

DOI: <https://doi.org/10.54937/2026.9788056112410.333-343>

EFEKTÍVNE METÓDY UČENIA ANGLICKÉHO JAZYKA V PRIMÁRNOM VZDELÁVANÍ

EFFECTIVE METHODS OF TEACHING THE ENGLISH LANGUAGE IN PRIMARY EDUCATION

MÁRIA HROBKOVÁ¹, TOMÁŠ JABLONSKÝ²

¹ Catholic University in Ružomberok, Slovakia

Email: mária.hrobková937@edu.ku.sk

ORCID iD: 0009-0009-0131-3096

² Catholic University in Ružomberok, Slovakia

Email: tomas.jablonsky@ku.sk

ORCID iD: 0009-0007-2066-7135

ABSTRAKT

Príspevok analyzuje charakteristiky a praktické využitie efektívnych vyučovacích metód na hodinách anglického jazyka v primárnom vzdelávaní. Cieľom je predstaviť tri prístupy – multisenzorické učenie, gamifikáciu a kontextové učenie – ako nástroje podporujúce aktívne, zážitkové a zmysluplné osvojovanie jazyka. Empirická časť sleduje reakcie žiakov počas aplikácie uvedených metód, pričom hodnotí ich aktivitu, jazykové prejavy a emocionálne zapojenie. Výsledky naznačujú, že tieto metódy zvyšujú motiváciu a interakciu žiakov, čím prispievajú k efektívnejšiemu jazykovému vzdelávaniu. Príspevok poskytuje odporúčania pre implementáciu uvedených postupov do každodennej pedagogickej praxe.

Kľúčové slová: multisenzorické učenie, gamifikácia, kontextové učenie

ABSTRACT

The paper examines the characteristics and practical application of effective teaching methods in English language classes at the primary education level. The aim is to present three approaches—multisensory learning, gamification, and contextual learning—as tools that foster active, experiential, and meaningful language acquisition. The empirical part observes pupils' responses during the implementation of these methods, focusing on their activity, language performance, and emotional engagement. The findings indicate that these strategies enhance motivation and interaction, contributing to more effective language learning. The paper offers recommendations for integrating these approaches into everyday teaching practice.

Keywords: multisensory learning, gamification, contextual teaching

ÚVOD

V posledných rokoch možno na Slovensku pozorovať výrazný nárast záujmu o osvojovanie cudzích jazykov, čo reflektuje globálne trendy v oblasti jazykového vzdelávania a potrebu rozvíjať komunikačné kompetencie v multilingválnom prostredí. Tento fenomén súvisí nielen s rastúcimi požiadavkami trhu práce, ale aj s kultúrnou a spoločenskou otvorenosťou, ktorá kladie dôraz na efektívne a funkčné

jazykové zručnosti. V dôsledku toho sa do pedagogickej praxe postupne implementujú rôzne metodické prístupy a didaktické inovácie vychádzajúce z medzinárodného výskumu. Ich aplikácia však vyžaduje kritickú analýzu a adaptáciu na špecifiká národného kurikula, vekové charakteristiky žiakov a kontext primárneho vzdelávania.

Vyučovacie metódy predstavujú kľúčový článok medzi teoretickými koncepciami jazykového vzdelávania a ich praktickou realizáciou. Správna voľba metodických postupov ovplyvňuje nielen kvalitu osvojovania jazykových kompetencií, ale aj motiváciu, aktivitu a emocionálne zapojenie žiakov. Z tohto dôvodu je nevyhnutné skúmať efektívnosť vyučovacích metód v reálnych podmienkach výučby, pričom osobitná pozornosť sa venuje prístupom, ktoré podporujú multisenzorické učenie, gamifikáciu a kontextové osvojovanie jazyka. Tieto metódy reflektujú súčasné požiadavky na aktívne, zážitkové a zmysluplné učenie, ktoré je v súlade s princípmi pedagogickej paradigmy.

1. CHARAKTERISTIKA EFEKTÍVNYCH VYUČOVACÍCH METÓD NA HODINÁCH ANGLICKÉHO JAZYKA

Vyučovacie metódy predstavujú významný prvok procesu osvojovania si poznatkov, pričom ich výber a uplatnenie odzrkadľujú pedagogické presvedčenie učiteľa, ktorého filozofia sa premieta práve do spôsobu výučby. „*Metódy v modernej edukácii sú pre učiteľov nástrojmi, ktoré majú žiakom facilitovať preberanie učiva (obsahu) a dosahovať zamýšľané /žiadúce/ ciele*“ [1 s.6].

V súčasnom jazykovom vzdelávaní sa čoraz viac uplatňujú metódy, ktoré reflektujú potrebu aktívneho, zážitkového a individuálneho prístupu k učeniu. „*Stratégie vyučovania je možné viac prispôsobiť potrebám a preferenciám jednotlivých žiakov*“ [2 s. 82]. Z množstva dostupných didaktických prístupov boli vybrané práve multisenzorické učenie, gamifikácia a kontextové učenie, keďže predstavujú metodické rámce, ktoré najvýraznejšie reagujú na aktuálne výzvy jazykového vzdelávania. Ich aplikácia umožňuje aktívne zapojenie žiakov, prepájanie učiva s autentickými situáciami a využívanie rôznych zmyslových a motivačných stimulov, čím sa zvyšuje efektivita osvojovania jazykových kompetencií.

Multisenzorické učenie

Multisenzorické učenie sa vzťahuje na vzdelávací prístup, ktorý integruje viacero zmyslov – vizuálne, sluchové, hmatové a kinestetické, v procese získavania vedomostí. Multisenzorické učenie sa nespolieha len na jeden kanál (ako je čítanie alebo počúvanie), ale zámerne spája skúsenosti naprieč zmyslami, takže žiaci majú viacero ciest na internalizáciu a posilnenie tej istej myšlienky [3]. Baines [4] vysvetľuje, že prostredníctvom multisenzorických techník učenia môžu žiaci vytvárať recipročný vzťah medzi zmyslovým vstupom a myslením, intenzívnejšie interagovať s učivom a uchovávať si nadobudnuté poznatky po dlhší čas. Navyše sa môže rozvíjať ich intelektuálny a sociálny potenciál, pričom ich myslenie sa aktivuje prostredníctvom hravých lekcií, ktoré súvisia s reálnym životom. Zdôrazňuje tiež, že učitelia môžu prekonať problémy so zapojením žiakov a dosahovaním výsledkov pomocou praktických, vizuálnych, auditívnych a čuchových podnetov, pričom aktivitu prepoja s relevantnými vzdelávacími cieľmi. Teoretické východisko multisenzorického učenia spočíva v „teórii dvojitého kódovania“ a „teórii kognitívnej záťaže“ v rámci kognitívnej vedy. Teória dvojitého kódovania tvrdí, že spracovanie informácií prostredníctvom verbálnych a neverbálnych kanálov súčasne vedie k bohatším mentálnym reprezentáciám, čím sa zlepšuje pamäť. Navyše synergický efekt multisenzorického učenia nie je len jednoduchým súčtom viacerých jednosmerných vstupov, ale predstavuje interaktívne posilnenie [5].

