Pedagogická fakulta
Faculty of Education

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
University of South Bohemia in České Budějovice

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Pedagogická fakulta
Katedra
a
Vysoká škola ekonomická v Praze
Fakulta managementu Jindřichův Hradec

Bakalářská práce

Hra jako pedagogický fenomén

Vypracoval: Petra Podruhová
Vedoucí práce: Mgr. Margareta Garabiková Pártlová

České Budějovice 2014

Prohlašuji, že svoji bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění, souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

20. června 2014 ……

Velmi děkuji vedoucí bakalářské práce Mgr. Margaretě Garabikové Pártlové

za cenné rady, ochotu a čas, který vedení této práce věnovala.

OBSAH

ÚVOD…… 6

TEORETICKÁ ČÁST

1 Hra z pedagogického pohledu…….. 8

1.1 Definice a charakteristika pedagogické a didaktické hry…….. 8

1.2 Vliv hry na rozvoj jedince ve vztahu k cílům výchovy a vzdělávání…… 10

1.3 Shrnutí…… 1

2 Hra jako aktivizační výuková metoda…… 14

2.1 Co jsou aktivizační výukové metody…… 14

2.2 Členění a kategorie aktivizačních výukových metod…… 15

2.3 Metodika hry ve výuce prostřednictvím aktivizačních výukových metod…… 20

2.4 Výhody a nevýhody klasické frontální výuky a výuky s využitím aktivizačních

výukových metod…… 23

2.5 Shrnutí…… 24

3 SHRNUTÍ TEORETICKÉ ČÁSTI…… 26

PRAKTICKÁ ČÁST

4 VÝZKUM…… 27

4.1 Předmět výzkumu – popis výzkumného vzorku…… 27

4.1.1 ZŠ v Českém Krumlově…… 29

4.1.1.1 ZŠ Za Nádražím…… 29

4.1.1.2 ZŠ Plešivec…… 32

4.1.1.3 ZŠ TGM…… 34

4.1.1.4 ZŠ Linecká…… 35

4.1.1.5 ZŠ Kaplická…… 38

4.2 Cíl výzkumu…… 39

4.3 Metody výzkumu…… 39

4.4 Průběh a popis výzkumu…… 40

4.5 Výsledky a zhodnocení výzkumu…… 41

4.5.1 Strukturovaný rozhovor se třemi učiteli ZŠ…… 41

4.5.1.1 Závěr…… 47

4.5.2 Dotazník pro učitele ZŠ…… 47

4.6 Závěr výzkumu…… 73

ZÁVĚR…… 74

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ…… 76

SEZNAM PŘÍLOH…… 79

PŘÍLOHY…… 80

ABSTRAKT…… 93

ABSTRACT…… 94

ÚVOD

„Pravda je však taková, že v té záležitosti dovedu rozebrat pouze tu skutečnost, že právě v oblasti úvah o výchově a vyučování dětí spočívá vůbec, jak se zdá, ta největší nesnáz a závažnost lidského poznání.“

Michel de Montaigne

Hra je svébytnou entitou, jež je mezi lidmi přítomna odjakživa. Byla a je také obrovským fenoménem. Z hlediska pedagogického, které je pro mou bakalářskou práci určující, je hra prvkem účinným a historicky i prakticky osvědčeným. Téma hry jako pedagogického fenoménu jsem zvolila proto, že ve své práci denně využívám herní prvky sloužící k aktivizaci dětí a k rozvoji jejich schopností a dovedností.

Ve své bakalářské práci jsem se zaměřila především na hru jako na prostředek výuky, a to prostřednictvím aktivizačních výukových metod, jejichž problematikou se ve své bakalářské práci zabývám nejvíce, protože hlavním cílem mé bakalářské práce je představit hru jako aktivizační výukovou metodu.

Bakalářská práce je členěna do čtyř kapitol. V první kapitole teoretické části se zabývám definováním a charakteristikou pedagogické hry a vlivem hry na rozvoj jedince ve vztahu k cílům výchovy a vzdělávání. V druhé kapitole teoretické části jsou zpracovány aktivizační výukové metody jako hlavní prostředek využití hry při výuce na školách běžného typu. Téma aktivizačních výukových metod je dále rozpracováno v jednotlivých podkapitolách, kde jsou objasněny podmínky pro využívání těchto metod, jejich členění a kategorie, role učitele při jejich využívání, srovnání klasické frontální výuky s výukou prostřednictvím aktivizačních výukových metod a metodologií hry při využívání aktivizačních výukových metod. Třetí kapitola teoretické části pak přináší její shrnutí.

Poslední kapitolou je část praktická, jejímž obsahem je strukturovaný rozhovor s učiteli a lokální dotazníkové šetření provedené na všech ZŠ v Českém Krumlově, a

která se zabývá využíváním prvků hry (aktivizačních výukových metod, pedagogických nebo didaktických her a prvků, postupů nebo zásad alternativních pedagogických směrů) ve výuce učitelů na těchto ZŠ.

Závěr této bakalářské práce pak obsahuje celkové shrnutí výše popsané problematiky včetně obecného zhodnocení zmíněného výzkumu.

TEORETICKÁ ČÁST

1 HRA Z PEDAGOGICKÉHO POHLEDU

Hra je součástí lidské společnosti nejspíše od počátku její existence a jen těžko bychom mohli říci, kdy jsme si jako lidé začali opravdu poprvé hrát (hra a hračky jsou pak i obrazem jednotlivých kultur). Hra je v podstatě vlastní všem žijícím tvorům. I z projevů zvířat jsou nám hry dobře známy. My se ale budeme dále zabývat hrou z pohledu výchovy a vzdělávání, tedy pouze z pohledu pedagogického.

1.1 DEFINICE A CHARAKTERISTIKA PEDAGOGICKÉ A DIDAKTICKÉ HRY

Hra má v dnešním pedagogickém prostředí, jako historicky osvědčený a praxí ověřený edukační prostředek jistě své místo, ale také několik podob realizace např. jako didaktická a pedagogická hra nebo jako aktivizující výuková metoda (viz kapitola 2). Hru jako nezastupitelný, účinný a názorný prostředek výchovy a vzdělávání již zmiňují ve svém díle mnozí významní myslitelé jako např. Platón, Michele de Montaigne, Jan Amos Komenský, Jean Jacgues Rousseau, Johann Heinrich Pestalozzi, Lev Nikolajevič Tolstoj aj., kteří hru akcentují především v souvislosti s jejím vnímáním jako nápodoby života, jako přípravy na povolání a jako přípravy na život.

K definování a charakteristice hry z pedagogického hlediska jsme si pro srovnání a správné vymezení tohoto pojmu vybrali několik definic a charakteristik, které nám tento pojem pomohou snáze vymezit. Začneme-li obecnou definicí, kterou uvádí *Pedagogický slovník,* je pak hra definována jako: *„Forma činnosti, která se liší od práce i od učení. Člověk se hrou zabývá po celý život, avšak v předškolním věku má specifické postavení – je vůdčím typem činnosti. Hra má řadu aspektů: aspekt poznávací, procvičovací, emocionální, pohybový, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický, terapeutický. Zahrnuje činnosti jednotlivce, dvojice, malé skupiny i velké skupiny. Existují hry, k jejichž provozování jsou nutné speciální pomůcky (hračky, herní pomůcky, sportovní* náčiní*, nástroje, přístroje). Většina her má podobu*

sociální interakce s explicitně formulovanými pravidly (danými dohodou aktérů nebo společenskými konvencemi). Ve hře se mnoho pozornosti věnuje jejímu průběhu (hry s převahou spolupráce, s převahou soutěžení)…" [1]

Další dvě definice charakterizují hru takto: *„ … jako soubor seberealizačních aktivit jedinců nebo skupin, které jsou vázány danými, předem domluvenými pravidly, a jejichž primárním cílem není materiální zájem ani užitek."* [2] A přidáme-li definici poslední: *„Hra představuje jednu ze základních forem činnosti člověka (vedle práce a učení), pro niž je charakteristické, že se jedná o svobodně zvolenou aktivitu, jež nesleduje žádný zvláštní účel, ale má cíl a hodnotu sama v sobě."*[3], můžeme si charakteristiku hry z pedagogického hlediska shrnout v těchto několika bodech:

► hra je jednou ze základních činností člověka
► hra se odlišuje od práce a od učení
► hra má cíl jen v sobě samé a žádné jiné cíle nesleduje
► hra je svobodně zvolená seberealizační aktivita jedince nebo skupiny jedinců
► hra má svá přesně vymezená a předem domluvená pravidla
► hra má řadu aspektů: aspekt poznávací, procvičovací, emocionální, pohybový, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický, terapeutický

Oproti tomu sledujme definici hry didaktické, která je pro naši práci určující, jelikož nám jde o hru, která je prostředkem výuky: *„Analogie spontánní činnosti dětí, která sleduje (pro žáky ne vždy zjevným způsobem) didaktické cíle. Může se odehrávat v učebně, tělocvičně, na hřišti, v přírodě. Má svá pravidla, vyžaduje průběžné řízení, závěrečné vyhodnocení. Je určena jednotlivcům i skupinám žáků, přičemž role*

---

[1] PRŮCHA, J.; WALTEROVÁ, E.; MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. Praha: Portál 1995. ISBN 80-7178-029-4, s. 75.

[2] JANOVCOVÁ, M. *Aktivizující metody v pedagogické praxi*. In: KOTRBA, T.; LACINA, L. *Aktivizační metody ve výuce*. Brno: Společnost pro odbornou literaturu, 2007. ISBN 978-80-87474-34-1, s. 49.

[3] MAŇÁK, J.; ŠVEC, V. *Výukové metody*. In: KOTRBA, T.; LACINA, L. *Aktivizační metody ve výuce*. Brno: Společnost pro odbornou literaturu, 2007. ISBN 978-80-87474-34-1, s. 49.

pedagogického vedoucího mívá široké rozpětí od 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." [4]

Pokud se pokusíme o srovnání pedagogické hry s hrou didaktickou, vyvstává hlavní rozpor v cíli hry, tedy, že hra charakterizovaná z pedagogického hlediska má cíl obsažen už v sobě samé a žádné jiné cíle nesleduje. Oproti tomu hra didaktická sleduje vždy ještě několik cílů (didaktické cíle), které směřují především k cílům výuky respektive ke vzdělávacím cílům, jejichž charakteristika probíhá z hlediska dosažených kompetencí žáků, a proto se v následující podkapitole budeme zabývat vlivem hry na rozvoj jedince ve vztahu k právě zmíněným edukačním cílům.

1.2 VLIV HRY NA ROZVOJ JEDINCE VE VZTAHU K EDUKAČNÍM CÍLŮM

Hra je pedagogikou uznávaná jako základní edukační prostředek. V období předškolním je hra činností, která je nezbytná pro harmonický rozvoj osobnosti, jelikož je v tomto vývojovém stupni jedince považována za nejpřirozenější činnost, kterou se dítě i učí a vychovává. Vývoj a rozvoj jedince je však podmíněn působením mnoha dalších vlivů jako jsou dědičnost, prostředí a výchova. [5] Jelikož se v naší práci zabýváme hrou z pedagogického hlediska, bude nás z této trojice zmíněných vlivů v kombinaci se hrou zajímat výchova, kterou lze charakterizovat takto: *„Výchova je takové působení osob vyspělejších na méně vyspělé, které je přivádí k vyššímu stupni kultury."* [6]

Her se ale využívá na všech stupních a úrovních vzdělávání. *„Trvale ji ovšem využívají také učitelé nejnižších ročníků základních školy. Včleňují ji do vyučovacího*

---

[4] PRŮCHA, J.; WALTEROVÁ, E.; MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. Praha: Portál 1995. ISBN 80-7178-029-4, s. 43.

[5] Více k tomuto tématu in: SVOBODOVÁ, J.; ŠMAHELOVÁ, B. *Kapitoly z obecné pedagogiky.* Brno: MSD, 2007. ISBN 976-80-86633-81-7, s. 36-46.

[6] HENDRICH, J. *Úvod do obecné pedagogiky*. In: SVOBODOVÁ, J.; ŠMAHELOVÁ, B. *Kapitoly z obecné pedagogiky*. Brno: MSD, 2007. ISBN 976-80-86633-81-7, s. 54.

procesu s cílem posilovat zájem žáků při osvojování nových vědomostí, jako formu cvičení, která představuje účinnou motivaci při upevňování dovedností. Při hře se děti učí organizovat vlastní činnost ve spolupráci s druhými dětmi, osvojovat si určité komunikativní dovednosti. Hra má ovšem své specifické místo i při práci se staršími žáky, … Zvláště od počátku 60. let tohoto století nabývá hra na popularitě jako jedna z didaktických metod aplikovaných i při práci s žáky středního a vyššího stupně škol." [7]

Hra a její široká škála má v intencích výchovy a vzdělávání na vývoj jedince nepopiratelný vliv, ať již jako: zdroj zábavy a poučení, prostředek pro osvojování si rolí, prostředek prožívání, smysluplná činnost, simulace různých situací, prostředek k poznání a sebepoznání, mravní výzva, svoboda a řád, tvořivost. Pojďme si tedy pomocí těchto zmíněných atributů hry stručně popsat, co jednotlivé z nich pro rozvoj jednotlivce znamenají a u některých z nich uvést, co v dané situaci u jedince rozvíjejí: [8]

► **zdroj zábavy a poučení** – Hra je pro žáky zábavou a radostí sama o sobě: *„Jakákoliv dobře vedená hra má tu moc, že i ty nejprotivnější povinnosti dovede obrátit v potěšení a radost."* [8]

► **prostředek pro osvojování si rolí** – Jedinec si může např. prostřednictvím inscenačních her nebo dramatizací vyzkoušet role, se kterými by se v reálném životě nikdy nesetkal nebo je může záměrně cvičit právě proto, že do nich v pozdějším věku doroste – *„Výchovně vzdělávací význam inscenačních metod spočívá v tom, že se žáci vžívají do role, kterou předvádějí. Získávají nové emocionální zkušenosti, postoje, osvojují si vhodné způsoby reakcí ve vybraných situacích. Užívá se jich nejenom s cíli intelektuálními, ale také s cílem rozvíjet emocionální nebo komunikativní stránky osobnosti žáka."* [9]

---

[7] SKALKOVÁ, J. *Obecná didaktika.* Praha: Grada, 2007. ISBN 80-247-1821-7, s. 184.

[8] Text v této a následující části práce vychází z knihy: NĚMEC, J. *S hrou na cestě za tvořivostí. Poznámky k rozvoji tvořivosti žáků*. Brno: Paido, 2004. ISBN 80-7315-014-X, s. 19-23.

[9] SKALKOVÁ, J. *Obecná didaktika.* Praha: Grada, 2007. ISBN 80-247-1821-7, s. 186.

► **prostředek prožívání** – Pokud jednotlivec vstoupí do hry, která má daná pravidla, stává se společně s ostatními tvůrcem nového děje a řadu činností prožívá přímo a nezprostředkovaně, čímž získává svou vlastní a trvalou zkušenost z nově prožitého.

► **smysluplná činnost** – Hra je pro jednotlivce přirozeností a je nezbytná pro jeho harmonický vývoj. Děti tato činnost baví a vytváří základní pilíře smyslu života.

► **simulace různých situací** – Podstatou simulační hry je vytvoření modelu, který je věrným obrazem reálné skutečnosti, má schopnost reagovat na chování hráčů i organizátora hry. – *„Metody simulační uvádějí žáky do analýzy problémů, které mohou existovat i ve skutečnosti. … Simulační metody navozují určitý hravý ráz situace, která nemá konfrontační charakter, jak to bývá v reálném životě. Usnadňují proto jednotlivci postupovat uvolněně, získat nadhled, zaujímat bez obav určité postoje. Zároveň vedou od pouhého mluvení k prožívání a jednání.“* [10]

► **prostředek k poznání a sebepoznání** – Využijeme-li hru se záměrem poznávat její jednotlivé aktéry, můžeme o nich jako pozorovatel (pedagog) získat v průběhu hry, který je nejdůležitější částí hry celé, důležité informace, týkající se jejich chování a srovnat je tak s reálným chováním žáka (diagnostický význam hry). Samotným žákům pak otevírá prostor pro sebepoznání.

► **mravní výzva –** Jelikož je každá hra vymezena svým prostorem, časem a pravidly, musí jednotlivci tyto parametry respektovat. – *„Dítě se tak učí osvojovat si pravidla, jež mohou být užitečná i pro praktický život.“* [11]

► **svoboda i řád –** Aktéři by do hry měli vstupovat dobrovolně na základě vlastního rozhodnutí, čímž zároveň musí respektovat její řád.

---

[10] SKALKOVÁ, J. *Obecná didaktika.* Praha: Grada, 2007. ISBN 80-247-1821-7, s. 186.

[11] NĚMEC, J. *S hrou na cestě za tvořivostí. Poznámky k rozvoji tvořivosti žáků*. Brno: Paido, 2004. ISBN 80-7315-014-X, s. 21.

► **tvořivost** – Mezi podstatou lidského hraní si a rozvojem tvořivosti je úzký vztah Tvořivost může poskytovat člověku: hluboce subjektivní smysl života a pomoc se zvládáním životních překážek. Tvořivost je také: předpokladem pro vytváření kulturních hodnot a základním pilířem zábavy a humoru, plnohodnotné relaxace a obnovy duševních sil.

Právě všechny tyto výše zmíněné atributy hry jsou součástí aktivizačních výukových metod a je jich využíváno při realizaci výuky prostřednictvím aktivizačních výukových metod, které jsou obsahem kapitoly následující.

1.3 SHRNUTÍ

V této kapitole jsme si objasnili, že se v této práci budeme zabývat hrou pouze z pedagogického hlediska, definovali a charakterizovali jsme si pojmy pedagogické a didaktické hry a poukázali na hlavní rozdíl, který spočívá v cíli obou těchto her. Dále jsme se věnovali vnímaní hry z hlediska rozvoje jedince, a to ve vztahu k edukačním cílům a na příkladech atributů hry, které tento rozvoj jedince umožňují a podporují, abychom se tak v další kapitole mohli věnovat hlavnímu tématu této práce, jíž je hra realizovaná prostřednictvím aktivizačních výukových metod.

2 HRA JAKO AKTIVIZAČNÍ VÝUKOVÁ METODA

U většiny aktivizačních výukových metod bychom našli atributy hry směřující k rozvoji jedince ve vztahu k edukačním cílům, tak jak jsme si je uvedli v kapitole předchozí a prvky hry, tak jak byly vnímány už J. A. Komenským ve smyslu slov „škola hrou“ a ve smyslu hry didaktické: *„Komenského hra je přípravou pro skutečný život, ale také symbolickým napodobením života. J. A. Komenský zdůraznil účinek hry ve výchově, považoval ji za cvičení těla nebo ducha. Hry nejsou založené na dokonalém dramatickém ztvárnění, ale na přeměně námahy studentů v radostnou hru a netradičním přetlumočení a vysvětlení encyklopedických vědomostí dialogy. Cílem je vzdělávat, vychovávat a dodávat odvahu k veřejnému vystupování bez učitelského ponaučování, ale za hry, při zábavě a potěšení.“* [12] a prvky aktivního učení, tak jak jej Komenský prosazoval, tudíž aktivní cestu studenta k vlastnímu kritickému myšlení a samostatnosti. I z těchto výše popsaných důvodů, jsou tyto metody a jejich variace především a více využívány v alternativním školství, které těmto metodám nabízí více prostoru a je zde kladen větší důraz na individuální potřeby žáků a rozvíjení těchto potřeb.

2.1 CO JSOU AKTIVIZAČNÍ VÝUKOVÉ METODY

Aktivizační metody jsou definovány jako: *„postupy, které vedou výuku tak, aby se výchovně-vzdělávacích cílů dosahovalo hlavně na základě vlastní učební práce studentů, přičemž důraz se klade na myšlení a řešení problémů.“* [13] Žák už tak není pouhým příjemcem informací, ale aktivně se podílí na výuce, v čemž jej učitel především prostřednictvím těchto aktivizačních výukových metod může podporovat na jeho cestě k samostatnosti, zodpovědnosti, seberealizaci, rozvíjení jeho tvůrčího potenciálu a v neposlední řadě ke kritickému myšlení: *„Ať vychovatel na žákovi nežádá*

---

[12] KOTRBA, T.; LACINA, L. *Aktivizační metody ve výuce*. Brno: Společnost pro odbornou literaturu, 2007. ISBN 978-80-87474-34-1, s. 49.

[13] JANKOVCOVÁ, M.; PRŮCHA, J.; KOUDELA, J. *Aktivizující metody v pedagogické praxi středních škol.* In: MAŇÁK, J.; ŠVEC, V. *Výukové metody.* Brno: Společnost pro odbornou literaturu, 2007. ISBN 978-80-87474-34-1, *s. 105.*

pouze počet slov jeho lekce, nýbrž ze smyslu a podstaty poučení, a prospěch z dosaženého výsledku ať posuzuje nikoliv svědectví žákovi paměti, ale svědectví jeho života. Ať vše, čemu ho právě naučil, mu dá převést na sterou vážnost a použít na stejně četné různé náměty, aby se přesvědčil, zdali si žák naučené dobře vtělil a vskutku přivlastnil; ať se o jeho pokrocích přesvědčuje podle pedagogických rad Platónových. Vyvrhneme-li potravu, jak jsme ji spolkli, svědčí to o žaludečních obtížích a špatném trávení. Žaludek nesplnil svou práci, jestliže neproměnil způsoby a podobu toho, co mu dali k zpracování." [14]

2.2 ČLENĚNÍ A KATEGORIE AKTIVIZAČNÍCH VÝUKOVÝCH METOD

Aktivizačních výukových metod existuje mnoho a jsou velmi různorodé. Pro tyto účely jsme ale využili členění do těchto skupin [15], které je praktické z pohledu potřeb učitele podle:

► náročnosti přípravy (času, materiálového vybavení, pomůcek nutných pro realizaci)

► časové náročnosti (samotný průběh ve výuce)

► zařazení do kategorií (hry, situační, diskusní, inscenační metody, problémové vyučování, speciální metody)

► účelu a cíle použití ve výuce (diagnostika, opakování, motivace, nové formy výkladu, odreagování)

Vrátíme se teď zpět k rozdělení aktivizačních výukových metod, a to ke členění do kategorií, abychom každou z kategorií ve zkratce obecně popsali a po té na jednom příkladu každé kategorie konkrétně vysvětlili její výhody či nevýhody v rámci samotné výuky.

