



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

Bakalářská práce

Didaktické hry v předmětu ekonomika na SŠ

Vypracoval: Ing. Václav Matras, DiS.

Vedoucí práce: doc. Dr. Ing. Dagmar Škodová Parmová

České Budějovice 2015

Prohlášení

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

Prohlašuji, že v souladu s §47 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 jejich 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 o 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.

V Českých Budějovicích duben 2015

.....
Ing. Václav Matras, DiS.

Poděkování

Děkuji doc. Dr. Ing. Dagmar Škodové Parmové za odborné vedení, její ochotu a pomoc při vypracování bakalářské práce. Dále mé poděkování patří mým nejbližším, kteří mě během celého studia vždy podporovali.

Obsah

1	Úvod.....	5
2	Výchovně-vzdělávací proces.....	6
2.1	Učitel, žák, učivo.....	7
2.2	Didaktické prostředky.....	8
2.3	Hra.....	10
2.3.1	Typy her.....	11
3	Didaktická hra.....	12
3.1	Didaktická hra jako výuková metoda.....	14
3.2	Druhy didaktických her.....	16
3.3	Výběr her pro žáky střední školy.....	17
3.4	Příprava, průběh a řízení didaktických her.....	17
4	Fiktivní firma.....	20
5	Didaktické hry v praxi.....	22
5.1	Analýza nabídky didaktických her.....	22
5.2	Zájem žáků o didaktické hry v ekonomice.....	24
6	Návrhy optimálního využití didaktických her.....	30
6.1.1	Směna, uspokojení potřeb, spokojenost.....	31
6.1.2	Hra na kartely.....	32
6.1.3	Fotbalové kluby.....	33
6.1.4	Příprava svačiny.....	34
6.1.5	Managerská hra - kreativita.....	35
	Závěr:.....	36
	Resumé.....	37
	Použité zdroje.....	38
	Seznam tabulek a grafu.....	40
	Seznám příloh.....	41

1 Úvod

Obzvláště v dnešní době, kdy je nedostatek dětí a stále stejné, ba dokonce větší množství škol, se snaží vzdělávací soukromé i státní instituce zaujmout a doslova nalákat nové studenty. Čím jiným, než především kvalitní a přitom zábavnou výukou. V tom shledávám nadčasovou aktuálnost zvoleného tématu. Téma bakalářské práce jsem si vymyslel sám, protože jsem chtěl, jako začínající pedagog, žákům středních škol přiblížit ekonomické téma a ukázat, že ekonomika je běžnou součástí všedního života. Není proto potřeba přicházet k ekonomice s negativními předsudky. Didaktické hry se jeví jako ideální metoda, a proto hlavním cílem mé bakalářské práce je zhodnocení přínosu didaktických her pro výchovně-vzdělávací proces na střední škole, respektive pro zvyšování kompetencí žáků v předmětu ekonomika.

Pro zpracování poznatků a informací o vybraných tématech využiji několik metod. Nejdříve se v teoretické části provedu deskripci výchovně vzdělávacího procesu včetně hlavních prvků jako je učitel, žák a učivo. V práci se budu zabývat výběrem her pro žáky střední školy. Zaměřím se na analýzu didaktických her, ujednocení přípravy, průběhu a řízení těchto her.

V praktické části zhodnotím aktuální nabídku didaktických her v nejbližším okolí. Tedy nejlogičtější možnost, kde by zdejší učitelé mohli nějaké hry získat. Doplním kvantitativním šetřením žáků a komparativní metodou vyhodnotím výsledky oborů Obchodní akademie a Podnikání. Na základě dedukce ze všech dosažených informací uvedu návrhy optimálního využití zvolených didaktických her.

V praxi najde bakalářská práce uplatnění primárně u mě samotného, protože mám zájem ozvláštnit vyučování. Následně jistě osloví i ostatní pedagogy, kteří chtějí zvyšovat kompetence žáků v předmětu ekonomika.

2 Výchovně-vzdělávací proces

Snem každého rodiče je mít vzdělané a chytré potomky. Od útlého věku rozvíjí rodič všechny funkce dítěte – hraje si s ním, zpívá mu písničky, odříkává básničky, cvičí s ním. Od tří let nastupuje dítě do mateřské školy, kde začíná další etapu svého života. Seznamuje se s životem a hrou v kolektivu, okoukává nové kamarády a především si hraje. V šesti, popřípadě sedmi letech mu nastává povinná školní docházka. S dítěte se stává vychovávaný jedinec, tedy žák, po ukončení základní školy a nástupu na střední školu žák, učeň. Můžeme říci, že po celou tuto dobu je daný jedinec subjektem výchovně-vzdělávacího procesu.