Výsledky výskumov preukázali, že integrované multisenzorické podnety (vizuálne, auditívne a hmatové) môžu výrazne zlepšiť žiakovu úzkosť z učenia, motiváciu a sebadôveru. Okrem toho vedú aj k vyváženému a významnému zlepšeniu jazykových zručností, ako sú počúvanie, hovorenie, čítanie a písanie. Mimoriadne výrazné účinky sa prejavujú najmä v oblasti plynulosti hovorenia a bohatosti písomného prejavu [6]. Štúdie naznačujú, že multisenzorické vstupy môžu viesť k vyššej miere zapamätania a vybavovania v porovnaní s jednozmyslovým prístupom k učeniu [7].

Neurovedecké štúdie poskytujú pohľad na to, ako mozog reaguje na multisenzorické aktivity počas učenia. Schopnosť mozgu spracovávať informácie z rôznych zmyslových modalít, známa ako multisenzorická integrácia, sa realizuje v oblastiach ako horný kolikulus a talamus [8]. Tieto oblasti sa podieľajú na spájaní zmyslových vstupov do súdržného vnímania, čím zvyšuje efektivitu učenia. Štúdie využívajúce

funkčnú magnetickú rezonanciu (fMRI) ukázali, že multisenzorická stimulácia aktivuje širšie spektrum mozgových oblastí v porovnaní s jednozmyslovým vstupom [9]. Táto aktivácia je spojená s tvorbou silnejších nervových spojení, ktoré sa podieľajú na spracovaní a uchovávaní informácií. Tieto zistenia naznačujú, že multisenzorické učenie nielenže zapája viac oblastí mozgu, ale vedie aj k hlbšiemu a zmysluplnejšiemu učeniu.

Gamifikácia

Gamifikácia je metóda, ktorá využíva prvky a mechaniky herného dizajnu v nehermom prostredí na podporu vzdelávacieho procesu a povzbudenie angažovanosti žiakov v ich vzdelávacej ceste [10], [11], [12]. Rozdiel medzi hrou a gamifikáciou spočíva v tom, že hra je samostatná aktivita určená primárne na zábavu, zatiaľ čo gamifikácia využíva herné prvky na dosiahnutie cieľov v nehermom prostredí. V praxi sa gamifikácia v triede prejavuje rôznymi formami, ako sú herné kvízy, bodovanie, odznaky, rebríčky, príbehové misie, výzvy či virtuálne odmeny, ktoré podporujú motiváciu a aktívne zapojenie žiakov [13]. Gamifikácia nám umožňuje nielen zvýšiť motiváciu žiakov k učeniu, ale aj podporiť ich tvorivosť a posilniť pocit vzájomnej spolupatričnosti v triede. Navyše sa žiaci v takto nastavenom prostredí učia pracovať s chybami. Keďže chyba je prirodzenou súčasťou hry, vzdelávacie prostredie obohatené o herné prvky vedie deti k tomu, aby sa nevzdávali a úlohu dokončili, až kým sa im ju nepodari úspešne vyriešiť [14]. Štúdie ukazujú, že gamifikácia vedie k neuveriteľným výsledkom vrátane až o 85 % väčšej angažovanosti žiakov, o 15 % lepšieho uchovávania vedomostí a lepšej spolupráce [13]. Najlepšie štatistiky globálnych trendov gamifikácie vo vzdelávaní ukazujú, že žiaci využívajúci gamifikované učenie dosahujú o 34 % lepšie výsledky v testoch v porovnaní s tradičnými metódami výučby. Až 67 % amerických študentov uprednostňuje gamifikované kurzy, pretože ich považujú za pútavejšie a motivujúcejšie. Z pohľadu učiteľov je gamifikácia taktiež vnímaná pozitívne, až 90 % verí, že zvyšuje motiváciu a kreativitu študentov. Zaujímavé je aj zistenie, že gamifikácia založená na výzvach môže zvýšiť výkon žiakov o viac ako 34 %, najmä ak sú úlohy navrhnuté tak, aby podporovali súťaživosť a pocit úspechu [15]. Tieto údaje potvrdzujú, že gamifikácia nie je len trendom, ale efektívnym nástrojom na zlepšenie kvality vzdelávania. Neurovedecké štúdie poskytujú čoraz viac dôkazov o tom, že gamifikácia má pozitívny vplyv na učenie tým, že aktivuje špecifické oblasti mozgu, podporuje neuroplasticitu a zvyšuje motiváciu. Tieto pozitívne kognitívne výsledky možno pripísať najmä aktivácii oblastí mozgu, ktoré sa podieľajú na spracovaní odmien, konsolidácii pamäti a rozhodovaní. Gamifikácia konkrétne aktivuje dopamínergický systém, ktorý je zodpovedný za pocity potešenia a spokojnosti. Keď žiaci úspešne splnia úlohu alebo získajú odmenu, uvoľňuje sa dopamín, ktorý posilňuje dané správanie a podporuje pokračovanie v učení. Vzniká tak cyklus pozitívneho posilňovania, ktorý zvyšuje motiváciu, sústredenie a angažovanosť [16]. Gamifikácia aktivuje v mozgu dopamín, serotonín, endorfíny a oxytocín, ktoré podporujú pozitívne emócie, motiváciu a dôveru. Dopamín zvyšuje motiváciu a učenie tým, že sa uvoľňuje pri očakávaní odmeny. Serotonín zlepšuje náladu a pocit uznania, endorfíny znižujú stres a prinášajú radosť z prekonávania výziev. Oxytocín posilňuje sociálne väzby a zapamätanie prostredníctvom príbehov, čím gamifikácia zlepšuje pamäť, pozornosť a neuroplasticitu [17].