---

[14] DE MONTAIGNE, M. *Eseje*. Praha: ERM, 1995. ISBN 80-85913-12-7, s. 310.

[15] Členění podle: KOTRBA, T.; LACINA, L. *Aktivizační metody ve výuce*. Brno: Společnost pro odbornou literaturu, 2007. ISBN 978-80-87474-34-1, s. 98.

Hry jsou jednou ze základních forem činnosti člověka, jak už jsme podrobně zmínili v předchozích kapitolách a jsou vázány předem domluvenými pravidly, které nemají primárně materiální cíle. Z pedagogického hlediska jsou pro nás důležité především **didaktické hry** (interakční a neinterakční), které lze charakterizovat jako *„seberealizační aktivitu jedince nebo skupin, která předpokládá svobodnou volbu, uplatnění zájmů, spontánnost a uvolnění přizpůsobuje pedagogickým cílům.“* [16] Mezi didaktické neinterakční hry patří např. otázkové hry, kartičkyády, vědomostní kvízy a pexeso. Mezi didaktické hry interakční pak zařazujeme např. tvorbu strategií, simulační hry, domýšlení taktik a budoucích tahů spoluhráčů, svobodné hry, sportovní a skupinové hry a také tzv. ekonomické hry, které jsou určeny spíše pro výuku na vysokých školách, popřípadě pak v rámci různých školení nebo při výcviku vedoucích pracovníků. Pro tuto kategorii uveďme jako příklad pexeso, jelikož se nám pro svou zábavnost, variabilitu, možnost jeho hraní napříč generacemi a z hlediska časové náročnosti na přípravu jeví jako nejvhodnější zástupce. Princip pexesa jistě všichni dobře známe a jsme i sami schopni představit si jeho různé varianty, až po tu kdy je v našich silách nebo v silách žáků vytvořit si v rámci výuky pexeso vlastní. Přínos pexesa: *„Studenti si zábavnou formou založenou na přiřazování různých pojmů a faktů k sobě zapamatují mnohem více než při klasickém výkladu učitele.“* [17]

Situační metody jsou založeny na řešení problémové situace. Jde o modelové situace, které žáci nebo studenti ze svých zkušeností většinou neznají, popřípadě jim k jejich řešení scházejí potřebné informace. Jejich úkolem bývá řešení simulované situace, která může nabízet i více řešení v každém jednom případě. Situační metody probíhají ve formě skupinového vyučování. Ke zprostředkování se počáteční situace ve většině případů používá textová podoba, ale využívá se i audio ukázka, video ukázka nebo počítačová podpora. Mezi druhy situačních metod řadíme: [18] rozborové metody, metody konfliktních situací, metody incidentu, metody postupného seznamování

---

[16] MAŇÁK, J.; ŠVEC, V. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003. ISBN 80-7315-039-5, s. 127.

[17] KOTRBA, T.; LACINA, L. *Aktivizační metody ve výuce*. Brno: Společnost pro odbornou literaturu, 2007. ISBN 978-80-87474-34-1, s. 120.

[18] Rozdělení podle MAŇÁK, J. *Nárys didaktiky*. In: KOTRBA, T.; LACINA, L. *Aktivizační metody ve výuce.* Brno: Společnost pro odbornou literaturu, 2007. ISBN 978-80-87474-34-1, s. 144.

s případem a bibliografické metody. Pro tuto kategorii jsme vybrali metodu konfliktní situace, pomocí níž se žáci učí řešit různé konfliktní situace z oblasti mezilidských vztahů. Přínos metody konfliktní situace: *„Na konkrétním příkladu lze studentům zprostředkovat situace, do kterých se po absolvování školy mohou dostat.“* [19]

Diskusní metody jsou založeny na vzájemné komunikaci učitele a žáků, při níž dochází k výměně názorů na zadané téma. Žáci hledají a uvádějí argumenty pro svůj názor, čímž společně nacházejí řešení daného problému. Diskusních metod existuje mnoho, a proto zde uvádíme jen některé příklady: brainstorming, brainwriting, metoda 653, debata, metoda konsenzu, řetězová diskuze, diskuze na základě předneseného referátu posluchače. Přínos diskusních metod: Studenti nebo žáci se naučí: *„komunikovat navzájem mezi sebou, vyjadřovat své myšlenky, pocity, ale také vnímat ostatní a umět jim naslouchat.“* [20]

Hlavním principem **inscenačních metod** je hraní sociálních rolí a případné ztotožnění se s nimi: *„Podstatou inscenačních metod je sociální učení v modelových situacích, v nichž jsou účastníci edukačního procesu sami aktéry předváděných situací.“*[21] Tyto metody dále dělíme na strukturní a nestrukturní inscenace a mnohostranné hraní rolí. Přínos inscenačních metod: *„Vychází se z přímé zkušenosti, tj. z pravidla, že se student naučí mnohem více, když si danou roli zahraje, než když mu je jako vnějšímu pozorovateli pasivně zprostředkována.“* [22]

Problémové vyučování (Heuristické metody, řešení problémů) [23] je základem všech aktivizačních metod. *„Prostřednictvím heuristických metod se učitel snaží žáky*

---

[19] KOTRBA, T.; LACINA, L. *Aktivizační metody ve výuce*. Brno: Společnost pro odbornou literaturu, 2007. ISBN 978-80-87474-34-1, s. 145.

[20] KOTRBA, T.; LACINA, L. *Aktivizační metody ve výuce*. Brno: Společnost pro odbornou literaturu, 2007. ISBN 978-80-87474-34-1, s. 122.

[21] KOTRBA, T.; LACINA, L. *Aktivizační metody ve výuce*, Brno: Společnost pro odbornou literaturu, 2007. ISBN 978-80-87474-34-1, s. 147.

[22] Tamtéž.

[23] Podle MAŇÁK, J.; ŠVEC, V. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003. ISBN 80-7315-039-5, s. 113.

získat pro samostatnou, odpovědnou učební činnost různými technikami, které mají podporovat objevování, pátrání, hledání, jako např. kladením problémových otázek, expozicí různých rozporů a problémů, seznamováním se zajímavými případy a situacemi apod. Tyto strategie podporující heuristické procesy žáky silně motivují, pomáhají jim osvojovat si potřebné vědomosti a dovednosti…" [24]

Z hlediska způsobu řešení můžeme problémové úlohy dále dělit na skupinové řešení problému, kdy studenti řeší zadanou úlohu ve skupinách a individuální řešení problému, kdy studenti řeší zadanou úlohu individuálně.

Metody problémového vyučování: [25]

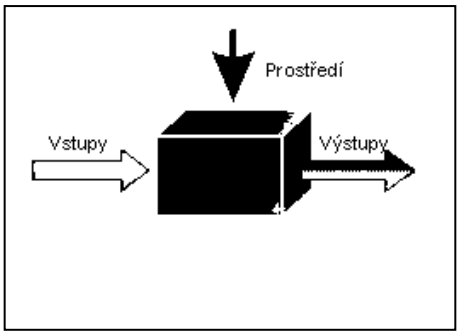
► analýza případové studie
► metody heuristické
► metoda černé skříňky
► metoda konfrontace
► metoda paradoxů
► úloha samostatně sestavovaná, kam patří práce s textem, volné psaní, tvorba myšlenkových map a písemné práce
► úloha na předvídání

Pro ilustraci jsme vybrali metodu černé skříňky. Tato metoda má široké využití, a to i mimo pedagogické pole a lze ji aplikovat v rámci různých výukových předmětů. Princip černé skříňky (viz obrázek níže) spočívá ve vyřešení problému, co konkrétně černá skříňka obsahuje (případně jaké operace musely být provedeny), a to za předpokladu, že student zná pouze počáteční informace (vstupy) a konečné informace (výstupy) zadané situace.

---

[24] MAŇÁK, J.; ŠVEC, V. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003. ISBN 80-7315-039-5, s. 113.

[25] Rozdělení podle: KOTRBA, T.; LACINA, L. *Aktivizační metody ve výuce*. Brno: Společnost pro odbornou literaturu, 2007. ISBN 978-80-87474-34-1, s. 101.



Zdroj:www.innosupport.net

Speciální metody jsou ty metody, které jsou nezařaditelné v rámci metod ostatních a ve většině případů jsou určeny pro vzdělávání dospělých, i když některé z nich lze po různých úpravách pedagoga využít i pro vzdělávání dětí. Např.: balík došlé pošty, cvičení ve vnímavosti, projektová výuka, icebreakers.

Z těchto metod je zřejmě z hlediska přípravy, organizace, realizace výuky (větší časová dotace než jedna vyučovací hodina), nejproblematičtější projektová výuka, proto si tento druh speciální metody přiblížíme. Projekt je obecně definován jako: *„Komplexní praktický problém ze životní reality, je to plán konkrétní akce, činnosti, do níž se zapojují všichni žáci jedné nebo více tříd, nebo také celé školy, a to podle svých zájmů a předpokladů, a která je zaměřena na řešení takových otázek, které žáky zajímají.“* [26] Tento způsob výuky může mít více podob např. výstavu výrobků, modelů, kreseb, literárních prací, fotografií, interview, formu hraní rolí, vytváření časopisů nebo návrhu a realizace projektového záměru atd. Průběh řešení projektu má pak tyto fáze:[27]

► Stanovení cíle projektu – Má motivační funkci pro studenty, kteří by se měli s cílem ztotožnit.

► Vytvoření plánu řešení – Spočívá v přesném odhadu materiálu, kalkulaci nákladů, odpovědnosti, plánu prací a způsobu prezentace výsledků. Plán řešení projektu by měl být veřejně přístupný, aby byla umožněna jeho kontrola.

---

[26] MAŇÁK, J. *Rozvoj aktivity, samostatnosti a tvořivosti žáků.* In: KOTRBA, T.; LACINA, L. *Aktivizační metody ve výuce*. Brno: Společnost pro odbornou literaturu, 2007. ISBN 978-80-87474-34-1, s. 156.

[27] Podle: MAŇÁK, J.; ŠVEC, V. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003. ISBN 80-7315-039-5, s. 169.

► Realizace plánu – Uskutečnění všech aktivit pro dosažení očekávaných výsledků (vyhledání informací, zajišťování materiálu, provádění pozorování, měření, organizace exkurzí, interview, pořizování dokumentace, přepracování neúspěšných akcí.

► Vyhodnocení projektu – Zahrnuje sebekritiku, objektivní posouzení přínosu jednotlivých řešitelů, zveřejnění výsledků projektu a seznámení veřejnosti s výstupy projektu.

2.3 METODIKA HRY VE VÝUCE PROSTŘEDNICTVÍM AKTIVIZAČNÍCH VÝUKOVÝCH METOD

Vysvětlili jsme si v průběhu první kapitoly co je to hra, objasněme si teď proto zpětně, co je myšleno pojmem metoda: *„Methodos, slovo původu řeckého znamená cestu, postup. Obecně lze říci, že metoda jako cesta k cíli je rozhodujícím prostředkem k dosahování cílů v každé uvědomělé činnosti.“* [28] A pro účely naší práce si pak ještě řekněme, co je metoda vyučovací nebo výuková metoda: *„V didaktice pod pojmem vyučovací metoda chápeme způsoby záměrného uspořádání činností učitele i žáků, které směřují ke stanoveným cílům.“* [29] nebo *„jako koordinovaný systém vyučovacích činností učitele a učebních aktivit žáků, který je zaměřen na dosažení výchovně vzdělávacích cílů.“* [30] Tématem této kapitoly tedy proto bude využití hry jako metody v rámci výchovně vzdělávacího procesu prostřednictvím aktivizačních výukových metod a v rámci realizace výuky prostřednictvím těchto metod.

Her se ve vyučování využívá mnoho druhů a bývají realizovány prostřednictvím aktivizačních výukových metod nebo prostřednictvím pedagogických a didaktických her a v reformních a moderních alternativních soustavách, v nichž jsou akcentovány nejvíce, pak jako jednotlivé formy a metody výuky úzce spjaté s filozofií každé

---

[28] SKALKOVÁ, J. *Obecná didaktika.* Praha: Grada, 2007. ISBN 80-247-1821-7, s. 166.

[29] Tamtéž.

[30] Srov.: MAŇÁK, J. *Nárys didaktiky.* Brno: MU PF, 2003. ISBN 80-210-3123-9, s. 33.

z jednotlivých soustav nebo škol.

Využívání hry jako metody výuky není žádnou novinkou, jak již víme z předchozí kapitoly, avšak podmínky efektivní realizace her jako prostředků výuky závisí vždy na mnoha aspektech. Nejdůležitějšími z nich jsou situace ve třídě a tvořivost a organizační schopnosti učitele.

Hra jako metoda výuky v sobě skýtá dvě podstatné součásti, jednak slouží jako nenásilný a spontánní činitel výuky a jednak po celou dobu sleduje její jasně stanovený výchovně vzdělávací cíl, čímž výuku obohacuje, zpestřuje a zefektivňuje.

Tato metoda výuky musí mít podobně jako je tomu u hry jasná pravidla a cíle. Zatímco ale hra sama může být už ve své podstatě cílem, jednotlivé druhy aktivizačních výukových metod musí mít přesně definované podmínky, za kterých vznikají, pravidla pro realizaci ve výuce a přesně stanovené cíle. K těmto potřebám slouží tzv. metodické listy (viz Příloha I.). Metodický list je sestaven pro potřeby výukové hodiny nebo výukového bloku tak, aby obsahoval zvolené téma, cíl nebo cíle, kterého by měli žáci dosáhnout, rozpis i průběh jednotlivých aktivit a jejich trvání v rámci vymezeného času a závěrečné shrnutí.

Uveďme si teď příklad metodické přípravy didaktické hry, kterou lze začlenit do výuky. Tato příprava musí obsahovat: [31]

► Vytyčení cílů hry (kognitivních, sociálních, emocionálních, ujasnění důvodů pro volbu konkrétní hry),

► diagnóza připravenosti studentů (potřebné vědomosti, dovednosti, zkušenosti, přiměřená náročnost hry),

► ujasnění pravidel hry (jejich znalost studenty, upevnění, případně jejich obměna)

► vymezení úlohy vedoucího hry (který má na starosti řízení a hodnocení výsledků hry, svěření této funkce studentům je možné, až získají zkušenosti),

► stanovení způsobů hodnocení (diskuse, otázky, subjektivity),

[31] Podle: MAŇÁK, J.; ŠVEC, V. *Výukové metody.* Brno: Paido, 2003. ISBN 80-7315-039-5, s. 129.

► zajištění vhodného místa (uspořádání místnosti, úprava terénu),

► příprava pomůcek, materiálu, rekvizit (možnosti improvizace, vlastní výroba),

► určení časového limitu hry (rozvrh průběhu hry, časové možnosti účastníků)

► promyšlení případných variant hry (možné modifikace, iniciativa žáků, rušivé zásahy).

Úskalím při začleňování metody hry do výuky bývá většinou a nejčastěji už výběr samotné hry z hlediska vhodnosti hry i z hlediska výchovně vzdělávacího cíle hry, nedostatečná příprava hry z pohledu pedagoga a nejasnost v pravidlech hry.

Aktivizační výukové metody byly a jsou v pedagogické praxi vědomě či nevědomě používány. Na rozdíl od klasické frontální výuky nabízí tyto metody výuku dynamičtější, prostřednictvím které je možné žáky umě a nenásilně vtáhnout do probírané látky, čímž většinou dochází k jejich aktivizaci a k většímu zájmu o danou problematiku. Pedagog tak dává větší prostor samotným žákům, než je tomu při frontální výuce, aniž by sám při výuce ztrácel své dominantní postavení.

Pokud chce pedagog realizovat tuto formu výuky, musí ale čelit mnohým úskalím, a to již v okamžiku, kdy se pro ni rozhodne. Je nutné, aby se již v začátku zohlednil mnoho kritérií: [32]

► naplnění výchovně vzdělávacího cíle a obsahu výuky
► časovou přiměřenost
► formu
► prostorové možnosti a materiální vybavení
► vlastnosti a schopnosti studentů a pedagoga
► kolektiv studentů ve třídě
► klima školy

---

[32] GRECMANOVÁ, H.; URBANOVSKÁ, E. *Aktivizační metody ve výuce, prostředek ŠVP*. In: KOTRBA, T.; LACINA, L. *Aktivizační metody ve výuce.* Brno: Společnost pro odbornou literaturu, 2007. ISBN 978-80-87474-34-1, str. 55.

Průběh samotné výuky při využívání aktivizačních metod skýtá mnoho dalších problematických míst, jako je např. technika rozdělování studentů do skupin nebo dostatečná motivace a stimulace studentů, prezenční dovednosti pedagoga atd. Aktivizační výukové metody jsou ale pouhým nástrojem každého pedagoga. Jen on sám a jeho schopnosti a dovednosti mohou, za přispění dobře zvolených metod, vést k plnohodnotné, dynamické výuce, která podporuje jednotlivé individuality studentů a rozvíjí jejich osobní potenciál, čímž může významně a pozitivně ovlivnit jejich budoucí připravenost k samostatnému a zodpovědnému životu.

2.4 VÝHODY A NEVÝHODY KLASICKÉ FRONTÁLNÍ VÝUKY A VÝUKY S VYUŽITÍM AKTIVIZAČNÍCH VÝUKOVÝCH METOD

V rámci této podkapitoly porovnáme hlavní výhody a nevýhody klasické frontální výuky a výuky, která využívá aktivizačních metod. [33]

Výhody frontální výuky	Nevýhody frontální výuky
- malá nebo menší časová dotace na přípravu učitele didaktických pomůcek	- obtížnější vtažení studentů do výuky a obtížnější udržení jejich pozornosti
- maximum předaných informací v minimálním čase	- stereotypní, statická metoda výuky → upadání pozornosti studentů
- možnost analyticko-systematického vnímání	- předávání již hotových poznatků
- efektivnější při intelektuálně náročném učivu	- možnost ztráty zájmu ze strany studentů

[33] Srovnání na základě KOTRBA, T.; LACINA, L. *Aktivizační metody ve výuce.* Brno: Společnost pro odbornou literaturu, 2007. ISBN 978-80-87474-34-1. & MAŇÁK, J.; ŠVEC, V. *Výukové metody.* Brno: Paido, 2003. ISBN 80-7315-039-5.

Výhody výuky s aktivizačními metodami	Nevýhody výuky s aktivizačními metodami
- snazší vtažení studentů do výuky a snazší udržení jejich pozornosti	- větší nebo velká časová dotace na přípravu učitele a didaktických pomůcek
- oživení výuky a střídání jednotlivých forem výuky	- časově náročnější realizace výuky
- aktivní a samostatná práce studentů podporující tvůrčí myšlení	- výuka klade větší nároky na schopnosti a dovednosti studentů i učitele
- hlubší rozvíjení dovedností a schopností studentů	- nelze ji použít pro veškeré učivo a nelze ji použít pro určité fáze výuky

Jak vyplývá z předchozího hodnocení výhod a nevýhod obou typů výuky, mají aktivizační výukové metody z celkového pohledu mnoho předností, a to převážně ze strany žáků, jelikož je více orientována na podporu jejich individuálních potřeb, schopností a rozvíjení osobnostních kvalit a dokáže za optimálních podmínek (především správný výběr metod, dostatečná profesní a osobnostní vybavenost učitele) maximálně rozvíjet potenciál žáků. Na straně druhé ale docházíme k názoru, že v některých případech (určité fáze výuky, intelektuálně náročnější učivo) nelze aktivizační výuku cele uplatnit. Proto se nám jako nejlépe vhodná výuka jeví výuka kombinovaná: *„Je důležité si uvědomit, že aktivizační metody nemohou plně nahradit klasickou formu výuky, mohou ji pouze oživit, vylepšit a zatraktivnit. A o to jde především.“* [34]

2.5 SHRNUTÍ

V této kapitole jsme si představili hru jako aktivizující výukovou metodu z pohledu didaktické hry J. A. Komenského a z pohledů atributů hry, uvedených v kapitole první, které jsou významným činitelem při rozvoji jedince v rámci

---

[34] KOTRBA, T.; LACINA, L. *Aktivizační metody ve výuce*. Brno: Společnost pro odbornou literaturu, 2007. ISBN 978-80-87474-34-1, s. 43.

výchovně vzdělávacího procesu. V dalších podkapitolách jsme vysvětlili, co jsou aktivizační výukové metody, uvedli jejich členění a kategorie, popsali metodiku hry ve výuce prostřednictvím aktivizačních výukových metod a zmínili výhody a nevýhody klasické frontální výuky a výuky s využitím aktivizačních výukových metod.

3 SHRNUTÍ TEORETICKÉ ČÁSTI

Teoretická část byla strukturována do dvou kapitol. První kapitola nám přinesla pohled na hru z pedagogického hlediska, kterou jsme charakterizovali jako základní činnost člověka, která se odlišuje od ostatních činností jako je práce a učení a je to seberealizační, svobodně zvolená aktivita jedince nebo skupiny jedinců, která má přesně vymezená a domluvená pravidla a má svůj cíl obsažen jen sama v sobě. Dále se věnovala pohledu na hru didaktickou, která se od hry z pedagogického hlediska liší především ve svém cíli, který sleduje vždy více cílů (didaktické cíle) a ne pouze cíl jeden. Součástí první kapitoly byl také pohled na vliv hry při rozvoji jedince, a to ve vztahu k cílům výchovy a vzdělávání. Zde byly popsány atributy hry, které jsou důležité pro výchovně vzdělávací proces jedince, za jejichž účasti se tento proces ubírá žádoucím směrem, tedy k dostatečnému rozvoji tohoto jedince. Zároveň jsme zde upozornili na skutečnost, že tyto atributy hry sloužící k rozvoji jedince jsou vlastní i aktivizačním výukovým metodám, kterým jsme se věnovali v kapitole druhé. Tato druhá část se věnovala charakteristice a definování aktivizačních výukových metod, přičemž jsme upozornili na důležité aspekty těchto metod, a to zejména z hlediska žáků a jejich aktivnějšího pojetí takto realizované výuky. Při členění a kategorizaci aktivizačních výukových metod jsme pak uvedli všechny druhy těchto metod a u některých vybraných druhů jsme jejich problematiku začleňování těchto druhů metod do výuky hlouběji popsali. Ve třetí podkapitole jsme se pak věnovali metodice hry prostřednictvím aktivizačních výukových metod z hlediska přípravy, organizace a realizace výuky. V této kapitole jsme také zmínili potřebu metodického listu a popsali metodickou přípravu k začlenění didaktické hry do výuky. Poslední kapitolu jsme věnovali srovnáním výhod a nevýhod klasické frontální výuky a výuky prostřednictvím aktivizačních výukových metod a konstatovali jsme spolu s citovaným autorem, že vhodnou výukou je výuka kombinovaná, tedy výuka obohacená o prvky aktivizačních výukových metod, jež jsou osvědčenými nositeli zmíněných herních atributů.

