

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

**FAKULTA PEDAGOGICKÁ
CENTRUM BIOLOGIE, GEOVĚD A ENVIGOGIKY**

GEOVĚDNÍ HRY VE VÝUCE ZEMĚPISU NA SŠ
DIPLOMOVÁ PRÁCE

Bc. Anna Vamberová

Učitelství pro střední školy, obor Učitelství biologie a geografie

Vedoucí práce: Mgr. Markéta Pluháčková, Ph.D.

Plzeň2019

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

V Plzni, 29.dubna 2019

vlastnoruční podpis

ZDE SE MŮŽE, UZNÁ-LI AUTOR ZA VHODNÉ, NACHÁZET
PODĚKOVÁNÍ.

ZDE SE NACHÁZÍ ORIGINÁL ZADÁNÍ KVALIFIKAČNÍ PRÁCE.

OBSAH

ÚVOD	2
1 CÍLE A HYPOTÉZY.....	4
2 TEORIE.....	5
2.1 DIDAKTICKÁ HRA JAKO VYUČOVACÍ METODA.....	5
2.1.1 Zařazení didaktické hry ve vyučovacích metodách	6
2.1.2 Charakteristika metody didaktické hry a její specifika	8
2.1.3 Obecné zásady integrace didaktické hry do výuky.....	11
2.2 DĚLENÍ HER.....	15
3 METODIKA	17
3.1 EXPERIMENT	17
3.1.1 Experiment obecně.....	17
3.1.2 Experiment konkrétně.....	18
3.2 DOTAZNÍK	23
3.2.1 Rozbor jednotlivých otázek	23
3.3 PORTFOLIO	29
4 VÝSLEDKY	30
4.1 VÝSLEDKY EXPERIMENTU	30
4.1.1 Jednotlivé vyhodnocení otázek pretestu/posttestu.....	30
4.1.2 Celkové výsledky pretestu	49
4.1.3 Celkové výsledky posttestu	50
4.1.4 Celkové výsledky testovaných skupiny.....	51
4.2 VÝSLEDKY DOTAZNÍKU	53
5 NÁVRH PORTFÓLIA.....	64
6 NÁVRH NA GEOGRAFICKOU HRU A JEJÍ VYUŽITÍ.....	74
6.1 ZOO A JEJÍ VYUŽITÍ.....	74
6.2 ZOO LJUBLJANA	74
6.3 NÁVRH HRY	74
7 DISKUZE.....	81
7.1 EXPERIMENT	81
7.2 DOTAZNÍKY	81
7.3 PŘÍČINY VÝSLEDKŮ HYPOTÉZY	82
ZÁVĚR.....	84
RESUMÉ	85
RESUMÉ	86
SEZNAM LITERATURY	87
SEZNAM OBRÁZKŮ, TABULEK, GRAFŮ A DIAGRAMŮ	90
PŘÍLOHY.....	93

Úvod

Předmětem výzkumu této diplomové práce je využití didaktické hry jako výukové metody předmětu geografie na středních školách. V dostupné literatuře existuje spousta rozlišných definic, které se zabývají pojmem didaktická hra. Pro svoji diplomovou práci uvádím následující definici: „*Didaktická hra je analogie spontánní činnosti dětí, která sleduje (pro žáky ne vždy zjevným způsobem) didaktické cíle. Může se odehrávat v učebně, v tělocvičně, na hřišti, v obci, v přírodě. Má svá pravidla, vyžaduje průběžné řízení, závěrečné vyhodnocení. Je určena jednotlivcům i skupinám žáků, přičemž role pedagogického vedoucího mívá široké rozpětí od hlavního organizátora až po pozorovatele. Její předností je stimulační náboj, neboť probouzí zájem, zvyšuje angažovanost žáků na prováděných činnostech, podněcuje jejich tvořivost, spontaneitu, spolupráci i soutěživost, nutí je využívat různých poznatků a dovedností, zapojovat životní zkušenosti. Některé didaktické hry se blíží modelovým situacím z reálného života*“ (PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J., 1998, s. 48).

Motivace vzniku této diplomové práce spočívá díky mé předchozí mimo školní zkušenosti. Již několik let spolupracuji s neziskovými organizacemi, které se věnují neformálnímu globálnímu vzdělávání a mezinárodnímu dobrovolnictví a to jak v České republice, tak v zahraničí. Pro upřesnění rozdílu mezi formálním a neformálním vzděláváním uvádím definici Ministerstva školství: „*Neformální vzdělávání se uskutečňuje mimo formální vzdělávací systém (formální vzdělávání vede k dosažení určitého stupně vzdělání doloženého certifikátem, např. vysvědčením, diplomem) a nevede k ucelenému školskému vzdělání. Jedná se o organizované výchovně vzdělávací aktivity mimo rámec zavedeného oficiálního školského systému, které zájemcům nabízí záměrný rozvoj životních zkušeností, dovedností a postojů, založených na uceleném systému hodnot. Tyto aktivity bývají zpravidla dobrovolné. Organizátory jsou sdružení dětí a mládeže a další nestátní neziskové organizace (NNO), školská zařízení pro zájmové vzdělávání.*“ [Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy, 2019]

Téma her jako takových je poměrně populární a i mezi učiteli didaktická hra zaznamenala zvýšený zájem (KALHOUST & OBST, 2002).

Zormanová (2012) zmiňuje roustoucí popularitu prosazování aktivizujících metod, dokládá však, že je nutné nezavrhovat klasické výukové metody a naopak se snažit propojovat tradiční výuku s inovativními prvky. Učitel by si měl být vědom pozitiv a negativ vyučovacích metod, jejich účelu a využití v praxi. Jedná se například i o samotnou preferenci žáků či oblíbenost metody.

Tato práce je zaměřená na cílovou skupinu středních škol, což vychází z mé aprobace učitelství biologie a geografie pro střední školy. Jak dokládá literatura, význam hry je důležitý nejenom v předškolní pedagogice, kde je hlavním prostředkem výuky, ale své místo by měla mít hra i na vyšších stupních (VALIŠOVÁ, KASÍKOVÁ A KOL, 2007).

V rámci využití didaktických her při výuce geografie na SŠ bylo také zjištění zkušeností učitelů s metodou hry formou dotazníků. Chtěla jsem zjistit informace o postojích a zkušenostech s touto metodou. Vycházela jsem z předpokladů, že využití didaktických her při výuce čelí různým překážkám. Jednou z překážek může být například odmítavý přístup učitelů k využívání moderních/aktivizačních metod, mezi které patří právě i didaktická hra. Na základě vlastní zkušenosti, byl nejčastějším argumentem nedostatek času během výuky a také, že metodou hry nelze naplnit vzdělávací cíle. Na tento přístup jsem narazila během svých praxí, kde jsem neměla dostatek prostoru vyzkoušet si jiné metody, než převážně klasický výklad.

Cílem mojí diplomové práce je některé překážky překonat. V návaznosti na tuto problematiku jsem se vytvořila portfolio her, které se zaměřují na fixaci probrané látky a také návrhy dvou her, díky kterým se žáci mohou naučit téma nové.

1 CÍLE A HYPOTÉZY

V této kapitole jsou popsány cíle a hypotézy, které se snažím v diplomové práci splnit a ověřit.

- CÍLE

- 1) Zhodnotit postavení metody hry ve vyučování zeměpisu pro SŠ
- 2) Vytvořit portfolio (katalog) geografických her pro SŠ včetně dělení her do kategorií na základě různých kritérií
- 3) Testovat výsledky učení pomocí metody hry v porovnání s metodou výkladu

- HYPOTÉZY

- 1) Metoda hry není při vyučování zeměpisu na SŠ využívanou výukovou metodou.
- 2) Výsledky učení pomocí metody hry jsou při vyučování zeměpisu na SŠ stejné nebo vyšší než pomocí metody výkladu.

2 TEORIE

2.1 DIDAKTICKÁ HRA JAKO VYUČOVACÍ METODA

Vyučovací metoda je jedním z prvků vycházejícím z didaktického trojúhelníku **učitel – žák – obsah výuky**. Metoda tím pádem není izolovaná, ale je součástí komplexu četných činitelů. Jedná se o dynamický výchovně – vzdělávací prvek, který se narozdíl od obsahu a forem přizpůsobuje novým cílům a okolnostem. Plní tak funkci informační vazby mezi učitelem a žákem (MAŇÁK & ŠVEC, 2003).

Vyučovací metoda je proces činností ze strany učitele i žáků, který vede k předem stanoveným cílům (SKALKOVÁ, 2007).

„Považujeme-li žáka nejen za objekt, ale i za subjekt výchovy, pak je podstatou metody vyučování organizovaný způsob praktické a poznávací činnosti žáka, která ho vede ke zvládnutí obsahu vzdělávání“. (KOŘÍNEK, 1987, STR. 118)

Aby byla metoda didakticky účinná, měla by sledovat následující faktory (MOJŽÍŠEK, 1988):

- předávání plnohodnotných informací a obsahově nezkrácených dovedností
- rozvíjí kognitivní procesy
- je racionálně a emotivně působivá (dokáže žáka „strhnout“)
- respektuje systém vědy a poznání
- má výchovnou funkci
- klade důraz na přirozenost
- aplikovatelnost v praxi, skutečném životě
- adekvátnost jak k žákům, tak k učitelům

2.1.1 ZAŘAZENÍ DIDAKTICKÉ HRY VE VYUČOVACÍCH METODÁCH

Výběr metody závisí na objektivních kritériích, ke kterým jak patří cíl a obsah výuky, tak samotní žáci a jejich očekávaná úroveň při osvojování vědomostí, dovedností a myšlenkových operacích. Mezi další kritéria patří vnější podmínky (prostředí a vybavenost školy), dále také samotná osobnost učitele. Při výběru výukové metody je také důležitým faktorem pedagogická interakce mezi učitelem a žákem (MAŇÁK & ŠVEC, 2003).

Metody by měl učitel střídat, protože jedině pak se u žáků mohou rozvíjet různorodé dovednosti. Je to přínosem i pro samotného učitele, který nenudí jedinou metodou i sám sebe. Jedná se tak o jednu z klíčových kompetencí učitele (PETTY, 2013).

Existuje několik hledisek klasifikace vyučovacích metod, protože se na základně různorodosti vyučovacího procesu nepodařilo vytvořit jednotnou a obecně platnou klasifikaci (VALIŠOVÁ & KOL, 2007).

V následujícím textu je uvedeno několik možností, jak přistupovat k rozdělení vyučovacích metod.

Hlediska klasifikace vyučovacích metod, dle SKALKOVÁ (2007):

- A. Metody z hlediska pramene poznání a typu poznatků – aspekt didaktický
- B. Metody z hlediska aktivity a samostatnosti žáků – aspekt psychologický
- C. Charakteristika metod z hlediska myšlenkových operací – aspekt logický
- D. Varianty metod z hlediska fází výchovně vzdělávacího procesu – aspekt procesuální
- E. Varianty metod z hlediska výukových forem a prostředků – aspekt organizační
- F. Aktivizující metody – aspekt interaktivní

- DIDAKTICKÉ HRY

Výukové metody, dle MAŇÁK & ŠVEC (2003)

- A. Klasické výukové metody
- B. Aktivizující výukové metody
 - DIDAKTICKÉ HRY
- C. Komplexní výukové metody

Klasifikace na základě kritérií, dle VALIŠOVÁ, KASÍKOVÁ A KOL., (2007)

- A. kritérium klasifikace metod – pramen poznání a typ poznatků (aspekt didaktický)
- B. kritérium třídění – stupeň aktivity a samostatnosti žáka (aspekt psychologický)
 - DIDAKTICKÉ HRY
- C. kritérium použití metod výuky – myšlenkové operace (aspekt logický)
- D. kritérium třídění – specifická funkce metody ve vyučovacím procesu (aspekt procesuální)
- E. kritérium třídění – teoreticko-praktická rovina (aspekt aplikační)

Po následné sumarizaci předešlých klasifikací se dá konstatovat, že se didaktické hry obecně řadí mezi aktivizující metody.

Aktivizující metody jsou postupy, které vedou žáka k lepší komunikaci se sebou samým a jeho okolím. Směřují k samostatnému uvažování, naleznutí vlastní představy o učivu a jak se učit a také nutí žáka se zamyslet a klást otázky (KASÍKOVÁ, 2007).

Podobný názor má i (JANKOVCOVÁ & KOL, 1988), popisující aktivizující metody jako postupy, které kladou důraz na myšlení a řešení problémů ze strany žáků a jako cestu k dosažení edukačních cílů.

Přínosem aktivizujících metod je tedy také zaměření na rozvoj osobnosti žáka se zaměřením na jejich myšlenkovou a charakterovou samostatnost, kreativitu a zodpovědnost (MAŇÁK & ŠVEC, 2003).

2.1.2 CHARAKTERISTIKA METODY DIDAKTICKÉ HRY A JEJÍ SPECIFIKA

Metoda hry se dostává do popředí a dají se jejím využitím řešit i složitější učební úlohy. Má kognitivní potenciál a také své místo ve výuce (KALHOUST & OBST, 2002). V následující kapitole je popsána charakteristika metody z pohledů různých autorů.

Didaktická hra je charakterizována (KREISLOVÁ, 2008):

- A. strukturovaným charakterem (organizovaná učitelem a sleduje konkrétní výchovně-vzdělávací cíl)
- B. promyšlením činností s jasnými pravidly
- C. využitím především v etapě motivační nebo fixační, pro procvičování a opakování učiva
- D. může být účinně využívána i v etapě kontrolní, učitel na základě výsledků kontroluje a hodnotí žákovy znalosti a dovednosti – zde má hra funkci diagnostickou

Didaktická hra má řadu aspektů (VALIŠOVÁ & KASÍKOVÁ, 2007):

- A. poznávací
- B. procvičovací
- C. emocionální
- D. pohybový
- E. motivační
- F. tvořivostní
- G. fantazijní
- H. sociální
- I. rekreační
- J. diagnostický
- K. terapeutický

Didaktická hra zásadně ovlivňuje (KOŽUCHOVÁ & KORČÁKOVÁ, 1998):

- *kognitivitu žáka*
 - Jedná se zde především o změnu vnímání ze strany žáka, rozvíjí se myšlení a produktivita.
- *motivaci a aktivizaci*
 - Hry mají vlastnost, že probíraná látka je pro žáky více atraktivní. Dochází také k většímu nárustu spontánnosti, která má za následek větší motivaci.
- *emocionalitu*
 - U didaktické hry se jedná především o přístup fair-play, umět prohrávat a vyhrávat, rozvíjet toleranci a podporovat mezilidské vztahy.
- *socializaci*
 - Žáci musí respektovat předem daná pravidla a naučit se zvládat sebeovládání. Díky hře umí lépe pracovat ve skupině, naučí se vnímat svoji roli v týmu, která vede i k vlastnímu uvědomování hodnot a schopností.
- *kreativitu*
 - Jde o vrcholný proces výchovy a pomocí některých her dochází k rozvoji divergentního myšlení, protože žáci musí najít řešení problémových situací.
- *komunikaci*
 - Žáci se naučí lépe vyjadřovat myšlenky a sdělovat si navzájem informace. Stávají se také lepšími posluchači a tolerují prostor pro komunikaci ostatních.

Didaktická hra je charakterizována také jako aktivita, která slouží převážně k fixaci probírané látky, aktivizuje a rozvíjí myšlení žáků. Za výhody považuje vlastnost probuzení zájmu, kreativity, spolupráce, prolínání životních zkušeností (ZORMANOVÁ, 2012).

Podobné tvrzení najdeme i u VALIŠOVÉ & KASÍKOVÉ (2007), které zastávají názor, že didaktické hry záměrně evokují produktivní aktivity a rozvíjejí myšlení.

Studenti mohou dosáhnout pomocí metody hry vysoké kvality soustředění. Vytvoří si kladnější vztah k vyučovanému předmětu i učiteli. Téměř jakákoliv činnost se může stát hrou, pokud do ní zapojíme výzvu (PETTY, 2013).

Také (PRŮCHA, WALTEROVÁ, MAREŠ, 2003) poukazují na nespornou výhodu motivačního faktoru, který zvyšuje aktivitu dětí, jejich samostatnost a spolupráci.

Je nutné se zde zmínit i o soutěživosti, která je součástí některých her. Nedílnou součástí života je konkurence, která se odráží právě v soutěživých hrách. Soutěž zvyšuje sebevědomí silnějších jedinců a naopak prohlubuje pocit méněcennosti slabších. To ovšem neznamená, že silný jedinec nikdy neprohraje a naopak (PATERSONOVÁ, 1996).

Na druhou stranu soutěživost probouzí v žácích silnou motivaci. Jako opozit soutěživých her se zde nabízejí kooperativní hry, kde nikdo nevíteží a nevyhrává (KASÍKOVÁ, 1997).

Využívání didaktických her má i své negativní stránky. Například didaktizace her vede k úskalí zanechání herní podstaty samotné hry. Při správném pedagogickém vedení by si žáci jistě omezenosti hry didaktickými pravidly neměli uvědomit (MAŇÁK & ŠVEC, 2003).

Další nevýhodou je hodnocení didaktické hry, které je náročné, protože se hůře posuzuje kvalita výkonu. Dále je nutné nezapomenout na dodržení vyrovnanosti skupin (nejenom počet, ale i rozdílné schopnosti žáků), potřebu konání stejných činností během hry a také nebezpečí samoučelnosti a ztráty času. Je zde nutné mít konkrétní pedagogický cíl (VALIŠOVÁ & KASÍKOVÁ, 2007).

Mohou nastat dva extrémy. Prvním je, že sledování učebních cílů zcela překrývá herní podstatu a druhý protipól je samoučelnost hry (MAŇÁK & ŠVEC, 2003).

Může se stát, že děti budou samotné touze vyhrát přikládat větší význam, než průběhu hry jako takové (KASÍKOVÁ, 1997).

Pro samotného pedagoga jsou aktivizační metody náročnější výukovou metodou, kterou může zapojit do běžné výuky. Musí zvážit, jak ji didaktickou hru zakomponuje, aby splňovala veškerá kritéria a stále byla aktivizující metodou a zároveň podal všechny potřebné informace, které splní vzdělávací cíl (MAŇÁK & ŠVEC, 2003).

Během hry do popředí vystupují také emoce, které vypovídají o tom, jak se žák cítí a co prožívá. Díky tomu je role učitele nezastupitelná, protože může mírnit průběh a následky herního procesu.

Z pohledu učitele jde o zajímavou roli pozorovatele, kdy jsou žáci postaveni do situací, které nejsou za normálních okolností běžné. Jde o tzv. diagnostickou funkci didaktické hry – kde učitel může kontrolovat a zhodnotit úroveň znalostí a dovedností žáka (ŠIKULOVÁ & RYTÍŘIVÁ, 2006).

2.1.3 OBECNÉ ZÁSADY INTEGRACE DIDAKTICKÉ HRY DO VÝUKY

Tato kapitola se věnuje doporučením, na která je nutné se zaměřit k dosažení úspěšného zvládnutí didaktické hry jako vyučovací metody. Obecné zásady integrace hry do výuky jsou nezbytné k tomu, aby došlo k naplnění cílů a nedocházelo k nedorozumění. Jsou zde představeny jednotlivé fáze, struktura, pravidla a integrace didaktické hry do vyučovacího procesu. Pokud se rozhodne učitel zapojit didaktickou hru do výuky, měl by respektovat právě tyto určitá hlediska, jasně daná pravidla a určitou strukturu samotné hry. Časová náročnost bývá u didaktické hry vyšší a proto je třeba přípravu nepodceňovat, k čemu slouží metodická příprava. Na strukturu či metodiku didaktických her můžeme nahlížet různě, stejně tak jako členění jejich částí může být více či méně podrobné.

Otázky pro učitele vedoucí k naplnění didaktických zásad (NEUMAN, 2000):

Co učitel hrou sleduje a jaký je její smysl?
Jaká skladba her by měla být vybrána?
Jak zahájit a ukončit průběh hry?
Kolik času bude potřeba na realizaci?
Jak se bude průběh a výsledky hodnotit?

Postup aplikační fáze (PECINA & ZORMANOVÁ, 2009):

- 1) stanovení cílů hry a objasnění volby konkrétní hry
- 2) před samotnou hrou vyzkoušení připravenosti žáků na specifický typ hry
 - a. ověření potřebných znalostí žáků, jejich dovedností
 - b. adekvátnost hry
- 3) stanovení pravidel
- 4) zvolení vedoucí ho hry (učitel, žák)
- 5) vymezení způsobu hodnocení, které se může prodiskutovat i se samotnými žáky (jaký je jejich názor na daný způsob hodnocení)
- 6) příprava potřebných materiálních pomůcek a uspořádání místnosti
- 7) stanovení časového průběhu a časových možností

Struktura didaktické hry (MAŇÁK & ŠVEC, 2003):

- 1) vytyčení cílů hry (kognitivních, sociálních, emocionálních, ujasnění důvodů pro volbu konkrétní hry)
- 2) diagnóza připravenosti žáků (potřebné vědomosti, dovednosti, zkušenosti, přiměřená náročnost hry)
- 3) ujasnění pravidel hry (jejich znalost žáky, jejich upevnění, eventuálně jejich obměna)
- 4) vymezení úlohy vedoucího hry (řízení, hodnocení svěřené této funkce žákům je možné, až získají zkušenosti)

- 5) stanovení způsobu hodnocení (diskuse, otázky subjektivity)
- 6) zajištění vhodného místa (uspořádání místnosti, úprava terénu)
- 7) příprava pomůcek, materiálu, rekvizit (možnosti improvizace, vlastní výroba)
- 8) určení časového limitu hry (rozvrh průběhu hry, časové možnosti účastníků)
- 9) promyšlení případných variant (možné modifikace, iniciativa žáků, rušivé zásahy)

Strukturalizace hry (VALIŠOVÁ, KASÍKOVÁ A KOL., 2007)

- 1) název hry (autor, doba vzniku, původ)
- 2) potřebné pomůcky a případné nároky na úpravu (vybavení) prostředí
- 3) stručná, výstižná, srozumitelná, jednoznačná pravidla (instrukce pro žáky), obsahující cíl hry a způsob jejího ukončení
- 4) pedagogický cíl a podrobné instrukce pro učitele
- 5) promyšlený a co nejobjektivnější způsob hodnocení výsledků, resp. průběhu (pokud to již jednoznačně nevyplývá z pravidel)
- 6) varianty či možné modifikace hry a s tím popřípadě spojené změny hodnocení
- 7) zvláštní poznámky
- 8) hlavní námět pro diskuzi se žáky, opěrné body pro její usměrňování a zasazení do rámce teoretického učiva

Strukturalizace prvků didaktické hry (NELEŠOVSKÁ & SPÁČILOVÁ, 2005) :

- 1) úkol ve hře, který je podřízen didaktickému cíli
- 2) činnost ve hře (žák by měl mít spíše dojem hry, než pocitu učení)
- 3) pravidla ve hře
- 4) výsledek hry (součástí je i nutná reflexe)

Na základě výše uvedených charakteristik jsou sepsány obecné faktory, které by učitel měl akceptovat při využití didaktických her.

Učitel by si měl rozmyslet, zda chce hrou látku zopakovat, upevnit nebo naučit žáky nově probírané téme. Jedná se o vytyčení didaktického cíle, kterého chce učitel dosáhnout. Velice záleží na vztahu učitele a žáka. Učitel by měl využít své kompetence a posoudit, zda je vhodná atmosféra, jaké jsou potřeby dané situace a na základě těchto faktorů vybrat odpovídající hru. Dále by měl učitel v rámci svých kompetencí odhadnout, kolik času bude muset věnovat celé realizaci hry, kolik minut bude hře vymezeno v rámci jedné vyučovací hodiny a ve které části bude metoda použita. Učitel musí zajistit pomůcky (pracovní listy, mapy, obrázky, materiál atd.).

V aplikační fázi se jedná o správné předání informací a zadání instrukcí. Žáci musí být obeznámeni s pravidly a také následky, pokud je nebudou dodržovat. Na konci zadání by žáci měli přesně vědět, co mají dělat a jaká je jejich role. Učitel musí být schopen umět vysvětlit smysl a cíl hry. Každá hra má svoje pravidla, strukturu a postup. Jejich formulace si musí pedagog uvědomovat již při přípravě. Učitel dále reguluje tempo a správné směřování hry. Zde právě může dojít ke ztrátě výchovného procesu nebo naopak motivující hodnotě. Učitel tak dohlíží, aby se zapojili všichni žáci a zabraňuje vzájemné rivalitě mezi studenty. V průběhu hry by měl klást otázky a vést žáky k pochopení dění v průběhu hry.

Závěrem je pak důležité zklidnění, protože hra probouzí emoce a součástí hry je její končení shrnutím, reflexí, zhodnocením a sdělením dosažených výsledků. Učitel musí na konci hry vyhodnotit a sumarizovat dosažené výsledky žáků, projít správná řešení, případně postup řešení. Měl by se ujistit, že žáci pochopili probírané učivo a porozuměli získaným poznatkům. Pokud se jedná o didaktické hry, díky kterým se naučili nové znalosti a dovednosti, přichází na řadu také zevšeobecnění, co vlastně ze hry vyplývá. Také zde jde o hodnocení hry samotnými žáky. Hodnocení a reflexe mohou učiteli dát konstruktivní zpětnou vazbu, kterou se může inspirovat k lepšímu provedení v příštích hodinách. Dle VALIŠOVÉ & KASÍKOVÉ (2007) se hodnotí kvalita, kvantita nebo čas výkonu didaktické hry. Podotýkají také, že diskuze by měla být nezbytným zakončením hry. Vede k propojení průběhu hry s jeho výsledkem a popřípadě umožní objasnit povahu celé hry.

Učitel by měl zvážit vlastní schopnost improvizace. Mohou nastat situace, kdy žáci nerespektují požadavky, vyrušují či nedodržují pravidla. Každý pedagog má svoje metody, jak spolupracovat se třídou, popřípadě může udělit jisté sankce formou známek, náhlou změnou vyučovací metody, zadáním domácích úkolů apod.