Kontextové učenie

Kontextové učenie pomáha žiakovi osvojiť si poznatky a fakty tým, že ich prepája s reálnymi životnými skúsenosťami. Keď sa učenie integruje s tým, čo žiaci skutočne zažívajú, stávajú sa z nich začiatocní výskumníci, ktorí sa aktívne podieľajú na tvorbe poznania. Táto praktická skúsenosť mení učenie na dynamický proces konania, namiesto pasívneho prijímania informácií [18]. Tento prístup tiež pomáha žiakovi prenášať poznatky do nových situácií, podporuje ich schopnosť analyzovať problémy, kriticky myslieť a prakticky aplikovať svoje poznanie. Vďaka zapojeniu do riešenia problémov v kontexte si žiaci osvojujú hlbšie porozumenie pojmov a získavajú dôležité zručnosti na riešenie problémov [19]. Aplikácia kontextového učenia zároveň zvyšuje koncentráciu žiakov počas vyučovania a umožňuje im priame osvojenie si učebných konceptov.

Na základe výsledkov výskumu v Palembangu, možno konštatovať, že aplikácia modelu kontextového vyučovania zvýšila vzdelávacie výsledky. Toto zlepšenie je preukázané postupnými krokmi od 1. cyklu po 3. cyklus, pričom v 1. cykle bola dosiahnutá úspešnosť 58 %, v 2. cykle sa úspešnosť zvýšila na

74,1 %, v 3. cykle dosiahla úspešnosť 87 % [20]. Výskumné zistenia zo školy v Indonézii na hodinách anglického jazyka ukazujú, že kontextové učenie je užitočný a efektívny nástroj na zlepšenie porozumenia čítanému textu v súvislosti s motiváciou k učeniu. Preto sa odporúča, aby učitelia angličtiny, ktorí chcú zlepšiť čitateľské zručnosti žiakov, aplikovali a ďalej rozvíjali kontextové učenie [21].

Neurovedecké štúdie ukazujú, že kontextové učenie aktivuje viacero oblastí mozgu, čím zvyšuje efektivitu učenia. Limbický systém, najmä hipokampus a amygdala, spracúva emocionálne významné informácie, ktoré sa lepšie ukladajú do dlhodobej pamäti [22]. Sousa [23] zdôrazňuje, že mozog si najlepšie pamätá informácie, ktoré sú zmysluplné a prepojené s predchádzajúcimi skúsenosťami. Pozitívne emócie pri učení podporujú tvorbu neurónových sietí a chápanie súvislostí [22]. Kontextové učenie tak prepája poznanie s prežívaním, čím podporuje hlbšie a trvalejšie učenie.

2. ANALÝZA ČINNOSTÍ VYBRANÝCH METÓD

Moderné vyučovacie metódy – multisenzorické učenie, gamifikácia a kontextové učenie sa stali základom výskumnej analýzy vyučovacích činností realizovaných počas hodín anglického jazyka v primárnom vzdelávaní. Cieľom výskumu bolo preskúmať, ako tieto metodické prístupy ovplyvňujú aktivitu, jazykové prejavy a emocionálne zapojenie žiakov, a zároveň identifikovať ich potenciál pri podpore motivácie a spolupráce v kontexte každodennej školskej praxe.

Metodika výskumu

Základnou výskumnou metódou bola metóda pozorovania, ktorá umožnila systematicky sledovať správanie, reakcie a jazykové prejavy žiakov počas vyučovacích hodín anglického jazyka. Zber dát prebiehal formou systematického pozorovania, počas vyučovacích hodín, pričom získané údaje boli priebežne zapisované ako kvalitatívne poznámky učiteľa a do vyhodnocovacích tabuliek, zameraných na tri hlavné oblasti:

1. Aktivita, reakcie, spolupráca, používanie angličtiny
2. Jazykové zručnosti – čítanie, počúvanie, hovorenie, písanie
3. Motivácia a emocionálne zapojenie – záujem, emócie, spontánnosť, verbálne prejavy

Hodnotenie prebiehalo pomocou päťstupňovej škály – 1 (veľmi slabé) po 5 (výborné).

Výskumný súbor

Výskumnú vzorku tvorilo 37 žiakov 2., 3. a 4. ročníka Súkromnej spojenej školy v Poprade, čo predstavuje heterogénnu skupinu z hľadiska veku, jazykových kompetencií a predchádzajúcich skúseností s anglickým jazykom. Vekové rozpätie účastníkov sa pohybovalo medzi 7 až 10 rokmi, pričom všetci žiaci absolvovali anglický jazyk ako povinný predmet v rámci primárneho vzdelávania.

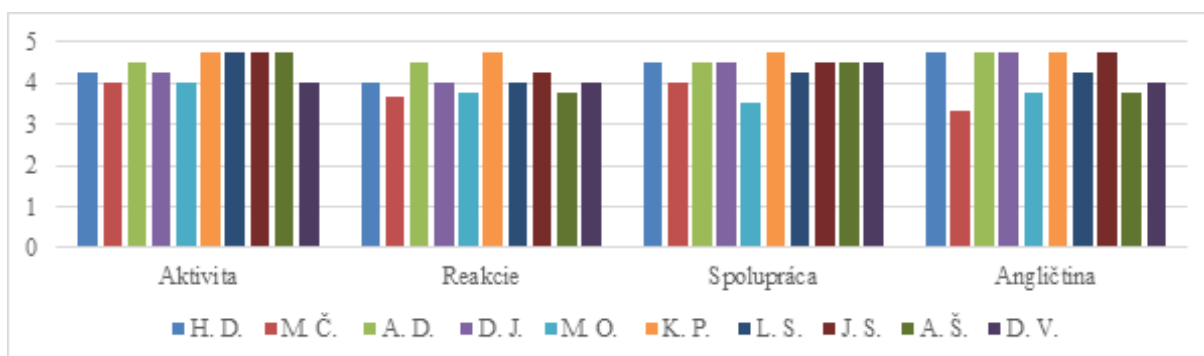
Pred realizáciou výskumu prebehla dôkladná príprava zahŕňajúca analýzu relevantnej odbornej literatúry z oblasti didaktiky cudzích jazykov, psycholingvistiky a metodiky primárneho vzdelávania. Tento postup umožnil ukotviť empirické pozorovania do širšieho teoretického rámca, čím sa zabezpečila validita a reliabilita získaných dát. Respondenti pochádzali z monolingválneho prostredia, čo zvýrazňuje význam efektívnych metód podporujúcich jazykovú expozíciu a interakciu.

Výsledky výskumu

Empirické zistenia vychádzajú z priameho pozorovania vyučovacích hodín anglického jazyka, počas ktorých boli implementované tri metodické prístupy: multisenzorické učenie, gamifikácia a kontextové učenie. Pozorovanie bolo vedené podľa vopred stanovených kritérií, čo umožnilo zachytiť dynamiku interakcií, úroveň žiackej aktivity a kvalitu jazykových prejavov v autentickom prostredí výučby. Každá analyzovaná oblasť je prezentovaná prostredníctvom grafov a doplnená kvalitatívnymi poznámkami učiteľa, ktoré poskytujú hlbší kontext k interpretácii výsledkov.