Tuto teoretickou část práce jsme zpracovávali, abychom tak získali dostatečné teoretické zázemí pro praktickou část bakalářské práce, jejímž obsahem je výzkum, který se zabývá využíváním prvků hry prostřednictvím aktivizačních výukových metod, didaktických a pedagogických her nebo prvků, postupů nebo zásad alternativních pedagogických směrů ve výuce učitelů na vybraných ZŠ.

PRAKTICKÁ ČÁST

4 VÝZKUM

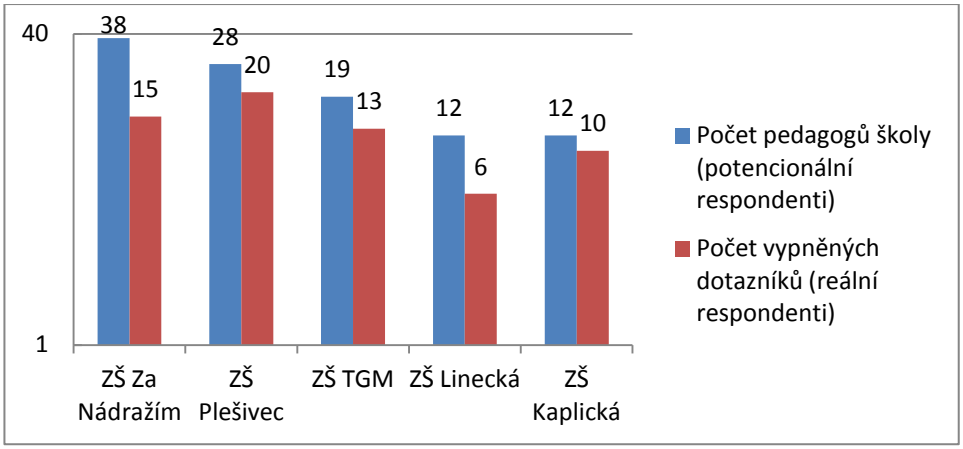
4.1 PŘEDMĚT VÝZKUMU – POPIS VÝZKUMNÉHO VZORKU

Předmětem výzkumu byly všechny základní školy v Českém Krumlově, a to ZŠ Za Nádražím, ZŠ Plešivec, ZŠ TGM, ZŠ Linecká a ZŠ Kaplická.

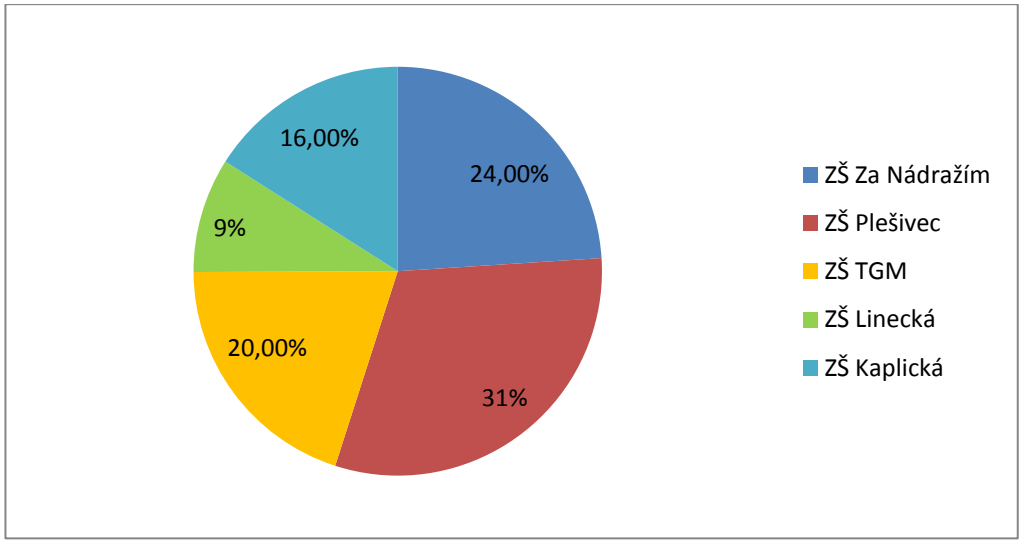
Pro strukturovaný rozhovor jsem si vybrala tři učitele z okruhu respondentů z dotazníkového šetření, které jsem vybírala tak, aby vzájemně splňovali následující kritéria: příslušnost k jiné ZŠ, rozdílnost věku a v návaznosti na věk rozdílnou délku pedagogické praxe, jeden respondent mužského pohlaví a rozdílnost stupně vzdělávání, na kterém v rámci ZŠ působí.

Pro dotazníkové šetření byli zvoleni všichni učitelé ZŠ v Českém Krumlově, a to za účelem dotazníkového šetření lokálního významu. Šlo tedy o počet 109 potencionálních respondentů. Jelikož jsem si vědoma náročnosti tohoto povolání respondentů a z důvodů dostatečné vypovídající hodnoty výzkumného vzorku, jsem stanovila minimální hodnotu vzorku nad 50% hranici počtu potencionálních respondentů, tedy na 55 respondentů. Výzkumný vzorek nakonec tvořilo 64 respondentů, což odpovídá 59 % potencionálních respondentů. Výzkumu se zúčastnilo 15 mužů a 49 žen. Počet potencionální a reálných respondentů v závislosti na jejich příslušnosti k jednotlivým ZŠ můžeme sledovat pomocí níže přiloženého grafu (Graf č. 1). Procentuální podíl respondentů podle příslušnosti k jednotlivým ZŠ je pak znázorněn pomocí dalšího níže přiloženého grafu (Graf č. 2).

Graf č. 1: Počet potencionální a reálných respondentů v závislosti na jejich příslušnosti k jednotlivým ZŠ



Graf č. 2: Celkové rozložení respondentů na zkoumaném vzorku podle příslušnosti k jednotlivým ZŠ



4.1.1 ZŠ V ČESKÉM KRUMLOVĚ

V Českém Krumlově existuje pět ZŠ. V případě čtyř z nich jde o ZŠ běžného typu a jedna z nich je ZŠ praktická a speciální (ZŠ Kaplická). Stručné charakteristiky jednotlivých ZŠ si pro bližší orientaci uvedeme v následujících podkapitolách.

4.1.1.1 ZŠ ZA NÁDRAŽÍM

ZŠ pracuje podle vlastního Školního vzdělávacího programu nazvaného „Já v naší škole“.

Škola je plně organizovaná, obsahuje 3 pavilony s 27 třídami - všechny ročníky mají dvě až tři paralelní třídy. Ve škole pracuje cca. 36 učitelů.

Výuka kromě běžných tříd probíhá v odborných učebnách fyziky, chemie, přírodopisu, výtvarné výchovy, hudební výchovy a praktických činností, třech učebnách vybavených počítači s tiskárnou, skenerem a dataprojektorem, dvou tělocvičnách se zázemím, na moderním školním hřišti s tartanovým povrchem a na pobytové školní zahradě. Pro výtvarnou výchovu je zprovozněna keramická pec. Ke škole patří i areál školní jídelny a školní družiny s pěti odděleními a školním klubem.

Škola podporuje výuku cizích jazyků. Kromě povinného anglického jazyka od 3. třídy, nabízí od 8. ročníku možnost výuky německého, francouzského nebo ruského jazyka. Výuce napomáhá i spolupráce s německou školou v partnerském městě Hauzenbergu. V loňském roce se ZŠ zařadila do sítě partnerských center ELEC (Evropské centrum jazykových zkoušek). V úzké spolupráci s ELEC tak nabízí žákům jedinečnou možnost absolvovat jazykovou přípravu zakončenou prestižními mezinárodně uznávanými zkouškami Cambridge English a ÖSD.

Již dlouhou dobu je ZŠ zaměřena na práci s dětmi ve volejbalu. V září r. 2012 obdržela ZŠ certifikát opravňující užívat titul Partnerská škola ČVS. ZŠ pořádá každoročně týdenní lyžařské kurzy pro žáky 7. ročníků. Třeťáci a čtvrťáci docházejí

pravidelně na kurzy plavání do bazénu. ZŠ se pravidelně účastní i sportovních akcí pořádaných Asociací sportů pro všechny. ZŠ každoročně nabízí žákům pestrou nabídku kroužků s různým zaměřením (sportovní, výtvarné, hudební a další).

V ZŠ pracuje od roku 2000 Školní parlament, který je složen ze zástupců 5. až 9. ročníků. Školní parlament vykazuje bohatou činnost, pomáhá organizovat školní i mimoškolní akce a podílí se i na dlouhodobých projektech.

V každém školním roce se o nejmladší žáky ZŠ starají ti nejstarší. Každá devátá třída má na starost tu svou první. Deváťáci prvňákům nejen pomáhají, ale uskutečňují spolu spoustu společných akcí (prohlídka školy, pouštění draků, vánoční nadílka atd.)

Budoucím prvňáčkům a jejich rodičům ZŠ každoročně připravuje cyklus setkání pod vedením zkušených pedagogů. Je vyhrazen jak společným činnostem dětí a rodičů, tak oddělené práci. Během setkávání se děti s paní učitelkou zaměří na procvičování všech oblastí školní zralosti (grafomotorika, matematické představy, myšlení a řeč, sluchové a zrakové vnímání, pravolevá a prostorová představivost). Rodiče tak získají jedinečnou příležitost seznámit se s budoucími učiteli a spojením obou pohledů na dítě mu pomohou připravit snadnější vstup do školy.

Činnost školní družiny je určena pro žáky prvního stupně ZŠ a probíhá v pěti odděleních. Zajišťuje péči dětem zaměstnaných rodičů a nabízí jim činnosti v době mimo vyučování. Snaží se o aktivní trávení jejich volného času a využívá k tomu spontánní i organizovanou činnost, aktivity rekreační, odpočinkové, zájmové a částečně přípravu na vyučování. Tradicí se stala návštěva různých divadelních společností a pořádání šou ke Dni dětí. V září probíhá zápis do zájmových kroužků. Školní klub je již několikátým rokem otevřen pro volnočasové aktivity žáků druhého stupně.

Mezi pravidelné akce ZŠ patří řada zaběhnutých či obnovených akcí, kterých se žáci účastní. Některé jsou určeny pro všechny ročníky, jiné jsou rozděleny podle 1. a 2. stupně a další jsou určeny pro konkrétní ročník nebo třídy. Den zaměřený na určitou oblast, Vánoční jarmark, Velikonoční dílny, Rozbal to, Karneval, Atletická olympiáda pro

1. a 2. stupeň, Akademie 9. tříd, Volejbalová klání, Matematický kos, Školní snění pro 4. ročníky, Parládio, Den dětí a další.

ZŠ je výborně počítačově vybavená. Kromě třech počítačových učeben, je PC v každé třídě prvního stupně, v každé odborné učebně a pro učitele také v kabinetech. Velkou pomocí jsou interaktivní tabule na prvním stupni a v odborných učebnách a nově také interaktivní dataprojektory s bílými tabulemi. V jedné třídě osmého ročníku je realizován projekt 1:1 (tj. jeden počítač na jednoho žáka), to znamená, že každý žák této třídy má ze školy pro potřeby výuky trvale zapůjčený výkonný netbook, má k dispozici výukové programy a připojení ke školní síti a k internetu. Tyto počítače využívají žáci jak přímo při vyučování, tak při domácí přípravě a spolupráci na různých projektech. Celá škola je propojena kvalitní školní počítačovou sítí s internetem. Většina školy je pokryta zabezpečeným bezdrátovým signálem WiFi, takže mohou být on-line žáci i učitelé. Kompletní bezdrátové pokrytí by mělo v dohledné době poskytnout dokonalý servis. Žáci mají možnost využívat i další moderní digitální techniku jako digitální fotoaparát, digitální kameru, dataprojektory, síťové tiskárny a podobně.

ZŠ úzce spolupracuje s rodiči. Rodiče se mohou zapojovat do všech akcí pořádaných školou – jakákoliv pomoc je vždy vítána. Pro materiální zajištění volnočasových a zájmových aktivit je zřízen Fond rodičů. Každý rok se pravidelně vybírá jednotná částka na rodinu. Z těchto peněz jsou hrazeny odměny pro žáky za účast a umístění v soutěžích pořádaných školou, za dobrou práci pro třídní kolektiv, za účast a reprezentaci školy v okresních a krajských kolech soutěží a olympiád. Také je přispíváno na školní akce – Zátoň 1, Zátoň 2, Den dětí, Karneval, sportovní turnaje, vánoční a velikonoční dílny, soutěže, olympiády a na materiální zabezpečení zájmových kroužků. Na základě splnění kritérií partnerské komunikace a přátelské spolupráce mezi školou a rodiči, získala škola v minulém roce certifikát pro značku „Rodiče vítáni“.

4.1.1.2 ZŠ PLEŠIVEC

V ZŠ je 21 tříd s 420 žáky. Pedagogický sbor má 32 členů, v němž se spojují mladí i zkušení pedagogové. Všichni jsou plně kvalifikovaní. Ve škole pracují metodická sdružení, výchovný poradce pro volbu povolání, metodik prevence sociálně-patologických jevů a výchovný poradce pro integraci zvláště na prvním stupni. Někteří učitelé prošli kurzy: Kritické myšlení, Týmová spolupráce, Osobnostní a sociální výchova, Emoční inteligence, Respektovat a být respektován, Kurz první pomoci atd. Všichni učitelé jsou proškoleni v problematice ochrany při mimořádných událostech. Dvě pedagožky mají aprobaci NŠ a speciální pedagogika a využívají ji při vedení dyslektických kroužků.

ZŠ má několik odborných učeben: určeny pro fyziku a chemii, přírodopis a pro výtvarnou výchovu. Součástí výtvarné dílny je modelovna, ve které je potřebné vybavení včetně elektrické pece.

Škola má informační centrum, do něhož je zahrnuta knihovna a dvě učebny vybavené počítači. Kromě vlastní výuky informatiky mohou děti počítačové učebny a knihovnu využívat i v době mimo vyučování.

Součástí školy je tělocvična, která je v provozu do večerních hodin i o víkendech, kdy ji využívá veřejnost. Pro sport a tělesnou výchovu jsou určeny také zrekonstruované volejbalové kurty, nové víceúčelové hřiště s umělým povrchem a atletická dráha s doskočištěm. Ke sportovnímu areálu patří také interaktivní hřiště SmartUs, první svého druhu v České republice.

Velkou pozornost ZŠ věnuje době mimo vyučování. V provozu jsou dvě oddělení školní družiny a školní klub, který mohou navštěvovat děti ze 4. -9. tříd. Školní družina i školní klub organizují pro děti řadu zajímavých akcí. ZŠ rozšířila nabídku zájmových kroužků: především pro děti z 1. stupně jsou určeny kroužky kytarový, přírodovědný, florbalový, gymnastický, výroba módních doplňků. Jmenované kroužky tak rozšiřují nabídku tradičních zájmových útvarů, kterými jsou angličtina pro 1. a 2. třídy a

dyslektické kroužky. Pro děti z 1. i 2. stupně jsou v nabídce kroužky šachů, keramiky a také fotografický a rybářský.

Všichni vyučující mají své kabinety vybaveny PC. Mají volný přístup na internet, používají tiskárnu i kopírku a společně se schází ve sborovně. Sportovní areál mohou ve volném čase využívat i učitelé.

Velkou pozornost ZŠ věnuje integraci žáků se specifickými poruchami učení a chování. Podle potřeby žáci pracují podle individuálního vzdělávacího plánu. Na prvním stupni navštěvují dyslektický kroužek pro nápravu čtení.

Součástí ZŠ je i moderně vybavená půjčovna lyží, které si mohou vypůjčit nejen děti, ale i veřejnost.

Rodiče mohou ZŠ navštívit kdykoliv po vzájemné dohodě s vyučujícím; v době konzultačních hodin a třídních schůzek (žáci mohou být přítomni při jednání rodičů a učitele); ve dnech otevřených dveří a v době akcí pro veřejnost (škola pořádá den otevřených dveří s dílnami pro děti i rodiče, besídky a jarmarky atd.). Rodiče jsou o činnosti školy informováni prostřednictvím webových stránek školy. Při škole pracuje sdružení rodičů a přátel školy, které je součástí Unie rodičů ČR a ZŠ je zapojena do projektu Rodiče vítáni.

ZŠ úzce spolupracuje s obcí, referátem životního prostředí Městského úřadu, škola je zapojena do dlouhodobé spolupráce s pedagogicko-psychologickou poradnou, SVP Spirála, městskou knihovnou, s místními muzei, galeriemi, základní uměleckou školou, Domem dětí a mládeže, Českým červeným křížem, Městskou policií, Hasičským záchranným sborem, Střediskem ekologické výchovy Šípek a Centrem pro pomoc dětem a mládeži.

Na ZŠ je dětmi i rodiči velice oblíben projekt Nanečisto, kde si budoucí prvňáci osvojují základní dovednosti školáka za účasti rodičů a dětského psychologa.

4.1.1.3 ZŠ TGM

Pedagogický sbor tvoří přibližně 20 učitelů, jeden výchovný poradce, preventista a ICT koordinátor. Externě škola využívá služeb psychologa, který se společně s výchovným poradcem, preventistou a ředitelem školy podílejí na řešení výchovných problémů žáků. Smíšený sbor, v němž zaujímají muži jednu třetinu z celkového počtu učitelů, je věkově vyvážen od začínajících pedagogů po ty zkušené. Aprobovanost učitelů a jejich odborná kvalifikace se pohybují těsně pod hranicí maxima. V uplynulých letech téměř 100 % pedagogů prošlo úrovní Z ve školení práce na počítači v projektu SIPVZ a přibližně 30 % pedagogů prošlo úrovní P (rozšířené vzdělání v práci s PC). Učitelé se průběžně vzdělávají a reagují tak na nové trendy ve vzdělávání. Cílem vzdělávání učitelů je rutinní práce na počítači, komunikace prostřednictvím elektronické pošty a využívání výpočetní, prezentační techniky a interaktivních tabulí ve výuce žáků.

Při výuce nejsou na ZŠ opomenuti ani integrovaní žáci, kteří mají vypracován na základě doporučení pedagogicko-psychologické poradny vlastní IVP, který je pravidelně aktualizován a doplňován.

ZŠ se již více než pětadvacet let specializuje na rozšířenou výuku tělesné výchovy se zaměřením na fotbal. Nadané děti jsou od šestého ročníku umisťovány do sportovních tříd, kvůli rozšířené výuce tělesné výchovy upraven i rozvrh a režim dětí. Začínajícím fotbalistům se věnují již od třetí třídy učitelé-trenéři, kteří využívají výborných podmínek nedalekého sportovního areálu FK Slavoj. Žáci se společně s učiteli pravidelně účastní atletických olympiád, meziškolních kol v basketbalu, plavání a florbalu. Pravidelnou sportovní činnost doplňuje nabídka kurzů plavání ve 3. a 4. třídě, lyžařských výcviků v 5. a 6. třídě a snowboardového výcviku pro 7 - 9. třídu. Nejlepší žáci se účastní okresních olympiád v matematice, zeměpisu, dějepisu, českého, německého a anglického jazyka.

Rodiče mohou školu navštívit kdykoliv po vzájemné telefonické nebo e-mailové dohodě s vyučujícím. Třídní schůzky pro rodiče se konají třikrát ročně. Další příležitostí pro rodiče je možnost navštívit školu v rámci Dne otevřených dveří. K akcím, které se pravidelně každoročně konají lze zařadit Velikonoční jarmark ve školní družině,

vzpomínkovou slavnost u pomníku prvního československého prezidenta T. G. Masaryka při příležitosti státního svátku Dne vzniku samostatného Československého státu, Sochařské sympozium, Klání mladých pánů, pravidelné návštěvy výstav v Českých Budějovicích a další jednorázové akce jako návštěvy Regionálního muzea, Městské knihovny, divadla a kina. Rodiče jsou také pedagogy vyzýváni k dobrovolné účasti na dalších akcích školy.

ZŠ má tyto základní vzdělávací priority:

1. výchova slušných, pracovitých a odpovědných žáků
2. podpora rozvoje vědomostí a dovedností žáků v oblastech: českého jazyka a matematiky, cizích jazyků, informačních technologií, sportu
3. pokračovat v tradici sportovních tříd zaměřených na fotbal

Prioritám ZŠ jsou podřízeny i podmínky a materiální vybavení, jejichž prostřednictvím by měli žáci tyto priority lépe dosahovat.

Podpora talentovaných žáků v jednotlivých učebních oblastech většinou probíhá individuální přípravou žáka učitelem na olympiádu nebo jinou znalostní či inteligenční soutěž. Ve výuce jsou talentovaní žáci oproti běžné populaci více zaměstnáváni. Jednak složitějšími úlohami, prezentací svojí práce, popř. jsou vedeni k pomoci ostatním žákům.

Zabezpečení výuky žáků se speciálními vzdělávacími potřebami probíhá prostřednictvím spolupráce pedagogicko-psychologické poradny, školy a rodičů, kteří společně vytvoří individuální vzdělávací plán.

4.1.1.4 ZŠ LINECKÁ

ZŠ má 12-ti členný pedagogický sbor. Škola je plně organizovaná s devíti postupnými ročníky. Má na prvním stupni (první až pátý ročník) zpravidla po jedné třídě, na druhém stupni (šestý až devátý ročník) zpravidla po dvou třídách. Školní

budova optimálně pojme 400 žáků. Pedagogický sbor je tvořen kvalifikovanými členy včetně asistentek pedagoga ve třídách s handicapovanými dětmi a vychovatelek ve školní družině. Výchovný poradce a metodik prevence sociálně patologických jevů úzce spolupracují s dětmi, pedagogy i rodiči. Všichni pedagogičtí pracovníci si nadále zvyšují kvalifikaci prostřednictvím dalšího vzdělávání.