Důležité je také zmínit, jestli se jedná o hry určené jednotlivcům, skupinám nebo kolektivní hry. Tento faktor je spojený i s prostředím výuky. Žáci mohou být na místech (v lavicích), třída se může přestavět a nebo se její provedení uskuteční v jiných prostorách. Nabízí se zde další možnosti, jako například tělocvična, specificky zaměřené učebny či venkovní prostředí.

2.2 DĚLENÍ HER

Je složité předložit úplný sjednocený přehled didaktických her (MAŇÁK & ŠVEC, 2003). Přesto by hra měla sledovat přesně vymezený cíl, podle kterého je výuka směřována. V této kapitole tak uvádím tři různé klasifikace rozdělení didaktických her.

Klasifikace her na základě hledisek (VALIŠOVÁ, KASÍKOVÁ A KOL., 2007):

- 1) podle doby trvání (krátkodobé, dlouhodobé)
- 2) podle místa, kde se odehrávají (ve třídě, či mimo ni)
- 3) podle druhu převládajících činností (osvojovní vědomostí, intelektových či pohybových dovedností)
- 4) podle toho, co se hodnotí (kvalita, kvantita nebo čas výkonu)
- 5) podle toho, kdo je hodnotí (žákovská porota, učitel)
- 6) podle toho, kdo je připravuje (žáci, učitel, jiné osoby)

Klasifikace her na základě hledisek, dle (OPRAVILOVÁ, 2004):

- 1) podle schopnost, které rozvíjejí (smyslové, pohybové, intelektuální, speciální)
- 2) podle typu činností (napodobovací, dramatizující, konstruktivní, fiktivní)
- 3) podle místa (exteriérové, interiérové)

- 4) podle počtu hráčů (individuální, párové, skupinové)
- 5) podle věku
- 6) podle pohlaví

Klasifikace her na základě hledisek, dle (ČECHOVÁ, 2006):

- 1) aplikovatelnosti v zeměpisu
- 2) náročnosti pro pochopení
- 3) časové náročnosti
- 4) realizovatelnosti
- 5) rozmanitost (hra může obsahovat více prvků)

Na základě výše uvedených kritérií jsem vytvořila vlastní klasifikaci her, která se stala **podkladem pro portfolio této diplomové práce**. Myslím, že uvedené příklady jsou velice podrobné a pro jednoduché používání katalogu her, stačí mít rozdělení pouze dle kritéria doby trvání, využití pomůcek a počtu žáků (jestli pracují individuálně, ve skupinách či kolektivně).

3 METODIKA

Cílem mé práce bylo zjistit, zda je metoda didaktické hry srovnatelná se standartní výukou. Pro ověření efektivity jsem použila metodu **experimentu**.

Dalším cílem ověřit hypotézu o využívání metody didaktické hry formou **dotazníku** pro učitele geografie na středních školách.

Posledním cílem bylo vytvořit **portfolio** geovědních her, které bude sloužit jako inspirace pro učitele.

3.1 EXPERIMENT

Cílem experimentu bylo testovat výsledky učení pomocí metody hry v porovnání s metodou výkladu. Vycházela jsem z hypotézy, že výsledky učení pomocí metody hry jsou při vyučování zeměpisu na SŠ stejné nebo vyšší než pomocí metody výkladu. Chtěla jsem zjistit, jaký je přínos výuky nového učiva pomocí didaktických her.

3.1.1 EXPERIMENT OBECNĚ

Experiment se uskutečnil na Mikulášském gymnáziu v Plzni, kde jsem mohla splnit jeho kritéria. Ta spočívají v porovnání dvou skupin, které vykazují podobné prvky. V tomto případě šlo o dvě třídy stejně starých žáků se kterými budu probírat stejné téma různou formou. Využila jsem zaměření školy, kde žáci studují po dobu čtyř, šesti nebo osmi let se specializací na přírodní vědy či matematiku. S první skupinou (experimentální) byla výuka pojata metodou didaktické hry a druhá (kontrolní) skupinou měla standartní výuku. Podmínkou bylo, že žáci danou látku ještě neprobírali v rámci předmětu geografie během svého studia.

Pro tento experiment jsem navrhla didaktickou hru na téma Kolonizace Afriky. Zároveň jsem připravila prezentaci ke standartní výuce na stejné téma. Obě výukové metody jsem vyzkoušela v praxi a následně porovнала jejich výsledky učení. U testovaných skupin žáků došlo tak ke změně jedné proměnné a to výukové metody.

Součástí experimentu byl experimentální plán. Žákům byl rozdán týden před očekávaným výstupem vstupní pretest. Jednalo se o zjištění počátečních znalostí o daném

tématu. Posttest dostali žáci naopak týden po provedení experimentu. Oba testy byly identické, aby se dalo porovnat zlepšení/zhoršení výsledných znalostí. Tato forma kvalitativního výzkumu byla zvolena pro svoji jednoduchou aplikaci.

3.1.2 EXPERIMENT KONKRÉTNĚ

Z každé třídy se zúčastnilo 25 studentů (třída 6.E z osmiletého studia, která představovala experimentální skupinu a třída 2.B ze čtyřletého studia, která byla skupinou kontrolní). Experiment byl proveden 7.10.2018.

Téma kolonizace Afriky spadá pod regionální zeměpis, mezi mezipředmětové vztahy, jako průřezové téma s dějepisem – historie kolonizace a dekolonizace, objevné plavby a vývoj obchodu. Téma bylo vybráno na základě ŠVP, tematického plánu školy a rozhovoru s vyučujícími.

Jelikož se jednalo o druhý stupeň, předpokládala jsem alespoň minimální znalosti na dané téma. Otázky pretestu a posttestu byly sestaveny na základě osnovy probíraného tématu a posléze byly použity během obou vyučovacích hodin. Jde o otázky, které zahrnují kognitivní okruhy Bloomovy taxonomie.

Otázky č 3, 5, 6, 7, 8, 9, 11 byly zaměřeny na ověření **znalostí** vybraného tématu. Žáci také měli své znalosti **aplikovat** (otázka č. 4), **syntetizovat** (otázka č. 12) a následně **vyhodnotit** (otázka č. 2). Otázka č. 1 měla ověřit **pochopení** významu kolonizace Afriky.

Pretest a posttest je k nahlédnutí v příloze. V kapitole výsledky je návrh změny pretest/posttestu na základě získaných dat.

EXPERIMENTÁLNÍ HODINA A JEJÍ NÁPLŇ

Cílem hry je přimět žáky k soběstačnosti a protože se jednalo o druhý stupeň středních škol, kdy jsou studenti ve věku mladé dospělosti, předpokládala jsem z jejich strany určitý zájem. Žáci měli převzít role vedoucího (učitele) a vyzkoušet si, jaké je zkoordinovat vlastní silou průběh vyučování. Žáci se měli více vžít do situace která jim byla přidělena, aby si lépe uvědomili příčiny a následky probíraného tématu. Otázky kladené během hodiny byly poskládané tak, aby cílily na rozvoj kritického myšlení a propojení dosavadních znalostí. Celá hra je k nahlédnutí v příloze, v kapitole metodika uvádím pouze základní popis a pravidla.

název hry: Kolonizace Afriky

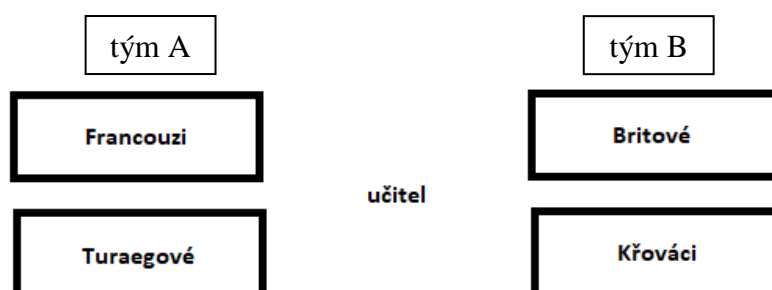
potřebné pomůcky a případné nároky na úpravu (vybavení) prostředí:

- balíček s otázkami, lepidlo
- papír A4
 - žáci na papír nakreslí mapu Afriky
 - na danou mapu pak lepí kartičky se správnými odpověďmi
 - výsledná mapa slouží jako podklad pro zopakování probírané látky
- rozdělení třídy (přesunutí stolů) na dva pomyslné tábory

pravidla obsahující cíl hry a způsob jejího ukončení:

- 1) učitel rozdělí třídu na dva týmy A a B
 - týmy A a B mezi sebou soutěží, kdo rychleji zvládne splnit všechny úkoly
 - každý tým dostane papír A4

- 2) následně se každý tým rozdělí na dvě skupiny
 - v každé skupině jsou **kolonizátoři** a zástupci **domorodých obyvatel**
 - státy kolonizátorů: Francouzi a Britové
 - jména domorodých kmenů: Tuaregové a Křováci



Obrázek č. 1 Schématické rozložení třídy během hry, zdroj vlastní (2019)

- 3) učitel rozdává každé skupině obálky s úkoly (obálku pro Francouze, Brity, Tuaregy a Křováky)
- 4) kolonizátoři a domorodí obyvatelé si navzájem kladou otázky, které jsou napsané v obálkách
 - začínají kolonizátoři a poté se střídají po otázce s domorodými obyvateli
 - na kartičkách s otázkami jsou napsané podrobně instrukce, jak se má skupina ptát a získat odpovědi
 - v obálce najde skupina i připravené kartičky se správnou odpovědí, které po zodpovězení otázky lepí na papír A4
- 5) hra končí zodpovězením všech otázek
 - otázky jsou navrženy tak, aby tážající skupina vždycky dočkala odpovědi
 - tážající skupina má totiž v danou chvíli roli učitele, takže se musí pomoci instrukcí napsaných na kartičkách pokusit získat odpověď od skupiny druhé

pedagogický cíl a podrobné instrukce pro učitele:

- učitel se stává po dobu hry pozorovatelem, který koriguje průběh hry
- zaznamenávání si poznámek, jak hra probíhá
- učitel má funkci mentora, který může poradit, pokud si studenti neví rady

promyšlený a co nejobjektivnější způsob hodnocení výsledků, resp. orůběhu:

- hodnocení je založené na závěrečné diskuzi se samotnými žáky, kteří musí sami provést reflexi dané hry
- pro ověření znalostí musí každá skupina provést závěrečnou prezentaci o probraném tématu (k tomu slouží papír A4, který slouží jako podkladová mapa, na které jsou vylepené obrázky s odpověďmi)

varianty či možné modifikace hry a s tím popřípadě spojené změny hodnocení:

- hra se může obměnit jiným druhem otázek
- dá se vytvořit více skupin různých kolonizátorů a domorodých kmenů, kteří by mohli hrát mezi sebou

hlavní námět pro diskuzi se žáky:

- vyjmenovat základní příčiny a důsledky kolonizace Afriky
- proměna společnosti v 15. století (rozvoj kritického myšlení)

STANDARTNÍ VÝUKA A JEJÍ NÁPLŇ

Frontální výuka byla prováděna s kontrolní skupinou. Výuka proběhla v rámci jedné vyučovací hodiny s použitím prezentace v Power Pointu, která obsahovala 14 slidů. Během hodiny byly žákům pokládány průběžně otázky, které se shodovaly s otázkami připravenými pro experimentální skupinu, aby nedošlo ke zkreslení výsledků. Cílem bylo přivést žáky k zamyšlení příčin a následků kolonizace Afriky.

Čas	Obsah	Vyučovací metoda	Činnost učitele	Činnost studentů	Cíl	Metody	Průběh edukačního procesu
3 minuty	Sdělení tématu hodiny a cíle	Frontální	Výklad	Poslech	Motivace a vzhled do tématu	Frontální výuka, Slovní monologická metoda	Zahájení
5 minut	Jaké byly příčiny zámořských objevů?	Skupinová	Dotazování - otázky studentům	Odpověď	Analýza předchozích znalostí	Otázky učitele, diskuze	Diskuze a výběr otázky směřuje ke zvýšení a pochopení zájmu o danou problematiku, hlavní motivace
3 minuty	Odpovědi na předchozí otázku	Frontální	Výklad	Zápis poznámek	Ukotvení získaných znalostí	Slovní monologická metoda,	Kontrola učiva
5 minut	Co znemožňovalo přístup do vnitrozemí?	Skupinová	Dotazování - otázky studentům	Odpověď	Vysvětlení problematiky vlivu přírodních podmínek	Otázky učitele, diskuze	Diskuze směřující k propojení fyzickogeografických znalostí
3 minuty	Odpovědi na předchozí otázku	Frontální	Výklad	Zápis poznámek	Ukotvení získaných znalostí	Slovní monologická metoda	Kontrola učiva
5 minut	Jaký měli evropané vliv na Afriku?	Skupinová	Dotazování	Odpověď	Vysvětlení problematiky kulturního vlivu	Otázky učitele, diskuze	Expozice nového učiva
5 minut	Náboženství	Frontální	výklad	Zápis poznámek	Vysvětlení problematiky rozložení náboženství na Africkém kontinentu	Slovní monologická metoda	Expozice nového učiva
3 minuty	Otoci	Skupinová	Dotazování, výklad	Zápis poznámek	Ukotvení získaných znalostí	Otázky učitele, diskuze	Rozšíření znalostí o daném tématu
5 minut	Trojúhelníkový obchod	Frontální	Výklad	Zápis poznámek	Vysvětlení tématu trojúhelníkový obchod	Slovní monologická metoda	Expozice nového učiva
8 minut	Jaké byly následky kolonizace Afriky?	Skupinová	Dotazování, výklad	Zápis poznámek	Shrnutí a ukotvení probírané látky	Otázky učitele, diskuze	Závěr

Tabulka č. 1: Popis vyučovací hodiny metodou výkladu, zdroj vlastní (2019)

Během této vyučovací hodiny jsem se snažila žáky aktivizovat průběžnými otázkami a vést je tak k diskuzi a zamyšlení nad probíraným tématem. Studenti si museli nejdůležitější body zapsat do sešitu, aby došlo k lepšímu ukotvení znalostí. Power Point prezentace obsahovala převážně obrázky, fotografie či pouze klíčová slova k danému tématu. Chtěla jsem tak předejít bezmyslenkovému opisování poznámek z tabule a přimět žáky k aktivitě.

3.2 DOTAZNÍK

Metoda dotazníku je častou volbou v pedagogickém výzkumu. Jde o písemné podání otázek a získání písemných odpovědí. Za nevýhodu zde může být považování subjektivní vnímání tázaných respondentů, kterém může být rozdílné od skutečné reality (CHRÁSKA, 2016).

Vybranou metodu jsem zvolila z důvodu rychlého a ekonomického shromažďování většího množství údajů.

Cílem dotazníku bylo zjistit, zda učitelé geografie na středních školách využívají didaktickou hru jako vyučovací metodu. Vycházela jsem z hypotézy, že metoda hry není při vyučování zeměpisu na SŠ využívanou výukovou metodou. Jednalo se tedy o kvantitativní výzkum, který měl mojí hypotézu potvrdit či vyvrátit.

Otázky byly použity strukturované i nestrukturované. Strukturované otázky měly předem dané odpovědi, seřazené dle návaznosti na téma. Jednalo se o typy otázek dichotomické, s jednoduchým i vícenásobným výběrem. Nestrukturované otázky, kde respondenti mohli volně odpovídat bylo méně, byly zařazeny s cílem hloubkového pochopení a získání vlastního názoru respondentů, který není zmanipulovaný předem daným výběrem odpovědí. Respondenti tak měli větší volnost k poskytnutí odpovědí.

Počet respondentů byl 20. Vybrané školy byla česká gymnázia v Plzni, Stříbře, Rokycanech, Blovicích a Praze.

Celý dotazník je k nahlédnutí v příloze.

3.2.1 ROZBOR JEDNOTIVÝCH OTÁZEK

Tato kapitola se věnuje podrobnému rozboru jednotlivých otázek, které byly použity v dotazníku. U některých je popsán návrh na zlepšení znění otázky na základě výsledků a také mých nově získaných zkušeností. Na začátku dotazníku byly položeny otázky analytické, vedoucí k získání identifikačních dat zaměřených na věk a délku trvání profese. Dále jsou v dotazníku otázky uzavřené, otevřené a polouzavřené. Všechny typy mají své klady a zápory. Uzavřené otázky usnadňují rychlost a možnost odpovědi pro respondenta, ale na druhou stranu můžou potlačit poznávací moment zkoumaného tématu. Většinou měli respondenti možnost vybrat a zkombinovat více možností odpovědí, což vedlo

k přesnějšímu vyjádření dotazovaných učitelů. Otevřené otázky závisí na správném pochopení respondenta a jsou časově náročnější, protože vedou k přemýšlení nad tématem. Výzkumník také stráví více času nad rozkódováním odpovědí. Tento druh otázek jsem ale přesto zařadila do dotazníku, protože jsem chtěla zjistit popis „skutečné reality.“ Jako posledním typem jsou zde otázky polouzavřené, které nabízejí možnost odpovědi kategorie „jiné“ a respondent tak může odpověď doplnit dle vlastního uvážení. [muni.is, 2019]

Otázka č. 1

<p>1. Myslíte si, že je důležité používat didaktické hry během výuky i na středních školách?</p>									
<p>a. ANO, protože (lze vybrat více variant):</p>	<p>b. NE, protože (lze vybrat více variant):</p>								
<table border="1"> <tr> <td>Žáci didaktickou hru považují za zpestření výuky a aktivizaci.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Pomocí hry se studenti zdokonalují ve svých znalostech a dovednostech, protože je hry motivují.</td> <td></td> </tr> </table>	Žáci didaktickou hru považují za zpestření výuky a aktivizaci.		Pomocí hry se studenti zdokonalují ve svých znalostech a dovednostech, protože je hry motivují.		<table border="1"> <tr> <td>Žáci na SŠ neradi hrají hry - připadá jim to dětinské apod.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Metoda hry nepřispívá k nabývání nebo zdokonalování znalostí a dovedností na této úrovni vzdělávání SŠ.</td> <td></td> </tr> </table>	Žáci na SŠ neradi hrají hry - připadá jim to dětinské apod.		Metoda hry nepřispívá k nabývání nebo zdokonalování znalostí a dovedností na této úrovni vzdělávání SŠ.	
Žáci didaktickou hru považují za zpestření výuky a aktivizaci.									
Pomocí hry se studenti zdokonalují ve svých znalostech a dovednostech, protože je hry motivují.									
Žáci na SŠ neradi hrají hry - připadá jim to dětinské apod.									
Metoda hry nepřispívá k nabývání nebo zdokonalování znalostí a dovedností na této úrovni vzdělávání SŠ.									
<p>jiný důvod:</p>	<p>jiný důvod:</p>								

Tato dichotomická otázka byla zaměřená na význam využití didaktických her během výuky. Respondenti měli na výběr ze dvou odpovědí ANO x NE. Otázka pak měla další podúroveň, sloužící k obhájení důvodu svého tvrzení. Význam této otázky měl vést k samotnému zamyšlení nad tématem didaktických her jako metody ve vyučování. Byla zde zakomponována i volba „jiný důvod,“ aby měl dotazovaný možnost volnějšího způsobu při objasňování své odpovědi.

Otázka č. 2

2. Využíváte při svém vyučování metodu hry?

a. ANO, protože (lze vybrat více variant):

Snažím se využívat hru v rámci střídání výukových metod.	
Hra může v žácích rozvíjet určité kompetence (např. k řešení problému, komunikační, sociální apod.).	
Samotní žáci mají zájem o hru.	
Díky hře mají žáci pozitivnější vztah k probírané látce.	
Didaktická hra kombinuje praktické zkušenosti s teoretickými.	

jiný důvod:

b. NE, protože (lze vybrat více variant):

Ve výuce není pro tuto metodu prostor a čas, kvůli objemu učiva.	
Žáci na hry nereagují pozitivně (nebaví je, nedodržují pravidla a berou hodinu jako „volnou“ zábavu apod.).	
Metodu hry jsem několikrát vyzkoušel/a, ale nespĺnila má očekávání/stanovené cíle.	
S metodou hry nemám žádné zkušenosti.	
Nemám čas na přípravu her.	
Nemám inspiraci/neznám hry, které by se mohly ve výuce využít.	

jiný důvod:

Druhou otázkou jsou zjišťovala, jestli učitelé využívají metodu hry během výuky. Jednalo se o otázku filtrační, protože pokud respondent vyplnil, že hru jako takovou nepoužívá, nemusel dále v dotazníku pokračovat. Tato otázka obsahuje poměrně velké množství textu, takže zde mohlo dojít při vyplňování k únavovému efektu či nudnosti při odpovídání.

Otázka č. 3 a 4

3. Jak často využíváte geografické hry ve výuce? Prosím, zakroužkujte 1 odpověď:

každou hodinu	každý týden	každý měsíc	méně než 1 měsíčně
---------------	-------------	-------------	--------------------

4. Kolik času nejčastěji hra zabírá ve vyučovací hodině? Prosím, zakroužkujte 1 odpověď:

5 min	10 min	15 min	20 min	25 min	30 min a více
-------	--------	--------	--------	--------	---------------

Výše uvedené otázky byly zaměřeny na časovou dotaci her ve výuce. Chtěla jsem zjistit, jak často učitelé využívají metodu didaktické hry. Dále byli tázáni, kolik času hře věnují během jedné vyučovací hodiny. Otázky na sebe navazují tématem, proto jsem zde uvedeny dohromady.

Otázka č. 5

5. Do jaké fáze hodiny zařazujete didaktickou hru a jakou plní funkci? Prosím o vyplnění všech možností.

	rozhodně ano	spíše ano	spíše ne	rozhodně ne	nikdy
Na začátku hodiny jako aktivizační metodu.					
Při opakování již probrané látky pro upevnění znalostí.					
Formou hry učím nově probírané téma.					
Na konci hodiny při shrnutí látky.					

V této otázce byli respondenti tázáni, v jaké fázi hodiny hru využívají. V tomto případě bych změnila možnost odpovědí pouze na ANO x NE. V následující kapitole je dotazník vyhodnocen pouze na základě kladné či záporné odpovědi. Je zbytečné nabízet 5 možností, které nijak blíže nespecifikují charakter odpovědi. Pro respondenta je více namáhavé vyplnit tyto odpovědi, protože má na výběr ze široké škály možností.

Otázka č. 6

6. V čem vidíte největší nevýhodu využívání her při výuce geografie?

Tato otázka byla zaměřená na negativa využití didaktických her ve výuce z pohledu samotných učitelů. Otázku bych opravila zvýrazněním slova **NEvýhodu**, aby nedocházelo k přehlédnutí významu slova. Pokud respondent nepochopí zadání správně, nemá v tomto případě otázku vyhodnocovat.

Otázka č. 7

7. Kde čerpáte zdroje na geografické hry? (možnost více odpovědí)

kolegové	Internet	učebnice	vlastní nápady	jiné*
----------	----------	----------	----------------	-------

- *prosím, definujte jiné:
- za jakýkoliv konkrétní zdroj budu velice ráda (typ učebnice, název webových stránek atd.):

Sedmá otázka cílila na zdroj a inspiraci didaktických her. Chtěla jsem zjistit, co je nejčastějším zdrojem námětů pro hry. Jedná se o polouzavřenou otázku, aby měl učitel možnost svobodné odpovědi, pokud využívá jiný zdroj pro tvorbu didaktických her, než je zde nabízen.

Otázka č. 8

8. Máte založenou vlastní kartotéku her?			ANO	NE
- pokud ano, kolik máte her?				
méně než 10	10 až 20	30 až 50		

Otázkou jsem chtěla zjistit, jestli si učitelé ukládají nápady na hry. Myslím, že je důležité vedení vlastního seznamu inspirací a nápadů. Otázka souvisela s jedním ze tří cílů této diplomové práce, a to vytvoření portfolia her, které se dají využít ve výuce geografie.

Otázka č. 9

9. Na jaké téma z geografie je podle Vás nejlepší využít didaktickou hru? Pokud máte konkrétní příklad hry, kterou používáte, děkuji za sdílení 😊

Tato oteřené otázka měla sloužit je zjištění subjektivního názoru učitelů, kdy a při jakém tématu je vhodné didaktickou hru zařadit do výuky. Dále byli respondenti požádáni o nějaký konkrétní příklad.

Otázka č. 10

10. Pokud byste znali (znáte) hru na celých 45 minut, která by pokryla probíranou látku z geografie, využili byste ji? <i>Prosím, zakroužkujte odpověď:</i>				
rozhodně ano	spíše ano	spíše ne	rozhodně ne	nedovedu posoudit

Tato otázka byla spíše doplňující, chtěla jsem zjistit zda by učitelé byli ochotni využít hru na celých 45 minut, což se rovná jedné vyučovací hodině.

Otázka č. 11

11. Jestli Vás během dotazníku napadl nějaký postřeh, budu ráda za jakoukoliv zpětnou vazbu 😊

Poslední otázka v dotazníku byla myšlena jako zpětná vazba pro autorku, aby popřípadě mohla změnit dotazník k lepšímu.

3.3 PORTFOLIO

Portfolio bylo vytvořeno na základě práce s literaturou a dělením her podle různých kritérií. Cílem bylo vytvořit souhrn her (katalog), které se dají aplikovat při výuce geografie na střední škole.

Po prostudování dané literatury jsem se rozhodla vytvořit dělení her na základě vlastních kritériích. Ta spočívají v časové náročnosti, využití pomůcek a počtu žáků. Co se týče jejich využití, jsou zde zahrnuty pouze hry, které slouží k upevnění probírané látky, sloužící k procvičení, ukotvení znalostí, aktivizaci a motivaci studentů. Předpokladem těchto her jsou tedy předem získané vědomosti. Většinou jde o známé hry, které jsou tématicky upravené.

podle počtu hráčů		potřebné pomůcky	časová náročnost
individuální		ano	krátké (5-10 min)
skupinové		ne	středně dlouhé (10-20 min)
kolektivní			celohodinové

Tabulka č. 2 Kritéria při tvorbě portfólia her, zdroj vlastní (2019)

4 VÝSLEDKY

4.1 VÝSLEDKY EXPERIMENTU

4.1.1 JEDNOTLIVÉ VYHODNOCENÍ OTÁZEK PRETESTU/POSTTESTU

Data získaná pomocí pretestu a posttestu u obou skupin slouží k vyhodnocení předem stanovených hypotéz. Sleduje se zde dosažený rozdíl mezi experimentální a kontrolní skupinou a také v rámci jednotlivých tříd. Otázky v pretestu a posttestu byly shodné. V každé třídě se testu zúčastnilo 25 studentů. Kontrolní skupina je zde zaznamenána jako třída 2.B a experimentální jako 6.E.