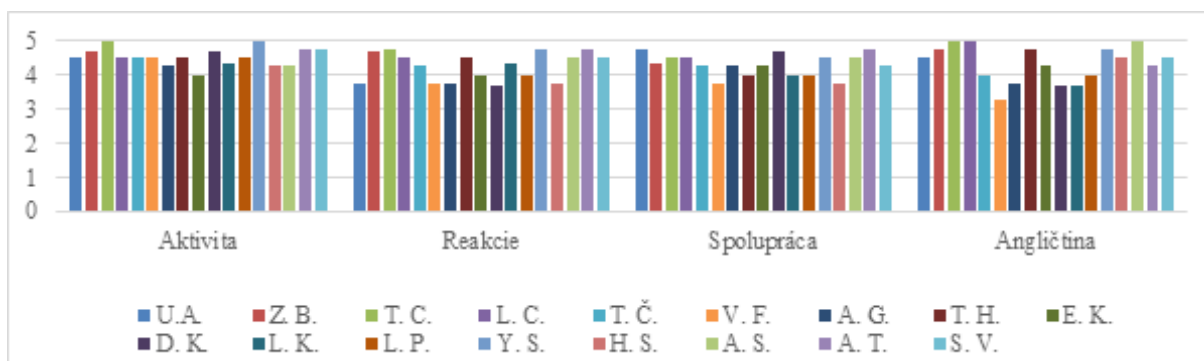
Oblasť 1: Celková aktivita žiakov, reakcie na podnety, spolupráca a používanie anglického jazyka

Graf 1: Priemerné hodnotenie žiakov 2. ročníka v oblastiach Aktivita, Reakcie, Spolupráca a Angličtina



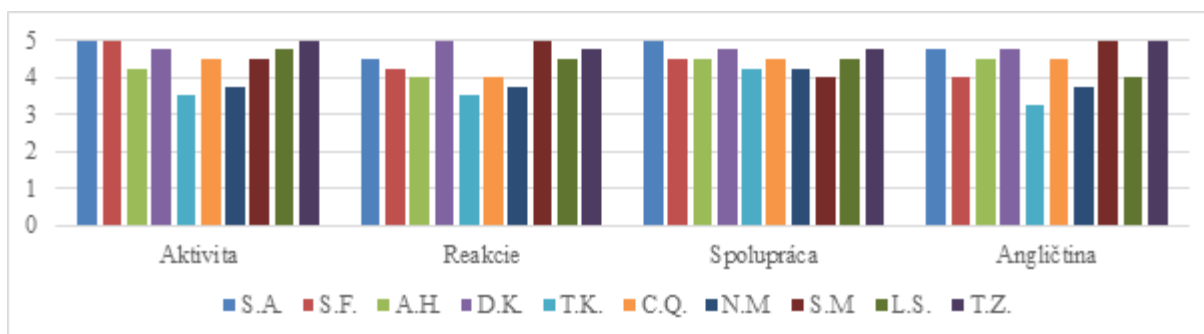
Graf ukazuje, že väčšina žiakov dosahuje vysoké hodnoty v aktivite a spolupráci (okolo 4–4,5). Reakcie sú mierne rozmanitejšie, pričom niektorí žiaci majú nižšie skóre (okolo 3,5). V angličtine sú rozdiely výraznejšie. Celkovo sú výsledky nadpriemerné.

Graf 2: Priemerné hodnotenie žiakov 3. ročníka v oblastiach Aktivita, Reakcie, Spolupráca a Angličtina



Výsledky žiakov v aktivite a spolupráci sú prevažne vysoké (4–4,5), no reakcie vykazujú miernu variabilitu, keďže časť žiakov dosahuje približne 3,5. V angličtine sú rozdiely výraznejšie, niektorí žiaci dosahujú takmer 5, iní len okolo 3,5. Celkovo sú výsledky nadpriemerné, čo poukazuje na dobrú úroveň práce.

Graf 3: Priemerné hodnotenie žiakov 4. ročníka v oblastiach Aktivita, Reakcie, Spolupráca a Angličtina



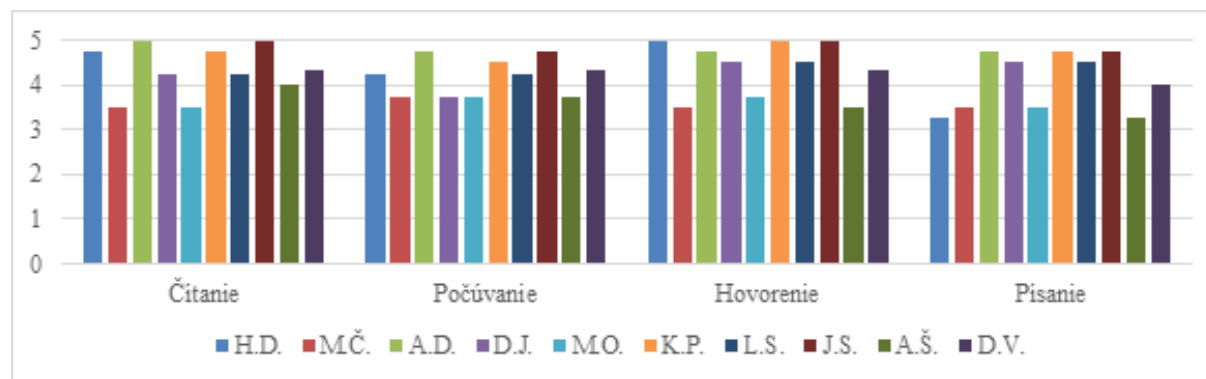
Graf ukazuje, že väčšina žiakov dosahuje vysoké hodnoty v spolupráci (okolo 4–4,5), zatiaľ čo aktivita je rozmanitejšia, niektorí žiaci majú nižšie skóre (okolo 3,5). Reakcie sú tiež rôznorodé, s priemerom okolo 4. V angličtine sú rozdiely výraznejšie.

