poďakovanie)
- **Animals on the farm** (dog, cat, horse, cow, mouse, chick, duck, sheep)
- Indefinite article a (neurčitý člen a)
- Wh-question: Who goes ... (opytovacie zámeno)
- The third person: goes (tretia osoba)
- Demonstrative pronoun: These (ukazovacie zámeno)
- Sloveso to **have got** v otázke, kladnej a zápornej odpovedi

LEVEL 1B

- **Classroom commands** (Imperative)
- **Classroom** (Tools in sg. or pl.: pen-pens, pencil-pencils, rubber-rubbers, ...)
- Articles a/an (členy)
- Verbs (go, sit, open, take out, get out, want)
- Giving instructions. Imperative (Dávanie inštrukcií. Rozkazovací spôsob)
- Possessive pronouns: my, your (privlastňovacie zámená)
- **Family** (members)
- Demonstrative pronoun: this (ukazovacie zámeno)
- Possessive pronouns: her, his, our (privlastňovacie zámená)
- Wh-questions: Who is this? (opytovacie zámená)
- Modal verb **can**: affirmative, negative, question, short answers (sloveso can + – ?)
- Adverbs: fast, high, well, deep, far (príslovky)
- Verbs: ski, sing, swim, run, jump (slovesá)
- **Fruit and vegetables** in sg. or pl.: a plum – plums, a bean – beans, ...)
- Articles a/an (členy)
- Verb to like: affirmative, negative, sg., 1. person (sloveso like – mať rád v 1.os.sg.) – I like apples./I don't like bananas. Do you like carrots?

LEVEL 2A

- **My body** (časti tela)
- Phrasal verbs, Giving instructions, Imperative (put in, put out, stamp, clap, shake, move ...)
- **What are they like?** (Adjectives – people 's descriptions or characteristics: strong, big, small, happy, rich, mean,...)
- Verb to be: affirmative, 3.person – Uncle Jim is fit and slim. (sloveso byť v 3.os. sg.)

- Possessive s (grandma's cake, cousin's ball, ...) – privlasňovanie
- Wh-questions: Who is fit and slim? (opytovacie zámená)
- **Christmas** (Present Continuous)
- Christmas vocabulary – singular, plural)
- **My house** (parts of the house: bedroom, bathroom, living room, kitchen,...) a zariadenie izieb (towel, sofa, cup, oven, ...)
- Verbs (have, eat, sleep, keep, watch, wash) affirmative, 1.person – I sleep in my bedroom.
- Wh-questions: Where
- Articles: a/an
- **Clean up** (room equipment: bed, shelf, windows, carpet, chair, ...)
- Prepositions of place: in, on, under, behind, above
- There is/There are
- Christmas vocabulary in sg. and pl. (tree, snowmen, snowflakes, reindeer, sleighs, angels)
- Irregular nouns (snowman – snowmen,, a reindeer – reindeer) – neprevidelný plurál
- Present Continuous (Angels are singing.) – Prít,priebehový čas

LEVEL 2B

- **What's this? What's that?**
- Demonstrative pronouns: this, these, that, those v spojení s pods.menami
- Wh-questions: What
- Articles a/an/the (členy)
- **Let's go shopping**
- Clothes (a t-shirt, sandals, shorts, a jumper,...)
- Modal verb can: question and answer + demonstrative pronouns: this, these (Can I try this t-shirt and this skirt?)
- Phrasal verbs (Try on, put on, take off, zip up)
- Giving instructions, Imperative
- **How is the weather?** (hot, cold, sunny, windy, rainy, snowy)
- Clothes (Put on your t-shirt, sandals, shorts.)
- Present Continuous (I 'm wearing gumboots and my raincoat.)
- Wh-questions: How
- **Food and drinks** (donut, sausages, sandwiches, milkshake, ice tea, orange juice)
- Modal verb can: question and answer (Can I have a donut, please?)
- Let 's + sloveso eat/drink,
- Quantifier: some
- **Days of the week** (Monday-Sunday)
- Subjects at school (Music, Art, English, Maths, Science, P.E.)
- Verb to like: affirmative, negative, sg., 3. person (likes – doesn't like)
- Verb to like: affirmative, negative, sg., 1. person (I like..., I don't like)

Charakteristika učebných materiálov

©FUNTASY ENGLISH® nepoužíva žiadne učebnice, ani pracovné zošity, ale alternatívny edukačný materiál, ktorý sa zameriava na rozvoj počúvania s porozumením a produkciu jazyka. Zároveň učiteľov i žiakov podnecuje ku kreativite, spontánnosti a podpore detskú fantáziu, predstavivosť, zvedavosť a experimentovanie s jazykom. Žiaci sa tak učia intuitívne a spontánne.

©FUNTASY ENGLISH® pripravenými materiálmi podporuje zážitkové vyučovanie anglického jazyka používaním názorných klipov, jednoduchých autorských piesní s chytľavou melódiou, ktoré obsahujú veľmi úzko a špecificky vyberanú slovnú zásobu a frázy, interaktívnych hier, Edutainment aktivít a hraním stolových a kartových hier. Uvedomujeme si dôležitosť správneho rečového vzoru, preto sú všetky audionahrávky (piesne a výslovnosť) nahrané rodenými hovoriacimi. Zámerne sme zvolili kombináciu amerického a britského prízvuku, aby si žiaci zvykali na rôzne akcenty.