Základem **výchovně-vzdělávacího procesu** je tzv. didaktický trojúhelník, na jehož vrcholech stojí **učitel** jako ten, který poskytuje něco nového. Dalším prvkem trojúhelníku je **žák**, který toto nové přijímá a přetváří. Poslední, avšak ne méně důležitou složkou je **učivo**, jako obsah toho, co je sdělováno a přijímáno (citace, Skalková). Důležitou součástí tohoto trojúhelníku jsou **cíle**, ke kterým výchovně-vzdělávací proces směřuje. Důležitým faktorem jsou též **veškeré pomůcky**, které jsou využity ke snadnějšímu pochopení problematiky a k využití multisenzoriálního přístupu a v neposlední řadě i **obousměrná komunikace**, která probíhá mezi učitelem a žákem¹.

Multisenzoriálním přístupem rozumíme současné působení na více smyslů (např. při vyučování)². Na základě tohoto působení vznikají speciální pedagogické metody využívané při vyučování žáků.

¹ Skalková, J. Obecná didaktika. Praha: Grada, 2010, s135 -.140

²[http://slovník-cizich-](http://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/hledat?cizi_slovo=Multisenzori%C3%A1ln%C3%AD+p%C5%99%C3%ADstup+&typ_hledani=prefix)

[slov.abz.cz/web.php/hledat?cizi_slovo=Multisenzori%C3%A1ln%C3%AD+p%C5%99%C3%ADstup+&typ_hledani=prefix](http://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/hledat?cizi_slovo=Multisenzori%C3%A1ln%C3%AD+p%C5%99%C3%ADstup+&typ_hledani=prefix) (12.11.2014)

2.1 Učitel, žák, učivo

Učitel, žák, učivo jako složky vyučovacího procesu se každý svou měrou podílejí na úspěšnosti celého výchovně-vzdělávacího procesu. Ať už každý sám za sebe, či jejich kombinace, ovlivňují celý proces.

Učitel je jeden ze základních činitelů výchovně-vzdělávacího procesu. Osoba, která napomáhá procesu vzdělávání. Učitel by měl předávat žákům, studentům, své znalosti, motivovat je, měl by rozvíjet jejich morální hodnoty. Učitel by neměl zapomenout ani na sebevzdělávání, neboť stejně jako jde vpřed doba, mění se i pohled na svět a přibývají nové znalosti. Učitel nejen vyučuje, ale též vykonává další činnosti, např. plánuje, organizuje, realizuje a vyhodnocuje výchovně-vzdělávací proces je jakýsi manager svých žáků. Jeho pracovní charakteristika se skládá z odborných kompetencí a osobnostních předpokladů³.

Ve většině evropských zemí se může stát učitelem pouze osoba s pedagogickým vzděláním, získaným univerzitním studiem, magisterského pedagogického programu na vysoké škole. Mnoho vysokých škol v České republice nabízí pedagogické vzdělání, avšak učitelem se člověk nestane pouze vystudováním příslušného programu. Velkou roli zde hraje osobnost a dá se říct i vložka pro toto povolání.

Žákem rozumíme osobu, která se v rámci organizovaného procesu vzdělává v rámci základního nebo středního školství. Pro potřeby této bakalářské práce se budeme zabývat žákem střední školy, organizovaným procesem myslíme školu, kurz či školení. Žákem se stáváme na delší dobu. **Žák střední školy** se vzdělává za účelem přípravy na své budoucí povolání. Věková hranice není nikterak limitována, dolní hranice je dána pouze ukončením základní školní docházky, horní hranice není určena, každý může studovat kdykoliv a kdekoliv. Některé zdroje i žáci samotní se na středních školách označují za studenty, avšak dle platné české právní legislativy (školský zákon) se studentem stává až účastník vzdělávání na vyšší odborné či vysoké škole. Můžeme však také říci, že žák není pouze subjektem vzdělávání, ale i objektem. Žák je na jedné

³ ČÁP, J. Psychologie výchovy a vyučování. UK Praha, 1997, s 98 - 101.

straně aktivním příjemcem (objekt výchovy), na druhé straně však i nositelem výchovných záměrů (subjekt výchovy).⁴

Učivem považujeme systém poznatků a činností, které si mají žáci osvojit při výuce ve škole, kde se uplatňuje proces učení. Rozsah učiva stanovují učební osnovy. Co může být učivem? Nejsou to jen poznatky, nýbrž i nácvik dovedností, způsoby a modely řešení problémů, prožitky postoje a vlastnosti člověka, které můžeme pod pojem učivo zahrnout. Ve výuce si poznatky a činnosti žáci osvojí nebo neosvojí. Poznatky si osvojují jako znalosti nebo vědomosti, činnosti jako chápané nebo nechápané dovednosti. Pod pojmem dovednost chápeme učením získané dispozice ke správnému, přesnému, rychlému a úspornému vykonání určitých činností⁵.