Poznámky učiteľa pre Oblasť 1 (zhrnutie pre všetky tri triedy)

„Žiaci sa aktívne zapájajú do tímových hier, väčšina bez potreby povzbudenie. Pri pohybových aktivitách je viditeľné výrazné zlepšenie výslovnosti a spontánne používanie slovíčok. Niektorí žiaci reagujú rýchlo na podnety, iní potrebujú opakované vysvetlenie, najmä pri nových inštrukciách. Spolupráca v skupinách je prirodzená, žiaci si navzájom pomáhajú pri hľadaní správnych odpovedí. Pri hrách s kartičkami sa objavuje viac spontánnych anglických prejavov, dokonca aj mimo povinných úloh. Rozdiely v používaní angličtiny sú výrazné, niektorí žiaci tvoria celé vety, iní používajú len jednotlivé slová. Pri kontextových úlohách, ako je simulácia nákupu, žiaci prejavujú záujem a snažia sa komunikovať aj s chybami. Gamifikácia výrazne zvyšuje aktivitu, zapájajú sa aj tí, ktorí bývajú menej aktívni pri tradičných úlohách.“

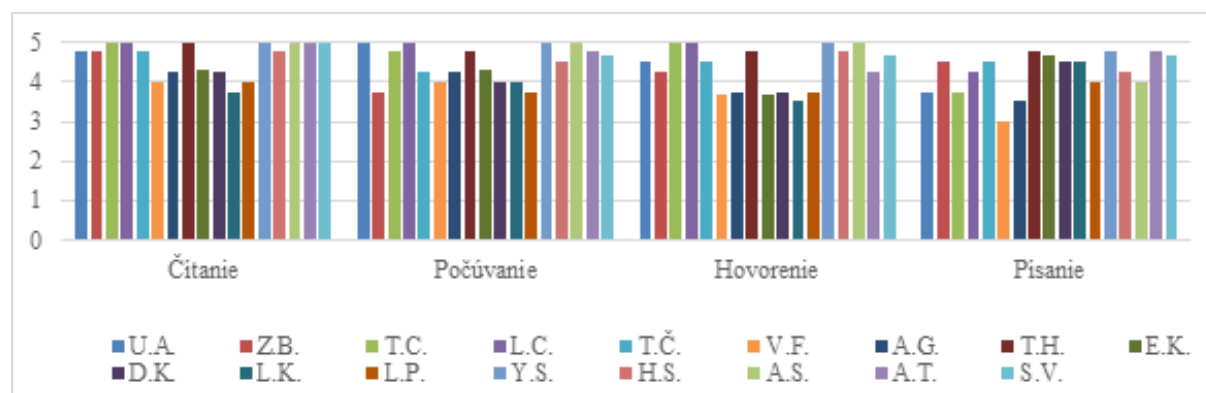
Oblasť 2: Rozvoj jazykových zručností – čítanie, počúvanie, hovorenie, písanie

Graf 4: Priemerné hodnotenie žiakov 2. ročníka v jazykových zručnostiach



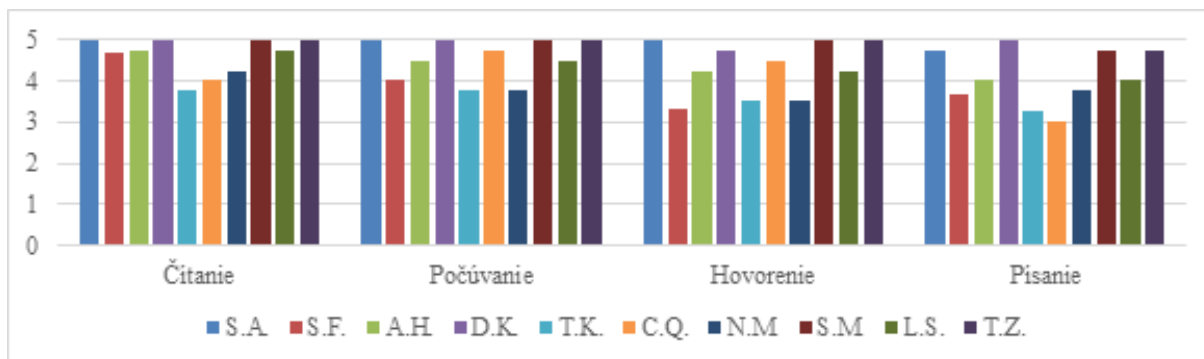
Výsledky naznačujú najvyššiu úroveň čítania a hovorenia (4–5), čo potvrdzuje úspešnosť zvolených metód. Počúvanie je na dobrej úrovni, s miernymi rozdielmi medzi žiakmi. Najväčšie variácie sú v písaní, čo poukazuje na potrebu ďalšej podpory v rozvoji tejto zručnosti.

Graf 5: Priemerné hodnotenie žiakov 3. ročníka v jazykových zručnostiach



Najvyššie hodnoty dosahuje počúvanie, kde väčšina účastníkov získala vysoké skóre. Čítanie je tiež silné, s hodnotami prevažne nad 4 body. Hovorenie a písanie sú mierne slabšie, pohybujú sa okolo 4 bodov. Celkovo sú rozdiely medzi jednotlivcami malé.

Graf 6 : Priemerné hodnotenie žiakov 4. ročníka v jazykových zručnostiach



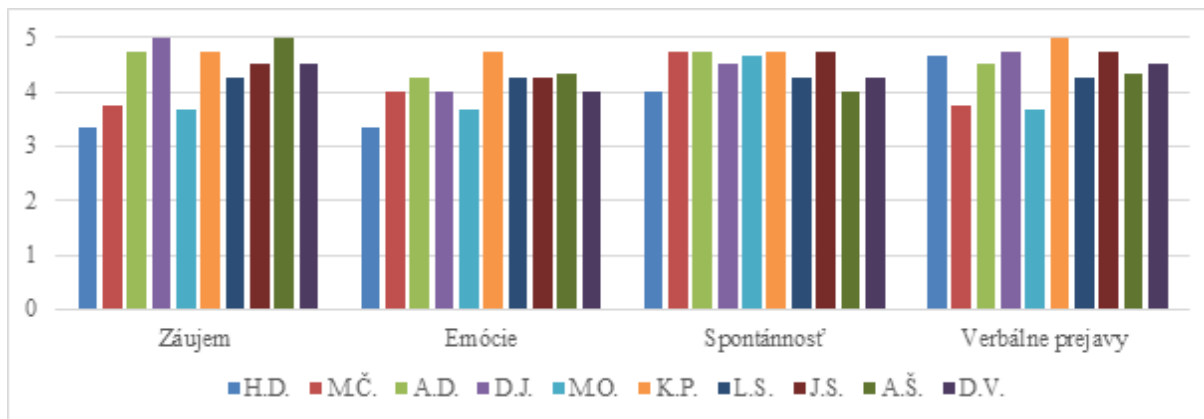
Čítanie aj počúvanie dosahujú veľmi dobré hodnoty, väčšina v rozmedzí 4–5 bodov, čo naznačuje, že použité metódy výrazne podporili rozvoj receptívnych schopností. Hovorenie má rozmanité výsledky – od stredných po vysoké skóre. Písanie je mierne slabšie, no aj tu väčšina účastníkov dosahuje uspokojivú úroveň.