Základom všetkých materiálov je jednoduchosť, intuitívnosť a tzv. user friendly používanie. Dôležité je však pri ich používaní dodržať postupnosť krokov pre zabezpečenie čo najvyššej efektivity.

Pre učiteľov a žiakov je zostavený didaktický materiál, ktorý napĺňa výzvy kurikula a má dôsledne premyslený sled krokov, výbornú organizáciu učebných materiálov s presným popisom zmysluplných a interaktívnych úloh pre žiakov.



Mega Fun&Games pack 1 obsahuje:

❖ pre učiteľa

- ✓ Ilustrované 16-stranové portfólio k motivačnému príbehu 1,
- ✓ Obrázkové karty (98 ks),
- ✓ Stolové a kartové hry k témam 1A+1B (27ks),
- ✓ Playground app na 1 rok k témam 1A+1B

V aplikácii Playground učiteľ nájde motivačný príbeh 1, 10 názorných klipov, 10 piesní v 3 verziách, výslovnosť s 282 slovami a frázami nahovorenú native speakrom, 167 interaktívnych hier, 25 strán Art&Craft portfólia v pdf na vytlačenie a videonávody a návody v pdf k stolovým a kartovým hrám.

Podľa vami zvoleného variantu pre učiteľov (STANDARD, PREMIUM, EXCLUSIVE) nájdete v aplikácii aj Edutainment aktivity, Prípravy na hodiny, Testy, Landpassy a certifikáty.

❖ pre žiakov

- ✓ Ilustrované 16-stranové portfólio k motivačnému príbehu 1,
- ✓ Playground app na 1 rok k témam 1A+1B

V aplikácii Playground žiaci nájdu motivačný príbeh 1, 10 názorných klipov, 10 piesní v 3 verziách, výslovnosť s 282 slovami a frázami nahovorenú native speakrom, 167 interaktívnych hier, 25 strán Art&Craft portfólia v pdf na vytlačenie a videonávody a návody v pdf k stolovým a kartovým hrám.

Mega Fun&Games pack 2

❖ pre učiteľa

- ✓ Ilustrované 16-stranové portfólio k motivačnému príbehu 2,
- ✓ Obrázkové karty (109 ks),
- ✓ Stolové a kartové hry k témam 2A+2B (30ks),
- ✓ Playground app na 1 rok k témam 2A+2B

V aplikácii Playground učiteľ nájde motivačný príbeh 2, 10 názorných klipov, 10 piesní v 3 verziách, výslovnosť s 276 slovami a frázami nahovorenú native speakrom, 188 interaktívnych hier, 43 strán Art&Craft portfólia v pdf na vytlačenie a videonávody a návody v pdf k stolovým a kartovým hrám.

Podľa vami zvoleného variantu pre učiteľov (STANDARD, PREMIUM, EXCLUSIVE) nájdete v aplikácii aj Edutainment aktivity, Prípravy na hodiny, Testy, Landpassy a certifikáty.

❖ pre žiakov

- ✓ Ilustrované 16-stranové portfólio k motivačnému príbehu 2,
- ✓ Playground app na 1 rok k témam 2A+2B
- ✓ V aplikácii Playground učiteľ nájde motivačný príbeh 2, 10 názorných klipov, 10 piesní v 3 verziách, výslovnosť s 276 slovami a frázami nahovorenú native speakrom, 188 interaktívnych hier, 43 strán Art&Craft portfólia v pdf na vytlačenie a videonávody a návody v pdf k stolovým a kartovým hrám.

Úloha motivačného príbehu

Všetkým nám určite záleží na tom, aby vyučovanie cudzieho jazyka bolo moderné, efektívne, motivujúce a pritom pre žiakov zábavné a atraktívne. Cieľom je, aby si k jazyku vytvorili pozitívny vzťah, v čom má nezastupiteľnú úlohu práve motivačný príbeh, ktorý má podporiť vnútornú motiváciu žiakov učiť sa po anglicky a úspešne riešiť všetky úlohy. Preto je žiaduce, aby sa motivačný príbeh zaradil na úvod školského roka. Vtiahnutím do deja príbehu budú deti vnútorne motivované a budú plniť následné úlohy s nadšením. Prípadný občasný výskyt frustrácie či nezdaru pri realizovaní jednotlivých tém a plnení úloh ľahšie zvládnu pripomenutím faktu, že pomáhajú škriatkovi pri záchrane krajiny či hľadaní kráľa. Cieľom vytvorenia takéhoto hodnotiaceho systému je podnietiť v žiakoch angažovanosť, motiváciu a nadšenie a zároveň každému žiakovi poskytnúť priestor byť pri plnení úloh úspešný.

Motivačný príbeh o štyroch kvetinových škriatkoch je inšpirovaný reáliami Veľkej Británie, čím deťom nenásilným spôsobom predstavíme jednotlivé krajiny a obohatíme ich multikultúrne povedomie. Každá krajina Britských ostrovov má svojho patróna a svoj typický kvet. Írsko štvorlístok, Škótsko bodliak, Anglicko ružu a Wales narcis. Naši kvetinkoví škriatkovia sa volajú ako spomínané kvety a každý z nich je jedinečný, v niečom výnimočný a originálny. Navzájom sa dopĺňajú a spoločne tvoria jednotu, ktorú odzrkadľuje i logo celého projektu v tvare erbu s farbami spomínaných kvetov. Sú to škriatkovia s pozitívnymi vlastnosťami, ktoré by mohli byť pre

deti vzorom a zároveň poukazujú na fakt, že každý človek je jedinečný, dôležitý a potrebný práve s tou zbierkou vlastností, ktorú má.