ZŠ je moderně vybavena. Veškeré třídy mají nový nábytek. K dispozici jsou dvě počítačové učebny, jazyková učebna, dvě učebny pracovních činností, kuchyňka pro výuku vaření a tělocvična, která je doplněna o divadelní jeviště. Dále ZŠ disponuje keramickou dílnou. Žáci využívají odborné učebny chemie a fyziky, informatiky, cizích jazyků, výtvarné výchovy, hudební výchovy, cvičný byt, kovodílnu, dřevodílnu, keramickou dílnu a školní zahradu. ZŠ plánuje zřízení knihařské dílny i využití půdních prostor k vybudování ateliérů pro výtvarnou a dramatickou činnost. Zrenovovaná tělocvična je využívána díky pódiu i ke kulturním vystoupením a akademiím.

V rámci výuky žáci absolvují ve třetím a čtvrtém ročníku plavecký kurs a v sedmém až devátém ročníku lyžařský výcvik. Volný čas mezi vyučováním mají žáci možnost trávit ve školní klubovně, knihovně či atriu. Děti prvního stupně využívají školní družinu, včetně herny, před i po vyučování. Po vyučování mohou žáci navštěvovat zájmové kroužky zřizované školou.

Rodiče dostávají informace o dění ve škole prostřednictvím žákovských knížek, na pravidelných třídních schůzkách a mohou navštívit školu kdykoliv po vzájemné dohodě s vyučujícím. Škola pořádá pro rodiče a veřejnost různé akce, například školní jarmark, atletický čtyřboj aj. Zástupci rodičů pracují ve Školské radě, která je pravidelně informována o činnosti, chodu, výsledcích vzdělávání, záměrech a dalším rozvoji školy.

Děti mohou ovlivňovat chod školy prostřednictvím žákovského parlamentu.

ZŠ spolupracuje s Městskou knihovnou, Regionálním muzeem, Domem dětí a mládeže, Základní uměleckou školou, Spirálou, Centrem pro pomoc dětem a mládeži o.p.s. Projektovým pracovištěm Bouda, Ekocentrem Šípek, Městskou policií a Úřadem práce v Českém Krumlově.

V rámci mezinárodní spolupráce se škola zapojuje do akcí pořádaných Městským úřadem a jeho partnerskými městy (korespondenční soutěže, poznávací zájezdy: Aicha vorm Wald, Vöcklabruck aj.

ZŠ chce být školou zaměřenou na kulturně-uměleckou oblast vzdělávání, na harmonický, moderní vývoj osobnosti budoucího mravně etického světoobčana. Chce být místem, kde se všichni cítí dobře a bezpečně.

ZŠ se zaměřuje na:

- inkluzivní vzdělávání, tzn. vytváření rovných podmínek pro talentované žáky i pro žáky s různým druhem postižení
- všestranný osobnostní rozvoj
- smysluplnou integraci postižených žáků
- nabídku volitelných předmětů zaměřených na dílenskou a invenční činnost
- práci s výpočetní a komunikační technikou včetně jejich aplikací
- již tradiční možnost absolvovat předmět Náboženství
- rozšíření zájmových aktivit v budově školy i do odpoledních hodin

Rodičům žáků, u kterých se projeví příznaky některé z vývojových poruch učení, ZŠ doporučuje vyšetření v pedagogicko-psychologické poradny (dále PPP). V případě, že PPP diagnostikuje vývojovou poruchu učení, bude na žádost zákonných zástupců dítěte vypracován individuální vzdělávací plán (dále IVP). V něm se uvedou závěry a doporučení z PPP, na co se ZŠ zaměří, které pomůcky, způsoby hodnocení, formy a metody práce bude ZŠ používat.

U žáků mimořádně nadaných vyučující zohledňují jejich dispozici a přistupují k nim v možné míře individuálně. Pedagogové motivují žáky k rozšiřování základního učiva s přihlédnutím k jejich specifickému nadání. Jelikož se jedná o extrém, je třeba tyto jednotlivce vést kýženým směrem. Veškeré tyto učební přístupy realizuje ZŠ s důslednou spoluprácí s rodiči.

4.1.1.5 ZŠ KAPLICKÁ

ZŠ má 12-ti členný pedagogický sbor. ZŠ se skládá z 6 tříd základní školy praktické, 2 třídy základní školy speciální a 2 oddělení školní družiny. Potřebné vzdělání si učitelé doplňují ve tříletém studiu speciální pedagogiky v rámci celoživotního vzdělávání na Jihočeské univerzitě – Zdravotně sociální fakultě v Českých Budějovicích a vysokoškolským studiem Univerzity Jana Amose Komenského v Praze. Na škole působí výchovný poradce, metodik prevence, metodik informačních a komunikačních technologií, metodik environmentálního vzdělávání a koordinátor ŠVP.

Škola úzce spolupracuje se svým zřizovatelem – Jihočeským krajem, odbory Městského úřadu v Českém Krumlově, Městskou policií v Českém Krumlově a Policií ČR, kulturními a sportovními zařízeními (ČSMPS) a vzdělávacími institucemi a s Asociací rodičů a přátel zdravotně postižených dětí – Klub Český Krumlov. Škola je klinickým pracovištěm ZSF JU v Českých Budějovicích.

ZŠ je zapojena do několika dlouhodobých projektů:

1. Ve spolupráci s městskou policií v Českém Krumlově se v rámci projektu Prevence kriminality pravidelně žáci již několik let účastní besed a výchovně vzdělávacích akcí zaměřených na prevenci sociálně patologických jevů.
2. Ve spolupráci s Policií ČR se žáci 1. stupně zúčastní projektu Ajax.
3. Ve spolupráci s Městskou knihovnou se žáci převážně 1. stupně účastní akcí, které jsou připravovány podle požadavků vyučujících.

ZŠ má k dispozici tělocvičnu školní zahradu, odborné pracovny (fyzika - chemie, hudební výchova, výtvarná výchova, PC učebna, kovodílna, dřevodílna, 2 pracovny pro dívky, cvičná kuchyňka).

V ZŠ se děti podle svých možností pod vedením učitelů a vychovatelů a za spolupráce rodičů připravují pro život, a to podle ŠVP: Každý jsme jiný, všichni se připravujeme pro život.

ZŠ je zaměřena pro žáky se zdravotním postižením. Cílem ZŠ je připravit žáky s mentálním a kombinovaným postižením pro uplatnění ve společnosti. Individuálním

přístupem s přihlédnutím k možnostem každého jednotlivého žáka poskytuje ZŠ základní vzdělání a základy vzdělání dětem se zdravotním postižením z Českého Krumlova a jeho okolí. ZŠ připravuje žáky pro vstup do odborných a středních odborných učilišť, kde by získali střední vzdělání a po jeho ukončení by se uplatnili ve společnosti. Od ostatních základních škol se ZŠ odlišuje méně náročnými vzdělávacími programy (v závislosti na mentálním postižení jedinců) zaměřenými především na pracovní vyučování.

V ZŠ mohou děti navštěvovat zájmové kroužky arteterapie a práce s PC.

ZŠ průběžně spolupracuje s rodiči. Ti mohou kdykoliv školu navštívit a být přítomni při výuce. U většiny žáků dochází ke komunikaci s rodiči denně při předávání dětí. Rodiče mohou využít konzultační hodiny vyučujících, výchovného poradce a metodika prevence a projednat záležitosti týkající se jejich dětí.

4.2 CÍL VÝZKUMU

Cílem výzkumu bylo zjistit, zda jsou a v jaké míře jsou pedagogy při výuce ve zmíněných ZŠ využívány formy hry (aktivizující výukové metody, didaktické hry, pedagogické hry a prvky alternativních pedagogických směrů) a jaké konkrétní formy, metody a typy výuky respondenti využívají.

Zpracovaný průzkum společně s vyhodnocením by pak mohl např. sloužit ZŠ školám v Českém Krumlově ke zpětné vazbě (Jeden z ředitelů mě i o výsledky tohoto šetření sám osobně požádal a následně pak i někteří učitelé.).

4.3 METODY VÝZKUMU

Vzhledem k cíli výzkumu bylo použito metody kvalitativní i kvantitativní. V prvním případě byla použita forma strukturovaného problémově zaměřeného rozhovoru s otevřenými otázkami s učiteli (viz Příloha II.), který byl ve všech třech případech zaznamenáván pomocí diktafonu a skládal se z 12-ti otevřených otázek.

Rozhovory byly vedeny tak, aby dostatečně zodpověděly otázky stanovených problémů. Tato metoda byla použita proto, aby bylo dosaženo plnohodnotných informací z hlediska objektivnosti celého výzkumu, a také proto, že tato metoda nabízí větší výběr možností při volbě odpovědí než je tomu u zvolené metody kvantitativní.

V druhém případě bylo použito metody dotazníkového šetření, jelikož se mi jeho nástroje jevily pro danou problematiku, v kombinaci s metodou rozhovoru, jako nejlépe vhodné. Dotazník (vzor dotazníku viz Příloha III.) se skládal z 15 otázek, z nichž bylo šest uzavřených a devět polootevřených. Otázky se v dotazníku se nejprve týkají učitele samého (věk, pedagogická praxe, další vzdělávání atd.) a následně pak metod a forem jeho výuky i četnosti těchto zmíněných metod a forem výuky. Získané informace byly využity jen pro účely této bakalářské práce. Bylo rozdáno celkem 109 dotazníků, a to napříč všemi zmíněnými ZŠ. Zpět se vrátilo 64 vyplněných dotazníků. Dotazníky byly anonymní.

4.4 PRŮBĚH A POPIS VÝZKUMU

Rozhovory s učiteli probíhaly začátkem měsíce dubna 2014. S jednotlivými učiteli jsem se vždy osobně domluvila na termínu rozhovoru, který jsme následně realizovali. Rozhovor s každým s učitelů trval přibližně 20 minut. V úvodu rozhovoru jsem se s učiteli seznámila a obeznámila je s tématem mé bakalářské práce a s otázkami rozhovoru. Poté jsem jim pokládala jednotlivé otázky.

Vlastní dotazníkové šetření probíhalo v květnu 2014. Dotazníky jsem, po předcházející domluvě, osobně předala jednotlivým ředitelům škol, kteří je pak v následujících dnech předali k vyplnění svým kolegům. Od jednotlivých ředitelů škol jsem pak vyplněné dotazníky v sjednaném termínu osobně převzala.

4.5 VÝSLEDKY A ZHODNOCENÍ VÝZKUMU

Výzkum jsem rozdělila do dvou částí, jelikož jsem u nich použila odlišných metod, ale i z důvodu lepší přehlednosti hodnocení výzkumu. První část tedy obsahuje rozhovor se třemi učiteli a část druhá pak vyhodnocení dotazníkového šetření.

4.5.1 STRUKTUROVANÝ ROZHOVOR SE TŘEMI UČITELI ZŠ

Všem třem učitelům jsem pokládala stejné otázky, které se týkaly využívání prvků hry (aktivizační výukové metody, pedagogické a didaktické hry) v jejich výuce. Získané odpovědi jsem zaznamenávala pomocí diktafonu. Ke každé otázce rozhovoru proto uvádím tři odpovědi učitelů, které jsou od sebe odlišeny písmeny A, B, C. U jednotlivých otázek je pak uvedena komparace odpovědí.

1. Používáte při své výuce aktivizační výukové metody, pedagogické nebo didaktické hry a proč tyto metody používáte, případně proč tyto metody nepoužíváte?

A: *Ano, používám pravidelně. Žáci jsou lépe motivováni a snaží se spolupracovat.*
B: *Používám některé aktivizační výukové metody, didaktické hry a také soutěže, protože se jimi snažím obohatit výuku.*
C: *Používám pouze didaktické hry, ale jen zřídka. Spíše jen pro odreagování žáků. Myslím si, že nejsou příliš efektivní.*

Odpovědi všech tří učitelů jsou shodné v bodě užívání aktivizačních výukových metod, pedagogických nebo didaktických her, kdy jejich užívání potvrdili všichni tři učitelé, i když učitel C využívá ve své výuce jen didaktické hry, užívá jich velmi sporadicky a myslí si, že nejsou příliš efektivní. Důvody pro využívání těchto metod jsou v případě učitele A motivace a spolupráce žáků a v případě učitele B pak obohacení výuky.

2. Jaké aktivizační výukové metody, pedagogické nebo didaktické hry konkrétně používáte?

A: *Ve své výuce využívám nejvíce problémové vyučování např. tvorbu myšlenkových map, práci s textem a různé druhy kartiček.*
B: *Používám především diskusi, dále pak vědomostní kvízy a mnoho druhů pexesa.*
C: *Pexeso, slovní fotbal, hádanky.*

Učitelé A a B využívají ve své výuce jak aktivizační výukové metody, tak i didaktické hry. Učitel A uvedl jako druh aktivizační metody problémové vyučování a konkrétně pak tvorbu myšlenkových map, práci s textem a kartičkyády jako zástupce didaktické hry. Učitel B zmínil jako druh aktivizační metody metodu diskusní a v rámci hry didaktické vědomostní kvízy a pexesa v různých obměnách. Učitel C využívá ve své výuce pouze druhy didaktických her.

3. Je výuka z Vašeho pohledu prostřednictvím aktivizačních výukových metod, pedagogických nebo didaktických her náročná a v čem je pro Vás náročná?

A: *Většinou je velice náročná příprava i samotný průběh výuky, protože chci, aby vše dobře fungovalo a aby výuka děti bavila.*
B: *Ano, je náročná časově. Hlavně na přípravu. Potom také při hodině. Některé děti je těžké do výuky vtáhnout. Nudí se a rozptylují všechny okolo sebe, a tím výuku narušují.*
C: *Ne, není. Nevymýšlím náročné hry a používám většinou ty osvědčené.*

Učitelé A i B si myslí, že výuka prostřednictvím aktivizačních výukových metod, pedagogických nebo didaktických her je náročná na přípravu i z hlediska realizace výuky i motivace žáků při této výuce. Učitel C si nemyslí, že je výuka prostřednictvím těchto metod náročná, ale při využívání didaktických her používá jen ty, které lze ve výuce snadno realizovat, tedy hry osvědčené.

4. Co si myslíte, že žákům přináší výuka prostřednictvím aktivizačních výukových metod, pedagogických nebo didaktických her?

A: *Větší rozvoj schopností a dovedností žáků, především rozvíjení dovedností spolupracovat a také rozvíjení tvůrčích schopností.*
B: *Zprostředkovává žákům zábavnější formou potřebné informace.*
C: *Odpočinek nebo „přestávku“ ve výuce.*

Učitel A vidí ve výuce prostřednictvím aktivizačních výukových metod, pedagogických nebo didaktických her možnosti většího rozvoje schopností a dovedností žáků, a to především rozvíjení dovedností vedoucích ke spolupráci a schopností rozvíjejících tvůrčí potencionál jedince. Učitel B pak chápe přínos využití těchto metod ve výuce v jejich zábavné formě. Třetí učitel C vnímá pak tyto metody spíše jako prostředek pro odreagování a uvolnění žáků a hlavní smysl jejich užití vidí právě v odpočinutí si žáků od výuky.

5. S jakými problémy se z hlediska žáků při realizaci výuky prostřednictvím aktivizačních výukových metod, pedagogických nebo didaktických her nejčastěji setkáváte?

A: *Při práci ve skupinách nikdy nepracují všichni, i když se je snažím do práce zapojit. Vždy pracuje někdo více a někdo méně. Velkým problémem je někdy i dostatečná motivace žáků.*
B: *S některými žáky je obtížné pracovat při jakékoli formě výuky.*
C: *Žáci jsou rozjívení a nedisciplinovaní.*

Učitel A uvádí jako nejčastější problémy při realizaci výuky prostřednictvím aktivizačních výukových metod, pedagogických nebo didaktických her nerovnoměrné zapojení všech žáků do práce a problémy s dostatečnou motivací žáků. Učitel B zmiňuje, že s některými žáky vznikají problémy při jakékoli formě výuky a učitel C si myslí, že jsou žáci při výuce využívající tyto metody rozjívení a nedisciplinovaní.

6. Co si myslíte, že žáky na výuce prostřednictvím aktivizačních výukových metod, pedagogických a didaktických her nejvíce baví?

A: *Toho je asi mnoho. Spolupráce na zadaném úkolu; to, že mohou realizovat vlastní nápady; to, že mohou prezentovat mezi ostatními vlastní myšlenky a obhajovat své názory; to, že mohou soutěžit s ostatními; to, že tvoří vlastní projekt; hledání řešení atd.*
B: *Diskuze a skupinová práce.*
C: *Že nemusí nic moc dělat…*

Učitel A si myslí, že žáky při této formě výuky nejvíce baví spolupráce, realizace vlastních nápadů, prezentace vlastních myšlenek a obhajoba svých názorů v rámci třídy, soutěžení, tvorba vlastního projektu a hledání řešení u jednotlivých problémů. Učitel B zmiňuje diskuzi a skupinovou práci a učitel C si myslí, že žáky baví to, že nemusí dělat nic.

7. Jaké výhody a nevýhody, si myslíte, že má klasická frontální výuka a její metody?

A: *Při probírání nové látky používám vždy tuto formu, protože si myslím, že klasická metoda výkladu je pro žáky nejsrozumitelnější. To si myslím, že je výhoda. Nevýhodou je větší nepozornost žáků, protože se na výuce nemusejí nijak podílet.*
B: *Výhodou je určitě větší přehled nad tím, co žáci dělají, jestli poslouchají atd. Nevýhodou je, že ne všechny výklad zaujme a baví je.*
C: *Žáci jsou disciplinovanější a učivo jim prostřednictvím výkladu snáz vysvětlím.*

Učitel A shledává jako výhodu klasické frontální výuky srozumitelnost jejích metod a jako nevýhodu vidí nepozornost žáků způsobenou nulovou aktivitou žáků. Pro učitele B je výhodou formy frontální výuky větší přehled o činnosti jednotlivých žáků při výuce. Učitel C pak v podstatě kopíruje části odpovědí svých předchůdců, tedy že jsou žáci při této formě výuky disciplinovanější a že výklad je pro vysvětlení učiva snazší z hlediska pochopení učiva žáky.

8. Jaké výhody a nevýhody, si myslíte, že má výuka prostřednictvím aktivizačních výukových metod, pedagogických nebo didaktických her?

A: *Většina žáků je při této výuce radostnější a aktivnější. Rádi se podílejí na společné práci. Nevýhody jsou právě v náročné přípravě a někdy i při organizaci takového vyučování.*

B: *Výhodou je určitě aktivita žáků, tedy když je zpracovávané téma baví. A nevýhodou je, že když je toto téma nebaví, jsou schopni narušit celou hodinu.*

C: *Žáci tuto výuku vnímají více jako zábavu než jako učení a neplní zadané úkoly. Výhody? Nevím, používám jen hry, a to jen zřídka a v krátké době.*

Učitel A uvádí jako výhodu při využití výuky prostřednictvím aktivizačních výukových metod, pedagogických nebo didaktických her radost, větší aktivitu žáků a radost ze společné práce žáků. Jako nevýhodu pak uvádí náročnost přípravy této výuky a její organizaci. Učitel B zmiňuje jako výhodu taktéž jako učitel A aktivitu žáků a jako nevýhodu této výuky pak v případě nezájmu o téma ze strany žáků narušování průběhu výuky. Učitel C má zkušenost, že žáci při této formě výuky neplní zadané úkoly, protože ji vnímají spíše jako zábavu.

9. Kterou z těchto dvou forem výuky upřednostňujete a proč?

A: *Výuku prostřednictvím aktivizačních výukových metod. Žáci se tak aktivněji podílejí na výuce, výuka je více baví a mají radost z dosaženého výsledku.*

B: *Snažím se rovnoměrně kombinovat obě tyto formy výuky, i když v mé výuce mírně převládá forma frontální výuky. Myslím si, že kombinací obou těchto forem je výuka efektivnější a zábavnější.*

C: *Používám především formu frontální výuky a její prostředky, protože si myslím, že výuka prostřednictvím aktivizačních výukových metod není účinná.*

Odpověď každého z učitelů se liší. Učitel A upřednostňuje výuku prostřednictvím aktivizačních výukových metod z důvodů větší aktivity žáků, z důvodů zábavnosti a

z důvodů radosti z dosaženého výsledku. Učitel B se snaží tyto obě formy výuky kombinovat, i když přiznává, že u něj mírně převládá forma klasické frontální výuky. V kombinaci těchto forem vidí větší efektivitu a opět také zábavnost. Učitel C pak využívá především formu frontální výuky, jelikož se mu výuka prostřednictvím aktivizačních výukových metod nejeví jako účinná.

10. Využíváte nebo nevyužíváte k přípravě a k realizaci výuky prostřednictvím aktivizačních výukových metod tzv. metodických listů a proč?

A: *Ano, při problémovém vyučování. Je to přehledné a cítím se pak lépe připravená na výuku.*

B: *Ne, nepoužívám, protože nemám čas na jejich tvorbu.*

C: *Ne, aktivizační metody ve své výuce vůbec nepoužívám.*

Pouze učitel A využívá k přípravě a realizaci výuky prostřednictvím aktivizačních výukových metod tzv. metodické listy a to z důvodů přehlednosti a lepší pocitu z připravenosti na výuku. Učitel B tyto metodické listy nepoužívá z časových důvodů a učitel C pak nevyužívá ve své výuce ani samotné aktivizační metody.

11. Kde nebo jakým způsobem získáváte inspiraci pro nové typy aktivizujících výukových metod, pedagogických nebo didaktických her?

A: *Na internetu, u svých kolegů ve škole, v odborné literatuře nebo při kurzech.*

B: *U svých kolegů nebo na školeních a kurzech.*

C: *Většinou u svých kolegů ve škole.*

Všichni tři učitelé získávají inspiraci pro nové typy aktivizujících výukových metod, pedagogických nebo didaktických her. Učitel A je pak získává z mnoha zdrojů (internet, od svých kolegů, odborná literatura, kurzy), učitel B čerpá inspiraci ze dvou zdrojů (u svých kolegů nebo prostřednictvím školení a kurzů) a učitel C pak čerpá inspiraci pouze od svých kolegů.

12. Využíváte ve své výuce informace nebo zkušenosti nabyté při dalším vzdělávání (kurzech nebo školeních) a v jaké míře tyto informace využíváte?