2.2 Didaktické prostředky

Didaktické prostředky zauímají v současném světě stále vyšší příčku v celém výchovně-vzdělávacím procesu. Pokud bychom se seznámili s publikacemi autorů didaktických a pedagogických knih, které se zabývají didaktickými prostředky, dojdeme k závěru, že jejich jednotlivé definice se ve své podstatě shodují, ačkoliv se shodná být nezdají. Pro porovnání zde uvádím definice některých autorů.

Dle Kalhouse a Obsta v oblasti didaktiky napomáhají didaktické prostředky učitelům a jeho žákům při dosažení výukových cílů. Těmito prostředky jsou např. metoda výuky, vyučovací forma, didaktická zásada. Během dosažení dílčích cílů lze dosáhnout cílů konečných. Mezi prostředky patří také školní tabule, učební prostory, výpočetní technika, učebnice, apod. V neširším slova smyslu jsou didaktickými prostředky chápány všechny prostředky materiální (např. reálné předměty, jevy, názorné pomůcky, tabule aj.) a nemateriální (např. metody, organizační formy výuky aj.) povahy, které přispívají k celkové efektivitě vyučovacího procesu.⁶

Průcha charakterizuje didaktickou techniku jako technické zařízení, která jsou využívána za účelem zefektivnění výuky. Do didaktické techniky patří nejen přístroje,

⁴ ČÁP, J. Psychologie výchovy a vyučování. UK Praha, 1997, s 103 - 105.

⁵ ČÁP, J. Psychologie výchovy a vyučování. UK Praha, 1997, s. 106.

⁶ KALHOUS, Z., OBST, O., a kolektiv, Školní didaktika. Praha: Portál, 2000, s. 38

ale i programy přístrojů. Průcha dělí didaktickou techniku na tradiční (diaprojektor, zpětný projektor, filmový projektor aj.) a moderní (počítač s didaktickým programem, jazyková laboratoř, multimediální výukový systém aj.).⁷

J. Maňák chápe didaktické prostředky jako předměty a jevy sloužící k dosažení vytyčených cílů. Prostředky v širokém smyslu zahrnují vše, co vede ke splnění výchovně-vzdělávacích cílů.⁸

Součástí didaktických prostředků jsou i učební pomůcky. Ty Průcha charakterizuje jako tradiční označení pro objekty, předměty zprostředkující nebo napodobující realitu, napomáhající větší názornosti nebo usnadňující výuku. Jsou to tedy takové prostředky, které pomáhají k lepšímu pochopení a osvojení učiva. Seznamy učebních pomůcek najdeme nespočet.⁹ Maňák je např. rozděluje do následujících kategorií:

- Skutečné předměty (přírodniny, preparáty, výrobky)
- Modely (statické, dynamické)
- Zobrazení:
 - Obrazy, symbolická zobrazení,
 - Statická projekce (diaprojekce, epiprojekce, zpětná projekce)
 - Dynamická projekce (film, televize, video)
- Zvukové pomůcky (hudební nástroje, gramofonové desky, magnetofonové pásky)
- Dotykové pomůcky (reliéfové obrazy, slepecké písmo)
- Literární pomůcky (učebnice, příručky, atlasy, texty)
- Programy pro vyučovací automaty a pro počítače.¹⁰

Dle jednotlivých definic vyplývá, že didaktické prostředky napomáhají především k dosažení vzdělávacích cílů. Učební a didaktické prostředky a pomůcky jsou v současné době neoddelitelnou součástí výuky. Na jedné straně učitelům napomáhají

⁷ PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. a kol. Pedagogický slovník. 4. vyd. Praha : Portál, 2003, s. 26

⁸ MAŇÁK, J., ŠVEC, V. Výukové metody. Brno: Paido 2003, s. 49

⁹ PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. a kol. Pedagogický slovník. 4. vyd. Praha : Portál, 2003, s. 257

¹⁰ MAŇÁK, J., ŠVEC, V. Výukové metody. Brno: Paido 2003, s. 28 - 30

usnadnit výuku a učinit ji zajímavější, na druhé straně žákům činí výuku zajímavější, názornější a zábavnější.