Poznámky učiteľa pre Oblasť 2 (zhrnutie pre všetky tri triedy)

„Pri čítaní krátkych textov žiaci prejavujú dobré porozumenie, väčšina dokáže vyhľadávať kľúčové informácie bez väčších problémov. Multisenzorické učenie výrazne pomáha pri porozumení textu a zapamätaní slovnjej zásoby. Počúvacie aktivity sú úspešné, žiaci reagujú správne na otázky, hoci niektorí potrebujú opakované prehratie nahrávky, najmä pri dlhších úlohách. Gamifikácia podporuje sústredenosť pri počúvaní a zvyšuje motiváciu dokončiť úlohy. Hovorenie sa zlepšuje najmä vďaka rolovým hrám a kontextovým úlohám (napr. simulácia nákupu), žiaci sa snažia tvoriť celé vety, používať naučené frázy a vyjadrujú sa plynulejšie, aj keď s chybami. Pri písaní sa prejavuje výrazné zlepšenie vďaka deníkovým úlohám, ktoré motivujú žiakov k tvorbe jednoduchých viet a krátkych textov.“

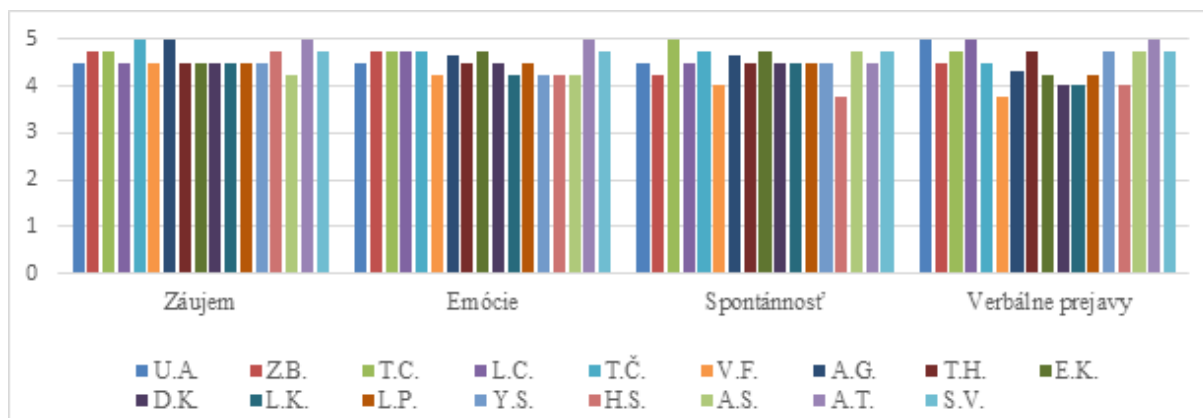
Oblasť 3: Motivácia a emocionálne zapojenie – záujem o hodinu, emócie, spontánnosť, verbálne prejavy

Graf 7: Priemerné hodnotenie žiakov 2. ročníka v oblastiach záujem, emócie, spontánnosť a verbálne prejavy



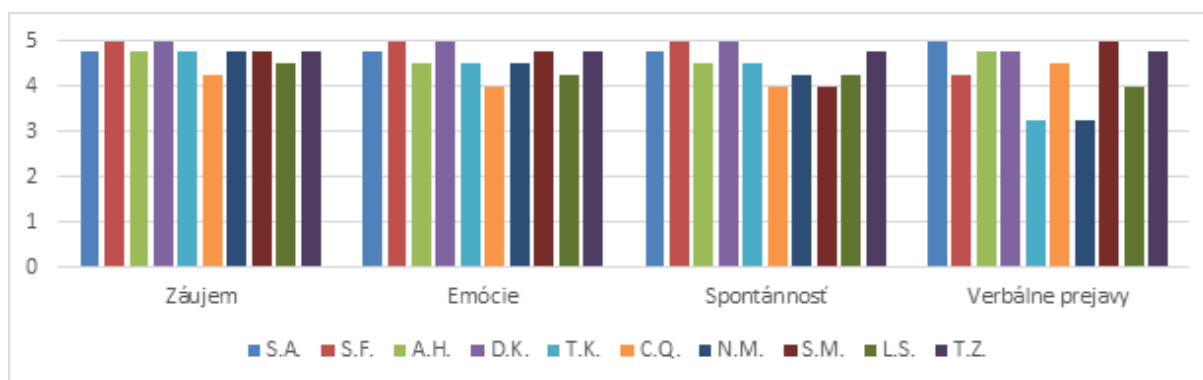
Najvyššie hodnoty sú viditeľné pri spontánnosti a verbálnych prejavoch, kde väčšina účastníkov dosahuje skóre okolo 4 až 5 bodov, čo naznačuje aktívnu účasť a dobrú komunikačnú úroveň. Záujem a emócie sú mierne variabilné, no väčšina hodnôt sa pohybuje nad 4 bodmi, čo poukazuje na pozitívny postoj k aktivitám. Celkovo graf ukazuje vyrovnané výsledky bez výrazných extrémov, čo svedčí o stabilnej efektívnosti použitých metód.

Graf 8: Priemerné hodnotenie žiakov 3. ročníka v oblastiach záujem, emócie, spontánnosť a verbálne prejavy



Vo všetkých kategóriách sa hodnoty pohybujú prevažne medzi 4 a 5 bodmi, čo naznačuje vysokú úroveň zapojenia a pozitívne reakcie na použité metódy. Záujem a emócie sú stabilné, bez výrazných odchýlok. Spontánnosť a verbálne prejavy dosahujú veľmi dobré výsledky, viaceré hodnoty presahujú 4,5 bodu, čo poukazuje na aktívnu komunikáciu a prirodzené zapojenie účastníkov.

Graf 9: Priemerné hodnotenie žiakov 4. ročníka v oblastiach záujem, emócie, spontánnosť a verbálne prejavy



Záujem a emócie dosahujú prevažne vysoké hodnoty, väčšina sa pohybuje okolo 4,5 až 5 bodov, čo naznačuje pozitívny postoj a emocionálne zapojenie. Spontánnosť je mierne variabilná, no viacerí účastníci dosahujú nadpriemerné skóre, čo poukazuje na prirodzenú aktivitu. Verbálne prejavy vykazujú najväčšie rozdiely, niektoré hodnoty sú nižšie, no väčšina zostáva nad hranicou 4 bodov.