V následující kapitole bude vyhodnocena každá otázka zvlášť z pohledu pretestu i posttestu. Je vždy uvedeno znění otázky, správná odpověď, vysvětlení, vyhodnocení a návrh na možnou úpravu formulace otázky.

Otázka č. 1

Znění:

Co je to kolonizace?

Správná odpověď:

Osidlování nového území. Zakládání nových kolonií na dosud nevyužívaném území.

Počet maximalního počtu bodů: 2

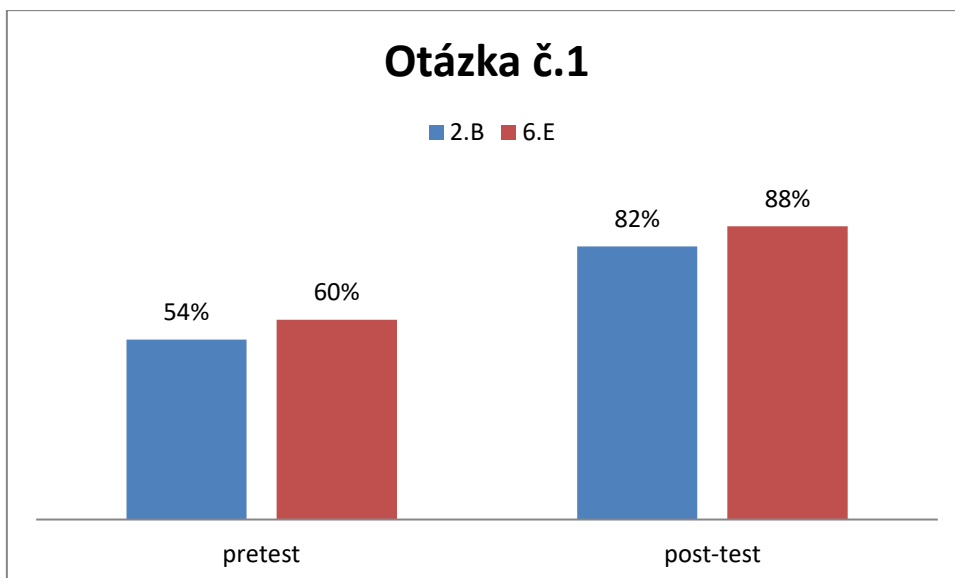
Vysvětlení:

Otázkou jsem sledovala, co si samotní žáci dokáží pod pojmem „kolonizace“ představit. Forma byla záměrně zvolena jako otevřená, abych měla možnost porovnat znění odpovědí samotných žáků v pretestu a následném posttestu. Stanovení počtu bodů vycházelo z jejich nejčastějších odpovědí, které byly většinou právě 2.

Vyhodnocení odpovědí:

Otázka č.1		
	pretest	post-test
2.B	54%	82%
6.E	60%	88%

Tabulka č. 3.: Procentuální vyhodnocení otázky č. 1, zdroj vlastní (2019)



Graf č. 1.: Procentuální vyhodnocení otázky č. 1, zdroj vlastní (2019)

Z grafu je patrné, že u obou skupin studentů došlo ke zlepšení. Kontrolní skupina 2.B měla nižší úroveň vstupních znalostí, ale stejně jako u experimentální skupiny došlo k nárustu bodů o 28%. Obě třídy dosáhly nadpolovičního počtu bodů již při pretestu, což odpovídá poměrné popularizaci samotného tématu.

Návrh na zlepšení formulace otázky:

Jak bys stručně charakterizoval/a pojem kolonizace?

Na základě poměrně vysoké znalosti zjištěné v průběhu pretestu, bych otázku definovala více specificky. Aby se žáci museli více zamyslet nad samotným pojmem a zbytečně se nerozepisovali.

Otázka č. 2

Znění:

Proč se Evropané začali vydávat na zámořské objevy?

Správná odpověď:

Hledali nové území, zlato a cestu do Indie kvůli koření.

Počet maximalního počtu bodů: 3

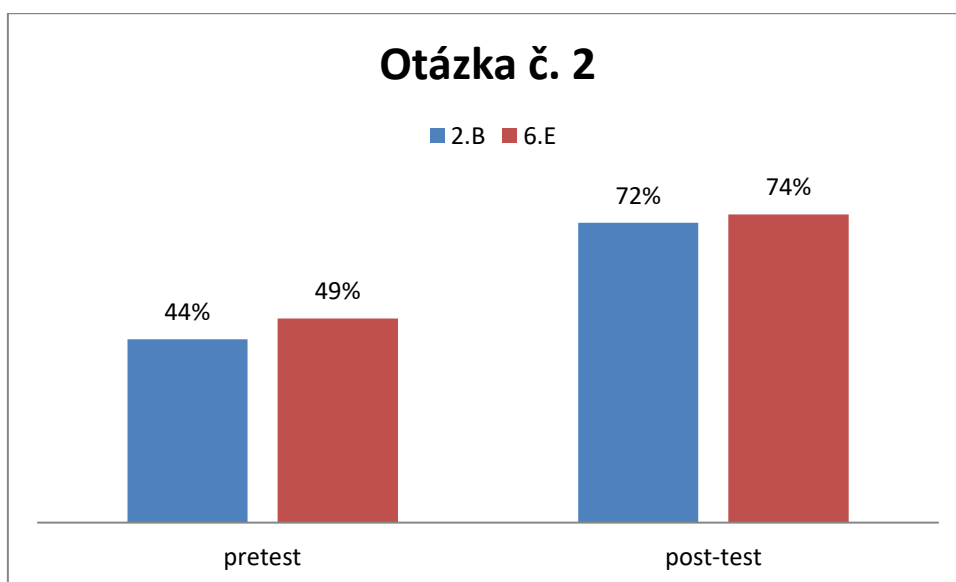
Vysvětlení:

Otázka je identická s otázkou, které byla studentům položena v rámci didaktické hry a během frontální výuky. Byly zde vybrány tři specifické odpovědi, podle kterých bylo vytvořeno i bodové vyhodnocení.

Vyhodnocení odpovědí:

Otázka č.2		
	Pretest	post-test
2.B	44%	72%
6.E	49%	74%

Tabulka č. 4.: Procentuální vyhodnocení otázky č. 2, zdroj vlastní (2019)



Graf č. 2.: Procentuální vyhodnocení otázky č. 2, zdroj vlastní (2019)

Z grafu je patrné, že došlo ke zlepšení u obou testovaných skupin. Kontrolní skupina 2.B dosáhla lepších výsledků o 28% a experimentální třída 6.E o 25%. Počáteční znalosti se blížily 50%, ale ani jedna skupina tuto hranici nepřekročila. Díky vybranému tému nebylo pro žáky těžké vymyslet alespoň jednu odpověď.

Návrh na zlepšení formulace otázky:

Zkus vysvětlit, proč se Evropané začali vydávat na objevené plavby? Vyjmenuj alespoň tři hlavní příčiny.

Uvedla bych lepší formulaci, která žáky lépe nasměruje k pochopení tématu. Dále bych specifikovala minimální počet možných příčin, které by pak pomohli jednak k lepšímu bodování samotné otázky a žáci by měli nápovědu, že se jedná o více důvodů, které zapříčinily vznik zámořských plaveb.

Otázka č. 3

Znění:

Kdo obýval Afriku před příchodem Evropanů? Zakroužkuj správnou odpověď:

- 1) *Indiáni*
- 2) *domorodé kmeny*
- 3) *Američané*

Správná odpověď: Domorodé kmeny.

Počet maximalního počtu bodů: 1

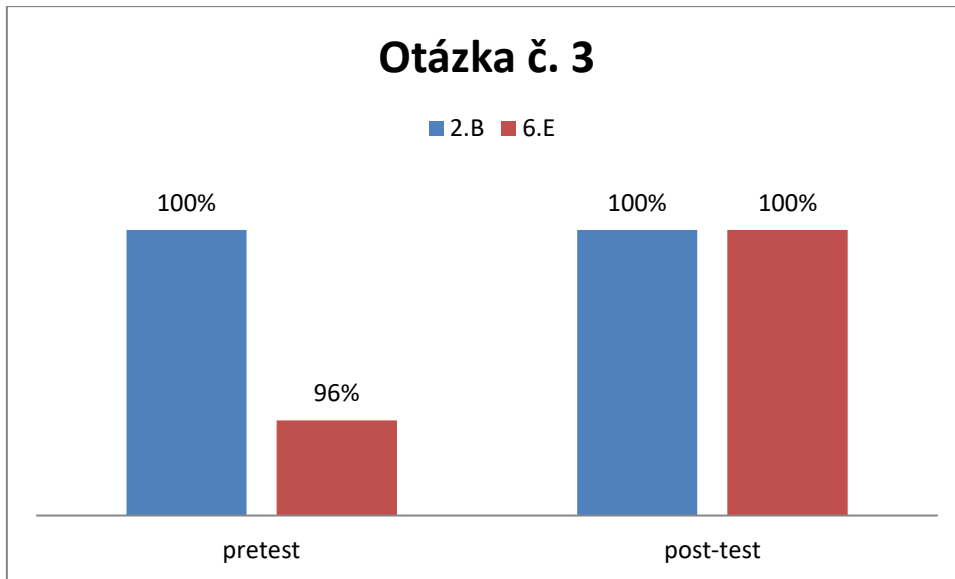
Vysvětlení:

Otázka měla být jednoduchá, aby žáci neměli pocit těžkého testu a měli tak vyšší motivaci pokračovat ve vyplňování otázek. Proto byl zvolen i způsob uzavřené otázky pouze z jednou správnou možností výběru odpovědi.

Vyhodnocení odpovědí:

Otázka č.3		
	pretest	post-test
2.B	100%	100%
6.E	96%	100%

Tabulka č. 5.: Procentuální vyhodnocení otázky č. 3, zdroj vlastní (2019)



Graf č. 3.: Procentuální vyhodnocení otázky č. 2, zdroj vlastní (2019)

Z grafu je patrné vysoká úspěšnost odpovědí v obou případech testu. Otázka byla pro studenty jednoduchá a navíc možnost zakroužkování pouze jedné správné odpovědi vedla k dosažení lepších výsledků. Kontrolní skupina dosáhla v obou případech maximálního počtu bodů.

Návrh na zlepšení formulace otázky:

Otázku bych do testu příště nezahrnovala. Jedná se o jednoduchou otázku v rámci střední školy.

Otázka č. 4

Znění:

Zakresli do mapy:

- *jednotlivé biomy Afriky*
- *oblasti s nejvyšší hustotou obyvatel*



Počet maximalního počtu bodů: 8

Správná odpověď:

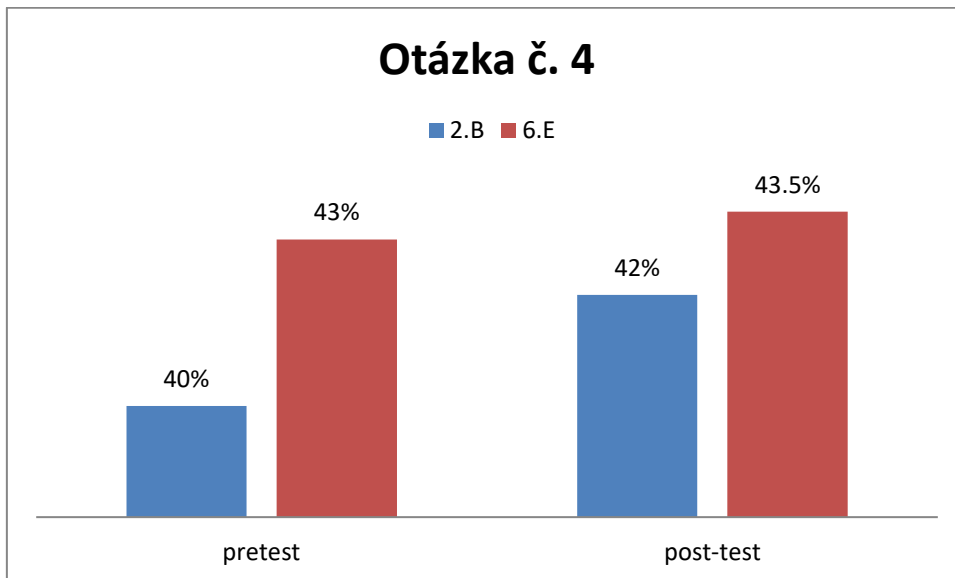


Vysvětlení:

Otázkou jsem chtěla ověřit přibližnou znalost geografie Afriky, které měla vést k lepšímu pochopení tématu. Během výuky vybraného tématu byla žákům položena otázka, co bránilo kolonizátorům při dobývání kontinentu. Odpověď potom směřovala k (ne)výhodám podmínek povrchu Afriky. Demografická otázka byla také cílena na vliv povrchu země k rozmístění obyvatel. Způsob definování odpovědi pomocí zakreslení do mapy byl vybrán cíleně, aby žáci lépe propojili teoretické informace s rozmístěním.

Vyhodnocení otázky:

Otázka č.4		
	pretest	post-test
2.B	40%	42%
6.E	43%	43,5%

Tabulka č. 6.: Procentuální vyhodnocení otázky č. 4, zdroj vlastní (2019)**Graf č. 4.:** Procentuální vyhodnocení otázky č. 4, zdroj vlastní (2019)

Z grafu je patrné, že vstupní a výchozí znalosti dosahují téměř podobných výsledků v obou případech testovaných skupin. Nedošlo taky k vysokému zlepšení. Studenti měli aspoň základní představu a rozmístění biomů a obyvatelstva, ale stejně jsou výsledky průměrné. Otázka byla pravděpodobně špatně formulovaná.

Návrh na zlepšení formulace otázky:

Otázku bych lépe specifikovala a dala ke každému tématu (BIOMY X OBYVATELSTVO) jednotlivou mapu, pro lepší přehlednost.

Zakresli do mapy:

- *jednotlivé biomy Afriky (savany, pouště, tropický deštný les, středomořská fauna a flóra)*
- *oblasti s nejvyšší hustotou obyvatel (oblast Nilu, Guinejský záliv, Konžská pánev)*

Otázka č. 5**Znění:**

Spoj mořeplavce a kontinent, který k němu náleží:

<i>Vasco de Gama</i>	<i>Amerika</i>
<i>Kryštof Kolumbus</i>	<i>Austrálie</i>
<i>James Cook</i>	<i>Afrika</i>

Správná odpověď:

Vasco de Gama – Afrika

Kryštof Kolumbus – Amerika

James Cook – Austrálie

Počet maximalního počtu bodů: 1

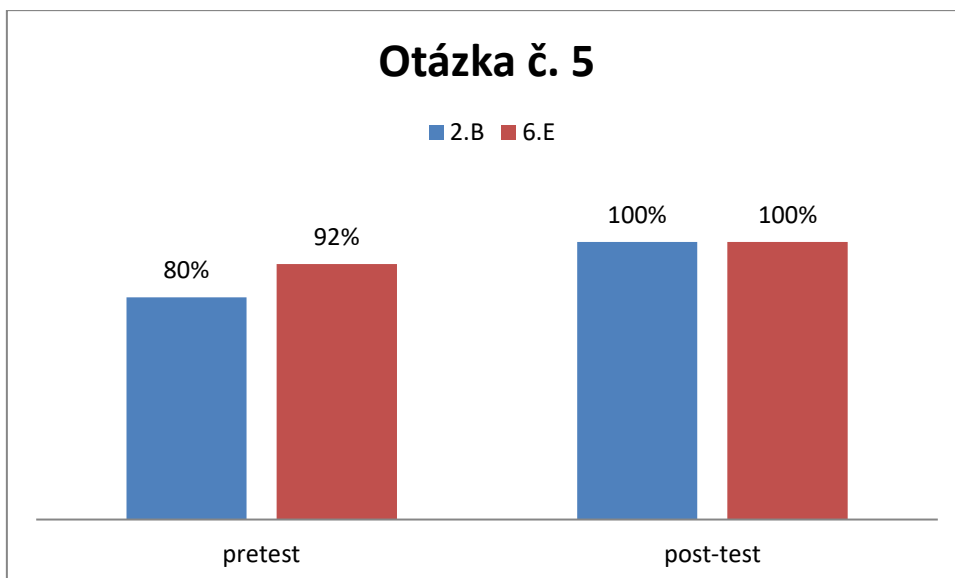
Vysvětlení:

Jednalo se opět o záměrně lehčí typ otázky, který měl vést k motivaci během testu.

Vyhodnocení odpovědí:

Otázka č.5		
	pretest	post-test
2.B	80%	100%
6.E	92%	100%

Tabulka č. 7.: Procentuální vyhodnocení otázky č. 5, zdroj vlastní (2019)



Graf č. 5.: Procentuální vyhodnocení otázky č. 5, zdroj vlastní (2019)

Otázka byla jednodušší, což vyplývá i z dosažených výsledků. Kontrolní skupina dosáhla při pretestu 80% a kontrolní skupina 92%. Došlo je zlepšení u obou skupin na maximální možný počet bodů.

Návrh na zlepšení formulace otázky:

Typ otázky bych zanechala stejný. Možnost odpovědí spojováním různých pojmů je oživením samotného testu. V tomto případě bych změnila pojmy a na známé mořeplavce bych se vůbec neptala, protože jsme je s testovanými skupinami v rámci tématu neprobírali.

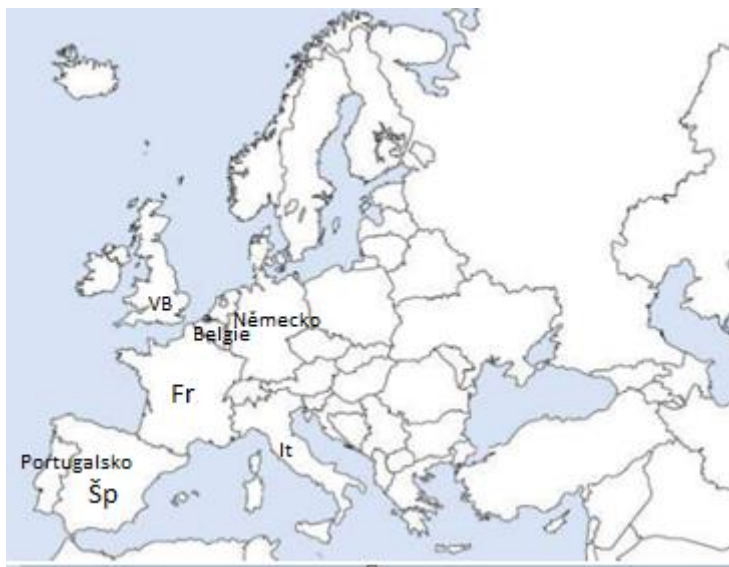
Otázka č. 6

Znění:

Zakresli a napiš alespoň 2 státy, které kolonizovaly Afriku:



Správná odpověď:



Počet maximalního počtu bodů: 7

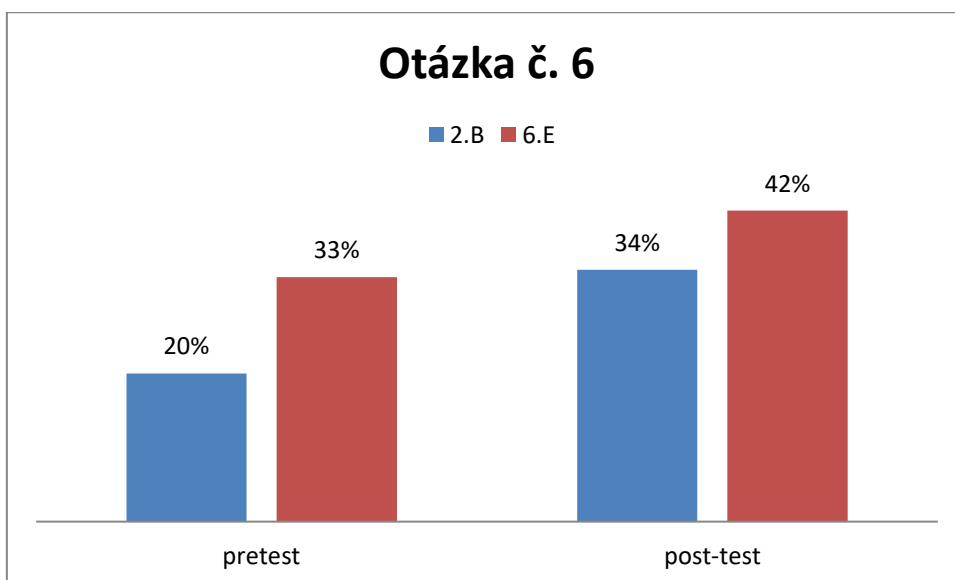
Vysvětlení:

U této otázky jsem chtěla spojit geografické znalosti se zakreslováním do mapy, aby si žáci lépe uvědomili, kde v současné době daný stát stát leží.

Vyhodnocení odpovědí:

Otázka č.6		
	pretest	post-test
2.B	20%	34%
6.E	33%	42%

Tabulka č. 8.: Procentuální vyhodnocení otázky č. 6, zdroj vlastní (2019)



Graf č. 6.: Procentuální vyhodnocení otázky č. 6, zdroj vlastní (2019)

Výsledky zde dosahují velice nízkých hodnot. Z grafu je patrné, že došlo ke zlepšení u kontrolní skupiny 2.B o 14% a u experimentální skupiny 6.E o 9%. Procentuální vyhodnocení nepřesáhlo hodnotu 50%.

Návrh na zlepšení formulace otázky:

I přes nízkou úspěšnost bych otázku neměnila. Malá úspěšnost spočívá ve vysokém nastavení maximálního dosažení počtu bodů. Změnila bych tak bodové hodnocení otázky.

Otázka č. 7**Znění:**

Víš, jaké náboženství se převážně vyskytuje na území Afriky? Podtrhni správné odpovědi.

hinduismus křesťanství šamanismus islám judaismus

Správná odpověď:

Křesťanství a islám.

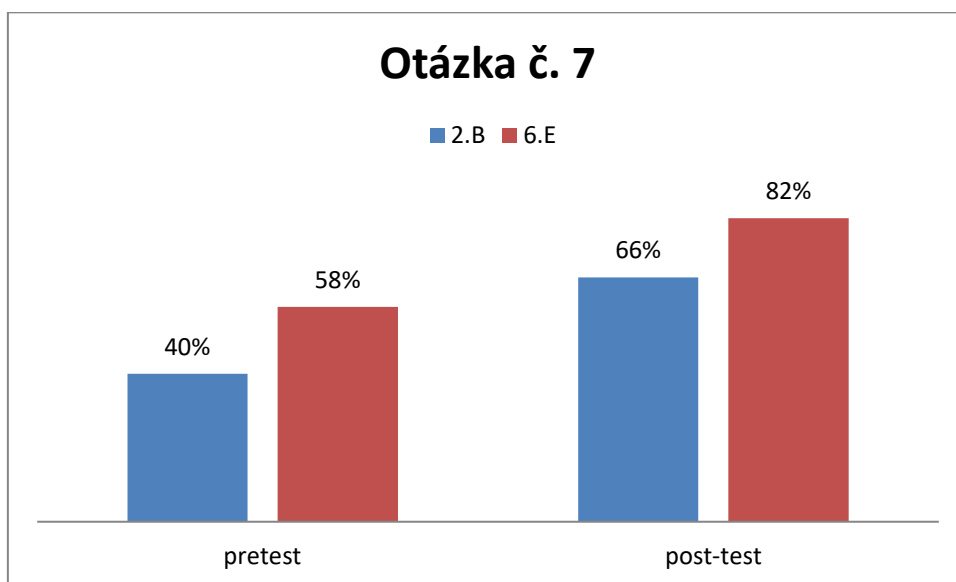
Počet maximalního počtu bodů: 2**Vysvětlení:**

Během výukové hodiny bylo téma probírané, protože úzce souvisí s kolonizací Afriky.

Vyhodnocení odpovědí:

Otázka č.7		
	pretest	post-test
2.B	40%	66%
6.E	58%	82%

Tabulka č. 9.: Procentuální vyhodnocení otázky č. 7, zdroj vlastní (2019)



Graf č. 7.: Procentuální vyhodnocení otázky č. 7, zdroj vlastní (2019)

Z grafu je patrný nárůst správných odpovědí v případě posttestu u obou testovaných skupin. U kontrolní skupiny je zaznamenán nárůst o 26% a u experimentální třídy o 24%.

Návrh na zlepšení formulace otázky:

Spousta studentů zaškrtnla šamanismus, který v dnešní době nepřevažuje na území Afriky, ale dá se pochopit tento výběr odpovědí. Vyškrtnla bych tedy tuto možnost z nabídky.

Otázka č. 8

Znění:

Znáš nějaké původní domorodé kmeny Afriky?