Naši škriatkovia, Happy Shamrock, Brave Thistle, Kind Rosie a Smart Daffy, budú sprevádzať deti počas celého kurzu, no najviac sú prítomní v jeho úvode a počas hrania niektorých stolových a kartových hier. Každému škriatkovi prislúcha určitý typ aktivity. Zvyčajne pôjde o nasledovné:

- Happy Shamrock: pohybové aktivity, tanec, pantomíma
- Brave Thistle: spev veršov z piesne
- Kind Rosie: interakčné schémy, dialógy, rolové hry
- Smart Daffy: slovná zásoba, frázy



Level 1: [O štyroch kvetinových škriatkoch a Funtasy English land](#)

V prvom príbehu sa žiaci zoznamujú so štyrmi kvetinovými škriatkami, ktorí sa vybrali hľadať pomoc, aby zachránili seba i svoju krajinu Funtasy English land pred zlomocným Cactusom. Rozhodli sa v reálnom svete hľadať šikovné, múdre, odvážne a veselé deti, ktoré plnením úloh získajú tzv. landpass (vstupenku) do krajiny a pomôžu tak prekonať zlo a vyhnúť z krajiny Cactusu a jeho prívržencov. Landpass získajú po absolvovaní všetkých tém prvého levelu za úspešné plnenie jednotlivých úloh. V priebehu kurzu alebo škol. roka žiaci zbierajú pečiatky za aktívnu participáciu na hodinách a disciplínu do tzv. pečiatkovníka. Na základe vyplneného pečiatkovníka získajú landpass. Pečiatkovník si je možné stiahnuť po prihlásení [na našom webe](#).

Level 2: [O štyroch kvetinových škriatkoch a záchrane kráľa Funtasy English land](#)

Druhý motivačný príbeh je pokračovaním dobrodružstva štyroch kvetinových škriatkov a boja dobra proti zlu. Vďaka pomoci detí, ktoré získali landpass a pomohli zachrániť krajinu, sa zlo z Funtasy English land podarilo vyhnúť. Avšak trón ostáva naďalej prázdny a krajina sa zmieta v chaose. Je potrebné nájsť kráľa, ktorý by opäť nastolí poriadok, aby sa v nej žilo, ako pred tým.

Žiaci sa po vstupe do krajiny vďaka landpassu stali jej obyvateľmi. Ich úlohou je získať všetky štyri vlastnosti škriatkov, za ktoré dostanú pečiatky a zároveň postupne odhaľovať mapu ku kráľovi. Za ich aktivitu na hodine, preukázanie vedomostí a disciplínu získavajú na vyučovacej hodine 1

nálepku, ktorú si nalepia do portfólia k motivačnému príbehu. Na konci školského roka sa im zobrazí mapa krajiny.

Hodnotenie a práca s chybou

Spätná väzba má v procese učenia nezanedbateľný význam. Je to isté zrkadlo nadobudnutých vedomostí a zručností. Učiteľ by mal myslieť na to, že hodnotenie by malo byť viac zamerané na to, ako žiaci aplikujú vedomosti v praxi, než len na to, koľko informácií si zapamätajú. Namiesto tradičných testov, ktoré sa zameriavajú na zapamätanie si faktov, je vhodné použiť hodnotenie zamerané na schopnosť žiakov uplatniť svoje vedomosti v reálnych situáciách.

Keďže jedným z cieľov cudzojazyčnej výučby, je to, aby si žiaci vytvorili pozitívny vzťah k angličtine, učiteľ by mal zvážiť kritéria hodnotenia.

Hodnotenie:

- by malo mať predovšetkým motivačný charakter,
- by malo byť zamerané na osobný progres žiakov,
- by malo dávať spätnú väzbu priebežne,
- by malo byť primerané veku žiakov,
- by malo byť zamerané na konkrétny jazykový jav,
- a na produkciu jazyka.

Chyby sú prirodzenou súčasťou učenia. Taktní učiteľ vie tento fakt vhodne využiť. Je v úlohe sprievodcu a mentora, ktorý vie žiaka opraviť tak, aby sa necítil ponížene. Ak konštrukcie viet žiakov v ústnej odpovedi nie sú správne, opraví ich tak, že im poskytne správny rečový vzor, frázu zopakuje správne a žiaka vyzve frázu zopakovať.

Iným spôsobom môže učiteľ monitorovať celú skupinu. Prípadné chyby si postupne zaznačuje počas celej vyučovacej hodiny a na konci urobí súhrn chýb. Môže ich napísať na tabuľu a vyzve žiakov, aby ich skúsili opraviť.

Hodnotiaci systém ©FUNTASY ENGLISH je priebežný, systematický, motivačný, personalizovaný, podnetný a zohľadňujúci rôzne úrovne zručností a vedomostí žiakov. Využíva prvky gamifikácie, ktorá umožňuje žiakom získať lepší zážitok z učenia. Herné prvky a princípy pomáhajú *motivovať žiakov vďaka systému odmien*. V našom systéme sa jedná v leveli 1

o zbieranie pečiatok vďaka ktorým získajú na konci školského roka tzv. landpass, čiže vstupenku do krajiny Funtasy English land a pomôžu škriatkom krajinu zachrániť. V leveli 2 si žiaci postupne získavajú za svoju aktívnu účasť na hodine nálepky, z ktorých im vznikne mapa krajiny.