Poznámky učiteľa pre Oblasť 3 (zhrnutie pre všetky tri triedy)

„Žiaci prejavujú vysoký záujem o hodinu, najmä pri interaktívnych aktivitách a hrách. Gamifikácia výrazne zvyšuje motiváciu – súťažné prvky podnecujú zapojenie aj u menej aktívnych žiakov. Pravidelné využívanie krátkych reflexií po aktivitách pomáha žiakom uvedomiť si vlastný pokrok a posilňuje ich

vnútornú motiváciu. Multisenzorické učenie podporuje pozitívne emócie, najmä pri pohybových hrách a aktivitách s vizuálnymi pomôckami, žiaci reagujú s nadšením a spontánne sa zapájajú do úloh. Spontánnosť je viditeľná pri rolových hrách a kontextových aktivitách, žiaci komunikujú bez obáv z chýb, čo vedie k prirodzenejším verbálnym prejavom. Kontextové učenie vytvára autentické situácie, ktoré posilňujú emocionálne zapojenie a záujem o praktické využitie jazyka. Pozitívna atmosféra v triede podporuje spoluprácu medzi žiakmi, čo vedie k vyššej ochote pomáhať si navzájom a zdieľať nápady.“

DISKUSIA

Oblasť 1 – Aktivita, reakcie, spolupráca, používanie angličtiny

Výsledky ukazujú, že aplikované metodické prístupy (multisenzorické učenie, gamifikácia, kontextové učenie) výrazne podporili aktivitu žiakov. Vo všetkých ročníkoch sa hodnoty pohybujú prevažne nad 4 bodmi, čo potvrdzuje vysokú mieru zapojenia. Spolupráca dosahuje stabilne vysoké skóre, čo naznačuje, že tímové úlohy a hry vytvárajú priaznivé prostredie pre kooperáciu. Reakcie sú mierne variabilné, najmä pri nových inštrukciách, čo je prirodzené vzhľadom na rozdiely v jazykovej úrovni. Používanie angličtiny je najrozmanitejšie, niektorí žiaci tvoria celé vety, iní používajú len jednotlivé slová, čo poukazuje na potrebu diferencovaného prístupu. Pozorovania učiteľa potvrdzujú, že gamifikácia a kontextové úlohy zvyšujú spontánne používanie jazyka.

Oblasť 2 – Jazykové zručnosti (čítanie, počúvanie, hovorenie, písanie)

Analýza grafov ukazuje, že aplikované metodické prístupy mali najvýraznejší efekt na rozvoj receptívnych zručností. Čítanie a počúvanie dosahujú vo všetkých ročníkoch veľmi dobré hodnoty (väčšina v intervale 4–5 bodov), čo potvrdzuje, že multisenzorické a kontextové aktivity podporujú porozumenie textu aj hovoreného slova. Hovorenie vykazuje variabilný trend, pričom viacerí žiaci dosahujú nadpriemerné skóre, čo naznačuje postupné zlepšovanie ústnej produkcie vďaka interaktívnym a gamifikovaným úlohám. Písanie je najslabšou zručnosťou, s väčšími rozdielmi medzi žiakmi, čo korešponduje s poznámkami učiteľa o potrebe intenzívnejšej podpory tejto oblasti. Celkovo možno konštatovať, že metódy efektívne rozvíjajú receptívne schopnosti a vytvárajú základ pre produktívne zručnosti.

Oblasť 3 – Motivácia a emocionálne zapojenie (záujem, emócie, spontánnosť, verbálne prejavy)

Výsledky ukazujú vysokú mieru motivácie a pozitívne emocionálne zapojenie žiakov vo všetkých sledovaných kategóriách. Záujem o hodinu a emócie dosahujú prevažne vysoké hodnoty (4–5 bodov), čo potvrdzuje, že interaktívne a multisenzorické aktivity vytvárajú príťažlivé prostredie. Spontánnosť vykazuje najvyššie skóre, čo je v súlade s pozorovaním učiteľa, že gamifikácia a rolové hry podporujú prirodzenú komunikáciu bez obáv z chýb. Verbálne prejavy sú viac variabilné, niektorí žiaci dosahujú nadpriemerné hodnoty, iní nižšie, čo naznačuje, že hoci metódy podporujú komunikáciu, jej úroveň závisí od individuálnych jazykových schopností. Metodické prístupy významne zvyšujú motiváciu a emocionálne zapojenie, pričom spontánnosť je najviac podporovaná.

Výsledky výskumu potvrdzujú, že aplikácia vybraných metodických prístupov výrazne zvyšuje aktivitu žiakov, podporuje ich jazykové prejavy a emocionálne zapojenie. Pozorovania aj analýza dát naznačuje vysokú mieru spolupráce a motivácie, súčasne receptívne zručnosti dosahujú veľmi dobré výsledky. Hovorený prejav sa postupne zlepšuje, zatiaľ čo písanie si vyžaduje intenzívnejšiu podporu. Metódy vytvárajú dynamické prostredie, ktoré stimuluje spontánnu komunikáciu a pozitívne emócie. Celkovo majú vysoký potenciál zlepšiť kvalitu výučby anglického jazyka v každodennej školskej praxi.

ZÁVER

Multisenzorické učenie, gamifikácia a kontextové učenie sa ukázali ako efektívne metodické prístupy, ktoré významne prispievajú k vytváraniu motivujúceho, kooperatívneho a podnetného prostredia pre osvojovanie anglického jazyka v primárnom vzdelávaní. Ich implementácia podporuje nielen kognitívny rozvoj žiakov, ale aj emocionálne zapojenie a sociálnu interakciu v procese učenia.

Výsledky výskumu naznačujú, že tieto metódy zvyšujú úroveň aktívneho učenia, stimulujú vnútornú motiváciu a umožňujú žiakom prepojiť jazykové poznatky s reálnymi kontextmi, čím sa zvyšuje ich funkčná jazyková kompetencia. Zároveň sa potvrdzuje, že integrácia inovatívnych prístupov do každodennej školskej praxe má pozitívny vplyv na učenie sa anglického jazyka.

dennej pedagogickej praxe nepredstavuje len trend, ale systémovú potrebu reflektovať meniace sa požiadavky vzdelávania v 21. storočí. Na základe zistení možno odporučiť širšie uplatňovanie uvedených metód v kurikulárnych dokumentoch a ďalšie empirické overovanie ich účinnosti v rôznych vzdelávacích kontextoch.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ODKAZOV