Počet maximalního počtu bodů: jeden domorodý kmen = 1 bod

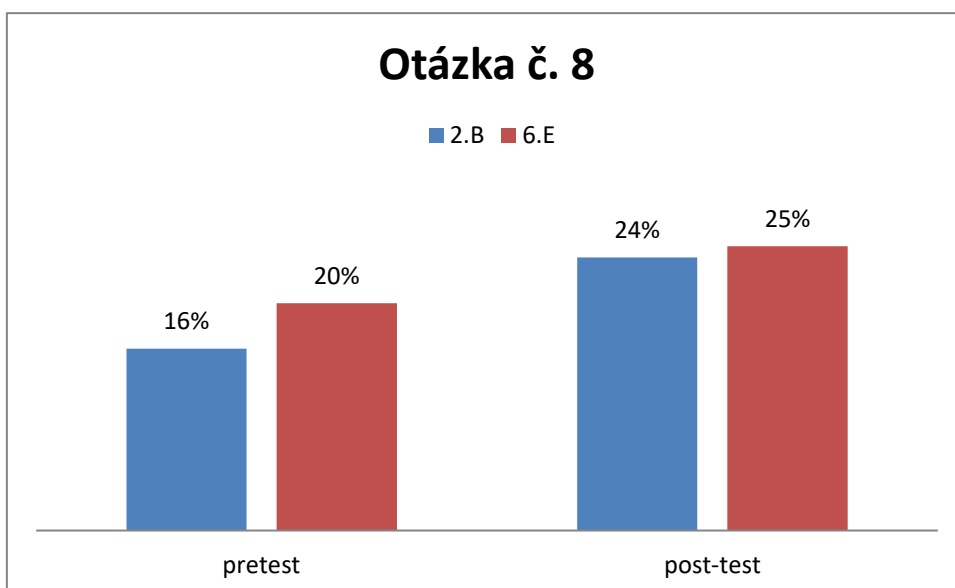
Vysvětlení:

Součástí didaktické hry bylo rozdělení studentů na týmy. Dvě skupiny představovaly právě africké kmeny. Otázkou jsem chtěla zjistit, jaký je vlastně zájem samotných žáků o téma Afrika.

Vyhodnocení odpovědí:

Otázka č.8		
	pretest	post-test
2.B	16%	24%
6.E	20%	25%

Tabulka č. 10.: Procentuální vyhodnocení otázky č. 8, zdroj vlastní (2019)



Graf č. 8.: Procentuální vyhodnocení otázky č. 8, zdroj vlastní (2019)

Graf ukazuje velice nízkou úroveň dosažených znalostí jak v průběhu pretestu, tak následně v postestu. Výsledky se daly očekávat na základě znění otázky, která byla v tomto případě doplňující. Je vše zaznamenán nárůst počtu správných odpovědí, který poukazuje na zlepšení výsledků v rámci posttestu.

Návrh na zlepšení formulace otázky:

Otázku bych neměnila. Jedná se o zajímavost navíc, při které si učitel může ověřit, zda je ve třídě student, který se tímto tématem zabývá a může tak využít jeho znalosti. Efektivnost této otázky souvisí s kompetencemi žáka na danou otázku odpovědět.

Otázka č. 9

Znění:

Co je to animismus?

- *africký tanec*
- *označení bílé rasy*
- *tradiční víra*

Správná odpověď: Tradiční víra

Počet maximalního počtu bodů: 2

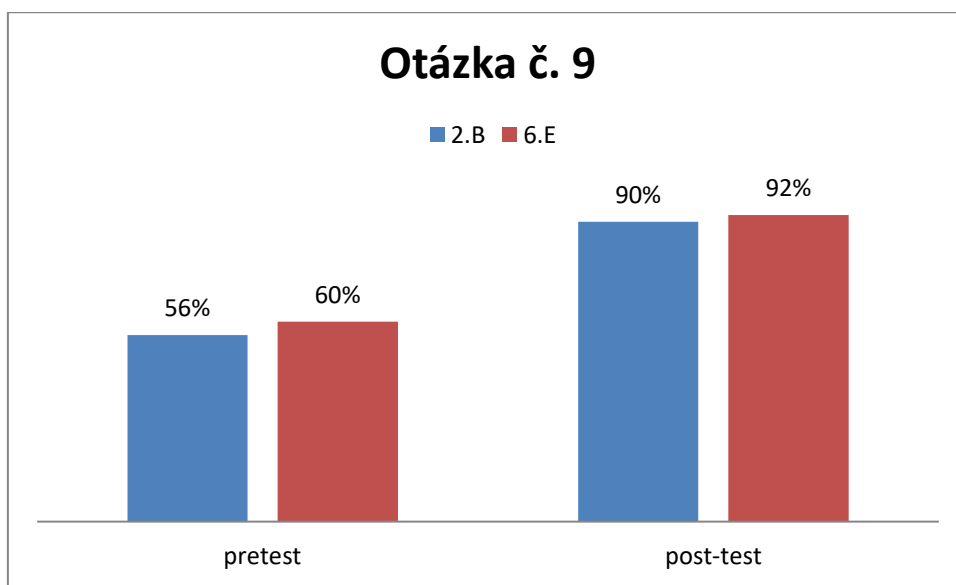
Vysvětlení:

Během zvoleného tématu jsem se věnovala tématu náboženství, proto byla do testu zařazena i tato otázka, která se věnuje proměně náboženství na území Afriky.

Vyhodnocení odpovědí:

Otázka č. 9		
	pretest	post-test
2.B	56%	90%
6.E	60%	92%

Tabulka č. 11.: Procentuální vyhodnocení otázky č. 9, zdroj vlastní (2019)



Graf č. 9.: Procentuální vyhodnocení otázky č. 9, zdroj vlastní (2019)

U obou testovaných skupin došlo k výraznému zlepšení počtu odpovědí. U kontrolní skupiny byl nárůst o 34% a u experimentální skupiny bylo zlepšení o 32%. Během pretestu odpověděla správně nadpoloviční většina a při závěrečném posttestu dosáhly obě třídy téměř maximalního počtu bodů. Typ uzavřené otázky studentům napomohl k určení správné odpovědi.

Návrh na zlepšení formulace otázky:

Otázku bych nijak neměnila.

Otázka č. 10**Znění:**

Kam odváželi kolonialisté otroky z Afriky a k čemu je používali?

Správná odpověď:

Amerika a Evropa. Levná pracovní síla.

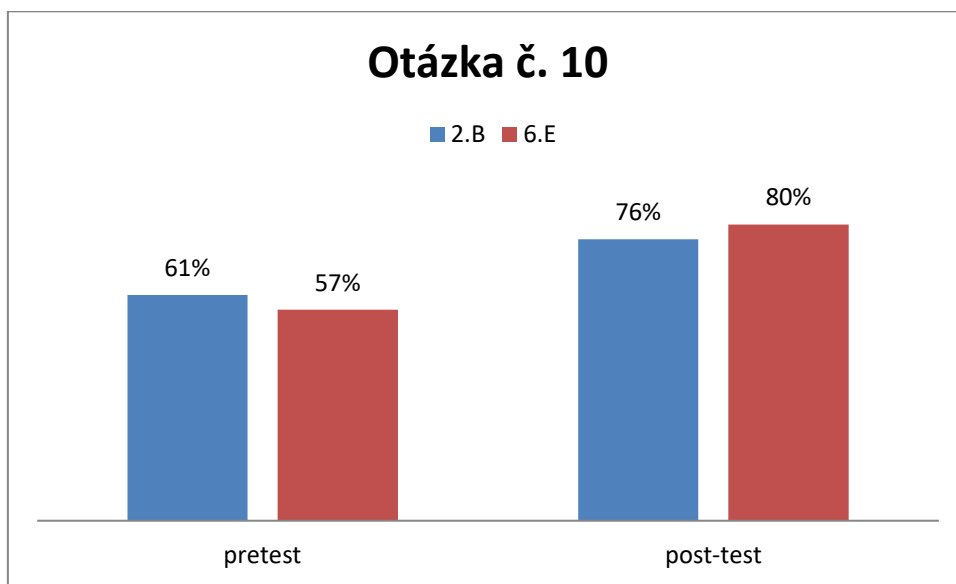
Počet maximalního počtu bodů: 2**Vysvětlení:**

Tato otázka směřuje na jeden z následků kolonizace Afriky. Jde o otevřený typ otázky, kterým jsem chtěla získat spontánní odpovědi v rámci pretestu. Cílem bylo přinutit žáky přemýšlet.

Vyhodnocení odpovědí:

Otázka č. 10		
	pretest	post-test
2.B	61%	76%
6.E	57%	80%

Tabulka č. 12.: Procentuální vyhodnocení otázky č. 10, zdroj vlastní (2019)



Graf č. 10.: Procentuální vyhodnocení otázky č. 10, zdroj vlastní (2019)

U této otázky dosáhla experimentální skupina menšího počtu bodů (57%) než kontrolní skupina (61%) během pretestu. U obou skupin došlo ke zlepšení výsledných znalostí. Přes

nenáročnost otázky nedosáhly třídy maximálního počtu bodů. Studenti velice nepřesně a neúplně formulovali své odpovědi. Tento problém souvisí s typem otázky s volnou odpovědí. Žáci mají problém s vyjádřením odpovědi vlastními slovy.

Návrh na zlepšení formulace otázky:

Zde bych otázku pouze poupravila, aby studenti odpovědli na obě části otázky.

Kam odváželi kolonialisté otroky z Afriky? K čemu je využívali?

Otázka č. 11

Znění:

Co je to apartheid?

- *rasové rozdělení černé a bílé rasy*
- *náboženství*
- *africký obřad*

Správná odpověď: Rasové rozdělení černé a bílé rasy

Počet maximalního počtu bodů: 2

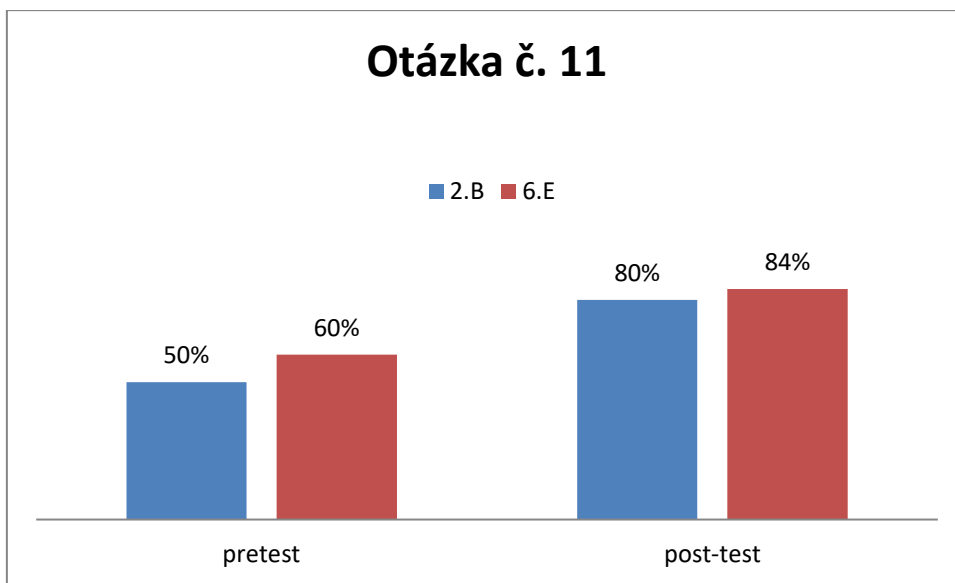
Vysvětlení:

Apartheid je pojem, který by měli studenti na středních školách znát.

Vyhodnocení odpovědí:

Otázka č. 11		
	pretest	post-test
2.B	50%	80%
6.E	60%	84%

Tabulka č. 13.: Procentuální vyhodnocení otázky č. 11, zdroj vlastní (2019)



Graf č. 11.: Procentuální vyhodnocení otázky č. 11, zdroj vlastní (2019)

Obě třídy dosáhly zlepšení během následného postestu. Kontrolní skupina se z původních 50% zlepšila na 80% a experimentální třída získala 60% při pretestu a 84% během posttestu. Protože se jednalo o uzavřenou otázku pouze s jednou možností volby odpovědi, studenti měli vyšší šanci uspět.

Návrh na zlepšení formulace otázky:

V tomto případě nemám žádný návrh na změnu dané otázky.

Otázka č. 12

Znění:

Zkus se zamyslet jaké byly následky kolonizace v Africe.

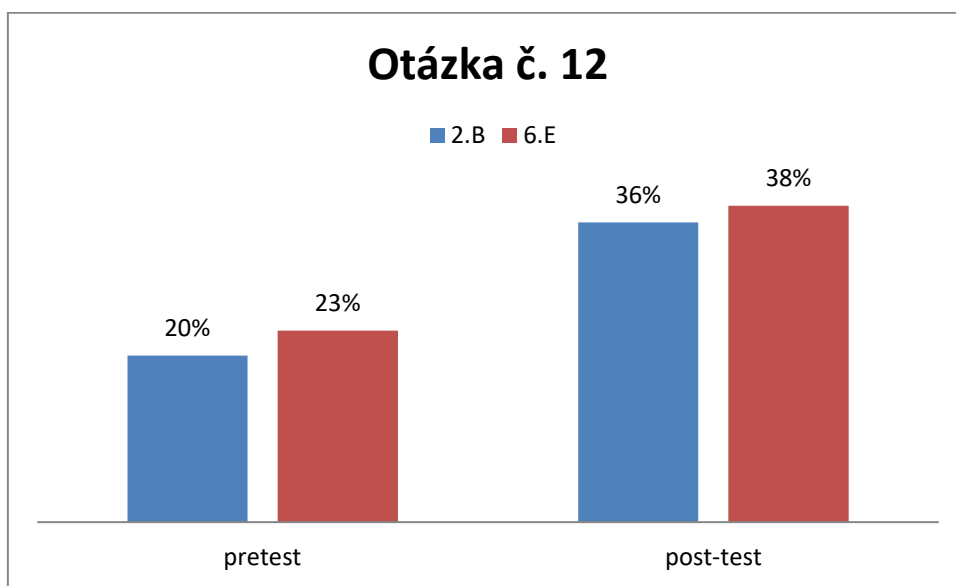
Počet maximalního počtu bodů: 6

Vysvětlení:

Otázka byla formulovaná velice obecně, odpovědi jsem nechala na samotných studentech, co oni považují za následky konolizace. Tato otázka měla směřovat k rozvinutí kompetencí kritického myšlení.

Vyhodnocení odpovědí:

Otázka č. 12		
	pretest	post-test
2.B	20%	36%
6.E	23%	38%

Tabulka č. 14.: Procentuální vyhodnocení otázky č. 12, zdroj vlastní (2019)**Graf č. 12.:** Procentuální vyhodnocení otázky č. 12, zdroj vlastní (2019)

Studenti dosáhli velice nízkých výsledků. Obě třídy zaznamenaly zlepšení, ale nepřesáhly ani poloviční počet maximálního počtu bodů. Kontrolní skupina dosáhla pouze 36% a experimentální třída 38%. Zde se opět ukazuje nevýhoda otevřených otázek, kde studenti musí sami formulovat odpovědi.

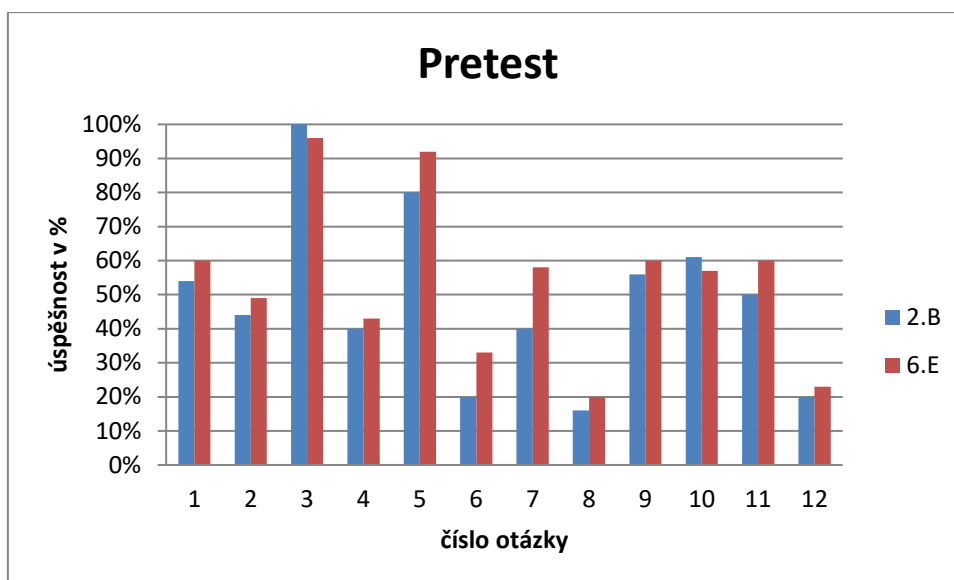
Návrh na zlepšení formulace otázky:

Zde bych nejspíš vypsala možné následky kolonizace Afriky klíčovými slovy a zeptala se studentů proč.

4.1.2 CELKOVÉ VÝSLEDKY PRETESTU

výsledky pretestu												
číslo otázky	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2.B	54	44	100	40	80	20	40	16	56	61	50	20
6.E	60	49	96	43	92	33	58	20	60	57	60	23
	úspěšnost v %											

Tabulka č. 15.: Procentuální vyhodnocení pretestů, zdroj vlastní (2019)



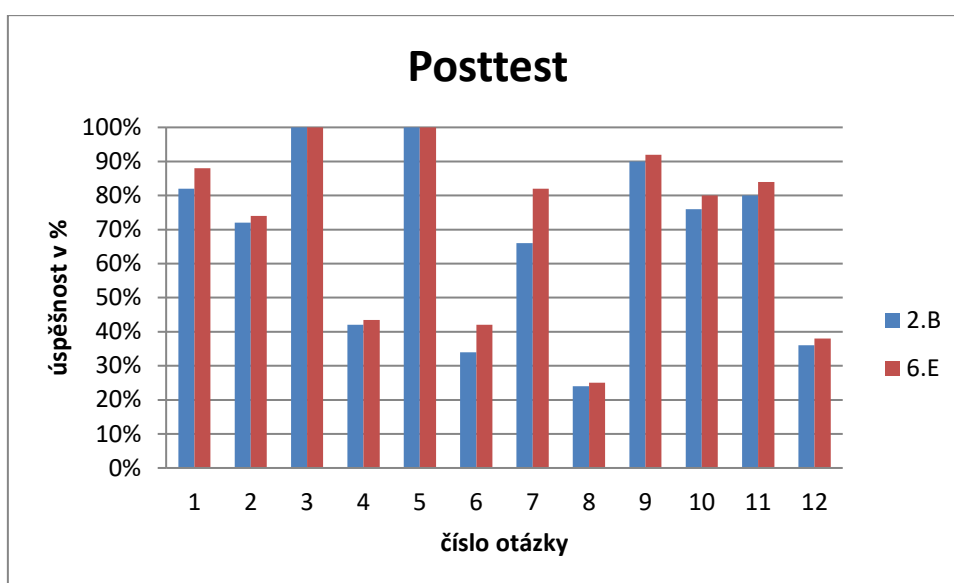
Graf č. 13.: Procentuální vyhodnocení pretestů, zdroj vlastní (2019)

Experimentální skupina dosahovala vyššího počtu bodů než kontrolní skupina u všech otázek kromě otázky č. 3 a otázky č. 10. V otázce č. 3 navíc dosáhla kontrolní skupina plného počtu bodů. Nejvyššího počtu bodů dosáhly obě skupiny u otázek č. 3 a č. 5, které byly uzavřené a je zde tedy vyšší pravděpodobnost vybrání správné odpovědi. Nejnižší výsledky byly zjištěny u otázky č. 8, kde obě skupiny nepřesáhly hranici 20%. Jednalo se o otázku otevřenou, zda studenti znají nějaké domorodé kmeny. Tato otázka je velice obecná a cílí na specifickou cílovou skupinu žáků, kteří se o téma Afrika zabývají ve svém volném čase.

4.1.3 CELKOVÉ VÝSLEDKY POSTTESTU

výsledky posttestu												
číslo otázky	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2.B	82	72	100	42	100	34	66	24	90	76	80	36
6.E	88	74	100	43,5	100	42	82	25	92	80	84	38
	úspěšnost v %											

Tabulka č. 16.: Procentuální vyhodnocení posttestů, zdroj vlastní (2019)



Graf č. 14.: Procentuální vyhodnocení posttestů, zdroj vlastní (2019)

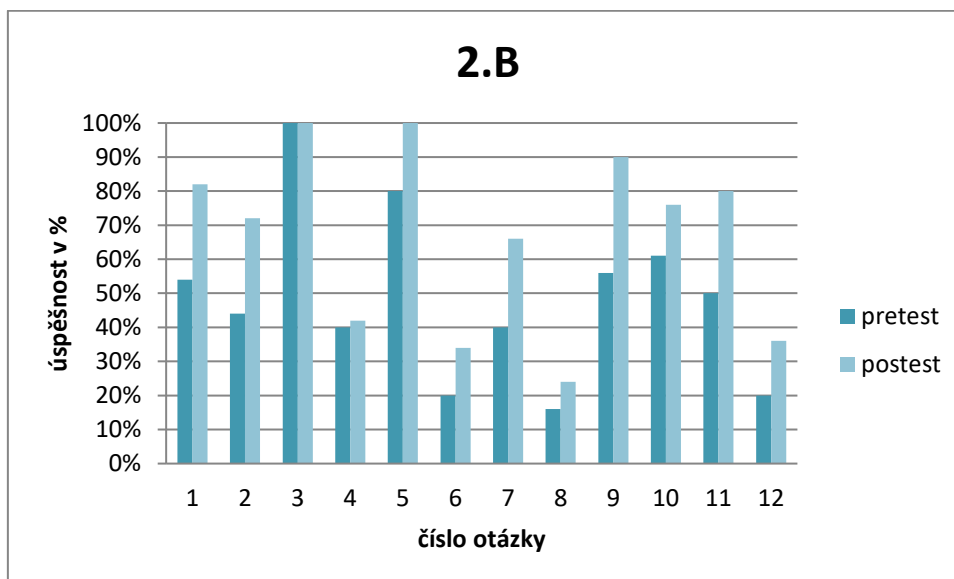
Výsledky posttestu ukazují lepší úroveň dosažených znalostí u experimentální skupiny 6.E. To vychází z výsledků pretestu, kde tito žáci měli také vyšší úroveň vstupních znalostí. U otázek č. 3 a č. 5 je dosažení odpovědí rovno 100%. Jednalo se o otázky uzavřené s předem danou volnou odpovědí. Tím pádem je otázka jednodušší a je zde vyšší pravděpodobnost dosažení správných odpovědí. Nejnižší procento odpovědí bylo zjištěno u otázky č. 8, jejíž struktura byla zvolena formou volné otázky a téma bylo velice specifické. Dále otázky č. 4, 6 a 12 nepřesáhly hranici 50% u obou testovaných skupin. Všechny tyto tři otázky jsou opět otevřené, jsou pro žáky komplikovanější, protože je nutí přemýšlet nad odpovědí.

4.1.4 CELKOVÉ VÝSLEDKY TESTOVANÝCH SKUPINY

KONTROLNÍ SKUPINA

výsledky testů kontrolní skupiny 2.B												
číslo otázky	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
pretest	54	44	100	40	80	20	40	16	56	61	50	20
posttest	82	72	100	42	100	34	66	24	90	76	80	36
	úspěšnost v %											

Tabulka č. 17.: Procentuální vyhodnocení výsledků kontrolní skupiny, zdroj vlastní (2019)



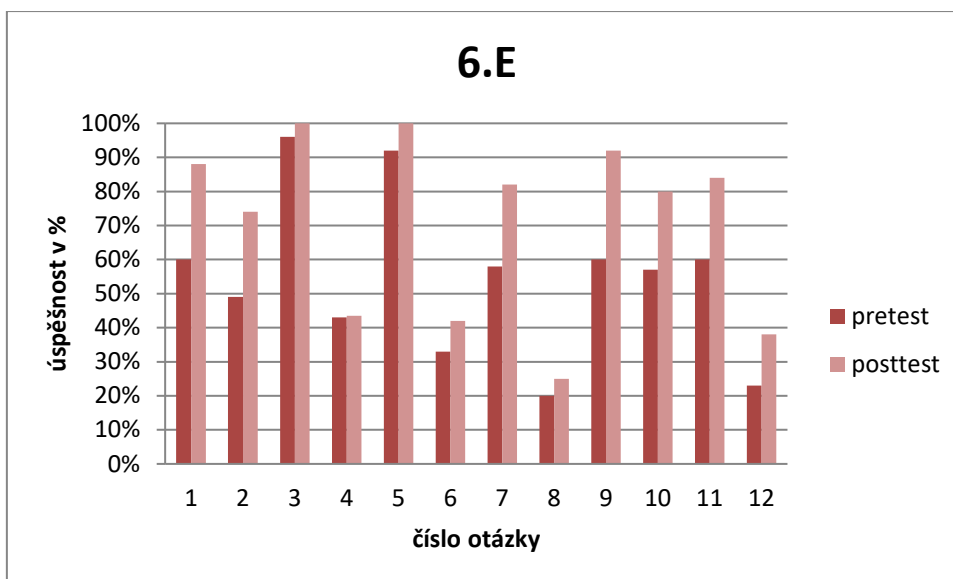
Graf č. 15.: Procentuální vyhodnocení výsledků kontrolní skupiny, zdroj vlastní (2019)

Z grafu je patrné, že u žádné otázky nedošlo ke zhoršení. Kromě otázky číslo 3, kde bylo dosaženo stejného počtu bodů jak v pretestu tak během posttestu, došlo k nárůstu počtu bodů při posttestu. Celkově se výsledky třídy výrazně zlepšily. Tento fakt poukazuje na efektivitu výukové hodiny metodou výkladu.

EXPERIMENTÁLNÍ SKUPINA

výsledky testů experimentální skupiny 6.E												
číslo otázky	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
pretest	60	49	96	43	92	33	58	20	60	57	60	23
posttest	88	74	100	43,5	100	42	82	25	92	80	84	38
	úspěšnost v %											

Tabulka č. 18.: Procentuální vyhodnocení výsledků experimentální skupiny, zdroj vlastní (2019)



Graf č. 16.: Procentuální vyhodnocení výsledků experimentální skupiny, zdroj vlastní (2019)

Experimentální třída 6.E dosáhla zlepšení během posttestu. Kromě otázky číslo 4. došlo u každé otázky k nárůstu počtu bodů. Nejvyšší nárůst bodů byl zaregistrován u otázky č. 9, které byla v rámci výuky formou didaktické hry věnováno více času. Tento graf poukazuje na efektivitu využívání didaktické hry jako výukové metody.