A: *Ano, některé zkušenosti a informace, které jsem získala při kurzech, se snažím přenést do své výuky.*

B: *Některé ano. Ty, které se mi zdají pro výuku efektivní a také ty, které mohu ve své výuce realizovat.*

C: *Žádné další vzdělávání zaměřené na tyto metody výuky jsem neabsolvoval, protože to pro svou pedagogickou praxi nepokládám za důležité.*

Učitelé A i B využívají některých informací a zkušeností, které získali v průběhu svého dalšího vzdělávání, ve své výuce. V případě učitele B jde o ty informace a zkušenosti, které se mu zdají efektivní, a které může ve své výuce realizovat. Učitel C žádné další takto zaměřené vzdělávání neabsolvoval, protože jej ve své pedagogické praxi nepokládá za důležité.

4.5.1.1 ZÁVĚR

Ze strukturovaného rozhovoru s třemi učiteli ZŠ vyplývá, že všichni tři užívají, i když v různé míře, prvků hry ve své výuce, ať už prostřednictvím aktivizačních výukových metod, didaktických nebo pedagogických her, což potvrdili i na jednotlivých jmenovaných příkladech těchto metod a jejich druhů. Z hlediska náročnosti přípravy a realizace výuky prostřednictvím těchto metod se dvěma učitelům jeví tato forma výuky jako časově a organizačně náročnější než je tomu u formy klasické frontální výuky. V porovnání obou forem výuky je jako výhoda formy frontální výuky uváděna především srozumitelnost a jako nevýhoda pak nízká až nulová aktivita žáků, která způsobuje jejich nezájem při výuce. Jako výhoda druhé zmiňované formy výuky je uváděna větší aktivita žáků, větší efektivita této výuky a její zábavný aspekt. Jako nevýhodu této výuky pak učitelé zmiňují především problémy s dostatečnou motivací a možnou nedisciplinovaností a nepozorností některých žáků. Obě zmíněné formy výuky jsou spíše ve výuce kombinovány, než aby jedna z forem ve výuce převládala, i když

v jednom případě můžeme mluvit jen o sporadickém využívání prvků hry ve vyučování, a to pouze prostřednictvím her didaktických.

Další inspiraci pro nové typy aktivizujících výukových metod, pedagogických nebo didaktických her získávají učitelé pomocí různých zdrojů např. z internetu, z rad kolegů, z odborné literatury, ale také z kurzů a školení, která probíhají v rámci jejich dalšího vzdělávání, z kterého získávají i nové informace a zkušenosti, z nichž některé přenášejí do své pedagogické praxe.

4.5.2 DOTAZNÍK PRO UČITELE ZŠ

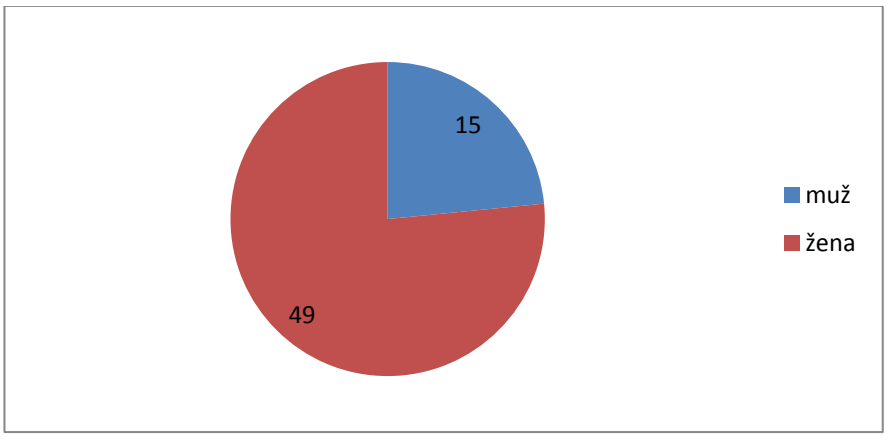
Při sestavování dotazníku jsem se snažila zvolit otázky tak, aby naplňovaly cíle výzkumu, tedy aby bylo zjištěno, zda a v jaké míře (četnost a různorodost jednotlivých metod a forem výuky) jsou učiteli v jejich výuce využívány prvky hry (aktivizační výukové metody, didaktické a pedagogické hry a prvky, postupy nebo zásady alternativních pedagogických směrů).

Samotnému dotazníkovému šetření předcházela pilotáž, kterou jsem provedla na dvou učitelích. Pomocí této pilotáže jsem si ověřila, že jsou otázky srozumitelné a vyplnění dotazníku není příliš časově náročné. Jednomu z učitelů trvalo vyplnění dotazníku 13 minut a druhému pak 17 minut. Průměrnou dobu potřebnou k vyplnění dotazníku jsem tak stanovila na 15 minut. Po pilotáži jsem také z dotazníku odstranila jednu otevřenou otázku, která se týkala aprobace respondentů. Tuto otázku jsem odstranila, jelikož se mi dále jevila jako zbytečná a pro naplnění cílů výzkumu nepotřebná.

Na následujících stránkách předkládám otázky, které byly použity v dotazníku s číselným a procentuálním vyjádřením jednotlivých odpovědí respondentů, grafickým znázorněním, komentářem k faktografickému údaji a diskuzí výsledku (u otázek 5-15). Otázky č. 1-4 jsou opatřeny pouze komentářem k faktografickému údaji a doplňují tak charakteristiku zkoumaného vzorku respondentů. U některých otázek si mohli respondenti vybrat více odpovědí (otázka č. 9, 14), proto se výsledné číslo odpovědí u otázky nerovná 64 respondentům, ale počtu zvolených odpovědí. V poslední otázce

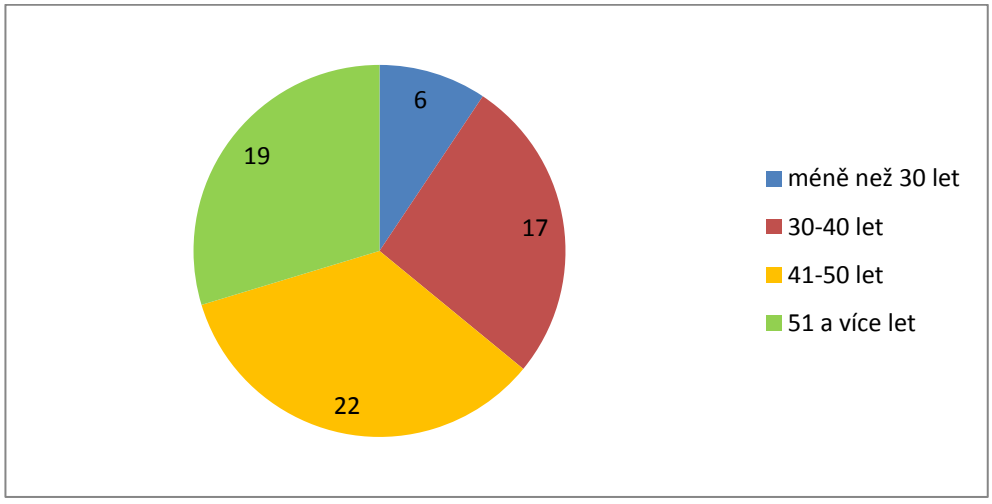
(otázka č. 15) měli respondenti označit šest forem nebo metod výuky, které jsou podle nich u žáků nejoblíbenější a seřadit těchto prvních šest forem nebo metod výuky od nejoblíbenější k méně oblíbené. Tuto otázku jsem vyhodnotila bodovým ohodnocením, tzn., že jsem k šesti respondentem označeným formám nebo metodám přiřadila bodovou hodnotu 6 až 1 bod podle toho, jak je respondent zapsal do tabulky. Tyto body jsem pak u jednotlivých metod a forem výuky sečetla.

Otázka č. 1: Jste?



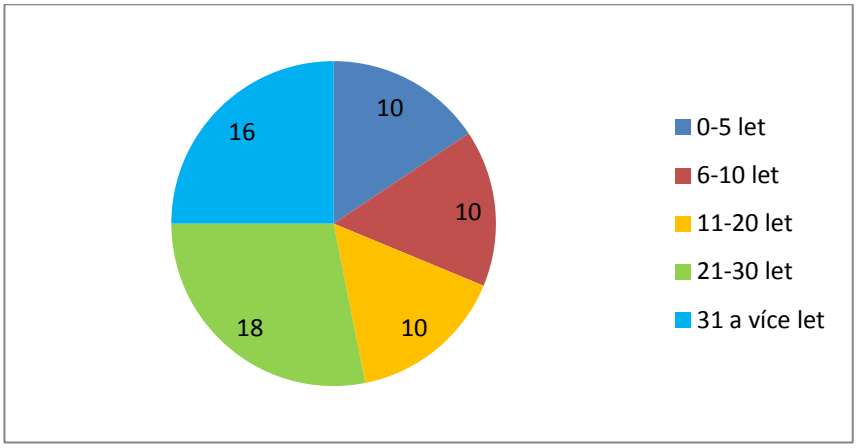
Komentář k faktografickému údaji: Ve zkoumaném vzorku bylo 15 mužů a 49 žen. Procentuální vyjádření tedy odpovídá 23 % mužů a 77 % žen.

Otázka č. 2: Váš věk?



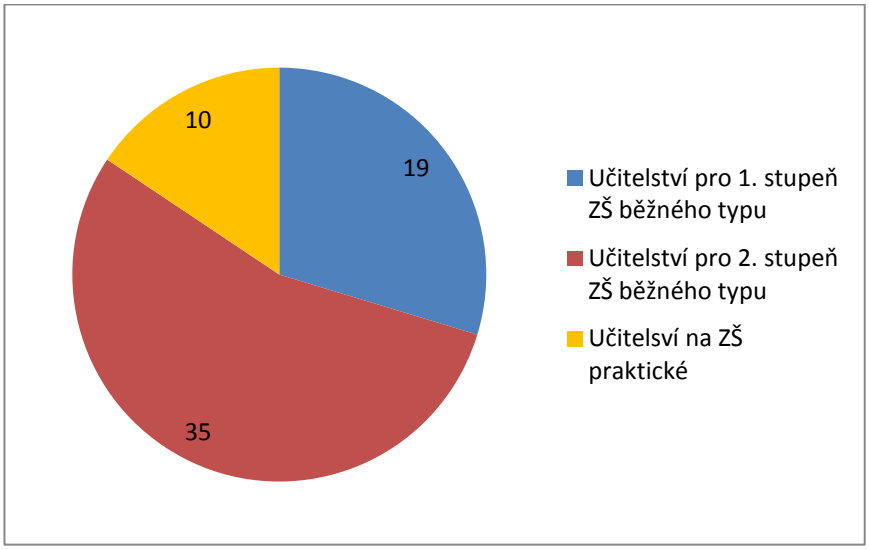
Komentář k faktografickému údaji: Nejpočetnějšími skupinami při rozložení respondentů podle věku byli věkové skupiny 41-50 let (22 respondentů - 34 %) a 51 a více let (19 respondentů - 30 %). Dále následovala také velice početná skupina respondentů ve věku 30-40 let (17 respondentů - 27 %). Nejméně početnou skupinu pak tvořili respondenti ve věku méně než 30 let (6 respondentů - 9 %).

Otázka č. 3: Délka Vaší pedagogické praxe?



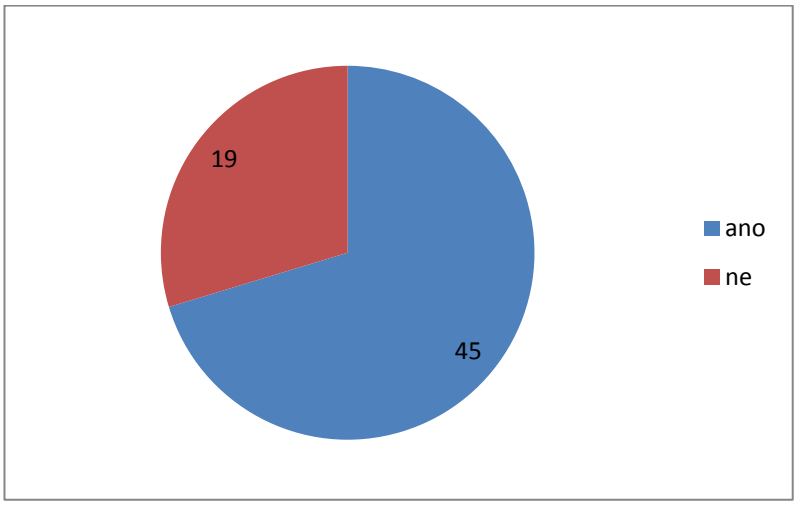
Komentář k faktografickému údaji: Z hlediska rozložení respondentů podle délky jejich pedagogické praxe byly nejpočetnější skupinou respondenti vykazující pedagogickou praxi 21-30 let (18 respondentů – 28 %), dále pak skupina respondentů s pedagogickou praxí 31 a více let (16 respondentů – 25 %). Tři početně shodné skupiny tvoří respondenti s pedagogickou praxí 11-20 let, 6-10 let a 0-5 let (10 respondentů – 15, 6 %).

Otázka č. 4: Vyberte příslušný stupeň a druh vzdělávání, ve kterém jako učitel působíte:



Komentář k faktografickému údaji: Nejpočetnější skupinu tvoří respondenti působící na 2. stupni ZŠ běžného typu (35 respondentů – 55 %), následuje skupina respondentů působící na 1. stupni ZŠ běžného typu (19 respondentů – 29 %) a poslední skupinou je působení respondentů na ZŠ praktické (10 respondentů – 16 %).

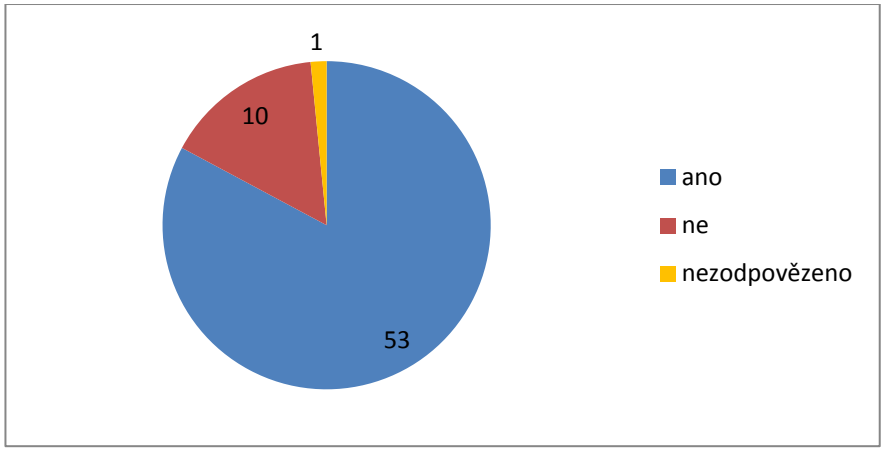
Otázka č. 5: Jste třídním učitelem?



Komentář k faktografickému údaji: Třídním učitelem je 45 respondentů – 70 % a bez třídnictví je 19 respondentů – 30 %.

Diskuze výsledku: Lze předpokládat, že třídní učitel má větší motivaci usilovat o širší a hlubší rozvoj žáků, jelikož jde o „jeho“ žáky, kteří mu byli na určité období svěřeni, a tedy, že ve své výuce využije co nejširší spektrum prostředků (včetně metod a forem výuky), aby žákům k nejhlubšímu a nejširšímu rozvoji dopomohl. V otázce č. 11, která se týká zařazování projektové výuky do vyučování, také dva respondenti uvedli jako důvod nezařazování této metody do své výuky, že nejsou třídními učiteli.

Otázka č. 6: Absolvoval (a) jste v rámci své pedagogické profese další vzdělávání (kurz, školení, seminář atd.) zaměřené na aktivizující výukové metody, didaktické a pedagogické hry nebo alternativní pedagogické směry? (prosím, napište jaké, pokud si vyberete odpověď „Ano“):



Komentář k faktografickému údaji: Většina respondentů (53 respondentů – 83 %) absolvovala další vzdělávání zaměřené na aktivizující výukové metody, didaktické a pedagogické hry nebo alternativní pedagogické směry, 10 z nich (15,5 %) toto vzdělávání neabsolvovalo a jeden respondent (1,5 %) otázku nezodpověděl.

Doplňující tabulka k odpovědi „Ano“ znázorňující nejfrekventovanější odpovědi v otázce o jaké další konkrétní vzdělávání u respondentů šlo:

Kurz kritického myšlení	**17 odpovědí**
Odpověď „mnoho“	**5 odpovědí**
Škola hrou	**5 odpovědí**
Respektovat a být respektován	**5 odpovědí**
Práce s interaktivní tabulí	**4 odpovědi**
Motivace hrou ve vyučování	**3 odpovědi**
Tvořivá škola	**2 odpovědi**
Aktivizační výukové metody	**2 odpovědi**
Zpracování fotografií	**2 odpovědi**
Začít spolu	**2 odpovědi**
Arteterapie	**2 odpovědi**
Matematika prof. Hejného	**2 odpovědi**
Čtením a psaním ke kritickému myšlení	**2 odpovědi**

Nespecifikováno	**12 x**

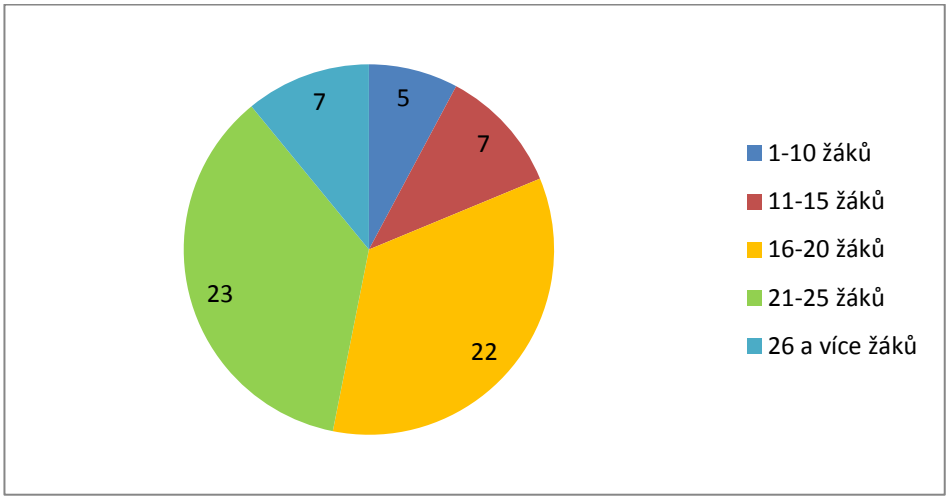
Další zmíněné vzdělávání (odpověď zmíněna vždy jen jednou):

Alternativní pedagogické směry, Hry v přírodě, Hry v ČJ, Hry v TV, Didaktické hry, Projektové vyučování, Hrou proti diskriminaci a rasismu, Výtvarné techniky, Moderní vzdělávání s Googlem, Skupinové vyučování, Využití ICT ve výuce, Výuka ve Smart notebooku, Zážitková pedagogika, Muzikoterapie, Badatelsky orientované vyučování v přírodopisu, Dramatická výchova, Kooperativní učení, Připraveni pro život, INSERT, Komunitní kruh.

Diskuze výsledku: Velká většina respondentů (83 %) absolvovala další vzdělávání, které bylo zaměřeno na aktivizující výukové metody, didaktické a pedagogické hry nebo alternativní pedagogické směry, a proto lze předpokládat, že respondenti těchto nabytých vědomostí alespoň z nějaké části využívají ve své pedagogické praxi, čímž prostřednictvím svou výuku obohacují o prvky hry (aktivizační výukové metody,

didaktické a pedagogické hry, alternativní pedagogické směry), které jsou účinným edukačním prvkem ověřeným jak historicky, tak i samotnou praxí v práci s dětmi.

Otázka č. 7: Vyberte počet žáků ve Vaší třídě (příp. průměrný počet žáků, který denně vyučujete):



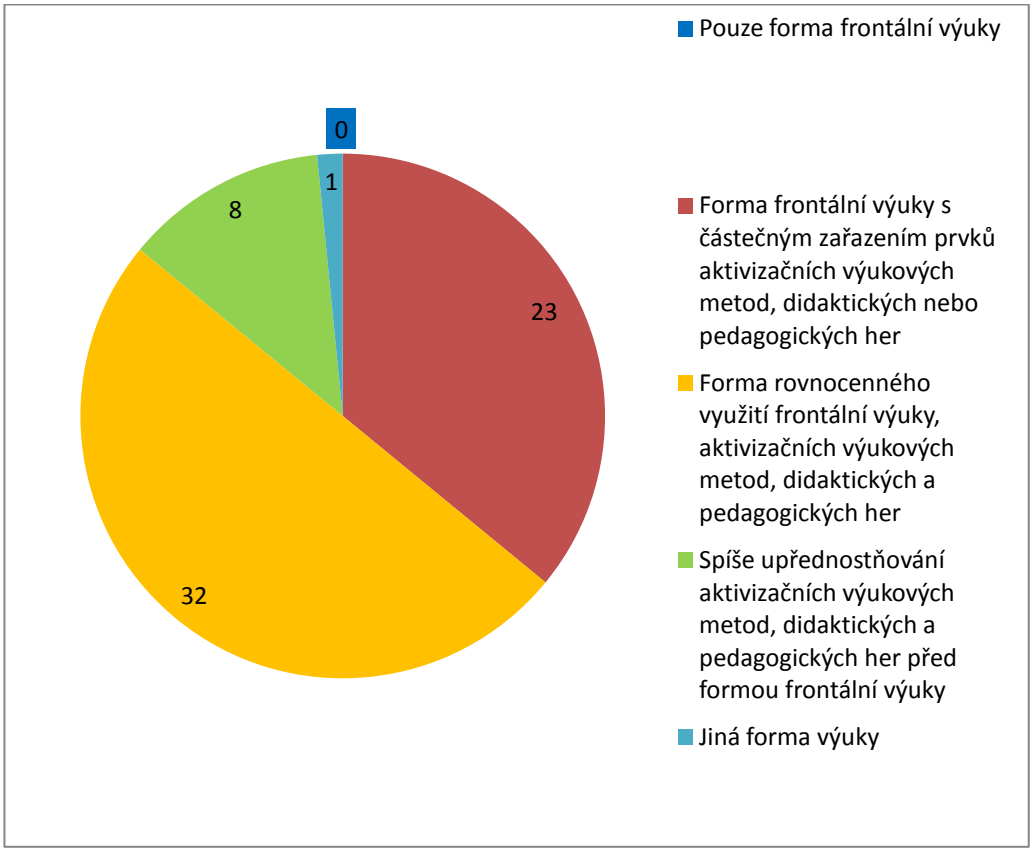
Komentář k faktografickému údaji: Dle respondentů je ve zkoumaném vzorku nejpočetněji zastoupena třída s 21-25 žáky (23 respondentů – 36 %), další početnou skupinou je pak třída s 16-20 žáky (22 respondentů – 34 %), následují dvě stejně početné skupiny, a to třída s 11-15 žáky a třída s 26 a více žáky (7 respondentů – 12 %). Poslední skupinou je třída s počtem 1-10 žáků (5 respondentů – 8 %).