- [1] JABLONSKÝ, Tomáš, ZASTKOVÁ, Zdenka. (2020). Deskripcia vybraných edukačných metód. – KU RK: VERBUM, ISBN 978-80-561-1021, 84 s.
- [2] POŠTEKOVÁ, Beáta. (2025). Aktuálne výzvy vo využívaní kooperatívneho vyučovania na slovenských školách. – EDIS: vydavateľstvo UNIZA, ISBN 978-80-554-2188-9, 107 s.
- [3] CAI, Roger. (2025). Čo je multisenzorické učenie? Prínosy, teórie a vplyv na vývoj dieťaťa [online].
Montessori vzdelávanie, nekategorizované, Dostupné na internete: <https://www.xihamontessori.com/cs/multisenzorick%C3%A9-u%C4%8Den%C3%AD> [cit. 2025-09-30].
- [4] BAINES, Lawrence. (2008). A Teacher's guide to multisensory learning: Improving literacy by engaging the senses. – ASCD: Alexandria, Virginia, USA. ISBN 1416616578, 208 s.
- [5] CHIT, Su Mon, YAP, Kian Meng, AHMAD, Azlina. (2024). Multi-sensory learning framework for visually impaired learners: Use of 3D, haptic, audio, olfactory media. *Multimedia Tools Appl.* 83, s. 81711–81723. <https://doi.org/10.1007/s11042-024-18249-1>
- [6] ZHAN, Liu, CHENG, Jie. (2025). The relationship between multisensory stimulus-integrated foreign language learning models and students' psychological states and language skill development – an empirical analysis using the global learning assessment database [online]. Dostupné na internete: <https://frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2025.1639885/full> [cit. 2025-09-30]. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1639885>
- [7] SHAMS, Ladan, SEITZ, Aaron R. (2008). Benefits of multisensory learning. *Trends Cogn Sci.* roč. 12, č. 11, s. 411-7. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2008.07.006>
- [8] STEIN, Barry E., STANFORD, Terrence R (2008). Multisensory integration: Current issues from the perspective of the single neuron. *Nature Reviews Neuroscience*, roč. 9, č. 4, s. 255–266. <https://doi.org/10.1038/nrn2331>
- [9] MURRAY, Micah M., WALLACE, Mark T. (2012). *The Neural Bases of Multisensory Processes*. Boca Raton: CRC Press., ISBN 978-1439812174. <https://doi.org/10.1201/9781439812174>. 810 s.
- [10] WERBACH, Kevin, HUNTER, Dan. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Philadelphia: Wharton Digital Press., ISBN 978-1613630235. 148 s.
- [11] BASTEN, Dirk. Gamification. (2017). *IEEE Software*. roč. 34, č. 5, s. 76–81. ISSN 0740-7459. <https://doi.org/10.1109/MS.2017.3571581>
- [12] KIM, Sangkyun, SONG, Kibong, LOCKEE, Barbara, BURTON, John. (2018). *Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming*. Cham: Springer., ISBN 978-3-319-47282-9. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-47283-6>. 252 s.
- [13] TRAN, Astrid, 2025. Gamifikácia pre vzdelávanie: Kompletný sprievodca pre pedagógov. [online]. Dostupné na internete: <https://ahaslides.com/sk/blog/gamification-for-learning/> [cit.2025-10-20]
- [14] KURILENKO, Victoria, BIRYUKOVA, Yulia, AKHNINA, Kristina. (2020). Gamification as Successful Foreign Languages E-learning for Specific Purposes. In: SMYRNOVA-TRYBULSKA, Eugenia (ed.). *Innovative Educational Technologies, Tools and Methods for E-learning*. E-learning, roč. 12, Katowice–Cieszyn: University of Silesia, s. 100–112. <http://doi.org/10.34916/el.2020.12.09>
- [15] CHINEDU, Antony. (2025). +21 Gamification in Education Statistics [2025] Gamification Trends. TeachNG [online]. Dostupné na internete: <https://teachng.com/publications/gamification-statistics/> [cit. 2025-10-22].

- [16] KUMAR, Aman, SHARMA, Tarun, VARUGHESE, Sonu Soby a MISHRA, Archana. (2024). Neuroplasticity and Cognitive Enhancement through Gamified Learning: Psychological and Neurophysiological Perspectives. *International Journal for Multidisciplinary Research* [online]. roč. 6, č. 6, E-ISSN 2582-2160. Dostupné na: <https://www.ijfmr.com/papers/2024/6/33016.pdf> [cit. 2025. 10. 25.].
- [17] MARZCEWSKI, Andrzej. (2015). 4 essential Neurotransmitters in gamification [online]. Dostupné na internete: <https://www.gamified.uk/2015/01/05/neurotransmitters-you-should-know-about-in-gamification/> [cit. 2025-10-20].
- [18] ROSE, David E. (2012). Context-based learning. In: SEEL, Norbert M. (ed.) *Encyclopedia of the Sciences of Learning* [online]. New York: Springer, ISBN 978-1-4419-1428-6. Dostupné na internete: https://link.springer.com/referenceworkentry/10.1007/978-1-4419-1428-6_1872 [cit. 2025-11-20].
- [19] KOLODNER, Janet L. (2002). Facilitating the learning of design practices: Lessons learned from an inquiry into science education. *Journal of Industrial Teacher Education*. roč. 39, č. 3, s. 7–40. ISSN 0022-1864.
- [20] WULANSARI, Dian, OKTARIANI, Anita Putri a PULUNGAN, Marwan. (2023). Contextual Learning Model in Elementary Schools in Improving Learning Outcomes. *Journal of Basic Education Research* [online]. roč. 4, č. 3, s 104–111. ISSN 2716-3725. <https://doi.org/10.37251/jber.v4i3.726>. Dostupné na internete: <http://cahaya-ic.com/index.php/JBER> [cit. 2025-10-26].
- [21] HAERAZI, Hendra, PRAYATI, Zainab a VIKASARI, Reni Mulyani. (2019). Practicing contextual teaching and learning (CTL) approach to improve students' reading comprehension in relation to motivation. *English Review: Journal of English Education* [online]. roč. 8, č. 1, s. 139–146. <https://doi.org/10.25134/erjee.v8i1.2011>. Dostupné na internete: [60a59fbaafeb7ae56556f5028ecf837f541e.pdf](https://doi.org/10.25134/erjee.v8i1.2011) [cit. 2025-10-26].
- [22] LOJOVÁ, Gabriela. (2021). Neuropsychologické aspekty učenia sa a vyučovania cudzích jazykov. *Philologia*. roč. XXXI, č. 2, s. 19–34. ISSN 1338-4287. Dostupné na internete: https://www.fedu.uniba.sk/fileadmin/pdf/Sucasti/Ustavy/Ustav_filologických_studii/Philologia/Philologia_2021-2/PHILOLOGIA_XXXI_2021_2_19-34_LOJOVA.pdf [cit. 2025-10-26].
- [23] SOUSA, David A. (2016). *How the Brain Learns*. 5th ed. – Thousand Oaks: Corwin,. ISBN 978-1-5063-3079-6. 400 s.