Okrem už vyššie spomínaných odmien (landpass a mapa), sú k dispozícii aj odmeny na koniec školského roka, ktoré žiakom budú úžasnou satisfakciou za snahu počas celého školského roka a zároveň motiváciou do ďalšieho školského roka. [V našom eshope](#) sú k dispozícii ceruzky, perá, prívesky a odznaky škriatkov. Špeciálnu sekciu tvorí slušivé oblečenie.

- **Stolové a kartové hry ako súčasť hodnotenia**

Hodnotiaci systém je zameraný na dve základné jazykové zručnosti, a to počúvanie s porozumením a rozprávanie. Učiteľ ich môže použiť nielen na produkciu jazyka počas vyučovacích hodín, ale aj ako jeden zo spôsobov testovania vedomostí. Učiteľ žiakov pozoruje pri hraní hier, robí si poznámky do záznamového hárka a na konci žiakov ohodnotí.

V stolových a kartových hrách každý škriatok predstavuje určitý spôsob, akým žiak bude riešiť úlohu. (Podrobne popísané v každom návode k hrám.) Zohľadňuje sa pritom rôznorodá úroveň vedomostí žiakov, ich charakterové osobitosti, rôzne štýly učenia a pod.

Tip pre učiteľa: Hodnotenie známkou nie je nevyhnutné. Môžeme tak žiakom, najmä tým najmenším, pomôcť prekonať strach z cudzieho jazyka a pomôcť im adaptovať sa. Učiteľ si môže zvoliť namiesto hodnotenia známkami, hodnotiť pečiatkami našich škriatkov nasledovným spôsobom:



Rosie	Žiak vie v komunikácii použiť interakčné schémy, dialógy a rolové hry súvisiace s konkrétnou témou. Žiak dokáže použiť
-------	--

	otázku z piesne. Žiak vie odpovedať na otázku z piesne celou vetou.
Daffy	Žiak vie po ukázaní obrázka pomenovať slovíčko alebo použiť slovné spojenie. Žiak vie jednoslovne odpovedať na otázku.
Shamrock	Žiak vie reagovať na pokyny učiteľa, riešiť úlohy súvisiace s učivom gestikuláciou alebo mimikou, použitím reálnych predmetov alebo obrázkov. Čiže žiak dokáže komunikovať neverbálne. Žiak vie ukázať na správny obrázok, vybrať správne riešenie, zahrať pantomímu, priradiť predmet a pod. Žiak dokáže odpovedať na otázku kývnutím hlavy.
Thistle	Žiak vie zaspievať verš z piesne súvisiaci so zadaným slovom. Žiak vie zaspievať strofu z piesne samostatne. Žiak vie pri interaktívnom karaoke reagovať na otázku alebo doplniť chýbajúci text a pod.

Sada pečiatok nie je súčasťou Mega Fun&Games packu, no je k dispozícii na zakúpenie v našom [eshope](#).

• Testovanie vedomostí po leveloch

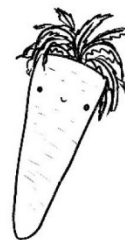
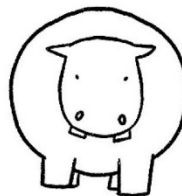
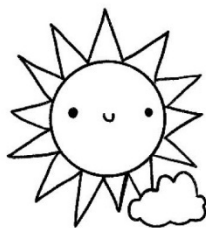
Testy je zameraný na počúvanie s porozumením a produkciu jazyka a na témy z daného levelu. Učiteľ overuje vedomosti no zároveň aj schopnosť žiaka používať jazykové prostriedky v interakcii.

Test pozostáva z cvičení, ktoré žiak vypracúva samostatne na základe audionahrávky. Tiež sú tam cvičenia, ktoré vyžadujú čítanie s porozumením s ohľadom na aktuálny level žiakov. Nečítajúci žiaci pracujú s číslami resp. obrázkami. Učiteľ si počas samostatnej práce žiakov volá jednotlivcov na overenie úrovne komunikačných zručností rozprávania vo vzájomnej interakcii s učiteľom. V testoch sú použité piktogramy, ktoré žiakom napomáhajú pochopeniu úlohy.

Presný metodický postup je popísaný v metodických komentároch k testom, kde sú aj možné odpovede žiakov „zakódované“ do bodov. Následne je k dispozícii pripravená bodovacia tabuľka, v ktorej je uvedené aj zameranie jednotlivých cvičení, možný bodový zisk a navrhnuté hodnotenie na základe bodov v percentách a známkach. Tabuľka slúži tiež ako spätná väzba pre rodičov, ktorí budú podľa nej vedieť zhodnotiť úroveň vedomostí a zručností svojich detí.

Ukážka testu Level 1A – Listening/Vocabulary

1. Listen, write the numbers and colour. Example: 1 a brown monkey



Úloha 1: MK: Učiteľ pustí nahrávku: Test 1 – Colours.