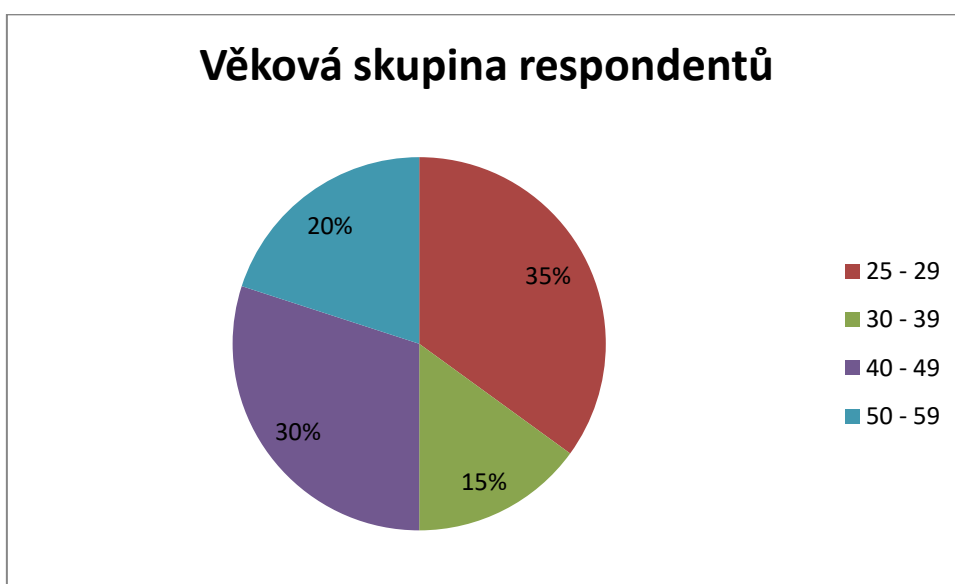
4.2 VÝSLEDKY DOTAZNÍKU

Na dotazník odpovědělo 20 respondentů, učitelů na středních školách s aprobační geografie. U výsledků byla spočítána četnost odpovědí a vyjádření v procentech. Ke každé otázce je přiložen koláčový graf, pro lepší přehlednost získaných odpovědí.

Analytická otázka zahrnující věk respondentů:

věk	četnost odpovědí	vyjádření v %
pod 25	0	0%
25 - 29	7	35%
30 - 39	3	15%
40 - 49	6	30%
50 - 59	4	20%
60 +	0	0%

Tabulka č. 19: Věková skupina učitelů, zdroj vlastní (2019)



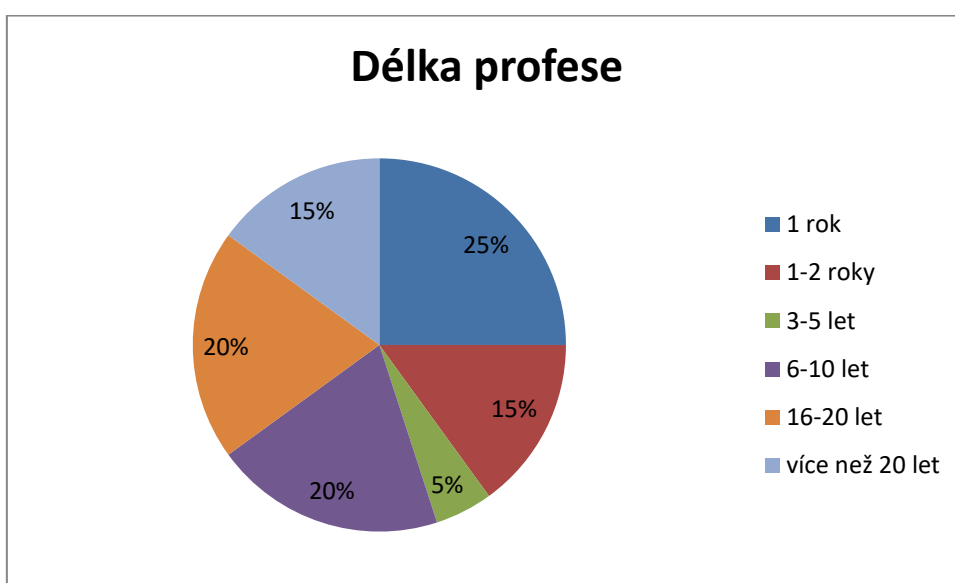
Graf č. 17: Věková skupina učitelů, zdroj vlastní (2019)

Největší věková skupina, 35% respondentů, se pohybovala ve věku mezi 25 – 29 let. Následovala věková kategorie o dekádu starší ve věku 40 – 49 let, kam se zařadilo 30% dotazovaných. 20% dotazovaných se zařadilo do věkové kategorie 50 – 59 let. Nejméně početnou skupinou bylo věkové rozpětí mezi 30 – 39 lety.

Analytická otázka zahrnující délku profese:

počet odučených let	četnost odpovědí	vyjádření v %
1 rok	5	25%
1-2 roky	3	15%
3-5 let	1	5%
6-10 let	4	20%
11-15 let	0	0%
16-20 let	4	20%
více než 20 let	3	15%

Tabulka č. 20: Délka profese, zdroj vlastní (2019)



Graf č. 18: Délka profese, zdroj vlastní (2019)

Z grafu je vidět realitní vyrovnanost mezi délkou profese. Nejčastější odpověď respondentů (25%) byla 1 rok, cemuž odpovídá předchozí otázka, která vykazuje nízký věk učitelů. Nikdo z dotazovaných nevybral nabízenou variantu 11 – 15 let.

Otázky cílené na subjektivní údaje:

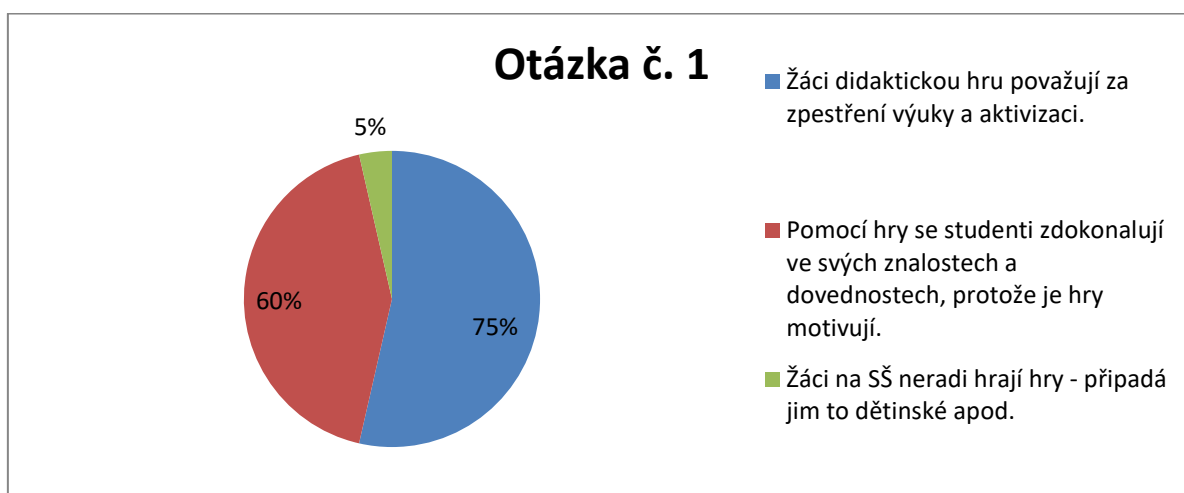
1) Myslíte si, že je důležité používat didaktické hry během výuky i na středních školách?

a. Ano, protože (lze vybrat více variant)	četnost odpovědí	vyjádření v %
Žáci didaktickou hru považují za zpestření výuky a aktivizaci.	15	75%
Pomocí hry se studenti zdokonalují ve svých znalostech a dovednostech, protože je hry motivují.	12	60%
jiný důvod:		

b. NE, protože (lze vybrat více variant)	četnost odpovědí	vyjádření v %
Žáci na SŠ neradi hrají hry - připadá jim to dětinské apod.	1	5%
Metoda hry nepřispívá k nabývání nebo zdokonalování znalostí a dovedností na této úrovni vzdělávání SŠ.	0	0%
jiný důvod:		

Tabulka č. 21: Četnost odpovědí na otázku č. 1, zdroj vlastní (2019)

vyhodnocení odpovědí:



Graf č. 19: Procentuální vyhodnocení odpovědí na otázku č. 1, zdroj vlastní (2019)

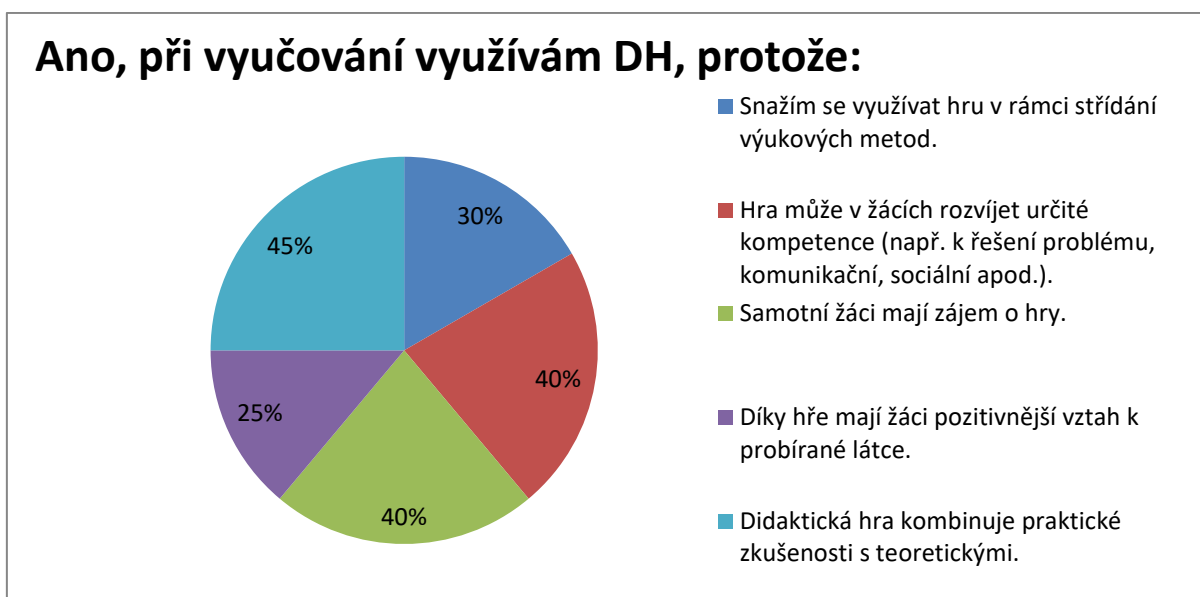
Nejvyšší četnost odpovědí byla zjištěna u první možnosti, že *žáci didaktickou hru považují za zpestření výuky a aktivizaci*. Odpověď vybralo 75% dotazovaných učitelů. 60% respondentů označilo druhou nabídku odpovědi, že *pomocí hry se studenti zdokonalují ve svých znalostech a dovednostech, protože je hry motivují*. Pouze 5% učitelů zaškrtno negativní odpověď a to, že *žáci na SŠ neradi hrají hry, protože jim to připadá dětinské apod.* Nikdo z dotazovaných neoznačil poslední nabízenou odpověď *metoda hry*

nepřispívá k nabývání nebo zdokonalování znalostí a dovedností na této úrovni vzdělávání SŠ.

2) Využíváte při svém vyučování metodu hry?

ANO, protože (lze vybrat více variant):	četnost odpovědí	vyjádření v %
Snažím se využívat hru v rámci střídání výukových metod.	6	30%
Hra může v žácích rozvíjet určité kompetence (např. k řešení problému, komunikační, sociální apod.).	8	40%
Samotní žáci mají zájem o hry.	8	40%
Díky hře mají žáci pozitivnější vztah k probírané látce.	5	25%
Didaktická hra kombinuje praktické zkušenosti s teoretickými.	9	45%

Tabulka č. 22: Četnost odpovědí na otázku č. 2, zdroj vlastní (2019)



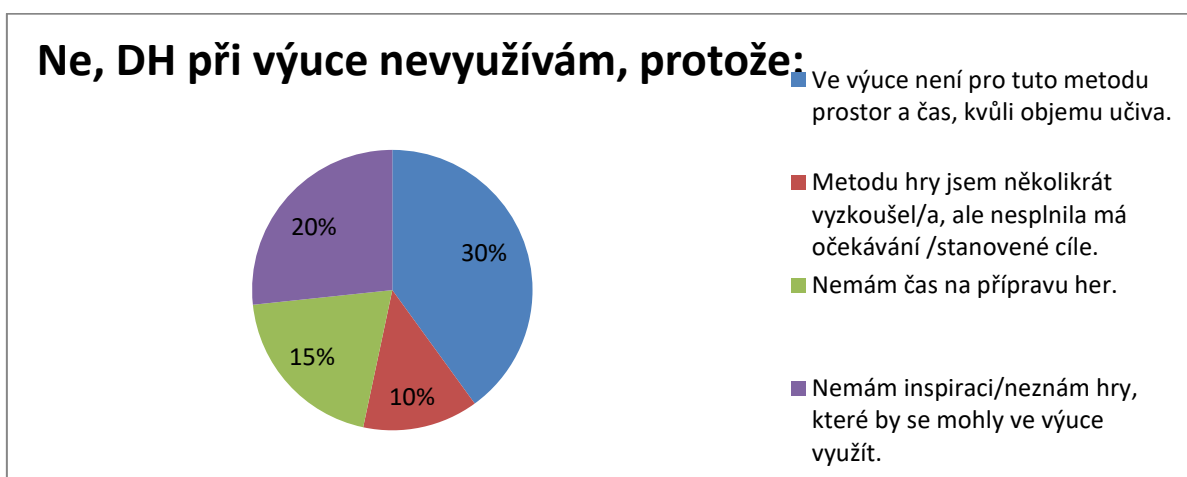
Graf č. 20: Procentuální vyhodnocení odpovědí na otázku č. 2, zdroj vlastní (2019)

Tento graf ukazuje procentuální zastoupení učitelů, kteří odpověděli, že didaktickou hru využívají během svých hodin. Byly vybrány všechny možnosti. Nejvíce odpovědí (45%) poukazuje, že *didaktická hra kombinuje praktické zkušenosti s teoretickými*. 40% odpovědí se týkalo důvodu využití her při výuce jako *rozvoje určitých kompetencí u žáků* a dalších 40% odpovědí poukazuje na *samotný zájem žáků o hry*.

NE, protože (lze vybrat více variant):	četnost odpovědí	vyjádření v %
Ve výuce není pro tuto metodu prostor a čas, kvůli objemu učiva.	6	30%
Žáci na hry nereagují pozitivně (nebaví je, nedodržují pravidla a berou hodinu jako „volnou“ zábavu apod.).	0	0%
Metodu hry jsem několikrát vyzkoušel/a, ale nesplnila má očekávání /stanovené cíle.	2	10%
S metodou hry nemám žádné zkušenosti.	0	0%
Nemám čas na přípravu her.	3	15%
Nemám inspiraci/neznám hry, které by se mohly ve výuce využít.	4	20%

jiný důvod:

Tabulka č. 23: Četnost odpovědí na otázku č. 2, zdroj vlastní (2019)



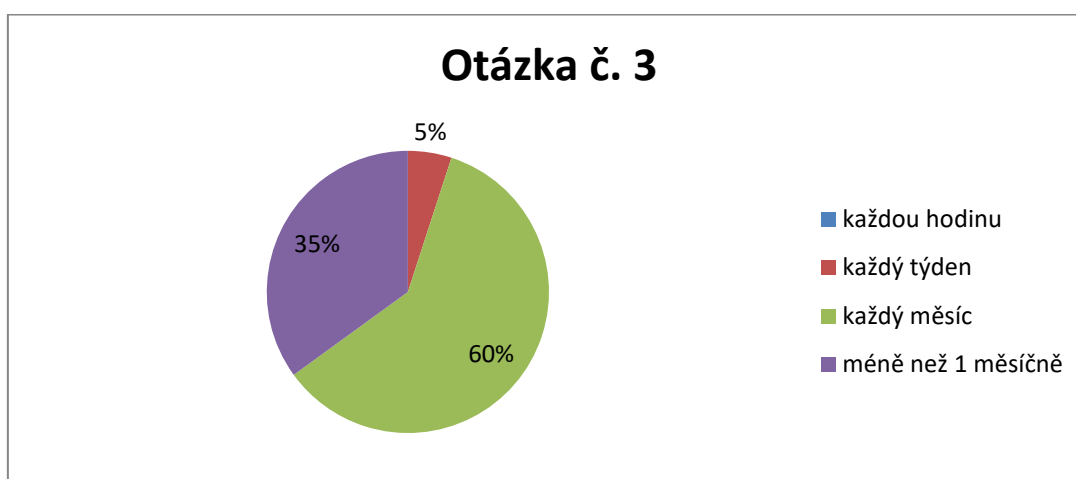
Graf č. 21: Procentuální vyhodnocení odpovědí na otázku č. 2, zdroj vlastní (2019)

Tento graf ukazuje procentuální zastoupení učitelů, kteří odpověděli, že didaktickou hru nevyžívají během svých hodin. Nejčastěji (30%) byla zaškrtnuta odpověď, že *ve výuce není pro tuto metodu prostor a čas, kvůli objemu učiva*. Jiný důvod učitelé nevypisovali. Nikdo z učitelů nevybral, že by neměl s hrou žádnou zkušenost a také zde není zmíněno, že by žáci na hry reagovali negativně.

3) Jak často využíváte geografické hry ve výuce?

frekvence využití	četnost odpovědí	vyjádření v %
každou hodinu	0	0%
každý týden	1	5%
každý měsíc	12	60%
méně než 1 měsíčně	7	35%

Tabulka č. 24: Četnost odpovědí na otázku č. 3, zdroj vlastní (2019)



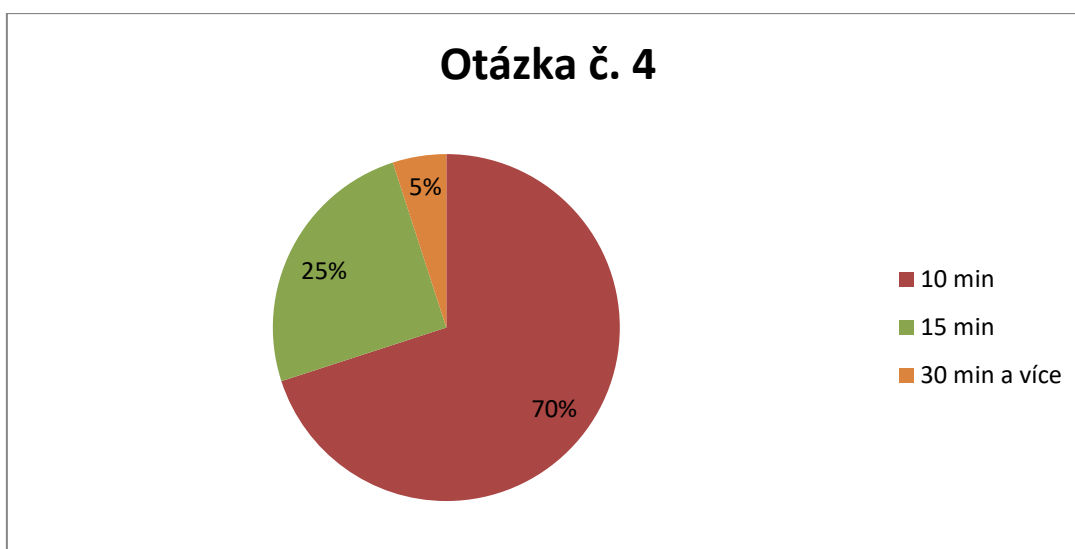
Graf č. 22: Procentuální vyhodnocení odpovědí na otázku č. 3, zdroj vlastní (2019)

Nejčastější odpovědí bylo využívání didaktických her *každý měsíc*. Odpovědělo tak až 60% respondentů. Žádný učitel nepoužívá didaktickou hru *každou hodinu* a pouze jeden z dotazovaných využívá tuto metodu *každý týden*. 35% dotazovaných používá tuto metodu *méně než jednou měsíčně*.

4) Kolik času nejčastěji hra zabírá ve vyučovací hodině?

časová dotace	četnost odpovědí	vyjádření v %
5 min	0	0%
10 min	14	70%
15 min	5	25%
20 min	0	0%
25 min	0	0%
30 min a více	1	5%

Tabulka č. 25: Četnost odpovědí na otázku č. 4, zdroj vlastní (2019)



Graf č. 23: Procentuální vyhodnocení odpovědí na otázku č. 4, zdroj vlastní (2019)

70% učitelů využívá didaktickou hru v rámci hodiny pouze v rámci 10 minut. 25% odpovědí bylo zvoleno u nabídky časové dotace na hru 15 minut a pouze jeden učitel vybral možnost odpovědi 30 min a více.

5) Do jaké fáze hodiny zařazujete didaktickou hru a jakou plní funkci?

Výsledky této otázky jsou zaznamenány pouze v následující tabulce, koláčový graf je zde vynechán z důvodu přehlednosti.

fáze hodiny	ano		ne	
	četnost odpovědí	vyjádření v %	četnost odpovědí	vyjádření v %
na začátku hodiny jako aktivizační metodu	9	45%	2	10%
při opakování již probrané látky pro upevnění znalostí	11	55%	0	0%
formou hry učím nově probírané téma	0	0%	9	45%
na konci hodiny při shrnutí látky	4	20%	6	30%

Tabulka č. 26: Četnost odpovědí na otázku č. 5, zdroj vlastní (2019)

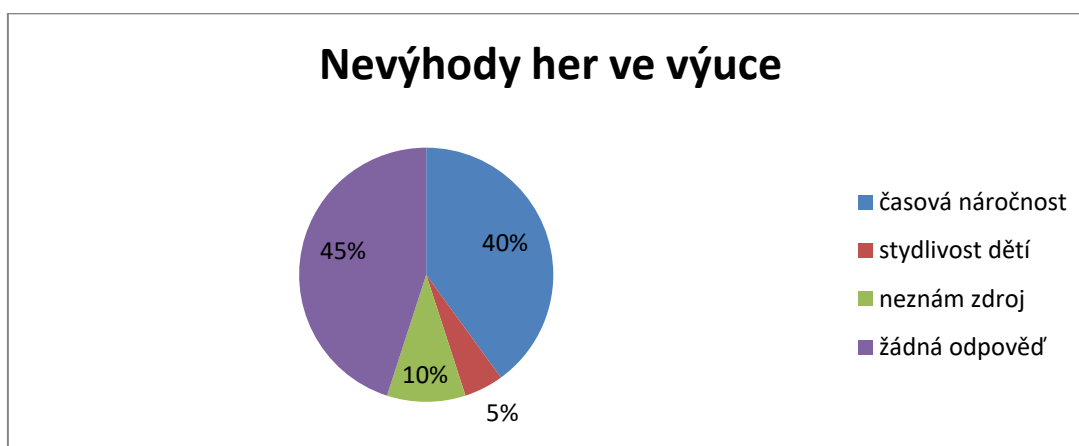
Více než polovina dotazovaných odpověděla, že didaktickou používají *při opakování již probrané látky pro upevnění znalostí*. 45% využívá tuto metodu pro *aktivizaci na začátku hodiny*. Stejný počet odpovědí byl zaznamenán u možnosti záporné, že formu hry učitelé *nevyužívají pro učení nově probíraného tématu*. Překvapivým výsledkem byla poslední

možnost, kdy se *metoda hry používá na konci hodiny při shrnutí látky*, je učiteli využívána poměrně málo.

6) V čem vidíte největší nevýhodu využívání her při výuce geografie?

kategorie	četnost odpovědí	zastoupení v %
časová náročnost	8	40%
stydlivost dětí	1	5%
neznám zdroj	2	10%
žádná odpověď	9	45%

Tabulka č. 27: Četnost odpovědí na otázku č. 6, zdroj vlastní (2019)



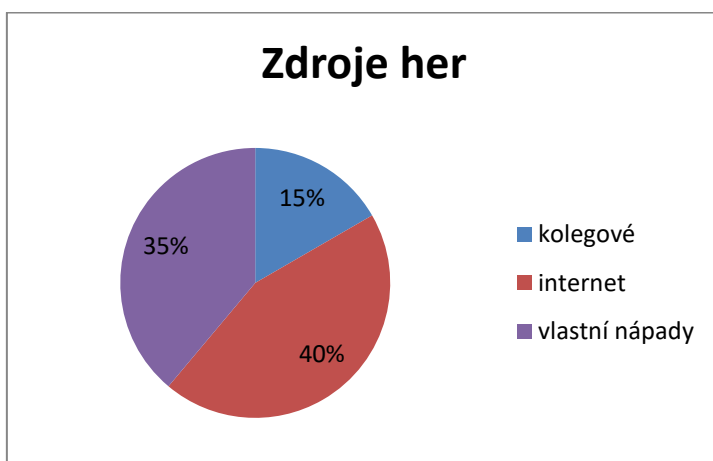
Graf č. 24: Procentuální vyhodnocení odpovědí na otázku č. 6, zdroj vlastní (2019)

Na tuto otázku zodpovědlo pouze 11 učitelů ze 20. Otázka byla s volnou odpovědí a nejčastějším argumentem nevýhody byla *časová náročnost* (40%). Mezi další příčiny bylo zaznamenáno, že se *děti stydí* nebo učitelé *neznají zdroj*.