Nyní jsme si řekli, že didaktické prostředky mají výuce napomáhat, na druhé straně však kladou na učitele stále větší nároky s růstem techniky na nové znalosti a dovednosti. Pokud chce učitel správně využívat tyto prostředky, musí umět a znát principy, jak co nejlépe tyto prostředky používat, aby přinesli co největší užitek pro žáka. Učitel musí se znalostí vysvětlované problematiky vhodně zvolit danou pomůcku, tu volí vzhledem:

- k cíli, který jeho vyučování sleduje;
- k věku a psychickému vývoji žáků, jejich dosavadním zkušenostem a vědomostem;
- k podmínkám realizace (vybavení třídy a školy) i zkušenostem a dovednostem učitele.¹¹

2.3 Hra

Velké množství autorů se zaměřuje na uplatňování her ve výuce jako vyučovacích metod. Hry se využívají již od mateřské školy až po školu vysokou, samozřejmě s jiným obsahem a obtížností. Můžeme říci, že již od 60. let 20. století nabývá hra na popularitě jako jedna z didaktických metod aplikovaných i při práci s žáky středního a vyššího stupně škol.¹²

Hry uspokojují různé potřeby dítěte a umožňují jeho vývoj, např:

- rozvíjí duševní procesy;
- navozují nové sociální vztahy a motivy;
- obohacují citové prožívání a regulují vnitřní psychické napětí;
- utváří cílevědomou zaměřenost dítěte.

¹¹ MAŇÁK, J., ŠVEC, V. Výukové metody. Brno: Paido 2003, s. 41 - 43

¹²SKALKOVÁ, J., Obecná didaktika. Grada, Praha, 2010, s. 199

Již Platón si uvědomoval důležitost hry, např. v jeho „Zákonech“ uvádí i praktické rady, jak už u malých dětí hru povzbuzovat. Dalšími propagátory byli i J. J. Rousseau, B. Fröbel a další. I J. Á. Komenský se stal propagátorem této myšlenky prostřednictvím svého díla „Scholaludus“. Jeho přístup však spíše zdůrazňoval dítěti blízkou a přirozenou aktivitu jako rámec pro učení, využíval dramatizaci učební látky, která žáku zprostředkuje zážitek z poznávané aktivity, a tím podmíní její přesné a trvalé osvojení.¹³

Můžeme říci, že hra je základem dětství, dorozumívacím prostředkem nejmenších dětí, používaná k duševnímu růstu, k učení. Jako jedna ze základních psychických potřeb má vrozený základ a do většiny jejích forem se promítají přání, touhy a myšlenky, které souvisejí s poznáváním. Dětská hra je prezentací každodenního života a světa takového, jak je viděn dětskýma očima, a ve vztazích, které dítě vzhledem ke svému věku dokáže pochopit. E. Opravilová uvádí, že podstata hry je přímo založena v možnostech dítěte. Podporuje jeho psychickou rovnováhu, přináší mu klid i vyrovnanost. Zároveň ověřuje schopnost dítěte něco vyřešit a vykonat, zpřesňuje jeho vědomosti, rozvíjí dovednosti, obohacuje a rozšiřuje komunikaci a sociální vazby.¹⁴

Ve hře dítě poznává nejen věci kolem, ale i sebe samo a ostatní lidi v určitých situacích. Tím, že si dítě svou pozici a roli uvědomuje a ve hře nacvičuje, se učí také sociálnímu chování a jednání. Hra je specifickou formou poznávání světa, což znamená, že se právě v ní ve značné míře uplatňují a rozvíjejí poznávací procesy a jejich vlastnosti. Hra tedy dává příležitost k rozvoji poznání v oblasti sociální, rozvíjí schopnosti socializace a komunikace (jazykové dovednosti, volní jednání, mezilidské vztahy, charakterové vlastnosti apod.)¹⁵.

2.3.1 Typy her

D. Fonta navrhuje seřadit hry podle obsahu na **čtyři hlavní kategorie her**. Jsou to hry:

¹³ MAŇÁK, J., ŠVEC, V. *Výukové metody*. Brno: Paido 2003, s. 31

¹⁴ OPRAVILOVÁ, E. *Předškolní pedagogika II*. Liberec : Technická univerzita, 2004, s. 35

¹⁵ MAŇÁK, J., ŠVEC, V. *Výukové metody*. Brno: Paido 2003, s. 105

- funkční,
- fiktivní,
- receptivní a
- konstruktivní.