Učiteľ pri 1. počúvaní vyzve žiakov, aby do štvorčekov vpísali čísla v takom poradí, ako zaznejú jednotlivé objekty. Ako prvý zaznie príklad. Takže žiakov upozorníme, že pokračujeme číslom 2. Ak žiaci ešte nevedia písať číslice, píšú do štvorčekov bodky ako na hracích kockách. Pri 2. počúvaní si žiaci kontrolujú poradie.

Úloha 2: Učiteľ opäť pustí nahrávku a žiaci si farbičkami vyfarbia objekty. Stačí, keď len farbu naznačia, nemusia vyfarbovať celý obrázok.

Vyfarbovanie si dokončia počas samostatnej práce, pokým učiteľ bude skúšať individuálne. Opäť sa nahrávka pustí 2x.

Bodovanie:

- za každý obrázok v správnom poradí 1 bod. Spolu 4 body.
- za správne vyfarbenie obrázka podľa nahrávky 1 bod. Spolu 4 body.

Ukážka testu Level 1B – Speaking/Reading/Vocabulary/Grammar

4. Read. Use I like... I don't like...



/9

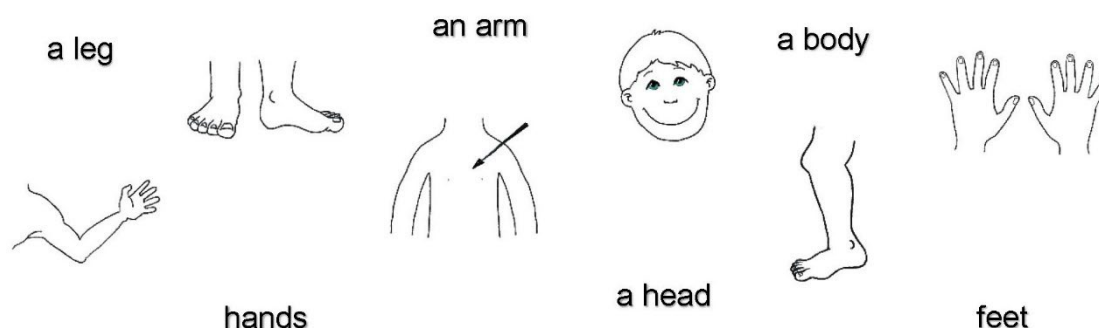
Úloha 4: Učiteľ preskúša úroveň čitateľských a komunikačných zručností jednotlivých žiakov. Jedná sa o tzv. Obrázkové čítanie. Žiak podľa obrázkov číta/hovorí, čo má rád a čo nemá rád. Učiteľ môže napomôcť otázkou What do you like? What don't you like?

Bodovanie: Žiak môže získať max. 9 bodov. Učiteľ si zaznačuje úroveň odpovedí podľa kľúča.

- 0b – Žiak vynechá frázu alebo slovíčko nevie pomenovať.
- 0,5b – Žiak urobí chybu v slovnom spojení I like – I don't like alebo použije slovíčko v singulári.
- 1b – Žiak správne pomenuje slovíčko alebo celú frázu.

Ukážka testu Level 2A – Reading/Vocabulary

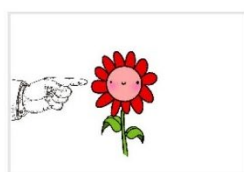
5. ↓ Match the word and the picture.



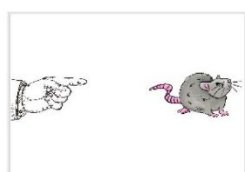
Bodovanie: Za každú správne určenú dvojicu žiak získava bod. Spolu teda 6 bodov.

Ukážka testu Level 2B – Speaking/Grammar

2. 🗨️ Answer the questions. (What's this? What's that? What are these? What are those?)



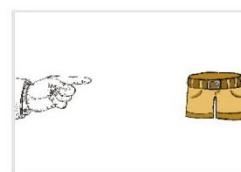
P – V – N



P – V – N



P – V – N



P – V – N

/12

Úloha 2: Učiteľ preskúša úroveň komunikačnej zručnosti jednotlivých žiakov kladením otázok o obrázkoch.

Bodovanie: Učiteľ si zaznačuje úroveň odpovedí podľa kľúča. V teste zakrúžkuje písmená, ak žiak správne použije bodované jazykové prostriedky. Žiak môže získať spolu 12 bodov.

- Pronoun – 1b (správne použitie zámena)
- Verb – 1b (správne použitie slovesa to be, rozlišuje sg.(is) – pl. (are))
- Noun – 1b (správne pomenovanie podst. mena s členom)
- Noun – 0,5 (správne pomenovanie podst. mena bez člena)

PRÍLOHA

Štátny vzdelávací program pre základné vzdelávanie

Cudzie jazyky

Cudzojazyčná výučba je usmerňovaná tak, **aby žiaci dokázali úspešne komunikovať v cieľovom jazyku a realizovať svoj komunikačný zámer v každodenných situáciách.**

Vo vyučovaní sa uplatňuje **prístup zameraný na žiaka**, v ktorom je výučba prispôbovaná **potrebám žiakov a rešpektujú sa ich vývinové a individuálne osobitosti.**

„Na uskutočnenie tohto zámeru sa žiaci zapájajú do komunikačných jazykových činností:

- **Recepcia** rozvíja schopnosť žiaka počúvať a čítať text a porozumieť mu.
- **Produkcia** rozvíja schopnosť žiaka tvoriť text a vyjadrovať pritom rozličné komunikačné zámery.
(podľa príkladu alebo vzorovej schémy)
- **Interakcia** zahŕňa aktívnu komunikáciu v ústnej alebo písomnej forme.“



Ciele vzdelávania pre 1. cyklus:

1. Rozoznať známe slová a jednoduché slovné spojenia, ktoré sa týkajú osoby žiaka a jeho bezprostredného okolia.
2. Porozumieť krátkym, jednoduchým textom s vizuálnou oporou.
3. Porozumieť krátkym pokynom.
4. Verbálne reagovať na základe príkladov a podnetov z okolia.
5. Na základe príkladu vedieť písomne reprodukovať jednoduché slovné spojenia a krátke vety.
6. Vytvoriť si pozitívny vzťah k učeniu sa cudzích jazykov.

Vzdelávacie štandardy

Anglický jazyk

- **Nadviazať kontakt pri stretnutí:** osloviť niekoho, pozdraviť/odpovedať na pozdrav, predstaviť sa, rozlúčiť sa: *Miss/Sir (oslovenie učiteľky/a), Excuse me. Good morning. Good afternoon. Good evening. Good night. Hello. I'm Silvia. Goodbye.*
- **Požadovať a poskytnúť informácie:** požiadať o informáciu, poskytnúť informáciu: *Is she your friend? Yes, she is. Where's Grandma? She's in the house. Is it a bag? No, it's a book.*
- **Vyjadriť a zistiť želania a pocity:** vyjadriť radosť, vyjadriť smútok: *I'm happy. She's sad.*
- **Predstaviť záľuby a preferencie:** vyjadriť, čo mám/nemám rád: *I like pizza. I don't like summer.*
- **Zaujať postoj: požiadať o povolenie a súhlas, vyjadriť súhlas/nesúhlas:** *Can I open the window, please? Yes, you can. No, you can't.*
- **Vyjadriť návrh a reagovať naň: požiadať o niečo, poďakovať sa:** *Can I have an apple? Thank you. Can I play a game? Yes, you can.*
- **Reagovať na udalosť: blahoželat':** *Happy birthday! Merry Christmas! Happy Name Day!*
- **Reagovať na príbeh: vyjadriť, či sa mi príbeh páči/nepáči, vyjadriť porozumenie príbehu (aj neverbálne):** *The story is great! I like it. It's not good.*

Jazykové prostriedky

- Jednotné a množné číslo podstatných mien s pravidelným tvorením množného čísla.
- Osobné zámená: I, you, he, she, it.
- Základné privlastňovacie zámená: my, your, his, her.
- Ukazovacie zámeno this.
- Opytovacie zámená: who, what, where, how many.
- Sloveso to be v prítomnom čase jednoduchom.
- Sloveso can v prítomnom čase jednoduchom.

- Sloveso have got v prítomnom čase jednoduchom.
- Prítomný čas jednoduchý základných plnovýznamových slovies.
- Základné číslovky 0 – 20.
- Predložky miesta, napr. on, in, under.
- Oznamovacie, opytovacie, rozkazovacie, zvolacie vety.

Tematické okruhy

- **Rodina a spoločnosť:** ja a ľudia okolo mňa (rodina, priatelia).
- **Domov a bývanie:** môj domov (byt/dom, kde bývam).
- **Ľudské telo, starostlivosť o zdravie:** ľudské telo (časti tela), jedlo a stravovanie (základné potraviny/zdravé potraviny/ovocie/zelenina).
- **Vzdelávanie:** moja škola (škola, trieda).
- **Príroda a životné prostredie:** ročné obdobia, počasie, zvieratá a rastliny.
- **Voľný čas a záľuby:** záľuby, aktivity voľného času.
- **Multikultúrna spoločnosť:** sviatky, zvyky a tradície v rodine a krajine (narodeniny, Vianoce)
- **Odievanie a móda:** základné druhy oblečenia.
- **Obchod a služby:** jednoduchá komunikácia pri nakupovaní (pozdraviť, vypýtať si niečo, poďakovať).

Level 1A	Témy	Recepcia	Produkcia	Interakcia
	Funtasy English hymn	Priradiť obrázok na základe počutého textu.	Pomenovať škriatkov a ich vlastnosti.	Porozumieť jednoduchým pozdravom a reagovať na ne. Predstaviť sa.
	Colours	Priradiť farbu k obrázku.	Pomenovať farby a obrázky v správnom poradí slov.	Zisťovať farebnosť obrázkov kladením otázok.
	Numbers	Zoradiť čísla 1 – 10.	Pomenovať čísla 1 – 10. Rozlišovať párne a nepárne čísla. Sčítavať do 10.	Klást' otázky a odpovedať na vek. Blahoželať.
	Animals on the farm	Priradiť zviera a jeho zvuk.	Pomenovať zviera a jeho zvuk.	Klást' otázky o zvieratku.
	Have you got?	Priradiť správny obrázok, rozlíšiť kladnú a zápornú formu.	Pomenovať, ktoré zvieratá mám/nemám.	Viest' rozhovor o farme, ktoré zvieratá tam farmár má/nemá.
Level 1B	Témy	Recepcia	Produkcia	Interakcia
	Commands	Porozumieť základným pokynom a reagovať na ne.	Reagovať pohybom na jednoduché pokyny.	Reagovať a dávať jednoduché príkazy.
	Classroom	Identifikovať správny obrázok a činnosti na základe počutého textu.	Pomenovať školské pomôcky. Rozlišovať singulár a plurál.	Viest' jednoduchý dialóg o školských pomôckach.
	Family	Identifikovať rodinných príslušníkov a vytvoriť dvojice. (male - female).	Porozprávať o sebe aj o rodine. Použiť 3. os. sg.	Klást' otázky o rodinných príslušníkoch s použitím my, her, his, our.
	I can... Can you?	Priradiť správny obrázok, rozlíšiť kladnú a zápornú formu.	Vyjadriť schopnosť vykonať nejakú činnosť.	Interagovať so spolužiakmi a zistiť, čo dokážu/nedokážu.
	Fruit and vegetables	Roztriediť obrázky na ovocie a zeleninu na základe piesne.	Pomenovať, čo mám a nemám rád.	Rozhovor na tému obľúbeného jedla. Prezentovať svoje i spolužiakovo obľúbené jedlo.