7)Kde čerpáte zdroje na geografické hry?

kategorie	četnost odpovědí	zastoupení v %
kolegové	3	15%
internet	8	40%
učebnice	0	0%
vlastní nápady	7	35%

Tabulka č. 28: Četnost odpovědí na otázku č.7, zdroj vlastní (2019)

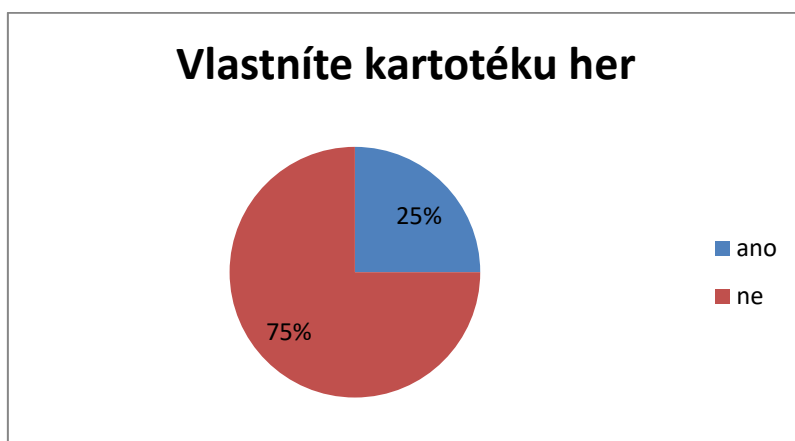


Graf č. 25: Procentuální vyhodnocení odpovědí na otázku č. 7, zdroj vlastní (2019)

V tomto případě mohli učitelé zaškrtnout výše nabízené odpovědi nebo napsat vlastní zdroj, kde čerpají inspiraci pro hry. Nejčastějším zdrojem je internet (40%), dále vlastní nápady a 15% dotazovaných zmínilo své kolegy. Nikdo z respondentů nezaškrtnl jako zdroj didaktických her učebnice. Pouze jeden učitel vypsál jiné zdroje (kahoot, modifikace her, www.dum.rvp.cz, www.shespandsoftware.com, diplomová práce).

8) Máte založenou vlastní kartotéku her?

kartotéka her	četnost odpovědí	zastoupení v %
ano	5	25%
ne	15	75%

Tabulka č. 29: Četnost odpovědí na otázku č.8, zdroj vlastní (2019)**Graf č. 26:** Procentuální vyhodnocení odpovědí na otázku č. 8, zdroj vlastní (2019)

75% respondentů odpovědělo, že nemají vlastní kartotéku her.

9) Na jaké téma z geografie je podle Vás nejlepší využít didaktickou hru?

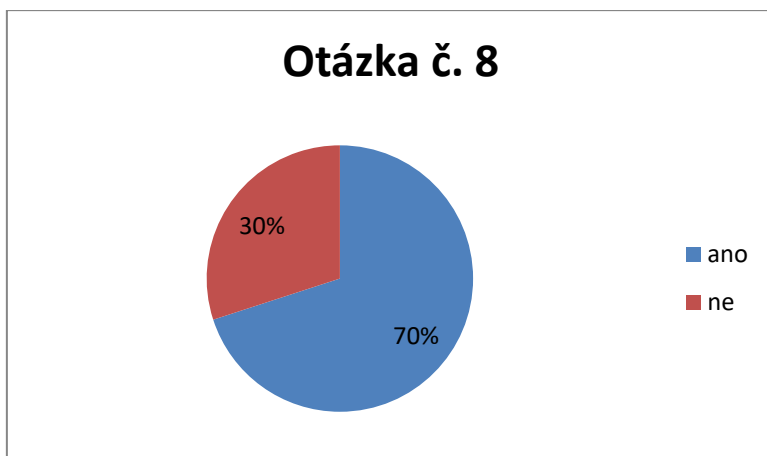
Na tuto otázku odpovědělo pouze 8 respondentů (40%).

cestovní ruch, přírodní poměry států, nábožensví, jazyky, vegetační pásy, vesmír, biosféra, orientace na mapě, regionální geografie

10) Pokud byste znali (znáte) hru na celých 45 minut, která by pokryla probíranou látku z geografie, využili byste ji?

celohodinová hra	četnost odpovědí	zastoupení v %
ano	14	70%
ne	6	30%

Tabulka č. 30: Četnost odpovědí na otázku č. 10, zdroj vlastní (2019)



Graf č. 27: Procentuální vyhodnocení odpovědí na otázku č. 10, zdroj vlastní (2019)

Na otázku využití celohodinové hry odpovědělo 70% učitelů, že by jí využili. Zbýlých 30% se vyjádřilo, že by hru nepoužili.

Shrnutí výsledků dotazníků:

Největší věkovou kategorií byli učitelé ve věku 25-29 let. Zajímavým poznatkem bylo, že učitelé byli buď začátečníci nebo naopak pedagogové s letitými zkušenostmi. Většina učitelů souhlasí s tvrzením, že žáci didaktickou hru považují za zpestření výuky a její aktivizaci. Tak se vyjádřilo až 75% dotazovaných. 60% pedagogů také souhlasí, že pomocí hry se studenti zdokonalují ve svých znalostech a dovednostech, protože je hry motivují. Pouze jeden učitel zmínil, že žáci na SŠ neradi hrají hry, protože jim to připadá dětinské. 45% učitelů vybralo jako pozitivní vliv hry, že didaktická kombnuje praktické zkušenosti s teoretickými. Naopak největším argumentem (30%) bylo, že ve výuce není pro tuto metodu prostor a čas, kvůli objemu učiva. Tento komentář byl zaznamenán i v poslední otázce, kde byl prostor na zpětnou vazbu od respondentů. Většina učitelů využívá hru každý měsíc, nejčastější časová dotaze v rámci hodiny je 10 min. Didaktická hra nejčastěji slouží při opakování již probrané látky pro upevnění znalostí. Nejčastějším zdrojem pro učitele (40% dotazovaných) je internet či jejich vlastní nápady. Převážná většina učitelů (75%) nemá svojí kartotéku her. Nejčastějším témetem pro hraní her při výuce geografie je regionální geografie.

5 NÁVRH PORTFÓLIA

1. Geografické pojmy

kritéria:

podle počtu hráčů		potřebné pomůcky		časová náročnost	
individuální	X	ano		krátké (5-10 min)	X
skupinové		ne	X	středně dlouhé (10 - 20 min)	
kolektivní				celohodinové	

cíl:

upevnit vědomosti o místopisu

postup:

Žáci se postaví v lavicích. Každý žák postupně dostane jeden místopisný pojem určený učitelem, který musí přiřadit správnému státu. Pokud odpoví správně, může si sednout. Pokud špatně, pokračuje žák stojící vedle něho. Hra pokračuje, dokud si všichni nesednou.

příklad:

Varšava – Polsko, Balaton – Maďarsko, Kilimandžáro – Afrika...

2. Stát, město, řeka, pohoří

kritéria:

podle počtu hráčů		potřebné pomůcky		časová náročnost	
individuální		ano		krátké (5-10 min)	X
skupinové	X	ne	X	středně dlouhé (10 - 20 min)	
kolektivní				celohodinové	

cíl:

upevnit vědomosti, trénovat paměť

postup:

Učitel určí písmeno a žáci ve skupinách musí vymyslet a napsat stát, město, řeku a pohoří na vybrané písmo.

příklad:

Albánie – Atlanta – Amazonka – Atlas

3. Vytvoř mapu

kritéria:

podle počtu hráčů		potřebné pomůcky		časová náročnost	
individuální		ano		krátké (5-10 min)	X
skupinové		ne	X	středně dlouhé (10 - 20 min)	
kolektivní	X			celohodinové	

cíl:

procvičovat místopisné vědomosti

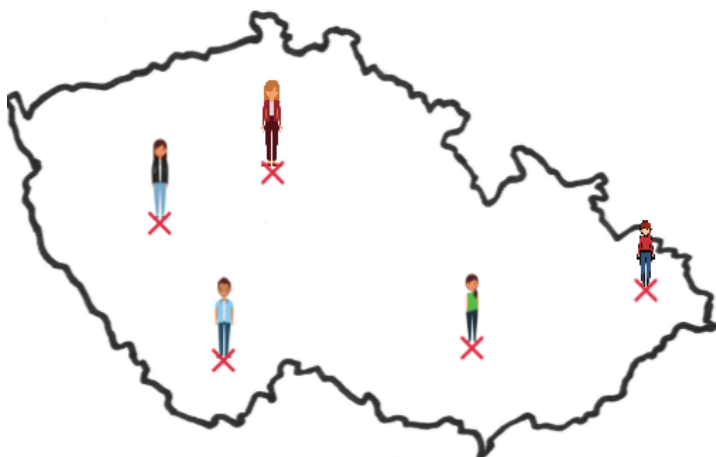
postup:

Vybraní žáci dostanou místopisné pojmy z určitého státu a musí se postavit do prostoru tak, aby výsledná sestava zobrazovala body na mapě.

příklad:

stát – ČR

města – Plzeň, Praha, České Budějovice, Brno, Ostrava



Obrázek č. 2: Vytvoř mapu, zdroj vlastní (2019)

4. Začáteční písmeno

kritéria:

podle počtu hráčů		potřebné pomůcky		časová náročnost	
individuální	X	ano		krátké (5-10 min)	X
skupinové		ne	X	středně dlouhé (10 - 20 min)	
kolektivní				celohodinové	

cíl:

trénování paměti

postup:

Žáci se postaví v lavicích. Učitel náhodně ukazuje na studenty. Na koho ukáže, ten musí vymyslet místopisný pojem/geografický pojem na začínající písmeno svého jména. Pravidla mohou být ztížena kategorií pojmů (města, státy, pohoří..). Pokud student odpoví, může si sednout.

příklad:

Anna – Argentina

Pavel – Polsko

Kateřina – Kazachstán

5. Slovní fotbal

kritéria:

podle počtu hráčů		potřebné pomůcky		časová náročnost	
individuální		ano		krátké (5-10 min)	X
skupinové		ne	X	středně dlouhé (10 - 20 min)	
kolektivní	X			celohodinové	

cíl:

procvičování vědomostí

postup:

Žáci se postaví v lavicích. Učitel řekne geografický pojem. Student v první lavici musí pokračovat jiným pojmem, který začíná na poslední písmeno předchozího slova. Následuje další student. Pokud žák rychle zareaguje, může se posadit. Hraje se dokud

všichni nesedí. Studenti musí zároveň myslet na konečné písmeno, aby hra nebyla zbytečně těžká.

příklad:

hydrosféra – Amerika – Atlas – souřadnice – epicentrum...

6. Pravda či lež

kritéria:

podle počtu hráčů		potřebné pomůcky		časová náročnost	
individuální	X	ano		krátké (5-10 min)	X
skupinové		ne	X	středně dlouhé (10 - 20 min)	
kolektivní				celohodinové	

cíl:

upevňování vědomostí

postup:

Žáci se postaví v lavicích. Učitel čte nahlas věty, které jsou buď pravdivé nebo ne. Po přečtení se zeptá jestli je tvrzení správné nebo ne. Ti, co si myslí, že tvrzení je správné zůstanou stát. Studenti, kteří si myslí, že tvrzení je nepravdivé si sednou. Ten, kdo špatně odpoví, vypadává ze hry a zůstává stát. Vyhrává ten, kdo jako poslední nevypadne ze hry.

příklad:

V horských oblastech můžeme najít půdní typ rendziny. ANO

Nivní půdy nejsou vhodným prostředím pro lužní lesy. NE

7. Puzzle

kritéria:

podle počtu hráčů		potřebné pomůcky		časová náročnost	
individuální		ano	X	krátké (5-10 min)	
skupinové	X	ne		středně dlouhé (10 - 20 min)	X
kolektivní				celohodinové	

cíl:

procvičování paměti

postup:

Žáci dostanou do skupin puzzle s geografickou tematikou a musí co nejrychleji poskládat obrázek. Vyhrávají ti, kdo složí puzzle jako první.

příklad:

Obrázek č. 3: Puzzle, zdroj vlastní (2019)

8. Cestopis

kritéria:

podle počtu hráčů		potřebné pomůcky		časová náročnost	
individuální	X	ano	X	krátké (5-10 min)	X
skupinové		ne		středně dlouhé (10 - 20 min)	
kolektivní				celohodinové	

cíl:

upevňování vědomostí

postup:

Učitel promítá fotky různých turistických destinací. Žáci píšou na papír jejich názvy. Poté se odpovědi kontrolují. Vyhrává ten, kdo má nejvyšší počet správných odpovědí.

příklad:

1) Vasco de Gama most, Portugalsko

**Obr. č 4:** Portugalsko, zdroj vlastní (2017)

2) Plzeň

**Obr. č 5.:** Plzeň, zdroj vlastní (2018)**9. Co jsem?**kritéria:

podle počtu hráčů		potřebné pomůcky		časová náročnost	
individuální		ano		krátké (5-10 min)	X
skupinové		ne	X	středně dlouhé (10 - 20 min)	
kolektivní	X			celohodinové	

cíl:

procvičování vědomostí

postup:

první varianta: Jeden žák stojí před tabulí a myslí si nějaký pojem z geografie. Ostatní spolužáci se ho ptají na otázky co by mohl být. Žák odpovídá pouze ano/ne.

druhá varianta: Žák naopak spolužákům o sobě vypráví příběh a oni hádají.

V obou případech vyhrává ten, do jako první uhodne žakovu totožnost.

příklad:

první varianta:

Jsi stát? Ne

Jsi město? Ano

Ležíš v Evropě? Ano

Jsi ve Francii? Ano

Paříž? Ano

druhá varianta:

Jsem město ležící v Evropě. Jsem známý díky svému modnímu průmyslu a dobrému jídlu.

Město kvete láskou.

10. Kartičky

kritéria:

podle počtu hráčů		potřebné pomůcky		časová náročnost	
individuální		ano	X	krátké (5-10 min)	X
skupinové	X	ne		středně dlouhé (10 - 20 min)	
kolektivní				celohodinové	

cíl:

upevňovat učivo

postup:

Učitel rozdá skupinám žákům kartičky s pojmy a oni je musí připevnit na mapu. Prohrává ten, kdo upevní svojí kartičku jako poslední.

příklad:



Obrázek č. 6: Kartičky, zdroj vlastní (2018)

11. Časová pásma

kritéria:

podle počtu hráčů		potřebné pomůcky		časová náročnost	
individuální	X	ano	X	krátké (5-10 min)	X
skupinové		ne		středně dlouhé (10 - 20 min)	
kolektivní				celohodinové	

cíl:

procvičování učiva

postup:

Žáci se musí postavit v lavicích. Učitel náhodně vybírá studenty a ptá se jich na časový rozdíl mezi místy na planetě. Když žák správně odpoví, dostane lístek s místem a časem a musí ho jít připevnit na glóbus.

příklad:

Kolik je hodin v Londýně, když je v Praze 13:00? Správná odpověď: 11 hodin.



Obrázek č. 7: Časová pásma, zdroj vlastní (2018)

12. Twister

kritéria:

podle počtu hráčů		potřebné pomůcky		časová náročnost	
individuální		ano	X	krátké (5-10) min	
skupinové		ne		středně dlouhé (10 - 20 min)	X
kolektivní	X			celohodinové	

cíl:

upevňování místopisu, aktivizace žáků

pomůcky:

Učitel s žáky může celou hru vyrobit nebo po případě zakoupit. Je za potřeby velká mapa světa a barevný kotouč, kde barvy států odpovídají barvám na mapě a kvadranty označující končtiny.

postup:

Jeden žák točí kotoučem a žáci pak musí pokládat ruce na nohy na určité státy. Ostatní žáci kontrolují správné odpovědi. Hráč prohrává upadne-li či položí svojí končetinu na neprávny kontinet.

příklad:

Obrázek č. 8: Twister, zdroj: www.pinterest.com (2019)

13. Světová populace

kritéria:

podle počtu hráčů		potřebné pomůcky		časová náročnost	
individuální		ano	X	krátké (5-10) min	
skupinové		ne		středně dlouhé (10 - 20 min)	
kolektivní	X			celohodinové	X

cíl:

upevnění znalostí, rozvoj kritického myšlení

pomůcky:

velká mapa světa, 100 figurek, 100 knoflíků

postup

Žáci musí kolektivně rozmístit na mapu figurky, které představují obyvatele planety a knoflíky, které představují celkové finance planety. Po následném vyhodnocení nastává diskuze vedená učitelem.

14. Deskové hry

Didaktické hry mohou být velice rozmanité. Například (ČAPEK, 2015) také zmiňuje rostoucí popularitu například deskových her ve výuce. Transformace populárních deskových her, u kterých se pouze změní téma, ale pravidla her zůstávají stejná.

podle počtu hráčů		potřebné pomůcky		časová náročnost	
individuální		ano	X	krátké (5-10 min)	
skupinové	X	ne		středně dlouhé (10 - 20 min)	
kolektivní				celohodinové	X

Aktivitycíl:

rozvoj tvořivého myšlení, ukotvení znalostí

pomůcky:

kartičky s pojmy – ty učitel musí vyrobit (stačí přepsat klasické kartičky z Aktivit na téma, které chce se žáky opakovat)

přesýpací hodiny, herní plán

postup:

Žáci jsou rozděleni do skupin (záleží na počtu žáků ve třídě). Každá skupina má dva týmy, které se snaží uhodnutím zadaných pojmů dosáhnout cíle. Žáci pojmy buď kreslí, popisují nebo předvádí pomocí pantomimy.

6 NÁVRH NA GEOGRAFICKOU HRU A JEJÍ VYUŽITÍ

6.1 ZOO A JEJÍ VYUŽITÍ

Na základě vlastní zkušenosti s prováděním studentů v zoo Plzeň vznikl nápad na návrh didaktické hry v zoo v Lublani. K rozhodnutí přispěl program Freemovers, který mi umožnil stáž v zahraničí.

Samotné téma zoo je velice diskutovaným tématem. Velkým významem je jistě zachování druhů světové fauny a flóry, i když jen v umělých podmínkách. To se samozřejmě projevuje na přirozeném chování zvířat, nicméně to je pouze následek našeho chování k přírodě jako takové (HYKEŠ, 2016). Zoo má vysoký potenciál vést širokou veřejnost ke kladnému vztahu k přírodě a zvířatům. Prostřední je vhodné na vysvětlení biologických souvislostí a vlivu samotného člověka na přírodu v lokálním či globálním měřítku. Zoo nabízejí vzdělávací programy pro děti či neformální formou předávají informace samotným návštěvníkům.

6.2 ZOO LJUBLJANA

Zoo v Lublani byla založena roku 1949. Je situovaná v přírodním lese a její rozloha se pohybuje okolo 19,6 ha. Lublaňská zoo nabízí 119 druhů zvířat s počet zvířat 500. Momentálně zde probíhá stavba pavilonu pro lva a zahrada tak rozšiřuje svůj areál. Zoo nabízí velké množství workshopů a aktivit pro děti. V rámci sezóny zde probíhá workshop *krmení zvířete*, kterého se mohou zúčastnit návštěvníci, dále také program *seznam se se svým oblíbeným druhem zvířete*, *noční prohlídka*, *přespání a kempování*, apod. Mimo jiné zde mají skvělé vzdělávací centrum pro děti.

6.3 NÁVRH HRY

Téma objev jižní Ameriku bylo zvoleno na základě inspirace plzeňské zoo Cesta do Afriky, kde je prohlídka zaměřena na putování africkým kontinentem, vysvětlením biomů, problémů Afriky a charakteristiky afrických zvířat. V dnešní době téměř neomezeného cestování se studenti dostávají do celého světa a učí se tak v praxi. Tímto výukovým materiálem bych chtěla poukázat na využitelnost zoologických zahrad z pohledu oborů biologie a geografie pro budoucí a současné učitele. Mohou zde propojit teoretické znalosti s praxí. Je to také vhodné prostředí pro studenty vysokých škol, protože si zde mohou upevnit své znalosti. Můj postoj k učení je inspirován například tzv. **inquiry**

learning, který je definován jako přístup, který zahrnuje proces zkoumání světa, hledání porozumění. Studenti jsou schopni klást otázky a vytvářet vlastní objevy. Měli by také převzít vlastní iniciativitu v rámci vzdělávacího procesu, být více zapojeni do vytváření znalostí zapomocí hypotéz, sběru dat a interpretaci výsledků (NIEMI, 2016).

Dále také dle (LUCKNER, 1997), který uvádí tzv. **zkušenostní učení** je učení skrze jednání. Jedná se o proces konstruování vědomostí, získávání dovedností a zhodnocování přímého zážitku.

název hry: Objev jižní Ameriku

Cílem je navštívit nejznámější místa jižní Ameriky a naučit se tak biomy, místní faunu a flóru. Studenti se formou hry vžijí do jiných rolí (dá se říci, že do rolí učitelů) a musejí převzít iniciativitu a sami si vyzkoušet jak předat informace dál. Naučí se tak vystupovat před lidmi, spolupracovat. Učitelova role je zde spíše konzultant, který usměrňuje průběh, vede své žáky a kontroluje správnost informací. Učitel navíc připravuje podkladové materiály, které usnadní průběh hry.

potřebné pomůcky a případné nároky na úpravu (vybavení) prostředí:

pracovní listy

pravidla, obsahující cíl hry a způsob jejího ukončení:

- 1) žáci jsou rozděleni do skupin cca po 5 studentech
- 2) dostanou pracovní listy, obálku s obrázkem a podkladovou mapu
- 3) hra obsahuje 10 stanovišť, které musí navštívit a splnit daný úkol
- 4) cílem hry je vytvořit si souhrnný komplex informací o Jižní Americe
- 5) hra končí, když všechny týmy dojdou do posledního stanoviště
- 6) způsob ukončení: kontrola správných odpovědí a diskuze na tématem jižní Ameriky

pedagoický cíl a podrobné instrukce pro učitele:

- 1) učitel rozdělí studenty do skupin
- 2) po dobu hry je připraven pomoci žákům s případnými problémy
- 3) dělá si poznámky v průběhu hry, kdy navštěvuje skupiny žáků
- 4) na konci hry zkontroluje odpovědi společně se žáky
- 5) zhodnotí průběh hry

promyšlený a co nejobjektivnější způsob hodnocení výsledků, resp. průběhu:

- 1) každý tým se zapojuje do diskuze, která slouží k ověření získaných znalostí
- 2) pro vyhodnocení výsledků dostanou žáci test, který bude sloužit jako kontrola jejich znalostí
- 3) učitel získává průběžné hodnocení na základě poznámek psaných v průběhu hry

varianty či možné modifikace hry a s tím popřípadě spojené změny hodnocení:

- 1) hra se může zkrátit pouze na vybrané stanoviště

hlavní námět pro diskuzi se žáky, opěrné body pro její usměrňování a zasazení do rámce teoretického učiva:

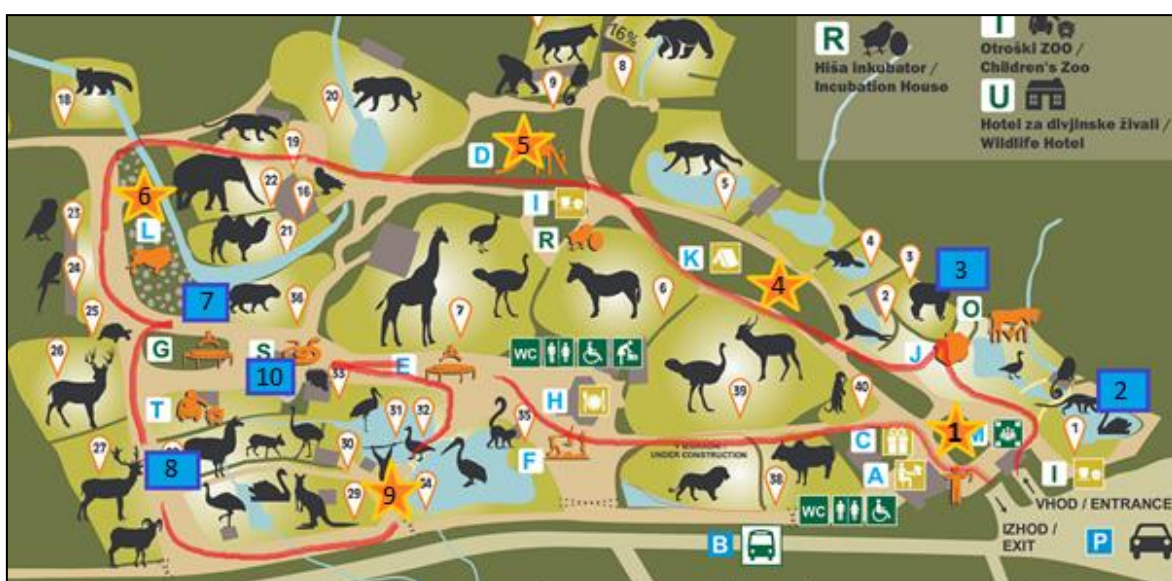
Hlavním námětem na diskuzi je kontinent jižní Ameriky. Dále vliv člověka a biotických/abiotických faktorů na prostředí, popřípadě význam a vliv samotné turistiky a cestování. V neposlední řadě také téma samotné zoo a její potenciál či využití ve výuce či běžném životě.

popis jednotlivých stanovišť a úkolů:**Pracovní listy:**

Každý pracovní list má prázdná místa, která studenti musí vyplnit. V předem připravených obálkách mají vytištěné obrázky, které musí nalepit do pracovních listů. Pracovní listy jsou připravené předem na vybraných stanovištích.

Stanoviště:

Modrá stanoviště jsou zaměřená na zvířata, která jsou v zoo Ljubljana. Červená stanoviště jsou přidaná místa, která se věnují ostatním tématům jižní Ameriky.



Obrázek č. 9: herní stanoviště v zoo Lublaň, zdroj vlastní (2018)

stanoviště č. 1**POPIS:**

Výchozí bod pro celou hru. Žáci jsou zde rozděleni do týmů, jsou jim zadány pravidla a po 15 minutách jsou vysíláni do hry.

ČINNOST UČITELE:**úvod do hry:**

Rozhodli jste se vydat na cestu kolem jižní Ameriky během svých letních prázdnin. Potřebujete vědět, co je nutné si sebou zabalit na co se připravit. Navrhli jste si trasu, kde navštívíte některá významná místa. Nyní se na dobrodružnou cestu můžete vydat.

POMŮCKY:

Obr. **Mapa vybrané trasy po jižní Americe**

Obr. **Pracovní list Venezuela**

Obr. **Pracovní list Guyana, Suriname, French Guiana**

stanoviště č. 2

POPIS:

Druhé stanoviště se zaměřuje na opice žijící v Amazonském deštném lese. Žáci mají zjistit základní informace o daném druhu, přečtením informačních tabulí a pozorováním zvířat.