Doplňující tabulka pro vyjádření přesného počtu žáků v případě odpovědi respondentů „26 a více žáků“:

27 žáků	**1 odpověď**
28 žáků	**6 odpovědí**

Diskuze výsledku: Počet žáků ve třídě je významným faktorem, který ovlivňuje samotnou výuku. Z vyhodnocení této otázky vyplývá, že většina respondentů (45 respondentů – 70 %) vyučuje ve třídě, která má 21-25 žáků nebo 16-20 žáků, což činí v průměru cca. 20 žáků v jedné třídě. Lze usuzovat, že tento počet žáků ve třídě není přílišný ani nedostatečný pro využití aktivizačních výukových metod, a že tak nebrání výuce realizované tímto způsobem.

Otázka č. 8: Vyberte, jakou formu výuky při svém vyučování využíváte? (příp. označte nejbližší formu realizace Vaší výuky):



Komentář k faktografickému údaji: Nejvíce respondentů (32 respondentů – 50 %) se přihlásilo k formě rovnocenného využití frontální výuky, aktivizačních výukových metod, didaktických a pedagogických her. Vysoký počet respondentů (23 respondentů

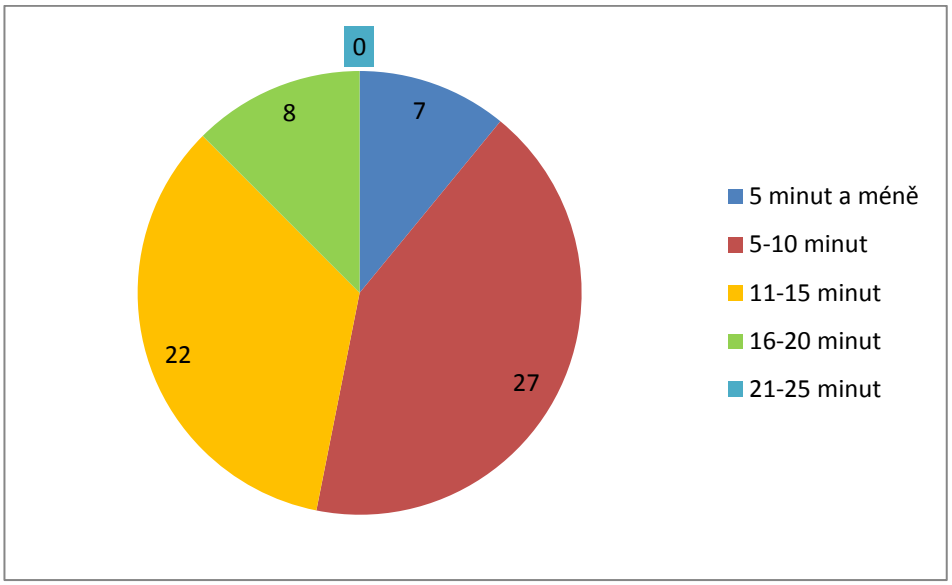
– 36 %) využívá formu frontální výuky s částečným zařazením prvků aktivizačních výukových metod, didaktických nebo pedagogických her. Malá skupina respondentů (8 respondentů – 12,5%) spíše upřednostňuje aktivizační výukové metody, didaktické a pedagogické hry před formou frontální výuky. Jeden respondent (1,5 %) uvedl, že využívá jinou formu výuky. Žádný z respondentů pak nevyužívá pouze formu frontální výuky.

Doplňující tabulka k odpovědi „Jiná forma výuky“:

Individuální přístup	**1 odpověď**

Diskuze výsledku: Z výsledků této otázky vyplývá, že žádný z respondentů nepoužívá ve své výuce pouze formu frontální výuky, jeden z respondentů pak uvedl jinou formu výuky, a to individuální přístup, ale naopak že všichni respondenti větší či menší měrou využívají ve své výuce aktivizačních výukových metod. Z tohoto důvodu lze tedy předpokládat, že respondenti běžně zařazují aktivizační výukové metody do svého vyučování, a že míra jejich využití ve výuce je dokonce ve 32 případech tedy v 50 % rovnocenná s mírou využití klasické formy frontální výuky, z čehož lze vyvodit obecný závěr, že výuka na ZŠ, kde jsem výzkumné šetření prováděla, dostatečně využívá prvků hry prostřednictvím aktivizačních výukových metod, didaktických a pedagogických her, a že takto realizovaná výuka (kombinace klasické výuky a aktivizačních metod) může přinášet dostatek možností pro aktivizaci žáků a jejich schopností a umožnit jim tak touto cestou efektivnější vzdělávání.

Otázka č. 9: Pokud ve své výuce využíváte aktivizační výukové metody, didaktické a pedagogické hry, zkuste vyjádřit průměrnou dobu využití těchto metod v rámci jedné vyučovací jednotky* (prosím, vyberte jednu možnost, která nejvíce odpovídá):



*V ZŠ běžného typu je myšleno 20 až 25 minut čisté výuky (bez zápisu do třídní knihy, opakování a závěrečného shrnutí učiva).

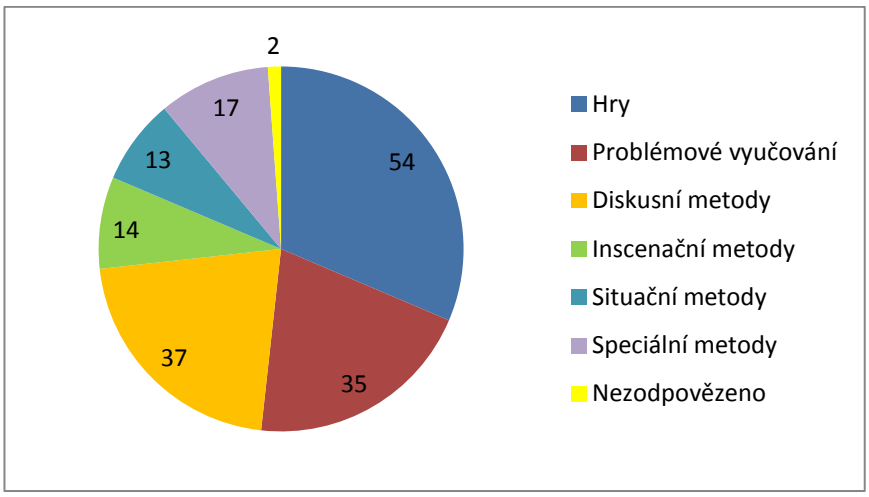
Komentář k faktografickému údaji: Nejpočetnější skupinu tvořili respondenti (27 respondentů – 42 %), kteří označili průměrnou dobu využití aktivizačních výukových

metod mezi 5-10 minutami v rámci jedné vyučovací jednotky, další početná skupina respondentů (22 respondentů – 34 %) zvolila variantu 5-10 minut využití těchto metod. Početně menší pak byla skupina respondentů (8 respondentů – 13 %) využívající tyto metody v časovém intervalu 16-20 minut a skupina respondentů (7 respondentů – 11 %) využívá aktivizačních metod 5 minut a méně. Žádný z respondentů nezvolil pro využívání aktivizačních výukových metod v rámci jedné vyučovací jednotky odpověď 21-25 minut.

Diskuze výsledku: Tuto otázku jsem zvolila pro upřesnění průměrného časového intervalu využívání aktivizačních výukových metod, didaktických a pedagogických her v rámci jedné vyučovací jednotky. V souvislosti s otázkou předcházející (viz otázka č. 8), při jejímž vyhodnocení jsem konstatovala, že jsou aktivizační metody využívány rovnocenně s formou klasické frontální výuky, se zdá, že nám výsledky otázky této

přinášejí potvrzení závěrů vycházejících z otázky předchozí. Respondenti totiž v největší míře (49 respondentů – 76 %) uváděli jako odpověď časový interval 5-10 minut respektive 11-15 minut, což v průměru stanovuje dolní hranici využívání těchto metod při výuce na 8 minut a horní hranici využívání těchto metod při výuce na 12,5 minuty, což odpovídá průměrně cca. 10 minutám, které jsou v rámci jedné výukové jednotky věnovány aktivizujícím výukovým metodám, didaktickým a pedagogickým hrám. Tento časový interval pak odpovídá polovině dolní 20-ti minutové hranice čisté výuky v rámci jedné vyučovací jednotky.

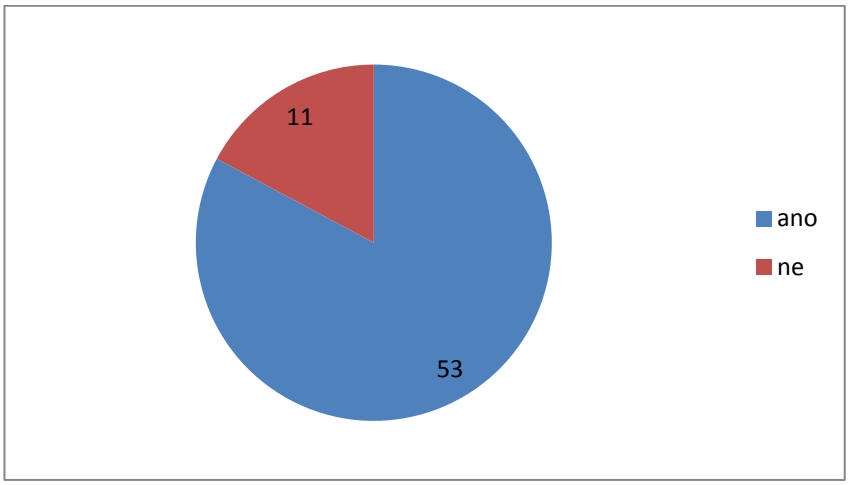
Otázka č. 10: Které z metod aktivizační výuky ve svém vyučování pravidelně používáte? (prosím, označte všechny metody, které pravidelně používáte)



Komentář k faktografickému údaji: Z výše přiloženého grafu vyplývá, že 54 respondentů (84 %) využívá pravidelně ve své výuce metodu hry, 37 respondentů (58 %) pak ve své výuce používá metody diskusní, 35 respondentů (53 %) používá ve své výuce metodu problémového vyučování, 17-ti respondenty (27 %) je používáno metod speciálních, 14 respondentů (22 %) využívá při své výuce metody inscenační a 13 respondentů (20 %) používá ve své výuce metody situační. Dva respondenti (3 %) tuto otázku nezodpověděli.

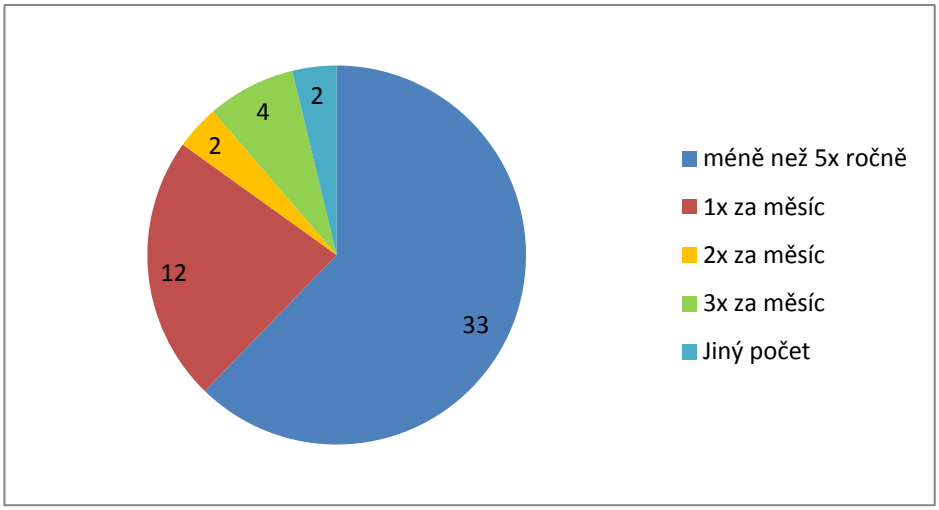
Diskuze výsledku: Z výsledků této otázky vyplývá, že nejčetněji využívanými kategoriemi aktivizačních výukových metod jsou hry, problémové vyučování a diskusní metody. Z čehož lze usuzovat, že tyto metody, především pak různé formy her, jsou v řadách respondentů oblíbeným, osvědčeným a zaběhlým výukovým prostředkem. Skutečnosti, že jsou právě tyto tři kategorie aktivizačních výukových metod využívány nejvíce, lze přisoudit také jeden z důvodů, kterým je náročnější příprava, organizace výuky a samotná realizace těchto zmíněných kategorií aktivizačních výukových metod, než je tomu např. u metod inscenačních, situačních a speciálních (především projektová výuka). Z udaných číselných hodnot lze také usoudit, že na každého respondenta připadá využívání v průměru 2 až 3 různých kategorií aktivizačních metod ve výuce, což se mi pro využití hry jako prostředku výuky zdá jako dostatečné.

Otázka č. 11: Začleňujete do své výuky v rámci aktivizačních výukových metod projektovou výuku (projekt), která je jednodenní nebo vícedenní anebo zabírá větší množství výukových jednotek? (pokud si vyberte odpověď „Ano“, prosím, vyberte četnost těchto projektů v jednom školním roce, napište, prosím příklad jednoho projektu * a kolik vyučovacích jednotek přibližně trval; pokud si vyberete odpověď „Ne“, prosím vyberte důvody, proč projekty nerealizujete):



Komentář k faktografickému údaji: Většina respondentů (53 respondentů – 83 %) začleňuje do své výuky projektovou výuku. Pouze 11 respondentů (17 %) tuto metodu do výuky nezačleňuje.

Doplňující graf k odpovědi „Ano“ - Četnost těchto projektů v jednom školním roce:



Komentář k faktografickému údaji: Nejpočetnější skupinu tvoří respondenti (33 respondentů – 62 %), kteří zařazují do výuky projektovou výuku méně než 5x ročně. Další skupinou jsou respondenti (12 respondentů – 22 %) zařazující tuto metodu do výuky 1x za měsíc. Malou skupinu tvoří respondenti (4 respondenti – 8 %), kteří tuto metodu zařazují do své výuky 3x za měsíc. Dvě nejméně početné a početně shodné skupiny pak tvoří respondenti (2 respondenti – 4 %) zařazující tuto metodu do výuky 2x za měsíc nebo uvedli jiný počet zařazovaní projektové výuky do své výuky během jednoho školního roku.

Doplňující tabulka k odpovědi „Jiný počet“:

1-2 ročně	**1 odpověď**
8x ročně	**1 odpověď**

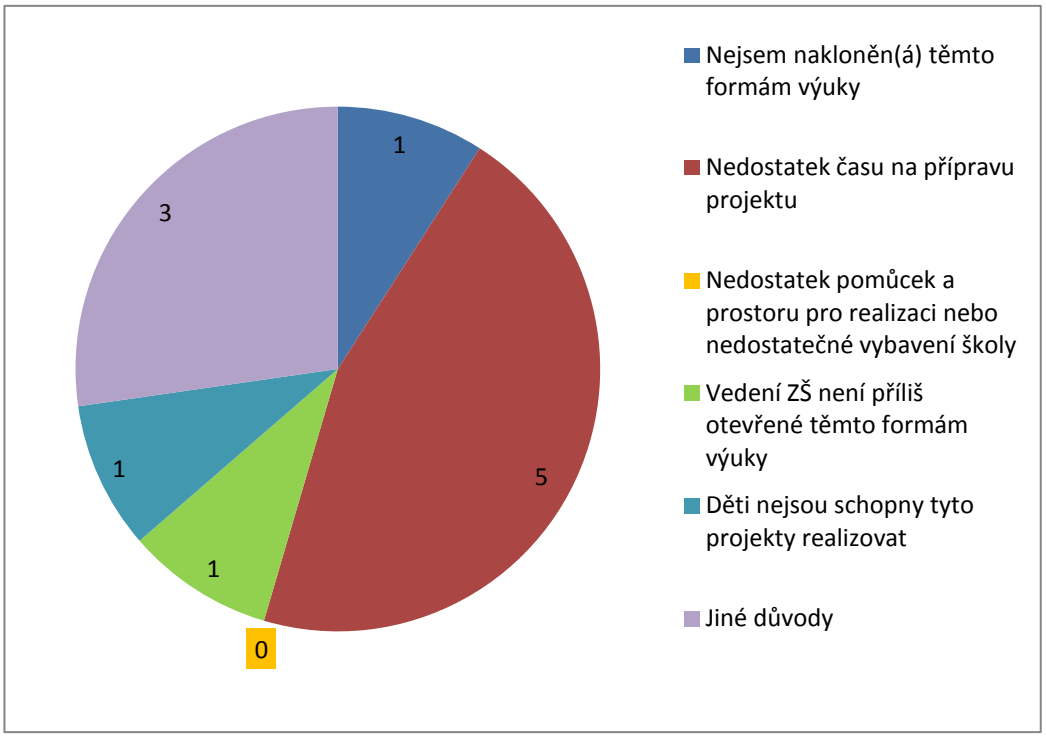
Doplňující tabulka znázorňující nejfrekventovanější odpovědi v otázce o jaké projekty konkrétně šlo:

Celoškolní projekty (velký projekt)	**6 odpovědí**
Projekty zaměřené na environmentální výchovu (jednodenní, spolupráce více tříd, velký projekt)	**5 odpovědí**
Projekty zaměřené na zdravou výživu a výchovu ke zdraví (jednodenní, spolupráce více tříd, velký projekt)	**3 odpovědi**
Projekty zaměřené na výchovu k občanství (jednodenní, spolupráce více tříd, velký projekt)	**3 odpovědi**
Projekty zaměřené na tradice a svátky (jednodenní, spolupráce více tříd nebo spolupráce v rámci celé školy)	**3 odpovědi**
Malé projekty (vícedenní a využívající širší rozsah vyučovacích předmětů, v rámci jedné třídy)	**3 odpovědi**
Projekty zaměřené na historii (jednodenní, spolupráce více tříd, velký projekt)	**2 odpovědi**
Projekty zaměřené na geografii (jednodenní, spolupráce více tříd, velký projekt)	**2 odpovědi**
Projekty zaměřené na dopravní výchovu (jednodenní, spolupráce více tříd, velký projekt)	**2 odpovědi**

Nespecifikováno	**35x**

* Respondenti uváděli v některých případech více příkladů nejen jeden příklad.

Doplňující graf k odpovědi „Ne“: Důvody pro nezačlenění projektové výuky do výuky:



Komentář k faktografickému údaji: Nejvíce respondentů (5 respondentů – 46 %) uvádí jako svůj důvod nezačleňování projektové výuky do své výuky nedostatek času na přípravu projektu. Další respondenti (3 respondenti – 27 %) označili jiné důvody pro nezařazování této metody do výuky. Tři početně shodné skupiny respondentů (vždy 1 respondent – 9 %) tvořili respondenti, kteří označili buď odpověď „Nejsem nakloněn(á) těmto formám výuky“ nebo odpověď „Vedení ZŠ není příliš otevřené těmto formám výuky“ nebo odpověď „Děti nejsou schopny tyto projekty realizovat“. Žádný z respondentů neoznačil odpověď „Nedostatek pomůcek a prostoru pro realizaci nebo nedostatečné vybavení školy“.

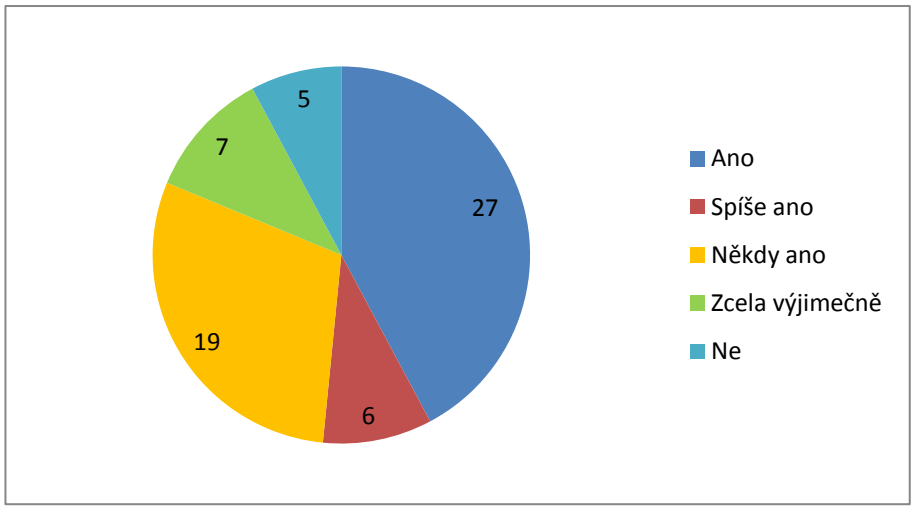
Tabulka k odpovědi „Jiné důvody“.