Level 2A	Témy	Recepcia	Produkcia	Interakcia
	My body	Porozumieť základným pokynom a reagovať na ne.	Pomenovať časti svojho tela. Rozlišovať sg. a pl.	Reagovať pohybom na jednoduché pokyny. Viest' jednoduchý dialóg o častiach tela.
	What are they like?	Identifikovať vlastnosti osôb a priradiť ich k členom rodiny.	Pomenovať vlastnosti osôb. Pomenovať obľúbené predmety osôb použitím „possesive s“.	Viest' rozhovor o vlastnostiach členov rodiny a priradiť k nim ich obľúbené predmety.
	My house	Identifikovať správny obrázok na základe počutého textu.	Pomenovať základné časti domu. Vyjadriť jednoduché činnosti: I eat/sleep/watch/wash... .	Viest' jednoduchý dialóg o činnostiach v izbách.
	Christmas song	Roztriediť obrázky podľa množstva.	Vyjadriť želanie vianočného darčeka.	Popriať k Vianociam.
	Clean up	Selektovať správny obrázok na základe počutého textu.	Pomenovať hračky a nábytok a opísať, kde sa nachádzajú.	Viest' jednoduchý dialóg o obrázku izby a zistiť polohu vecí v izbe. Pýtať sa Where is/are...?
Level 2B	Témy	Recepcia	Produkcia	Interakcia
	What's this? What's that?	Roztriediť obrázky podľa zámena na základe počutého textu piesne.	Používať správne ukazovacie zámeno.	Klást' otázky o obrázkoch a odpovedať na ne.
	Let's go shopping	Zoradiť oblečenie v poradí piesne.	Opísať obľúbené oblečenie.	Viest' rozhovor v obchode s oblečením.
	How is the weather?	Priradiť oblečenie k počasiu podľa textu piesne.	Opísať počasie a vhodné/nevhodné oblečenie.	Viest' rozhovor o počasi a vhodnom/nevhodnom oblečení.
	Food and drinks	Roztriediť obrázky na základe počutého textu do 2 skupín.	Pomenovať, čo mám a nemám rád. Zdravé a nezdravé jedlo.	Viest' rozhovor v stánku občerstvenia.
	Days and subjects	Zoradiť dni v týždni.	Pomenovať predmety v škole. Vyjadriť, ktoré mám/nemám rád.	Klást' otázky na rozvrh hodín.

Funtasy English - Level	Funtasy English - Language focus
Level 1A	
Funtasy English hymn	Verb to be: I'm, adjectives - brave, kind, happy, smart, Word order: adj.+noun
Colours	Colours, What colour is..? What is orange?, Wh-Q: What, Articles: a, an, the
Numbers	Wh-Q: How, Numbers 1-10, How old are you?, addition + =, Even and odd number
Animals on the farm	Verb to go sg: goes, Articles: a, an, Wh-Q: Who, Animals+ their sounds
Have you got?	Verb to have got: affirmative, negative, question, Short answers: Yes, I have. No, I haven't. Articles: a, an,
Level 1B	
Commands	Imperative, classroom commands
Classroom	Phrasal verbs, giving instructions. Imperative, Possessive pronouns: my, your, Sg.-pl.
Family	Wh-Q: Who, demonstrative pronoun: this, Possessive pronouns: her, his,
I can... Can you?	Modal verb can: affirmative, negative, question, short answers, Adverbs: fast, high, well, deep, far, verbs: ski, sing, swim, run, jump
Fruit and vegetables	Verb to like: affirmative, negative, sg., 1. person, Fruit and vegetables sg.-pl.
Level 2A	
My body	Phrasal verbs, giving instructions. Imperative, Body parts
What are they like?	Adjectives-people's description, Verb to be: affirmative, 3.person, Adjectives, Possessive s, Wh-Q: What+How
My house	Verbs (have, eat, sleep, keep, watch, wash) affirmative, 1.person, Wh-Q: Where, Present simple, Articles: a, an,
Christmas song	Present Continuous, Irregular nouns, Vocabulary, I want ...
Clean up	Prepositions of place: in, on, under, behind, above, Articles: a, an, Room equipment, There is/There are
Level 2B	
What's this? What's that?	Demonstrative pronouns this, these, that, those+Wh-Q: What
Let's go shopping	Modal verb can: question and answer+demonstrative pronouns: this, these, Phrasal verbs, giving instructions. Imperative, Articles: the
How is the weather?	Phrasal verbs, giving instructions. Imperative, Present Continuous, Wh-Q: How, weather, clothes
Food and drinks	Modal verb can: question and answer, Let's + sloveso eat/drink, Articles: a, an, quantifier: some, Irregular plural of the noun
Days and subjects	Verb to like: affirmative, negative, sg., 3. person (likes-doesn't like), Verb to like: affirmative, negative, sg., 1. person