POMŮCKY:

Obr. **Pracovní list zvířata**

ČASOVÁ DOTACE:

stanoviště č. 3

POPIS:

Na třetím stanovišti musí žáci vyplnit dva pracovní listy. Jeden je věnován státu Bolívie a druhý je zaměřen na alpaku, kterou mohou vidět ve výběhu.

POMŮCKY:

Obr. **Pracovní list zvířata**

Obr. **Pracovní list Bolívie**

stanoviště č. 4

POPIS:

Na čtvrtém stanovišti musí žáci vyplnit pracovní listy o státech Paraguay a Uruguay. Dále je stanoviště zaměřené na flóru Jižní Ameriky. Studenti musejí přiřadit obrázek rostliny s jejím správným názvem.

POMŮCKY:

Obr. **Pracovní list Paraguay a Uruguay**

stanoviště č. 5

POPIS:

Na pátem stanovišti se studenti musejí zamyslet nad významem maskování živočichů a mají za úkol vymyslet, jak se mohou chránit zvířata, která potkávají během této hry.

POMŮCKY:



Obrázek č. 10: Iformační tabule, zdroj zoo Lublaň (2018)

stanoviště č. 6

POPIS:

Šesté stanoviště je zaměřené na papoušky jižní Ameriky. Dále je zde hra na poskládání potravního řetězce.

stanoviště č. 7

POPIS:

Zde mají žáci zjistit informace o kapybaře a vyplnit pracovní list.

POMŮCKY:

Obr. Pracovní list zvířata

stanoviště č. 8

POPIS:

Na osmém stanovišti žáci pozorují tři druhy zvířat a musejí vyplnit pracovní listy. Druhým úkolem je vyplnit pracovní list o státě Argentina.

POMŮCKY:

Obr. **Pracovní list zvířata**

Obr. **Pracovní list Argentina**

stanoviště č. 9

POPIS:

Deváté stanoviště je zaměřené na státy Státy Chile a Peru. Dalším úkolem je zde vyplnit pracovní list na biomy a klima JA.

POMŮCKY:

Obr. **Pracovní list Chile a Peru**

stanoviště č. 10

POPIS:

Poslední stanoviště je zaměřené na státy Equador a Kolumbie. Posledním pozorovaným druhem zvířat jsou zde plazi v místním viváriu.

POMŮCKY:

Obr. **Pracovní list Equador a Kolumbie**

7 DISKUZE

7.1 EXPERIMENT

Experiment byl prováděn na střední škole gymnázia mezi dvěma paralelními třídami. Pretest i posttest, který žáci dostali pro porovnání výsledků byl shodný, což doporučuje například HEFFNER (2004). Pretest poukázal na nevyrovnané vstupní výsledky obou tříd, což potvrzuje například FERJENČÍK (2010). Chybné odpovědi mohly být způsobeny důsledkem neprofesionálního vedení, nezájmem žáků, ale také faktem poukazujícím na vnímání těchto hodin samotnými žáky. Mohlo pro ně jít o pouhé zpestření školního roku. Celkově ale výsledky prokázaly přínos obou výukových metod, protože došlo k nárůstu počtu bodů.

Zajímavým poznatkem bylo klima třídy, které zajisté ovlivnilo průběh vyučování. Experimentální třída prokazovala jako kolektiv větší soudržnost. Naopak kontrolní skupina byla více introvertní a žáci tolik nespolupracovali. Mohlo to být způsobeno i právě volbou výukové metody. Jedná se totiž o aktivizující metodu (ZORMANOVÁ, 2000) a proto mohli žáci experimentální skupiny lépe reagovat na danou hodinu.

Pokud budeme vycházet z moderní pedagogiky, která upřednostňuje autoregulační model učení, tak role učitele by měla podněcovat žáky k samostatnosti. Vyučovacím záměrem by měla být kognitivita, afektivita a řízenost. Učitel by měl podněcovat myšlení a tvořivé aktivity žáků (MAŇÁK & ŠVEC, 2003). Tyto vlastnosti didaktická hra splňuje, takže to považuji za vhodný prostředek ve výuce.

Do popředí vystupuje nová role učitele v kontextu 21. století. Nejedná se už pouze o zprostředkovatele informací, ale klade se důraz na učitelovi metodické kompetence (MAŇÁK & ŠVEC, 2003). Jednou z funkcí je například diagnostická vlastnost hry, kde učitel může kontrolovat a hodnotit úroveň žáka a jeho dovednosti (ŠIKULOVÁ & RYTÍŘIVÁ, 2006).

7.2 DOTAZNÍKY

Dotazníky byly rozdány učitelům geografie na středních školách. Bylo poněkud náročné získat jejich odpověď. Jejich přístup ovlivnil i kvalitu vyplnění dotazníků. Otázky s volnou odpovědí byly převážně nevyplněné. Některé školy odmítly dotazník vyplnit. Nevýhodou dotazníku je odklon od reality, protože odpovědi jsou velice subjektivní, jak poukazuje CHRÁSKA, (2016).

Didaktická hra by měla být formou didaktické metody především v nižších ročnících základní školy (HOUŠKA, 1993). Myslím ale, že na základě pozitivního vlivu, který hra na žáky má, by měla být zařazena i na středních školách. Protože jejich přednosti už potvrdilo mnoho psychologických výzkumů jak právě u dětí, tak dokonce i u dospělých (GRECMANOVÁ & SPOL, 2000).

Jako reflexi u kapitoly dotazníky vnímám veliký nezáměr o jejich vyplnění a celkovou náročnost při jejich hodnocení. Příště bych tak zvolila volbu rozhovoru a s učiteli se sešla osobně.

7.3 PŘÍČINY VÝSLEDKŮ HYPOTÉZY

První hypotéza zní, že metoda hry není při vyučování zeměpisu na SŠ využívanou výukovou metodou. Pouze jeden učitel odpověděl, že metodu hry nevyužívá ve výuce, protože metodu hry několikrát vyzkoušel, ale nesplnilo to jeho očekávání/stanovené cíle. 60% respondentů využívá didaktickou hru každý měsíc, 35% méně než jednou měsíčně a 5% každý týden. 70% učitelů používá metodu hry pouze 10 minut během výuky a nejčastější funkcí didaktické hry je fixační a aktivizační metoda. Hypotéza tak byla vyvrácena. Dochází zde k potvrzení, že téma her je poměrně populární KALHOUST & OBST (2002) a je stále větší zájem o jejich prosazování jako aktivizujících metod ve výuce ZORMANOVÁ (2012).

Druhou hypotézou zněla, že výsledky učení pomocí metody hry jsou při vyučování zeměpisu na SŠ stejné nebo vyšší než pomocí metody výkladu. Tato hypotéza byla částečně potvrzena, na základě dosažených výsledků. U obou skupin, kontrolní i experimentální došlo ke zvýšení výsledků. Metodou hry se dají vyřešit i složitější učební úlohy (KALHOUST & OBST, 2002), takže se hra dá použít jako výuková metoda. Pravděpodobně zde dochází k motivačnímu aspektu, kdy je probíraná látka pro žáky více atraktivní (KOŽUCHOVÁ & KORČÁKOVÁ, 1998).

ZÁVĚR

V této diplomové práci jsem se věnovala problematice didaktických her ve výuce geografie na středních školách. Část práce se zabývala dotazníkovým šetřením, jehož cílem bylo zjistit jestli učitelé geografie využívají výše zmiňovanou metodu během vyučování a za jakých podmínek. Dotazníkové otázky vycházely z hypotézy, že největší bariérou využívání didaktických her je jejich časová náročnost. Tato hypotéza byla potvrzena.

Další částí práce bylo v rámci experimentu navrhnout a aplikovat didaktickou hru, díky které se žáci naučí novou látku. Návrh byl na téma kolonizace Afriky a hodinu jsem měla možnost ověřit v praxi na Mikulášském gymnáziu v Plzni a porovnat tak metodu hry s metodou výkladu. K posouzení experimentu bylo použito pretestu a posttestu pro obě testované třídy a vyhodnocení jejich znalostí. Test byl shodný a žáci jej vyplňovali před a po absolvování výuky. Experiment byl prováděn na základě hypotézy, že žáci dosáhnou lepší/srovnatelné úrovně znalostí za použití didaktických her. Testované skupiny nevykazovaly stejné vstupní znalosti, takže bylo porovnání pouze zlepšení či zhoršení výsledků. Výsledky prokázaly přínos obou typů výukových metod, protože všichni studenti dosáhli vyšších výsledků během posttestu.

Poslední část práce byla zaměřena na tvorbu portfolia geografických her a návrhu didaktické hry v terénu. Portfólio je vytvořené jako souhrn her určených pro fixaci učiva. Didaktická hra v terénu je určena zoologickou zahradou v Lublani. Zde jde pouze o návrh, jehož realizace se uskuteční mimo rámec této diplomové práce.

Na závěr bych chtěla připomenout fakt, že když dva lidé dělají to samé, výsledky a průběh se mohou výrazně lišit. Každý učitel je individuální a svým osobním přístupem mění charakter celého vyučování.

RESUMÉ

Diplomová práce obsahuje výsledky studie využití didaktické hry jako výukové metody na středních školách. Studie byla měřena pomocí dotazníkového šetření mezi učiteli geografie na středních školách. Výsledky ukázaly, že didaktická hra je učiteli využívána během výuky, ale největší překážkou je nedostatek času při vyučování. Dále byla měřena efektivita didaktické hry s porovnání metodou výkladu. Byl využit experiment se dvěma paralelními třídami. Žáci absolvovali pretest a posttest, jejichž výsledky byly použity pro výpočet zlepšení studentů. Výsledkem je zlepšení obou testovaných skupin za pomoci dvou odlišných výukových metod. Dále práce obsahuje krátké portfólio her a jeden návrh didaktické hry pro zoologickou zahradu v Lublani.

RESUMÉ

The diploma thesis contains the results of the study of the use of didactic games as a teaching method at secondary schools. The study was measured using a questionnaire survey among geography teachers at secondary schools. The results showed that the didactic game is used by the teacher during the lesson, but the biggest obstacle is the lack of time in teaching. Furthermore, the effectiveness of the didactic game was compared with the interpretation method. An experiment was used with two parallel classes. Pupils passed the pretest and posttest, the results of which were used to calculate the student's improvement. The result is an improvement in both test groups using two different teaching methods. The work also includes a short game portfolio and one didactic game design for the zoo in Ljubljana.

SEZNAM LITERATURY

BITTNEROVÁ, D. *Psychický vývoj dítěte od 1. do 5. třídy*. Praha: Nakladatelství Karolinum UK, 2005 ISBN 80-246-0924-X.

ČAPEK, Robert. *Moderní didaktika: lexikon výukových a hodnotících metod*. Praha: Grada, 2015, Pedagogika. ISBN 978-80-247-3450-7

FERJENČÍK, J. *Úvod do metodologie psychologického výzkumu*. Portál, Praha. 255 pp. (2010). ISBN 978-80-7367-815-9.

GERSMEHL, Philip. *Teaching geography*. Third edition. New York: The Guilford Press, (2014). ISBN 978-1462516414.

GRECMANOVÁ, H., URBANOVSKÁ, E, NOVOTNÝ, P. *Podporujeme aktivní myšlení a samostatné učení žáků*. Olomouc: HANEX, (2000) ISBN 80-85783-28-2.

HANSEN ČECHOVÁ, Barbara. *Nápadník pro rozvoj klíčových kompetencí ve výuce*. Praha: www.scio.cz, (2006). ISBN 80-86910-53-9.

HOUŠKA, T. *Škola je hra*. Praha: Tomáš Houška, (1993) ISBN 80-900704-9-3.

HYKĚŠ, František. *Stopy člověka v přírodě*. Plzeň: Nava, (2016). ISBN 978-80-7211-494-8.

CHRÁSKA, Miroslav. *Metody pedagogického výzkumu: základy kvantitativního výzkumu*. 2., aktualizované vydání. Praha: Grada, 2016. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-5326-3.

JANKOVCOVÁ, Marie, Jiří KOUDELA a Jiří PRŮCHA. *Aktivizující metody v pedagogické praxi středních škol*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1989. Pedagogická teorie a praxe. ISBN 80-04-23209-4.

KALHOUS, Zdeněk. *Školní didaktika*. Praha: Portál, (2002). ISBN 80-7178-253-x.

KASÍKOVÁ, H. *Kooperativní učení, kooperativní škola*. Praha: Portál, Pedagogická praxe (1997) ISBN 80-7178-167-3.

KOŘÍNEK, M. *Didaktika základní školy*. 2. vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1987. ISBN 14-296-87.

KOŽUCHOVÁ, M., KORČÁKOVÁ, E. Využitie didaktické hry. *Komenský*, roč. 122, 1998, č. 5/6, ISSN 0323-0449.

KREISLOVÁ, Zdenka. *Krok za krokem 1. třídou: školní zralost, spolupráce s rodiči, učíme se číst a psát, nápady pro celý rok*. Praha: Grada, (2008). Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-2038-8.

LUCKNER, John and NADLER, Reldan (1997). *Processing the Experience*. Hunt publishing company, England. ISBN -10 0787210005.

MAŇÁK, Josef a Vlastimil ŠVEC. *Výukové metody*. Brno: Paido, (2003). ISBN 80-7315-039-5.

MOJŽÍŠEK, Lubomír. *Didaktika teorie vzdělání a vyučování*. Praha: SPN, 1988.

NELEŠOVSKÁ, Alena a Hana SPÁČILOVÁ. *Didaktika primární školy*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2005. ISBN 80-244-1236-5.

NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 3. vyd. Praha : Portál, (2000). 325 s. ISBN 80-7178-405-2.

NIEMI, Hannele. *New ways to teach and learn in China and Finland: crossing boundaries with technology*. New York: Peter Lang, (2016). ISBN 978-3-631-67642-4. pp 197

OPRAVILOVÁ, Eva. *Předškolní pedagogika*. Liberec: Technická univerzita v Liberci, (2004). ISBN 80-7083-786-1.

PATERSON, Kathy. *Připravit, pozor, učíme se!: jak vzbudit zájem žáků o učení*. Praha: Portál, (1996). ISBN 80-7178-102-9.

PETTY, Geoffrey. *Moderní vyučování*. 6., rozš. a přeprac. vyd. Přeložil Jiří FOLTÝN. Praha: Portál, (2013). ISBN 978-80-262-0367-4.

PECINA, Pavel a Lucie ZORMANOVÁ. *Metody a formy aktivní práce žáků v teorii a praxi*. Brno: Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta, 2009. 147 s. svazek číslo 114. ISBN 978-80-210-4834-8.

PRŮCHA, J.; WALTEROVÁ, E.; MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. 2. vyd. Praha : Portál, 1998. 328 s. ISBN 80-7178-252-1.

SKALKOVÁ, Jarmila. *Obecná didaktika: vyučovací proces, učivo a jeho výběr, metody, organizační formy vyučování*. Praha: Grada, 2007. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-1821-7.

ŠIKULOVÁ, Renata a Vlasta RYTÍŘOVÁ. *Pohádkové příběhy k zábavě i k učení*. Praha: Grada, 2006. Výchova a vzdělávání. ISBN 80-247-1361-6.

VALIŠOVÁ, Alena a Hana KASÍKOVÁ. *Pedagogika pro učitele*. Praha: Grada, 2007. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-1734-0.

VÝCHODSKÁ, H. 2003. *Didaktické hry ve vyučování dějepisu*. - Pedagogické centrum. Plzeň. ISBN 80-7020-121-5.

ZORMANOVÁ, Lucie. *Výukové metody v pedagogice: tradiční a inovativní metody, transmisivní a konstruktivistické pojetí výuky, klasifikace výukových metod*. Praha: Grada, 2012. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-4100-0.

internetové zdroje:

Česká škola. *Učební metoda, učitel a školní vzdělávací program* [online]. [cit. 18. března 2019]. Dostupný z: <http://www.ceskaskola.cz/Ceskaskola/Ar.asp?>

Didaktická hra a její význam ve vyučování. *Metodický portál RVP - Modul Články* [online]. [cit. 28.04.2019]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/o/z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAM-VEVYUCOVANI.html/>

Informační systém Masarykovy Univerzity [online]. Copyright ©d [cit. 28.04.2019]. Dostupné z: https://is.muni.cz/do/econ/soubory/oddeleni/svi/Dotaznik_otazky.pdf

Neformální vzdělávání, MŠMT ČR. *MŠMT ČR* [online]. Copyright ©2013 [cit. 28.04.2019]. Dostupné z: <http://www.msmt.cz/mladez/neformalni-vzdelavani-1>

HEFFNER, C. 2004. Research methods. [online]. AllPsych: Psych Central's Virtual Psychology Classroom [cit. 22. 3. 2019]. Dostupné na: <<http://allpsych.com/researchmethods/researchcontents.html>>.

SEZNAM OBRÁZKŮ, TABULEK, GRAFŮ A DIAGRAMŮ

Obrázek č. 1: Schématické rozložení třídy během hry, zdroj vlastní (2019)

Obrázek č. 2: Vytvoř mapu, zdroj vlastní (2019)

Obrázek č. 3: Puzzle, zdroj vlastní (2019)

Obrázek č. 4: Portugalsko, zdroj vlastní (2017)

Obrázek č. 5: Plzeň, zdroj vlastní (2018)

Obrázek č. 6: Kartičky, zdroj vlastní (2018)

Obrázek č. 7: Časová pásma, zdroj vlastní (2018)

Obrázek č. 8: Twister, zdroj: www.pinterest.com (2019)

Obrázek č. 9: herní stanoviště v zoo Lublaň, zdroj vlastní (2018)

Obrázek č. 10: Iformační tabule, zdroj zoo Lublaň (2018)

Tabulka č. 1: Popis vyučovací hodiny metodou výkladu, zdroj vlastní (2019)

Tabulka č. 2: Kritéria při tvorbě portfólia her, zdroj vlastní (2019)

Pretest/posttest

Tabulka č. 3: Procentuální vyhodnocení otázky č. 1, zdroj vlastní (2019)

Tabulka č. 4: Procentuální vyhodnocení otázky č. 2, zdroj vlastní (2019)

Tabulka č. 5: Procentuální vyhodnocení otázky č. 3, zdroj vlastní (2019)

Tabulka č. 6: Procentuální vyhodnocení otázky č. 4, zdroj vlastní (2019)

Tabulka č. 7: Procentuální vyhodnocení otázky č. 5, zdroj vlastní (2019)

Tabulka č. 8: Procentuální vyhodnocení otázky č. 6, zdroj vlastní (2019)

Tabulka č. 9: Procentuální vyhodnocení otázky č. 7, zdroj vlastní (2019)

Tabulka č. 10: Procentuální vyhodnocení otázky č. 8, zdroj vlastní (2019)

Tabulka č. 11: Procentuální vyhodnocení otázky č. 9, zdroj vlastní (2019)

Tabulka č. 12: Procentuální vyhodnocení otázky č. 10, zdroj vlastní (2019)

Tabulka č. 13.: Procentuální vyhodnocení pretestů, zdroj vlastní (2019)

Tabulka č. 14.: Procentuální vyhodnocení posttestů, zdroj vlastní (2019)

Tabulka č. 17.: Procentuální vyhodnocení výsledků kontrolní skupiny, zdroj vlastní (2019)

Tabulka č. 18.: Procentuální vyhodnocení výsledků experimentální skupiny, zdroj vlastní (2019)

Dotazník

Tabulka č. 19: Věková skupina učitelů, zdroj vlastní (2019)

Tabulka č. 20: Délka profese, zdroj vlastní (2019)

Tabulka č. 21: Četnost odpovědí na otázku č. 1, zdroj vlastní (2019)

Tabulka č. 22: Četnost odpovědí na otázku č. 2, zdroj vlastní (2019)

Tabulka č. 23: Četnost odpovědí na otázku č. 2, zdroj vlastní (2019)

Tabulka č. 24: Četnost odpovědí na otázku č. 3, zdroj vlastní (2019)

Tabulka č. 25: Četnost odpovědí na otázku č. 4, zdroj vlastní (2019)

Tabulka č. 26: Četnost odpovědí na otázku č. 5, zdroj vlastní (2019)

Tabulka č. 27: Četnost odpovědí na otázku č. 6, zdroj vlastní (2019)

Tabulka č. 28: Četnost odpovědí na otázku č.7, zdroj vlastní (2019)

Tabulka č. 29: Četnost odpovědí na otázku č.8, zdroj vlastní (2019)

Tabulka č. 30: Četnost odpovědí na otázku č. 10, zdroj vlastní (2019)

Pretest/posttest

Graf č. 1: Procentuální vyhodnocení otázky č. 1, zdroj vlastní (2019)

Graf č. 2: Procentuální vyhodnocení otázky č. 2, zdroj vlastní (2019)

Graf č. 3: Procentuální vyhodnocení otázky č. 3, zdroj vlastní (2019)

Graf č. 4: Procentuální vyhodnocení otázky č. 4, zdroj vlastní (2019)

Graf č. 5: Procentuální vyhodnocení otázky č. 5, zdroj vlastní (2019)

Graf č. 6: Procentuální vyhodnocení otázky č. 6, zdroj vlastní (2019)

Graf č. 7: Procentuální vyhodnocení otázky č. 7, zdroj vlastní (2019)

Graf č. 8: Procentuální vyhodnocení otázky č. 8, zdroj vlastní (2019)

Graf č. 9: Procentuální vyhodnocení otázky č. 9, zdroj vlastní (2019)

Graf č. 10: Procentuální vyhodnocení otázky č. 10, zdroj vlastní (2019)

Graf č. 11: Procentuální vyhodnocení otázky č. 11, zdroj vlastní (2019)

Graf č. 12: Procentuální vyhodnocení otázky č. 12, zdroj vlastní (2019)

Graf č. 13.: Procentuální vyhodnocení pretestů, zdroj vlastní (2019)

Graf č. 14.: Procentuální vyhodnocení posttestů, zdroj vlastní (2019)

Graf č. 15.: Procentuální vyhodnocení výsledků kontrolní skupiny, zdroj vlastní (2019)

Graf č. 16.: Procentuální vyhodnocení výsledků experimentální skupiny, zdroj vlastní (2019)

Dotazník

Graf č. 17: Věková skupina učitelů, zdroj vlastní (2019)

Graf č. 18: Délka profese, zdroj vlastní (2019)

Graf č. 19: Procentuální vyhodnocení odpovědí na otázku č. 1, zdroj vlastní (2019)

Graf č. 20: Procentuální vyhodnocení odpovědí na otázku č. 2, zdroj vlastní (2019)

Graf č. 21: Procentuální vyhodnocení odpovědí na otázku č. 2, zdroj vlastní (2019)

Graf č. 22: Procentuální vyhodnocení odpovědí na otázku č. 3, zdroj vlastní (2019)

Graf č. 23: Procentuální vyhodnocení odpovědí na otázku č. 4, zdroj vlastní (2019)

Graf č. 24: Procentuální vyhodnocení odpovědí na otázku č. 6, zdroj vlastní (2019)

Graf č. 25: Procentuální vyhodnocení odpovědí na otázku č. 7, zdroj vlastní (2019)

Graf č. 26: Procentuální vyhodnocení odpovědí na otázku č. 8, zdroj vlastní (2019)

Graf č. 27: Procentuální vyhodnocení odpovědí na otázku č. 10, zdroj vlastní (2019)

PŘÍLOHY**Příloha č. 1 Pretest/Posttest pro SŠ**

- 1) Co je to kolonizace?
- 2) Proč se začali Evropané vydávat na zámořské objevy?
- 3) Kdo obýval Afriku před příchodem Evropanů? Zakroužkuj správnou odpověď:
 - a. indiáni
 - b. domorodé kmeny
 - c. Američané
- 4) Zakresli do mapy:
 - jednotlivé biomy Afriky
 - oblasti s nejvyšší hustotou obyvatel



- 5) Spoj mořeplavce a kontinent, který k němu náleží:

Vasco de Gama
Kryštof Kolumbus
James Cook

Amerika
Austrálie
Afrika

- 6) Zakresli a napiš alespoň 2 státy, které kolonizovaly Afriku:



7) Víš, jaké náboženství se převážně vyskytuje na území Afriky? Podtrhni správné odpovědi.

hinduismus křesťanství šamanismus islám judaismus

8) Znáš nějaké původní domorodé kmeny Afriky?

9) Co je to animismus?

- a. africký tanec
- b. označení bílé rasy
- c. tradiční víra

10) Kam odváželi kolonialisté otroky z Afriky a k čemu je používali?

11) Co je to apartheid?

- a. rasové rozdělení černé a bílé rasy
- b. náboženství
- c. africký obřad

12) Zkus se zamyslet jaké byly následky kolonizace v Africe.


Příloha č. 2 Vyplnění posttest

1) Co je to kolonizace?
 Ovládnutí, osídlení území 2

2) Proč se začal Evropané vydávat na zeměpisné objevy?
 Pochopit, objevit, obdržet finanční 2

3) Kdo objevil Afriku před příchodem Evropanů? Zakružte její správnou odpověď:
 a. indus
 b. domorodé kmeny
 c. Američané 1

4) Zahrnutí do mapy:
 - jednotlivé biomy Afriky
 - oblasti s nejvyšší hustotou obyvatel



5) Spojí mořeplavce a kontinent, který k němu našel:
 Vasco de Gama — Amerika
 Kryštof Kolumbus — Austrálie
 James Cook — Afrika

6) Zahrnutí a mapě ekotopů z Afriky, které kolonizovali Afriku:
 savana, step, poušť, savana, step, savana, step 5

7) V8. Jaké náboženství se převážně vyskytuje na území Afriky? Doplňte, určete, určete odpovědi.
 hinduismus, křesťanství, islám, judaismus 2

8) Znáš nějaké předměty domorodé kmeny Afriky?
 kůže 2

9) Co je to asimilace?
 a. africký tanec
 b. osídlení bílé rasy
 c. tradiční víra 2

10) Kam očekávaní kolonizátoři přivezli z Afriky a k čemu je používají?
 kůže - pro výrobu (bátka) 1,5

11) Co je to apartheid?
 rasové rozdělání země a bílé rasy 2
 b. rasová rovnost
 c. africký oběd

12) Zkus se zamyslet, jaké byly následky kolonizace v Africe.
 - kulturní, vzdělávací, zdravotní, ekonomické, sociální, politické, ekologické 3

Příloha č. 3 *Dotazník pro učitele geografie na SŠ***Dotazník pro učitele Geografie na středních školách**

Dobrý den,

jsem studentkou Západočeské Univerzity v Plzni, kde studuji učitelství biologie a geografie pro střední školy. V rámci své diplomové práce na téma **Geovědní hry ve výuce geografie na SŠ** bych Vás ráda poprosila o krátké vyplnění dotazníku. Ten je určený právě učitelům geografie. Jedná se o anonymní odpovědi, které budou sloužit pouze jako statistické údaje k mé práci.