„Nejsem třídní učitel“	**2 odpovědi**
„Jsem líný“	**1 odpověď**

Diskuze výsledku: Projektová výuka patří z hlediska přípravy, organizace a realizace výuky k metodám náročnějším, i přesto se k užívání této metody přihlásila většina respondentů, a tedy 53 respondentů**.** Jak je ale patrné z výsledku otázky předchozí, označilo kategorii speciální metody, do které projektová výuka patří, pouze 17 respondentů. Mezi výsledky obou otázek tak vzniká značný rozpor. Zdá se, že jeho vysvětlením může být i dvojí vnímání projektové výuky, a to jako tzv. projektového dne (v rámci jedné třídy, ve spolupráci několika tříd nebo v rámci školy), který je zastřešen jedním tématem, a v jeho průběhu jsou uskutečňovány aktivity související s tímto tématem. Realizace takového projektu může probíhat v prostorách školy, ale většinou probíhá mimo tyto prostory a bývá spojena s exkurzí, přednáškou, diskuzí, hrou ve venkovním prostředí nebo praktickou výukou. Např. (ZŠ Kaplická): projekt „Zdravé zuby“ → přednáška o zubech (grafické znázornění pomocí interaktivní tabule) a diskuze → přednáška o správném čištění zubů a potravinách (hra ve skupinách pomocí interaktivní tabule) a diskuze → malování potřeb k čištění zubů → rozdání zubních kartáčků dětem → otázková hra ve venkovním prostředí zaměřená na získané znalosti (rozmístění otázek a vytvoření skupin žáků, kteří otázky zpracovávají) → vyhodnocení soutěže a celého projektového dne. Tyto typu projektů pak u respondentů převládají (viz „Doplňující tabulka znázorňující nejfrekventovanější odpovědi v otázce o jaké projekty konkrétně šlo“, str. x). Druhým vnímáním projektové výuky je pak výuka, která je také zastřešena jedním tématem, děje se v rámci jedné třídy a napříč vyučovanými předměty v této třídě, může probíhat v prostředí školy a mimo něj např. (dle jednoho z respondentů): Psaní písmene „G“ → putujeme do Grónska - s žáky zjišťujeme vše, co o Grónsku víme (vyučovaný předmět: zeměpis) → píseň Grónská zem od J. Nohavici (vyučovaný předmět: hudební výchova) → vlajka Grónska, eskymácká kultura, lední medvědi (výtvarná výchova, dějepis, pracovní vyučování) → potřebné informace k tématu získáváme pomocí internetu (informatika). Projekt uskutečněný tímto způsobem se mi s určitostí zdá být z hlediska realizace výuky a přítomných herních aspektů mnohem efektivnější, i když jej podle výsledků takto realizují ve své výuce pouze tři respondenti. Projektová výuka také není respondenty realizována příliš často, lze předpokládat, že právě pro svou celkovou náročnost. Přesně polovina respondentů ji začleňuje do výuky 5x a méně krát v jednom školním roce, což je v nejlepším případě

pouze 1x za dva měsíce. Z těchto zjištěných faktů lze usoudit, že projektová výuka není pro většinu respondentů častým prostředkem výuky, a že efektivita prostřednictvím této metody je z hlediska zkoumaného vzorku a získaných výsledků minimálně sporná.

Otázka č. 12: Zařazujete do své výuky hry, které mohou sloužit k uvolnění nebo k odreagování žáků? (pokud si vyberete jakoukoli jinou odpověď než odpověď „Ne“, napište, prosím, na dolní řádek jaké hry – stačí jeden příklad *):



Komentář k faktografickému údaji: Nejvíce respondentů (27 respondentů - 42%) zvolilo odpověď „Ano“, tedy že ve své výuce respondenti používají hry k uvolnění nebo odreagování žáků. Odpověď „Spíše ano“ pak zvolilo 6 respondentů (9 %), Odpověď „Někdy ano“ označila také početná skupina respondentů (19 respondentů – 30 %). Odpověď „Zcela výjimečně“ zvolilo 7 respondentů (11 %) a odpověď „Ne“, tedy že respondenti (5 respondentů – 8 %) vůbec nezařazují do své výuky hry na uvolnění a odreagování žáků.

Doplňující tabulka k odpovědím „Ano“, „Spíše ano“, „Někdy ano“, „Zcela výjimečně“ - o jaké konkrétní hry se jedná:

Pohybové hry kombinované s tématem	**11 odpovědí**
Slovní fotbal	**5 odpovědí**
Pexeso	**5 odpovědí**
Kvízy	**4 odpovědi**
Ledolamky	**4 odpovědi**
Soutěže	**4 odpovědi**
Bingo	**3 odpovědi**
Křížovky	**2 odpovědi**
Kimova hra	**2 odpovědi**
Kartičkyády	**2 odpovědi**
Domino	**2 odpovědi**
Simulační hry	**2 odpovědi**
Otázkové hry	**2 odpovědi**
Hangman	**2 odpovědi**

Nespecifikováno	**19x**

* Respondenti uváděli více příkladů her nejen jeden příklad.

Další zmíněné hry sloužící k uvolnění nebo odreagování žáků (odpověď zmíněna vždy jen jednou):

Píseň s pohybovým doprovodem, Hry na cvičení pozornosti, Jazykolamy, Skrývačky, Krabička, Doplňovačky, Čtecí hry.

Diskuze výsledku: Výsledky této otázky se mi zdají kladné jednak ve smyslu četnosti jednotlivých her v rámci uvolnění nebo odreagování žáků, ale i v rámci samotného využívání těchto her respondenty, jelikož většina respondentů (52 respondentů) těchto her ve své výuce využívá.

Otázka č. 13: Používáte ve své výuce některé prvky, zásady nebo postupy alternativních pedagogických směrů nebo uvažujete o jejich využití ve své výuce? (prosím, vyberte jednu variantu, pokud vyberete odpověď „Ano, používám“ nebo „Ano, uvažuji…“, napište, prosím, jaké prvky, postupy nebo zásady alternativního pedagogického směru používáte nebo o kterých prvcích, postupech nebo zásadách uvažujete):

Komentář k faktografickému údaji: Nejpočetnější skupinu respondentů (40 respondentů – 62 %) tvořila skupina, která využívá prvků, postupů nebo zásad alternativních pedagogických směrů. Skupinu další pak tvořili respondenti (3 respondenti – 5 %), kteří uvažují o využití prvků, postupů nebo zásad alternativních pedagogických směrů. Poslední skupinu tvořili respondenti (21 respondentů – 33 %), kteří tyto prvky, postupy nebo zásady alternativních pedagogických směrů ve své výuce nepoužívají ani o nich do budoucna neuvažují.

Doplňující tabulka k odpovědi „Ano, využívám“ – jaké konkrétní prvky, zásady nebo postupy alternativních pedagogických směrů respondenti ve své výuce využívají:

Kritické myšlení	**10 odpovědí**

Skupinové vyučování	**8 odpovědí**
Didaktické hry	**5 odpovědí**
Kooperativní učení	**3 odpovědi**
Projektové vyučování	**3 odpovědi**
Interaktivní výuka	**2 odpovědi**
Brainstorming	**2 odpovědi**

Nespecifikováno	**16 x**

Další zmíněné prvky, zásady nebo postupy (odpověď zmíněna vždy jen jednou):

Názorné pomůcky, Práce mimo školu, Exkurze, Diskuse, Činnostní učení, Čtení s předvídáním.

Doplňující tabulka k odpovědi „Ano, uvažuji o jejich využití ve své výuce" – jaké konkrétní prvky, zásady nebo postupy:

Kritické myšlení	**1 odpověď**

Nespecifikováno	**2x**

Diskuze výsledku: Alternativní vzdělávání uplatňuje ve výuce mnoho herních prvků, ale také mnoho dalších principů, postupů a zásad, jež s těmito prvky souvisí a spolupodílejí se tak na širším a individuálním rozvoji osobnosti žáka. Z výsledku této otázky vyplývá, že i na ZŠ běžného typu, kde jsem dotazníkové šetření prováděla, začleňují respondenti ve čtyřiceti případech do své výuky některé z prvků, postupů nebo zásad alternativní pedagogiky, a to především prostřednictvím přístupu kritického myšlení, skupinového vyučování a didaktických her. Lze proto usoudit, že do výuky na těchto ZŠ jsou dostatečnou měrou včleňovány některé konkrétní prvky alternativního vzdělávání a je tak dosahováno výuky komplexnější, efektivnější a zábavnější.

Otázka č. 14: Které z jednotlivých metod nebo forem výuky ve svém vyučovaní používáte? * (prosím, označte všechny metody, které pravidelně využíváte, příp. dopište další nezmíněné, které používáte):

1. Skupinové vyučování	56 odpovědí - 87 % respondentů (každý 1,14 respondent)
2. Pedagogické hry, křížovky, kvízy	55 odpovědí - 86 % respondentů (každý 1,16 respondent)
3. Individuální a samostatná práce žáků v hodině	55 odpovědí - 86 % respondentů (každý 1,16 respondent)
4. Výklad	53 odpovědí - 83 % respondentů (každý 1,2 respondent)
5. Využívání informačních a komunikačních technologií	52 odpovědí - 81 % respondentů (každý 1,23 respondent)
6. Soutěže	51 odpovědí - 80 % respondentů (každý 1,25 respondent)
7. Hry pro uvolnění a odreagování žáků	46 odpovědí - 72 % respondentů (každý 1,39 respondent)
8. Diskuze	45 odpovědí - 70 % respondentů (každý 1,42 respondent)
9. Návštěva knihovny, kina, divadla, muzea, exkurze	44 odpovědí - 69 % respondentů (každý 1,45 respondent)
10. Čtení za účelem získání informací	44 odpovědí - 69 % respondentů (každý 1,45 respondent)
11. Didaktické hry	41 odpovědí - 64 % respondentů (každý 1,56 respondent)
12. Projektová výuka	40 odpovědí - 63 % respondentů (každý 1,6 respondent)
13. Pohybová výuka, pohybové hry	40 odpovědí - 63 % respondentů (každý 1,6 respondent)

14. Debaty	24 odpovědí - 38 % respondentů (každý 2,6 respondent)
15. Kooperativní výuka	22 odpovědí - 34 % respondentů (každý 2,9 respondent)
16. Problémová výuka	21 odpovědí - 33 % respondentů (každý 3. respondent)
17. Praktická výuka v odborných učebnách, práce v laboratořích	21 odpovědí - 33 % respondentů (každý 3. respondent)
18. Tvůrčí psaní, tvůrčí čtení	21 odpovědí - 33 % respondentů (každý 3. respondent)
19. Inscenační, situační a speciální metody	14 odpovědí - 22 % respondentů (každý 4,57 respondent)
20. Práce v dílnách, práce na pozemcích	14 odpovědí - 22 % respondentů (každý 4,57 respondent)
21. Jiné	2 odpovědi – práce v přírodním prostředí, dílny čtení - 3 % respondentů (každý 32. respondent)

* Tabulka znázorňuje četnost využívání jednotlivých metod nebo forem výuky ve výuce respondentů (seřazeno od nejpoužívanějších k nejméně používaným).

Komentář k faktografickému údaji: V tabulce je vždy k příslušné formě nebo metodě výuky přiřazen odpovídající počet respondentů, kteří tuto formu nebo metodu výuky ve své výuce využívají, dále pak procentuální podíl respondentů na zkoumaném vzorku a průměrný počet respondentů ve vztahu ke zkoumanému vzorku, který tuto formu nebo metodu výuky ve své výuce využívá.

Diskuze výsledku: Respondenti mohli označit všechny uvedené formy a metody výuky, které ve své výuce používají. A z výsledků otázky lze usuzovat na tyto závěry:

1) Rozmanitost a četnost užívaných forem a metod výuky ve výuce respondentů – z výsledků této otázky lze usuzovat na velkou rozmanitost a četnost ve využívání uvedených forem a metod ve výuce respondentů, a tedy i na vysoký stupeň užívání herních prvků ve výuce respondentů.

2) Z hlediska početně většího užívání některých forem nebo metod výuky pak i rozdělení na formy a metody využívané respondenty ve větší či menší míře, z čehož lze usuzovat i na oblíbenost či neoblíbenost v užívání jednotlivých forem a metod v rámci výuky respondentů – metody a formy výuky označené číslem 1-13 jsou metodami a formami nejpoužívanějšími (lze říci, že nejoblíbenějšími) a metody a formy označené číslem 14-18 pak metodami a formami méně používanými (lze říci, že méně oblíbenými) a metody a formy označené číslem 19-21 jsou formami a metodami výuky nejméně používanými (lze říci, že nejméně oblíbenými). Mezi těmito třemi skupinkami se vytvořila velká číselná a procentuální mezera v počtu respondentů, proto lze od sebe tyto skupiny jednoduše oddělit.

3) Ověření validity výsledků otázky č. 10 a 11 (komparace výsledků otázek č. 10 a 11 s výsledky této otázky):

► Otázka č. 10 (Inscenační, situační, speciální metody, problémová výuka):

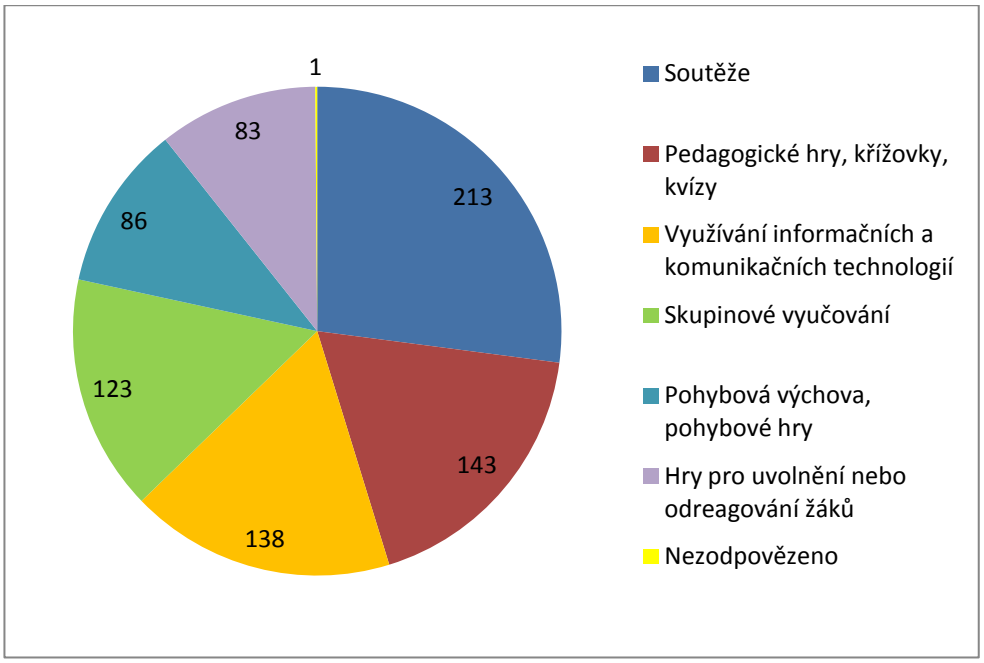
- výsledek otázky prokázal nízké využívání metod inscenačních (14 respondentů), situačních (13 respondentů) a speciálních (17 respondentů). V této otázce pak byly tyto metody umístěny pod společné číslo 19 a využívání těchto metod ve své výuce označilo 14 respondentů. Zdá se tedy, že zmíněné části těchto otázek nabyli přibližně stejných hodnot a jsou validní.

- výsledek otázky prokázal vyšší využívání metody problémové výuky (35 respondentů). V této otázce označilo využívání této metody ve své výuce 21 respondentů. Zdá se tedy, že výsledky využití problémové výuky ve výuce respondentů jsou z hlediska počtů respondentů velmi diskutabilní.

► Otázka č. 10 a 11(Projektová výuka):

- výsledek otázky č. 10 prokázal nízké využívání kategorie speciálních metod (17 respondentů), k nimž metoda projektové výuky patří. V otázce č. 11 pak využívání projektové výuky označilo 53 respondentů. V této otázce ji pak označilo 40 respondentů. I zde se tedy zdá, že výsledky využití projektové výuky ve výuce respondentů jsou z hlediska počtů odpovědí respondentů velmi diskutabilní.

Otázka č. 15: Jaké z těchto metod nebo forem výuky jsou podle Vás u žáků nejoblíbenější? (Prosím, vyberte šest z nich a seřaďte je do tabulky, podle přidělených čísel od nejoblíbenějšího k nejméně oblíbenému):



Popis k faktografickému údaji: Tento graf znázorňuje šest neoblíbenějších metod nebo forem výuky u žáků z pohledu respondentů. Podle respondentů jsou tak u žáků neoblíbenější soutěže (213 bodů), dále pak pedagogické hry, křížovky a kvízy (143 bodů), využívání informačních a komunikačních technologií (138 bodů), forma skupinového vyučování (123 bodů), pohybová výchova nebo pohybové hry (86 bodů) a

hry pro uvolnění nebo odreagování žáků (83 bodů). Jeden respondent pak otázku nezodpověděl.

Doplňující tabulka k dalšímu vyjádření oblíbenosti jednotlivých metod nebo forem výuky u žáků z pohledu respondentů. Jednotlivé položky jsou seřazeny od nejoblíbenějších až k méně oblíbeným formám a metodám výuky:

7. Didaktické hry	**79 bodů**
8. Návštěva knihovny, kina, divadla, muzea, exkurze	**76 bodů**
9. Diskuze	**62 bodů**
10. Praktická výuka v odborných učebnách, práce v laboratořích	**56 bodů**
11. Projektová výuka	**44 bodů**
12. Debaty	**37 bodů**
13. Kooperativní výuka	**33 bodů**
14. Individuální a samostatná práce žáků v hodině	**26 bodů**
15. Problémová výuka	**22 bodů**
16. Práce v dílnách, práce na pozemcích	**16 bodů**
17. Inscenační, situační a speciální metody	**15 bodů**
18. Výklad	**8 bodů**
19. Tvůrčí psaní, tvůrčí čtení	**6 bodů**
20. Čtení za účelem získání informací	**5 bodů**
21. Jiné	**0 bodů**

Diskuze výsledku: Z výsledků této otázky lze usuzovat, že z pohledů respondentů jsou u žáků nejvíce oblíbené formy a metody výuky, které lze označit jako hry ty, které herní prvky nejvíce obsahují nebo je při realizaci takové formy nebo metody výuky ve velké míře předpokládají (soutěže, pedagogické hry, křížovky, kvízy, využívání informačních a

komunikačních technologií, skupinové vyučování, pohybová výchova, pohybové hry, hry pro uvolnění nebo odreagování žáků). A lze tedy předpokládat, že z pohledů respondentů jsou pro žáky tyto prostředky hry ve výuce vysoce oblíbené, nepostradatelné a mají pro ně nezastupitelnou funkci. Pokud pak přistoupíme ke srovnání otázky této a otázky předchozí (č. 15), zdá se, že můžeme konstatovat, že jsou formy a metody výuky, které využívají respondenti ve své výuce v přijatelné shodě s formami a metodami výuky, které jsou podle respondentů u žáků nejoblíbenější.

4.6 ZÁVĚR VÝZKUMU

Cílem výzkumu bakalářské práce bylo zjistit, zda jsou a v jakém množství jsou pedagogy při výuce ve zmíněných ZŠ využívány formy hry (aktivizující výukové metody, didaktické hry, pedagogické hry a prvky, postupy nebo zásady alternativních pedagogických směrů), jaké konkrétní formy a metody výuky respondenti využívají a jaká je četnost a různorodost těchto forem a metod při jejich výuce.

Z výzkumu vyplynulo, že respondenti formy hry, která je historicky i prakticky osvědčeným edukačním prvkem, ve své výuce využívají, a z výsledku tohoto šetření pak lze usoudit, že jich využívají v dostatečné míře. Respondenti používají forem hry zejména prostřednictvím aktivizujících výukových metod, nejvíce pak prostřednictvím her, problémového vyučování a diskusních metod, a to buď v míře rovnoměrné s klasickou frontální výukou, nebo v míře, kdy do klasické frontální výuky zařazují prostředky aktivizačních výukových metod. Lze také usoudit, že četnost a různorodost těchto forem a metod výuky, které v sobě obsahují prvky hry, je ve výuce respondentů uspokojivá. Problémové oblasti se týkají dostatečné a správné motivace žáků tak, aby se všichni aktivně na výuce podíleli, jak také vyplynulo z rozhovorů s respondenty.

ZÁVĚR

Téma hry je velice rozsáhlé, a i když jsem jej v této práci zpracovávala pouze z pedagogického hlediska a s důrazem na hru jako na aktivizující výukovou metodu, i tak nebylo příliš snadné s ohledem na rozsah bakalářské práce zpracovat toto téma tak, aby byla uvedena všechna podstatná fakta a skutečnosti, které se zmíněného tématu týkají.

V teoretické části jsem i přes tuto nesnáz pokusila o věcně správné objasnění vymezeného tématu, kterým byla hra z pedagogického hlediska a zejména pak využití jejích prvků prostřednictvím aktivizačních výukových metod ve výuce.

V praktické části jsem se pak zabývala totožným problémem respektive výzkumem zabývajícím se využitím prvků hry (aktivizačních výukových metod, didaktických a pedagogických her nebo prvků, postupů nebo zásad alternativních pedagogických směrů ve výuce učitelů na všech ZŠ v Českém Krumlově, který se skládal z lokálního dotazníkového šetření a ze tří rozhovorů s učiteli.

Prvky hry, která je historicky i prakticky osvědčeným výchovně vzdělávacím prvkem a jejíž atributy jsou nositeli žádoucího rozvoje jedince, jsou ve výuce na ZŠ využívány dostatečným způsobem, a to zejména prostřednictvím aktivizačních výukových metod, nejvíce pak prostřednictvím her, problémového vyučování a diskusních metod. Z hlediska forem výuky je buď realizována forma klasické frontální výuky, do které jsou začleňovány prostředky aktivizačních výukových metod, a to v míře nejpočetnější nebo forma rovnoměrně kombinované výuky, tedy výuka složená z metod klasické frontální výuky a výuky prostřednictvím aktivizujících výukových metod, což odpovídá našim závěrům v části teoretické. Z hlediska míry užívaných metod nebo forem výuky, lze usuzovat na výuku rozmanitou a různorodou, která přináší žákům dostatečný potenciál pro jejich individuální rozvoj i pro rozvoj jejich schopností a dovedností, i když se spíše jedná o metody, které jsou z hlediska přípravy, organizace a realizace výuky méně náročné a osvědčené.

Jisté rezervy shledávám v přípravě, organizaci a realizaci projektové výuky na zmíněných ZŠ, která je z výše uvedených hledisek náročná, což bylo patrné právě na diskutabilních výsledcích v dotazníkovém šetření. Dalším problematickým místem při vyžívání herních prvků ve výuce prostřednictvím aktivizačních výukových metod je pak

ve větší či menší míře problematika dostatečné motivace žáků a jejich případná nepozornost nebo nedisciplinovanost, jak vyplynulo z rozhovorů s učiteli.

Z hlediska stanovených cílů této bakalářské práce ale docházím k závěrům, že hra a její prvky tak, jak jsem ji v teoretické části představila, je v praxi dle výsledků výzkumu významným činitelem výchovně vzdělávacího procesu, a že aktivizační metody jako formy hry zaujímají významné místo ve výuce respondentů a jsou její nedílnou součástí. A proto lze předpokládat, že výuka realizovaná tímto způsobem, tedy za dostatečného využívání prvků hry prostřednictvím aktivizačních výukových metod, didaktických a pedagogických her, i když je ve většině případů z hlediska přípravy, organizace i realizace výuky náročná, přináší žákům dostatečný potenciál pro jejich individuální rozvoj i pro rozvoj jejich schopností a dovedností, a že žáky takovýto způsob efektivní výuky baví.