KOMPETENCIE	FUNKCIE	INTERAKCNE SCHEMY	JAZYKOVA DIMENZIA	FUNTASY ENGLISH
1. Nadviazať kontakt v súlade s komunikačnou situáciou	Pozdraviť. Poďakovať sa. Rozlúčiť sa.	Hello./Hi. Good morning./ Good night. I am Jim. Good afternoon./Good evening. Thank you./Thanks. Goodbye./Bye-bye./Bye.	I am/ I'm	FE hymn Numbers Food and drinks
2. Vypočúť si a podať informácie	Informovať sa.	Who is that? What is it? There's a school.	Sloveso to be v jednotnom čísle v jednoduchom prítomnom čase, tvorba otázky, záporu. Väzba there is/there are – oznamovacia veta. Opytovacie zámená who, what, where, how. Základné prívlastňovacie zámená my, your.	Colours Numbers Classroom Family Clean up How is the weather?
3. Vybrať z ponúkaných možností	Identifikovať. Opísať.	I have a blue sweater. The red pen is on the table. I'm nine years old. I've got my bike here.	Predložky určujúce miesto on, in, at. Základné číslovky 0-10. Prídavné mená. I've got... Príslovky miesta here, there.	FE hymn Colours Numbers Have you got? What are they like? Clean up

4. Vyjadriť názor	Vyjadriť názor.	She's a nice girl. This is a good book. These flowers are beautiful.	this/these/that/those. Jednotné a množné číslo pravidelných podstatných mien.	Animals on the farm Classroom Family Fruit and vegetables What's this? What's that? Let's go shopping Food and drinks Days and subjects
5. Vyjadriť vôľu	Vyjadriť želanie.	I want	I want (vianočný darček)	Christmas song
6. Vyjadriť schopnosť	Vyjadriť schopnosť vykonať nejakú činnosť.	I can swim. Can you speak English? I can't play the piano.	Časovanie modálneho slovesa can v prítomnom čase, I can ...	I can... Can you...? Let's go shopping Food and drinks
7. Vyjadriť pocity	Vyjadriť radosť, smútok, potešenie, sklúčenosť.	I'm happy. She's sad.	Skrátené tvary pomocných slovies to be, have got. Spojky and, but, or. Príslovky času now, today.	FE hymn Numbers Have you got? Classroom
9. Predstaviť záľuby a vkus	Vyjadriť, čo mám rád, čo sa mi páči, čo uznávam. že niekoho/niečo nemám rád.	I love/like English. I don't like cakes.	Jednoduchý prítomný čas základných plnovýznamových slovies, tvorba otázky a záporu.	Family Fruit and veg My house Days and subjects
11. Stanoviť, oznámiť a zaujať postoj k pravidlám alebo povinnostiam	Vyjadriť príkaz/zákaz.	Open/Close the door. Don't run/talk. Sit down/Stand up. Listen. Read. Sing. Come here. Turn right.	Rozkazovací spôsob.	Commands My body

14. Dať ponuku a reagovať na ňu	Žiadať niekoho o niečo. Odpovedať na žiadosť. Navrhnuť niekomu, aby niečo urobil, aby sme spoločne niečo urobili. Ponúknuť pomoc.	Give me your exercise book, please. Can I go to the toilet, please? Yes. Ok. No, sorry. Let's play. Ok. Yes, please. Thanks. No, thank you.	Osobné zámená. Sloveso <i>can</i> v žiadosti. Spojenie <i>let's</i> + <i>sloveso</i> .	Let's go shopping Food and drinks
17. Reagovať pri prvom stretnutí	Predstaviť niekoho. Predstaviť sa. Reagovať na predstavenie niekoho. Privítať	This is my friend Jane. I've got one sister and two brothers.	Privlastňovací pád. Základné privlastňovacie zámená.	Have you got? Classroom Family

Fantasy English, 2-ročný jazykový kurz pre žiakov 1. a 2. ročníka, prináša pútavý interaktívny obsah v 2 leveloch.

Oblúbený materiál u detí i rodičov, pretože už viac nemusia deti nútiť do učenia angličtiny. Deti si ju pýtajú samy. Záchrana krajiny, hľadanie kráľa, interaktívne hry, chytľavé piesne, tvorivé aktivity, no najmä zážitok, zábava a radosť z učenia.

Edukačný materiál v oboch leveloch pozostáva z Mega Fun&Games packu, ktorého súčasťou je v každom leveli:

- Playground app (klipy, piesne v 3 verziách, interaktívne hry, Art&Craft portfólio, návody a videonávody na hry)
- Portfólio k motivačnému príbehu (16-stranová knižočka so zábavnými aktivitami a príbehom v slovenskom a anglickom jazyku)
- Stolové a kartové hry (3 hry na každú tému)

OZ Domov je prístav

ISBN 978-80-974363-7-7

www.fantasyenglish.com