Děkuji moc za Váš čas a ochotu

Anna Vamberová

Věk:

pod 25	25 - 29	30 - 39	40 - 49	50 - 59	60+
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Jak dlouho učíte?

první rok	1 - 2 roky	3 - 5 let	6 - 10 let	11 - 15 let	16 - 20 let	více než 20 let
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Dotazník se skládá celkem z 11 otázek, které jsou jak otevřené, tak uzavřené.

Otázky jsou zaměřené na využití didaktické hry ve výuce zeměpisu/geografie na SŠ. Literatura uvádí celou řadu definic didaktické hry. Pro účely tohoto dotazníku definuji didaktickou hru následovně.

Didaktická hra by měla sloužit k procvičování probraného učiva, jeho fixaci či zábavnou formou naučit novou látku. Jde o činnost, ve které je důležité, aby žák měl dojem hry a tudíž byl snáze vtažen do výuky. Od jiných aktivit v hodině se odlišuje probuzením zájmu, aktivizací žáků, zapojením rolí a fantazie. Každá hra má svoje vlastní pravidla (například dodržení časového limitu, vymezení prostoru a především fair play).

1. Myslíte si, že je důležité používat didaktické hry během výuky i na středních školách?

a. ANO, protože (lze vybrat více variant):

Žáci didaktickou hru považují za zpestření výuky a aktivizaci.	
Pomocí hry se studenti zdokonalují ve svých znalostech a dovednostech, protože je hry motivují.	

jiný důvod:

b. NE, protože (lze vybrat více variant):

Žáci na SŠ neradi hrají hry - připadá jim to dětinské apod.	
Metoda hry nepřispívá k nabývání nebo zdokonalování znalostí a dovedností na této úrovni vzdělávání SŠ.	

jiný důvod:

2. Využíváte při svém vyučování metodu hry?

a. ANO, protože (lze vybrat více variant):

Snažím se využívat hru v rámci střídání výukových metod.	
Hra může v žácích rozvíjet určité kompetence (např. k řešení problému, komunikační, sociální apod.).	
Samotní žáci mají zájem o hry.	
Díky hře mají žáci pozitivnější vztah k probírané látce.	
Didaktická hra kombinuje praktické zkušenosti s teoretickými.	

jiný důvod:

b. NE, protože (lze vybrat více variant):

Ve výuce není pro tuto metodu prostor a čas, kvůli objemu učiva.	
Žáci na hry nereagují pozitivně (nebaví je, nedodržují pravidla a berou hodinu jako „volnou“ zábavu apod.).	
Metodu hry jsem několikrát vyzkoušel/a, ale nespĺnila má očekávání /stanovené cíle.	
S metodou hry nemám žádné zkušenosti.	
Nemám čas na přípravu her.	
Nemám inspiraci/neznám hry, které by se mohly ve výuce využít.	

jiný důvod:

(V tomto případě se pro Vás jedná o poslední otázku dotazníku. Děkuji za vyplnění)

3. **Jak často využíváte geografické hry ve výuce?** *Prosím, zakroužkujte 1 odpověď:*

každou hodinu	každý týden	každý měsíc	méně než 1 měsíčně
------------------	----------------	----------------	-----------------------

4. **Kolik času nejčastěji hra zabírá ve vyučovací hodině?** *Prosím, zakroužkujte 1 odpověď:*

5 min	10 min	15 min	20 min	25 min	30 min a více
-------	--------	--------	--------	--------	------------------

5. **Do jaké fáze hodiny zařazujete didaktickou hru a jakou plní funkci?** *Prosím o vyplnění všech možností.*

	rozhodně ano	spíše ano	spíše ne	rozhodně ne	nikdy
Na začátku hodiny jako aktivizační metodu.					
Při opakování již probrané látky pro upevnění znalostí.					
Formou hry učím nově probírané téma.					
Na konci hodiny při shrnutí látky.					

6. **V čem vidíte největší nevýhodu využívání her při výuce geografie?**

7. **Kde čerpáte zdroje na geografické hry?** *(možnost více odpovědí)*

Kolegové	Internet	učebnice	vlastní nápady	jiné*
----------	----------	----------	----------------	-------

- *prosím, definujte jiné:
- za jakýkoliv konkrétní zdroj budu velice ráda (typ učebnice, název webových stránek atd.):

8. **Máte založenou vlastní kartotéku her?** ANO NE
- pokud ano, kolik máte her?

méně než 10	10 až 20	30 až 50
-------------	----------	----------

9. **Na jaké téma z geografie je podle Vás nejlepší využít didaktickou hru?** Pokud máte konkrétní příklad hry, kterou používáte, děkuji za sdílení ☺

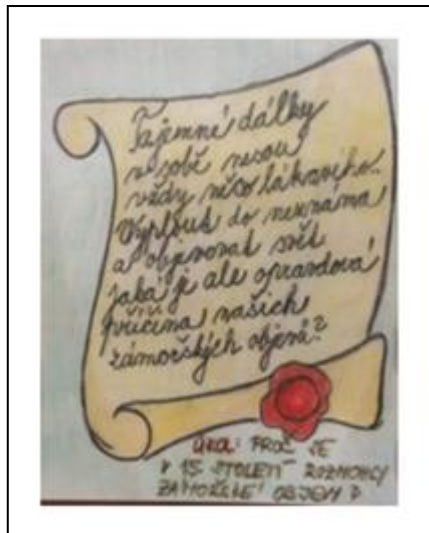
10. Pokud byste znali (znáte) hru na celých 45 minut, která by pokryla probíranou látku z geografie, využili byste ji? *Prosím, zakroužkujte odpověď:*

rozhodně ano	spíše ano	spíše ne	rozhodně ne	nedovedu posoudit
--------------	-----------	----------	-------------	-------------------

11. Jestli Vás během dotazníku napadl nějaký postřeh, budu ráda za jakoukoliv zpětnou vazbu ☺

Příloha č. 4 Hra kolonizace Afriky**První úkol – Kolonialisté se ptají domorodých kmenů**

Obr. Otázka



Obr. Správné odpovědi


**Druhý úkol – Domorodé kmeny se ptají kolonialistů**

Obr. Otázka

Náš domorodý kmen se nazývá Tuaregové a usídlili jsme se ve středozápadní části Afriky. Zaslechli jsme zvěsti o dřevěných lodích, které plují pod vlajkou Francie. Naštěstí jsme ve vnitrozemí a kontinent nás chrání. Pobřeží je navíc málo členité a porostlé hustými křovinami, lodě tak mají problém přistát.

úkol: Jaké přírodní bariéry musíte překonat, abyste se dostali dál do vnitrozemí? Můžete použít atlas. čas: 5 min odpověď: poušť, TDL, savany

nápověda: popište správné odpovědi tak, abyste nepoužili kořen slova: poušť, TDL, savany



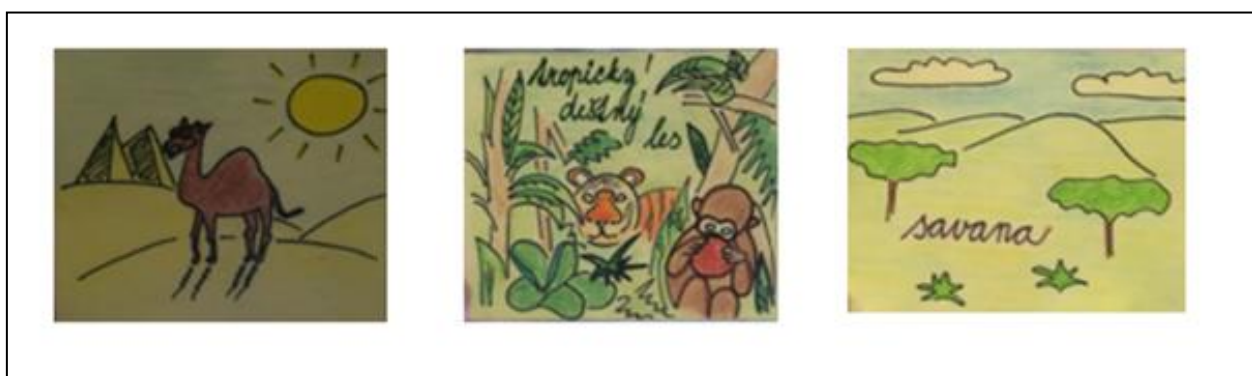
Náš domorodý kmen se nazývá Křováci a usídlili jsme se v jižní části Afriky. Zaslechli jsme zvěsti o dřevěných lodích, které plují pod vlajkou Británie. Naštěstí jsme ve vnitrozemí a kontinent nás chrání. Pobřeží je navíc málo členité a porostlé hustými křovinami, lodě tak mají problém přistát.

úkol: Jaké přírodní bariéry musíte překonat, abyste se dostali dál do vnitrozemí? Můžete použít atlas. čas: 5 min odpověď: poušť, TDL, savany

nápověda: popište správné odpovědi tak, abyste nepoužili kořen slova: poušť, TDL, savany



Obr. Správná odpověď



Třetí úkol – Kolonialisté se ptají domorodých kmenů

Obr. Otázka

Měli bychom ty nezdělané domorodé kmeny naučit jedinému správnému náboženství. Naši misionáři pomohou založit školy, zlepšit lékařskou úroveň.



úkol: Jaká dvě náboženství jsou na kontinentu nejvíce rozšířena a proč? Můžete použít atlas. čas: 3 min

odpověď:
severní Afrika - převažuje islám, díky arabské expanzi z blízkého východu
jižní Afrika - křesťanství, díky evropským kolonialistům

Obr. Odpověď



Čtvrtý úkol – Domorodé kmeny se ptají kolonialistů

Obr. Otázka

Náš přístup k životu je od toho vašeho velice rozdílný. Nerozumíme vašemu náboženství. Naše víra vychází z duší předků, zvířat a rostlin. Ctíme přírodu a vážíme si jí..

úkol:
Vyplňte tajenku a získejte tak název pro naše náboženství. čas 5 min

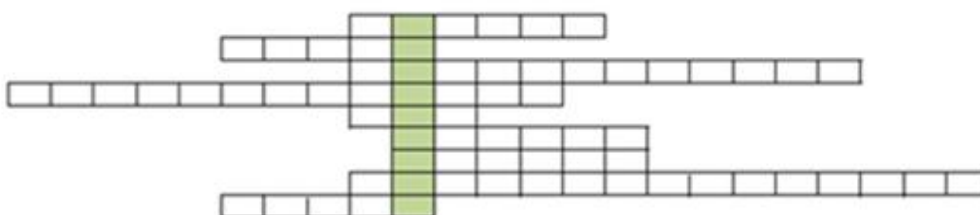
odpověď: ANIMISMUS

A crossword puzzle icon with a pencil and a bouquet of purple and yellow flowers.

Obr. Tajenka

TAJENKA

1. Jak se nazývají travnaté oblasti tropické a subtropické Afriky?
2. Kdo řídí spiritualní rituály a je prostředník mezi lidmi a světem duchů?
3. Nejvyšší hora Afriky.
4. Jak se nazývá osídlování nového území?
5. Druhá nejdelší řeka na světě, protékající východní Afrikou.
6. Rozsáhlá pouštní oblast v Africe.
7. Stát, který osídlili Španělé a jeho hlavní město je Rabat.
8. Jak se nazývá oblast, kde se nacházejí státy Pobřeží slonoviny, Ústí sem řeky Niger, Volta a Kongo.
9. Jedno z nejstarších měst na Zemi, původně osada Kartágo.

Obr. **Odpověď****Pátý úkol – Kolonialisté se ptají domorodých kmenů**Obr. **Otázka**

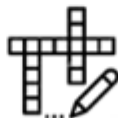
V Jihoafrické republice mají nový politický systém. Veškeré černé obyvatelstvo by nemělo žít společně s bělochy. Černošské obyvatelstvo nemá přístup do restaurací, kin, parků, pláží, škol, nemocnic a jiných zařízení a veřejně přístupných míst určených bělochům.

úkol:

Vyplňte tajenku a získejte tak název pro název tuto rasovou segregaci..

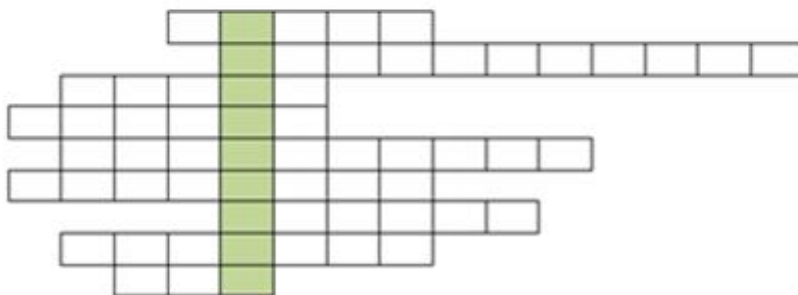
čas 5 min

odpověď: APARTHEID



Obr. Tajenka

1. Jižní okraj Sahary se nazývá
2. Jaký stát započal osídlování Afriky?
3. Pohoří, které leží v severozápadní Africe.
4. Nejrychlejší savec afrických savan.
5. Jak se jmenují slavné vodopády, které prozkoumal český cestovatel Emil Holub?
6. Poušť v jižní Africe.
7. Stát, kde se dochovaly pozůstatky našeho nejstaršího předka Australophiteca.
8. Oceán, který omývá východní pobřeží Afriky.
9. Bezodtokové jezero ve střední Africe.



Obr. Odpověď



Šestý úkol – Domorodé kmeny se ptají kolonialistů

Obr. Otázka

Po celé zemi je slyšet pláč a lítost. Mnoho našich nejsilnějších mužů bylo odvléčeno v okovech neznámo kam. ..



úkol:
Co byl trojúhelníkový obchod? K čemu otroci sloužili?
čas 5 min

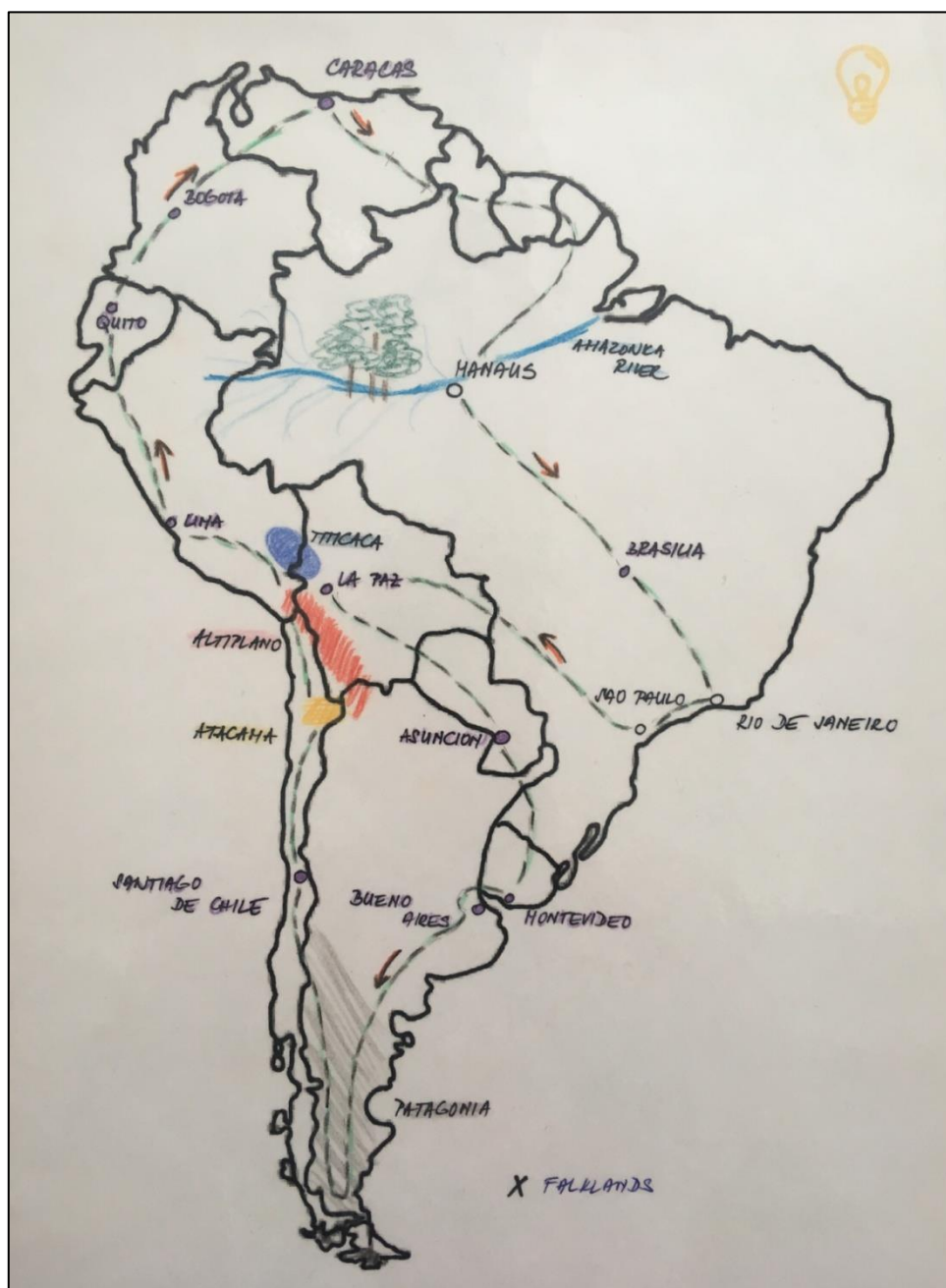
odpověď: trojúhelníkový obchod sloužil jako výměna otroků, zboží a materiálu mezi evropskými kolonialisty, africkými obchodníky a americkými majiteli plantáží; otroci sloužili jako levná pracovní síla

Obr. Odpověď



Příloha č. 5: Hra Objev jižní Ameriku

Obr. Mapa s vyznačenou trasou cesty.



Obr. Pracovní list Venezuela

VENEZUELA

CAPITAL CITY



GUIANA SHIELD

We will see a 1,7 billion year old Precambrian geological formation. We can find here table-like mountains called TEPUI ("house of gods" in the native tongue of Indians). It is one of the regions of highest biodiversity in the world.

MAP - color state and add those terms in the map



SALTO ANGEL

They are so beautiful. It is the world's highest uninterrupted waterfall, with a height of 979 metres. It is still one of top tourist attractions, though the falls are located in an isolated jungle.

CHRISTOPHER COLUMBUS

31.7.1498 Columbus landed on Island Trinidad which was probably first time when Spanish people saw mainland of South America and started exploring new continent. These days, there is the most colourful and louder Caribbean Carnival here.

TEPUI



SALTO ANGEL



Obr. Pracovní list Guyana, Suriname, French Guiana

GUYANA, SURINAME, FRENCH GUIANA

CAPITAL CITY
Guyana:
Suriname:
French Guiana:

YOU SHOULD KNOW:

It is an organisation of 53 member states that are mostly former territories of the British **The Commonwealth Empire**.



 Cayenne pepper is hot chili pepper used to flavor dishes. Cayenne in French Guiana was named after the pepper.

Those countries are former colonies of:

MAP – color state and add put those marks in the map



KOUROU

This overseas region is famous for district where lies Space center.

DEVIL'S ISLAND

Those islands was notorious for being used for the internal exile of French political prisoners and was infamous for its harsh treatment.

KOUROU



DEVILS ISLANDS



Obr. Pracovní list Bolivia

BOLIVIA

CAPITAL CITY

 SALAR DE UYUNI

It is the world's largest salt flat, covered by a few meters of salt crust. At times the salt flat is covered in very clear water, making it the largest natural mirror in the world. We can find here train cemetery as well.



MAP - color state and put those  marks in the map.



 TITICACA

Titicaca is a large, deep lake in the Andes on the border of Bolivia and Peru, often called the "highest navigable lake" in the world. We can find here large amount of water birds species.

 ALTIPLANO

Altiplano is the area where the Andes are the widest. It is the most extensive area of high plateau on Earth outside Tibet. Its height averages about 3,750 meters. The Altiplano is an area of inland drainage (endorheism) lying in the central Andes. What it means endorheic basin?

 SALAR DE UYUNI



 TITICACA



Obr. Pracovní list Paraguay, Uruguay

PARAGUAY, URUGUAY

CAPITAL CITY of PARAGUAY

Guarani people

Are a group of culturally related indigenous peoples of South America. Their demographic dominance has been reduced by European colonisation. Still widely spoken their language which is one of two official languages there.

Paraguay is landlocked state. What is it mean? Compare with your country and think about advantages and disadvantages.

MAP – color state and add put those marks in the map

Hydropowerplant Itaipu

This dam is the second largest on the world. Is on river Paraná located on the border between Brazil and Paraguay. In the Guarani language Itaipu means the sounding stone.

CAPITAL CITY of URUGUAY

Capital city of Uruguay was a military stronghold. Nowadays is using as harbor trade center.

Which other energy sources do you know?



Obr. Argentina

ARGENTINA

IGUAZU FALLS

Waterfalls of Iguazu river are on the border between and

PAMPAS

It is natural region, fertile lowlands, characterized by grassland plains without trees apart from those near rivers and lakes.

TIERRA DEL FUEGO

Tierra del Fuego is an archipelago off the southernmost tip of the South American mainland, across the Strait of Magellan. Who was Ferdinand Magellan?

PATAGONIA

Patagonia is a sparsely populated region at the southern end of South America, shared by Argentina and Chile. The overall climate is cool and dry.



Obr. Chile

CHILE

CAPITAL CITY

MINING

The mining sector in Chile is one of the pillars of Chilean economy. Mining products includes copper, gold, silver, molybdenum, iron and coal. **How we can use copper?**

EASTER ISLAND

It is most famous for its nearly 1,000 extant monumental statues, called moai. In 1995, UNESCO named Easter Island a World Heritage Site. The stone blocks, have average 4 meters tall and 14 tons.



MAP - color state and put those marks in the map.



GUANO

Guano is the accumulated excrement of seabirds and bats. As a manure, guano is a highly effective fertilizer due to its exceptionally high content of nitrogen, phosphate and potassium: nutrients essential for plant growth. During the 20th century, guano-producing birds became an important target of conservation programs and influenced the development of environmental consciousness.

MINING IN CHILE



EASTER ISLAND



Obr. Peru

PERU

CAPITAL CITY

INCA EMPIRE

Inca empire was the largest empire in pre-Columbian America. The Inca empire functioned largely without money and without markets. Instead, they just exchange goods and services. **What is the name of famous citadel?**

HAZCA LINES

Those lines are a group of very large trenches in the Nazca Desert, in southern Peru. They were created between 500 BCE and 500 CE. The shapes are usually made from one continuous line.



MAP - color state and put those marks in the map.



RAINBOW MOUNTAIN



MACHU PICCHU



NAZCA LINES



Obr. Equador

EQUADOR

GALAPAGOS ISLAND

The islands are known for their large number of endemic species and were studied by Charles Darwin. Volcanic Islands distributed on either side of the equator in the Pacific Ocean. What species can we find here?

CAPIEAL CITY



Obr. Kolumbie

COLOMBIA

CAPITAL CITY

 **GEOGRAPHY**

The geography of Colombia is characterized by its six main natural regions that present their own unique characteristics, from the Andes mountain, the Pacific coastal region, the Caribbean coastal, the Llanos (plains), the Amazon Rainforest region, islands in both the Atlantic and Pacific oceans

 **PABLO ESCOBAR**

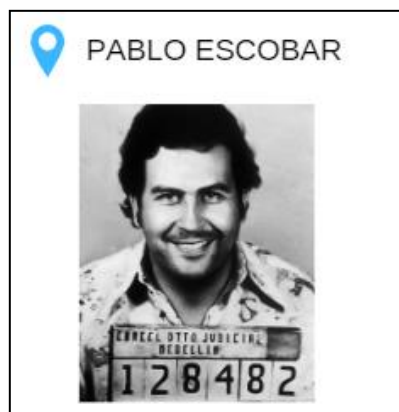
Colombia is the largest producer of cocaine. Marijuana is also grown here. The country is also known for its chemical narcotics market. Pablo Escobar was a Colombian drug lord and narcoterrorist.

MAP - color state



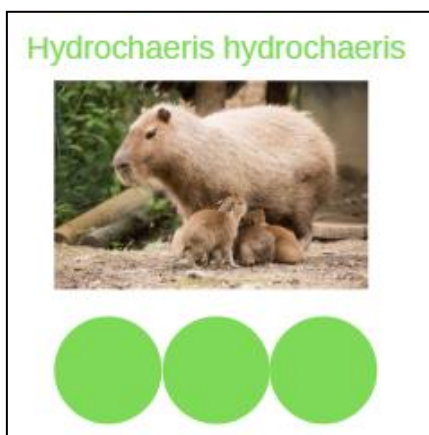
 **EL PEÑOL**





Obr. pracovní list zvířata

ANIMALS OF SOUTH AMERICA		
Latin name:	Slovenian name:	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Picture:	Description:	Order:
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Latin name:	Slovenian name:	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Picture:	Description:	Order:
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>



Sajmiri boliviensis



Callithrix penicillata



Dolichotis patagonum



Lama guanicoe



Rhea americana