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

Monografie:

DUROZOI, G.; ROUSSEL, A. *Filozofický slovník.* Praha: EWA, 1994. ISBN 80-85764-07-5.

FINK, E. *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993. ISBN 80-202-0410-5.

FRÖBL, F. *O výchově člověka*. Praha: SPN, 1982. ISBN neuvedeno.

GRECMANOVÁ, H.; URBANOVSKÁ, E. *Waldorfská škola.* Olomouc: Hanex, 1996. ISBN 80-85783-09-6.

HARARI, Y. N. *Sapiens od zvířete k božskému jedinci.* Praha: LEDA, 2013. ISBN 978-80-7335-344-5.

HUIZINGA, J. *Homo ludens. O původu kultury ve hře.* 2. vyd. Praha: Dauphin, 2000. ISBN 80-7272-020-1.

JŮVA, V. *Základy pedagogiky pro doplňující pedagogické studium.* Brno: Paido, 2001. ISBN 80-85931-95-8.

KASPER, T.; KASPEROVÁ, D. *Dějiny pedagogiky.* Praha: Grada, 2010. ISBN 978-80-247-2429-4.

KOMENSKÝ, J. A. *Didaktika velká.* 3.vyd. Brno: Komenium, 1948. ISBN neuvedeno.

KOMENSKÝ, J. A. *Škola na jevišti.* Brno: Komenium, 1947. ISBN neuvedeno.

KOTRBA, T.; LACINA, L. *Praktické využití aktivizačních metod ve výuce*. Brno: Společnost pro odbornou literaturu, 2007. ISBN 978-80-87474-34-1.

KRATOCHVÍL, Z. *Výchova, zřejmost, vědomí.* Praha: Herrmann & synové, 1995. ISBN 80-238-0473-1.

MAŇÁK, J. *Nárys didaktiky.* Brno: MU PF, 2003. ISBN 80-210-3123-9.

MAŇÁK, J.; ŠVEC, V. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003. ISBN 80-7315-039-5.

MILLAROVÁ, S. *Psychologie hry*. Praha: Panorama, 1978. ISBN neuvedeno.

MIŠURCOVÁ, V. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: SPN, 1989. ISBN neuvedeno.

MONTAIGNE, M. de. *Eseje.* Praha: ERM, 1995. ISBN 80-85913-12-7.

NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství. Výchovné funkce hry a její proměny v historických koncepcích pedagogiky*. Brno: Paido, 2002. ISBN 80-7315-006-9.

NĚMEC, J. *S hrou na cestě za tvořivostí. Poznámky k rozvoji tvořivosti žáků*. Brno: Paido, 2004. ISBN 80-7315-014-X.

OPRAVILOVÁ, E. *Předškolní pedagogika II*., Liberec: TUL, 2004. ISBN neuvedeno.

PLATÓN, *Zákony*. 2. vvd. Praha: OIKOYMENH, 1997. ISBN 80-86005-31-3.

PRŮCHA, J. *Alternativní školy*. 2. upr. vyd. Praha: Portál, 1996. ISBN 80-7178-072-3.

PRŮCHA, J. *Alternativní školy a inovace ve vzdělávání.* Praha: Portál, 2004. ISBN 978-80-7178-999-4.

PRŮCHA, J. *Moderní pedagogika.* Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7367-047-X.

PRŮCHA, J.; WALTEROVÁ, E.; MAREŠ, J. *Pedagogický slovník.* Praha: Portál 1995. ISBN 80-7178-029-4.

SINGULE, F. *Současné pedagogické směry a jejich psychologické souvislosti.* Praha: SPN, 1992. ISBN 80-04-26160-4.

SKALKOVÁ, J. *Obecná didaktika.* Praha: Grada, 2007. ISBN 80-247-1821-7.

SVOBODOVÁ, J.; JŮVA. V. *Alternativní školy.* Brno: Paido, 1996. ISBN 80-85931-19-2.

SVOBODOVÁ, J.; ŠMAHELOVÁ, B. *Kapitoly z obecné pedagogiky.* Brno: MSD, 2007. ISBN 976-80-86633-81-7.

ZAPLETAL, M. *Velká encyklopedie her. Hry v klubovně.* 2. vyd. Praha: Leprez, 1996. ISBN 80-901826-9-0.

Internetové zdroje:

ZŠ ZA NÁDRAŽÍM *Charakteristika školy* [on-line]. [cit. 2014-09-06]
dostupné na <http://www.zsnadrazi.cz/index.php?id=servis&for=skola&podid=charakteristika.php>

ZŠ PLEŠIVEC *Charakteristika školy* [on-line]. [cit. 2014-10-06]
dostupné na <http://www.zsplesivec.cz/data/files/1053charskoly.pdf>

ZŠ TGM *Školní vzdělávací program ZŠ T. G. Masaryka Český Krumlov* [on-line]. [cit. 2014-09-06] dostupné na <http://www.zstgm-ck.cz/media/dokumenty/SVP/1.9.2012.pdf>

ZŠ LINECKÁ *Školní vzdělávací program* [on-line]. [cit. 2014-09-06]
dostupné na <http://www.zslinecka.cz/joomla/download/svp.pdf>

ZŠ KAPLICKÁ *ŠVP základní školy praktické* [on-line]. [cit. 2014-09-06]
dostupné na <http://www.zskrumlov.cz/index.php/2012-08-10-21-37-29/category/7-vzdelavaci-programy>

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha I.: Ukázka metodického listu

Příloha II.: Otázky použité ve strukturovaném rozhovoru s učiteli

Příloha III.: Vzor dotazníku

PŘÍLOHA I. – ukázka metodického listu

(Zdroj: KOTRBA, T.; LACINA, L. *Aktivizační metody ve výuce*, s. 167-168)

Výukový blok - téma: Globalizace a udržitelný rozvoj - Poznámky pedagoga (ZŠ)

Cíl výukové hodiny: Vysvětlit význam a souvislosti pojmů globalizace a udržitelný rozvoj.

Na konci hodiny budou studenti schopni:
- definovat pojem globalizace a rozlišit globalizaci od lokalizace (regionalizace),
- vymezit alespoň tři pozitiva a tři negativa globalizace,
- definovat pojem udržitelný rozvoj.

Ve výkladu postupujte podle powerpointové prezentace (PPT).

1. **Aktivizační cvičení:** *Vyjádřete netradičním způsobem význam pojmu globalizace (speciální metoda – icebreaker)*: **20 min.**
   Způsob zadání úkolu: Pedagog vyzve na začátku výuky účastníky, aby si během *10 minut* každý sám vymyslel, co si představí pod pojmem globalizace. Účastníci mají za úkol použít netradiční formu vyjádření (ne slovní definici), např. obrázek, pantomimickou scénu, modelování… Po 10 minutách pedagog vybere pět účastníků, kteří svoji představu *během 10 minut* odprezentují.

2. **Frontální výuka:** Na úvodní blok naváže pedagog frontální výukou s **definicí pojmu** globalizace dle přiložené PPT. Nejdříve ukáže obrázky globálních společností, pak se zeptá na návrhy definic, a následně zobrazí několik definic v PPT (**5 min.**)

   Po představení definic následuje **přestávka 10 minut**.

3. **Frontální výuka:** globalizace vs. lokalizace (regionalizace): **5 min.**

4. **Aktivizační cvičení:** *Výhody a nevýhody globalizace (Problémové vyučování – úloha samostatně sestavovaná)*: **10 min.**

Způsob zadání úkolu: Pedagog rozdá do dvojic lístečky, na nichž budou napsány některé pojmy, které mohou být výhodou či nevýhodou. Dvě různé dvojice dostanou stejný lísteček. Budou mít za úkol zamyslet se, zda jde o pozitivum nebo negativum, a sestaví si k tomu argumenty. Po *3 minutách* pedagog vyzve účastníky k tomu, aby přilepili svůj lísteček na flip buď na polovinu vyhrazenou pro pozitiva, nebo na polovinu s negativy. Skupiny s týmž lístečkem přitom půjdou na různé strany místnosti; na každé straně bude jeden flip, kde bude naznačeno rozdělení na pozitiva a negativa. Může se stát, že každá skupina posoudí výhody a nevýhody odlišně. Součástí prezentace bude stručné zdůvodnění.

5. **Aktivizační cvičení:** *Jak bude vypadat svět v roce 2100? (Metoda problémová – úloha na předvídání)*: **35 min.**

Způsob zadání úkolu: Pedagog rozdělí účastníky na čtveřice. Poté je vyzve, **aby si zkusili představit, že se zítra probudí v roce 2100**. Během *10 minut* si skupiny musí připravit odpovědi na zadané otázky, např.: Co budete jíst a pít? Jak budete cestovat? Jak bude vypadat výlet do přírody?

Následně bude vždy jeden zástupce z každé skupiny vyzván, aby **prezentoval odpověď na jednu zadanou otázku**. Takto budou během *5 minut* prezentovat všechny skupiny jednu odpověď.

Pedagog pustí bez komentáře **video** ukazující katastrofickou vizi světa v roce 2100 (http://www.stream.cz/video/1/3077-koho-zabije-oteplovani), způsobenou změnami klimatu: **5 min.**

Poté proběhne **diskuse** o souladu vizí studentů s katastrofickým scénářem vývoje, na kterou naváže debata o udržitelném rozvoji, představení **definice udržitelného rozvoje** a seznámení s jeho historickým vývojem (s využitím PPT): **10 min.**

6. Shrnutí + představení e-learningu: **10 min.**

Potřebné pomůcky k realizaci výukové hodiny:

- Tabule nebo flipchart (1 role)
- 50 listů papírů A4
- Video: I_1_Koho zabije oteplovani.avi
- Powerpointová prezentace: I_1_Prezentace_ZS.ppt
- CD s off-line verzí e-learningu

PŘÍLOHA II. – Otázky použité ve strukturovaném rozhovoru s učiteli:

1. Používáte při své výuce aktivizační výukové metody, pedagogické nebo didaktické hry a proč tyto metody používáte, případně proč tyto metody nepoužíváte?

2. Jaké aktivizační výukové metody, pedagogické nebo didaktické hry konkrétně používáte?

3. Je výuka z Vašeho pohledu prostřednictvím aktivizačních výukových metod, pedagogických nebo didaktických her náročná a v čem je pro vás náročná?

4. Co si myslíte, že žákům přináší výuka prostřednictvím aktivizačních výukových metod, pedagogických nebo didaktických her?

5. S jakými problémy se z hlediska žáků při realizaci výuky prostřednictvím aktivizačních výukových metod, pedagogických nebo didaktických her nejčastěji setkáváte?

6. Co si myslíte, že žáky na výuce prostřednictvím aktivizačních výukových metod, pedagogických a didaktických her nejvíce baví?

7. Jaké výhody a nevýhody, si myslíte, že má klasická frontální výuka a její metody?

8. Jaké výhody a nevýhody, si myslíte, že má výuka prostřednictvím aktivizačních výukových metod, pedagogických nebo didaktických her?

9. Kterou z těchto dvou forem výuky upřednostňujete a proč?

10. Využíváte nebo nevyužíváte k přípravě a k realizaci výuky prostřednictvím aktivizačních výukových metod tzv. metodických listů a proč?

11. Kde nebo jakým způsobem získáváte inspiraci pro nové typy aktivizujících výukových metod, pedagogických nebo didaktických her?

12. Využíváte ve své výuce informace nebo zkušenosti nabyté při dalším vzdělávání (kurzech nebo školeních) a v jaké míře tyto informace využíváte?

Příloha III.: Dotazník pro učitele ZŠ v Č. Krumlově - využití hry (aktivizujících výukových metod, didaktické a pedagogické hry nebo prvků alternativních pedagogických směrů) ve výuce

Tento anonymní dotazník je zaměřen na lokální výzkum využití prvků hry na ZŠ ve městě Český Krumlov, a je součástí praktické části mé bakalářské práce „Hra jako pedagogický fenomén“ (PF v Č. Budějovicích). Data získaná pomocí tohoto dotazníku budou využita a vyhodnocena v rámci této bakalářské práce. Žádám Vás tímto o jeho vyplnění.

1. Jste:

○ žena ○ muž

2. Váš věk:

○ méně než 30 let ○ 30-40 let ○ 41–50 let ○ 51 let a více

3. Délka Vaší pedagogické praxe:

○ 0-5 let ○ 6-10 let ○ 11-20 let ○ 21-30 let ○ 31 a více let

4. Vyberte příslušný stupeň a druh vzdělávání, ve kterém jako učitel působíte:

○ Učitelství pro 1. stupeň ZŠ běžného typu

○ Učitelství pro 1. stupeň ZŠ běžného typu s alternativními prvky (prosím, uveďte s jakými prvky):

……

……...

○ Učitelství pro 2. stupeň ZŠ běžného typu

○ Učitelství pro 2. stupeň ZŠ běžného typu s alternativními prvky (prosím, uveďte s jakými prvky):

……

……..

○ Učitelství na ZŠ praktické

○ Jiný (prosím, upřesněte):

……

……

5. Jste třídním učitelem?

○ Ano

○ Ne

6. Absolvoval (a) jste v rámci své pedagogické profese další vzdělávání (kurz, školení, seminář atd.) zaměřené na aktivizující výukové metody, didaktické a pedagogické hry nebo alternativní pedagogické směry? (prosím, napište jaké, pokud si vyberete odpověď „Ano“):

○ Ano

……

……

……

……

○ Ne

7. Vyberte počet žáků ve Vaší třídě (příp. průměrný počet žáků, který denně vyučujete):

- 1-10 žáků
- 11-15 žáků
- 16-20 žáků
- 21-25 žáků
- 26 a více žáků (prosím, uveďte přesný počet, pokud jde o více žáků než 26)

……

8. Vyberte, jakou formu výuky při svém vyučování využíváte? (příp. označte nejbližší formu realizace Vaší výuky):

- Při své výuce využívám pouze formu frontální výuky
- Při své výuce využívám formu frontální výuky a částečně do ní zařazuji prvky aktivizačních výukových metod didaktických nebo pedagogických her
- Při své výuce využívám v rovnocenné míře formu frontální výuky, aktivizační výukové metody, didaktické a pedagogické hry
- Při své výuce dávám spíše přednost aktivizačním výukovým metodám, didaktickým a pedagogickým hrám před formou frontální výuky
- Jiná forma (prosím, upřesněte):

……

……

……

9. Pokud ve své výuce využíváte aktivizační výukové metody, didaktické a pedagogické hry, zkuste vyjádřit průměrnou dobu využití těchto metod v rámci jedné vyučovací jednotky* (prosím, vyberte jednu možnost, která nejvíce odpovídá) :

- 5 minut a méně
- 5-10 minut
- 11-15 minut
- 16-20 minut
- 21-25 minut

*Ve ZŠ běžného typu je myšleno 20 až 25 minut čisté výuky (bez zápisu do třídní knihy, opakování a závěrečného shrnutí učiva).

10. Které z metod aktivizační výuky ve svém vyučování pravidelně používáte? (prosím, označte všechny metody, které pravidelně používáte)

- **Hry** (např. otázkové hry, kartičkyády, vědomostní kvíz, pexeso, simulační hry…)
- **Problémové vyučování** (např. analýza případové studie, heuristické metody, metoda černé skříňky, metoda konfrontace, metoda paradoxů, práce s textem, volné psaní, tvorba myšlenkových map, řízené čtení…)
- **Diskusní metody** (např. brainstorming, brainwriting, metoda 653, kolečka, sněhová koule, kolotoč, řetězová diskuse, diskuse na základě tezí, metoda cílených otázek, debata, metoda konsenzu…)
- **Inscenační metody** (např. strukturní situace, nestrukturní situace, mnohostranné hraní rolí)
- **Situační metody** (např. rozborové metody, metoda konfliktní situace, metody incidentu, metody postupného seznamování s případem, bibliografické metody)
- **Speciální metody** (např. balík došlé pošty, cvičení ve vnímavosti, projektová výuka, icebreakers)

11. Začleňujete do své výuky v rámci aktivizačních výukových metod projektovou výuku (projekt), která je jednodenní nebo vícedenní anebo zabírá větší množství výukových jednotek? (pokud si vyberte odpověď „Ano“, prosím, vyberte četnost těchto projektů v jednom školním roce, napište, prosím příklad jednoho projektu a

kolik vyučovacích jednotek přibližně trval; pokud si vyberete odpověď „Ne“, prosím vyberte důvody, proč projekty nerealizujete):

- Ano
  - méně než 5x ročně
  - 1x za měsíc
  - 2x za měsíc
  - 3x za měsíc
  - Jiný počet (prosím, upřesněte):

……

……

- Ne
  - Nejsem nakloněn(á) těmto formám výuky
  - Nedostatek času na přípravu projektu
  - Nedostatek pomůcek a prostoru pro realizaci nebo nedostatečné vybavení školy
  - Vedení ZŠ není příliš otevřené těmto formám výuky
  - Děti nejsou schopny tyto projekty realizovat
  - Jiné (prosím, upřesněte):

……..

……

……

12. Zařazujete do své výuky hry, které mohou sloužit k uvolnění nebo k odreagování žáků? (pokud si vyberete jakoukoli jinou odpověď než odpověď „Ne“, napište, prosím, na dolní řádek jaké hry – stačí jeden příklad):

- Ano
- Spíše ano
- Někdy ano
- Zcela výjimečně
- Ne

……

……

13. Používáte ve své výuce některé prvky, zásady nebo postupy alternativních pedagogických směrů nebo uvažujete o jejich využití ve své výuce? (prosím, vyberte jednu variantu, pokud vyberete odpověď „Ano, používám“ nebo „Ano, uvažuji…“, napište, prosím, prvky, kterého alternativního pedagogického směru používáte nebo o kterých prvcích uvažujete):

○ Ano, používám

……

……..

○ Ano, uvažuji o jejich využití ve své výuce

……

……..

○ Ne, nepoužívám ani neuvažuji o jejich využití ve své výuce

14. Které z jednotlivých metod nebo forem výuky ve svém vyučovaní používáte? (prosím, označte všechny metody, které pravidelně využíváte, příp. dopište další nezmíněné, které používáte):

○ Skupinové vyučování
○ Kooperativní výuka
○ Diskuze
○ Debaty
○ Problémová výuka
○ Využívání informačních a komunikačních technologií (počítače, interaktivní tabule)
○ Pedagogické hry, křížovky, kvízy
○ Soutěže
○ Didaktické hry

- Hry pro uvolnění nebo odreagování žáků
- Praktická výuka v odborných učebnách, práce v laboratořích
- Inscenační, situační a speciální metody
- Návštěva knihovny, kina, divadla, muzea, exkurze
- Tvůrčí psaní, tvůrčí čtení
- Práce v dílnách, práce na pozemcích
- Projektová výuka
- Individuální a samostatná práce žáků v hodině
- Čtení za účelem získání informací
- Pohybová výchova, pohybové hry
- Výklad
- Jiné (prosím, upřesněte):

……

……

15. Jaké z těchto metod nebo forem výuky jsou podle Vás u žáků nejoblíbenější? (Prosím, vyberte šest z nich a seřaďte je do tabulky, podle přidělených čísel od nejoblíbenějšího k nejméně oblíbenému):

1. Skupinové vyučování
2. Kooperativní výuka
3. Diskuze
4. Debaty
5. Problémová výuka
6. Využívání informačních a komunikačních technologií (počítače, interaktivní tabule)
7. Pedagogické hry, křížovky, kvízy
8. Soutěže
9. Didaktické hry
10. Hry pro uvolnění nebo odreagování žáků
11. Praktická výuka v odborných učebnách, práce v laboratořích
12. Inscenační, situační a speciální metody
13. Návštěva knihovny, kina, divadla, muzea, exkurze
14. Tvůrčí psaní, tvůrčí čtení
15. Práce v dílnách, práce na pozemcích
16. Projektová výuka
17. Individuální a samostatná práce žáků v hodině
18. Čtení za účelem získání informací
19. Pohybová výchova, pohybové hry
20. Výklad
21. Jiné (prosím, upřesněte):

……

……

……

Moc Vám děkuji za vyplnění tohoto dotazníku a přeji Vám mnoho osobních i pedagogických úspěchů ve Vašem životě.

Petra Podruhová

ABSTRAKT

PODRUHOVÁ, P. *Hra jako pedagogický fenomén.* České Budějovice 2014. Bakalářská práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Pedagogická fakulta. Katedra pedagogiky a psychologie. Vedoucí práce Margareta Garabiková Pártlová.

Klíčová slova: pedagogická hra, didaktická hra, aktivizační výukové metody, metodika hry.

Práce se zabývá hrou z pedagogického pohledu a jejím využitím prostřednictvím aktivizačních výukových metod, didaktických a pedagogických her.

V první kapitole teoretické části se seznamujeme s obecnou charakteristikou pedagogické hry a didaktické hry a vlivem hry na rozvoj jedince ve vztahu k cílům výchovy a vzdělávání. V další kapitole se zabýváme aktivizujícími výukovými metodami z hlediska jejich členění a kategorií, role učitele, metodologie výuky prostřednictvím aktivizačních výukových metod a z hlediska porovnání formy výuky prostřednictvím těchto metod s formou klasické frontální výuky.

Praktická část obsahuje dotazníkové šetření týkající se využití hry (aktivizujících výukových metod, didaktické a pedagogické hry nebo prvků alternativních pedagogických směrů) ve výuce na všech ZŠ v Českém Krumlově.

ABSTRACT

The Game As The Pedagogical Phenomenon

Key words: pedagogical game, didactical game, activation teaching methods, methodology of the game.

This bachelor's thesis presents a look at the game from the pedagogical position, in its use trough the activation teaching methods, didactical and pedagogical game.

The first chapter of the teoretical part acquaint us with the general characteristic of the pedagogical and didactical game and with the effect on individual in relation to education. Second chapter acquaint us with activation teaching methods, of theirs classification and categories, we compare the form of the teaching trough these methodes with classical method of teaching and with the metodology of activation teaching methods.

The practical part contains research, which is focused on the using the game (activation teaching methods, didactical and pedagogical games and components of alternative education) in all primary schools in Cesky Krumlov.