Autor dále uvádí, že **děti postupují těmito stádii:**

- Senzomotorická hra (zahrnuje prvních 12 měsíců života. Jde o zkoumání předmětů a manipulování s nimi)
- První předstírává hra (objevuje se počátkem druhého roku. Dítě začíná užívat předměty k jejich obvyklému účelu).
- Reorientace k objektům (období mezi 15 a 21 měsíci. Jde o hry k hračkám nebo k druhým lidem).
- Náhražková předstírává hra (dvouleté a tříleté dítě již užívá předměty k představování něčeho jiného než jeho samého – např. dřevěná kostka zastupuje auto).
- Sociodramatická hra (objevuje se ve věku pěti let. Děti vstupují do rolí a předstírají, že jsou někdo jiný).
- Uvědomění rolí (vede děti od šesti let k ukládání rolí druhým a k vědomému plánování hravých činností).
- Hry s pravidly (objevují se od sedmi až do osmi let a výše. Jde o hry se stanovenými pravidly.)¹⁶

3 Didaktická hra

V souvislosti se snahou činit školu přitažlivější a podřídit vyučování přirozeným potřebám dítěte je stále větší pozornost věnována i didaktickým hrám. Didaktická hra má specifický význam a účel. Je zdrojem motivace, zvyšuje aktivitu myšlení, rozumové úsilí a koncentraci pozornosti.

¹⁶ FONTANA, D. *Psychologie ve školní praxi*. Praha : Portál, 1995, s. 52 - 54

Didaktickou hrou rozumíme hru, pomocí které lze snadno a rychle během vyučování i mimo něj fixovat žákům nějaký okruh poznatků či dovedností. Použití didaktické hry musí být pro žáky natolik přitažlivé, aby si vlastně ani nevšimli, že se učí. Poznatky se tak fixují jakoby mimochodem a zapisují se do dětské mysli daleko hlouběji, než je tomu při používání klasického způsobu obvyklých metod memorování, direktivního poučování a dalších.

Autoři *Pedagogického slovníku* J. Průcha, E. Walterová, J. Mareš definovali didaktickou hru následovně: „*Didaktická hra je analogie spontánní činnosti dětí, která sleduje (pro žáky ne vždy zjevným způsobem) didaktické cíle. Může se odehrávat v učebně, v tělocvičně, na hřišti, v obci, v přírodě. Má svá pravidla, vyžaduje průběžné řízení, závěrečné vyhodnocení. Je určena jednotlivcům i skupinám žáků, přičemž role pedagogického vedoucího mívá široké rozpětí od hlavního organizátora až po pozorovatele. Její předností je stimulační náboj, neboť probouzí zájem, zvyšuje angažovanost žáků na prováděných činnostech, podněcuje jejich tvořivost, spontaneitu, spolupráci i soutěživost, nutí je využívat různých poznatků a dovedností, zapojovat životní zkušenosti. Některé didaktické hry se blíží modelovým situacím z reálného života*“.¹⁷

Didaktická hra reflektuje stupeň fyzického a psychického rozvoje dítěte. Pro učitele je zrcadlem, v němž se odráží to, co dítě ze světa kolem sebe přijalo, a zároveň je zpětným zrcadlem vlastní práce učitele.¹⁸

Činnost při hře a její pravidla jsou podřízeny určitému didaktickému cíli, a proto je třeba:

- Respektovat věkové a individuální zvláštnosti,
- Vycházet z vědomostí a zájmu dětí,
- Obsah hry musí být adekvátní prostředí, pomůckám a metodám,
- Dobrá organizace, jasné vysvětlení pravidel a jejich dodržování,

¹⁷ PRŮCHA, J.; WALTEROVÁ, E.; MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. 2. vyd. Praha : Portál, 1998, s. 48.

¹⁸ DOSTÁL, A.; OPRAVILOVÁ, E., Úvod do předškolní pedagogiky. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1985, s. 52.

- Vyhodnocení, zda hra splnila stanovený cíl.

Pokud budeme dodržovat všechna pravidla, můžeme předejít drtivé většině negativních situací, v nejhorším případě i pláči. Pedagog, který hry koriguje, musí zasahovat vždy taktně, bez násilí a citlivě ke každému „hráči“. V závěru by měl mít každý pocit uspokojení a radosti. Nesmírnou výhodou použití didaktické hry je zcela jednoznačně pozitivní motivace žáků. Mysl je velmi výrazným způsobem otevřena vnímání a vstřebávání nových a nových poznatků. Děti se chtějí učit, zcela přirozeně jsou zvědavé, vlastně na cokoli, co jim přijde „pod nos“. Způsob výuky v našich školách však je tradičně uzpůsoben spíše tak, aby tuto přirozenost v dětech potlačoval: *Udělal jsi chybu? - trest! Zmýlil ses? - trest! Nenaučil ses? - trest!* Naše výuka je opravdu založena na trestu za chybu. Přitom každý dobrý psycholog potvrdí, že chyba je velmi významný a hlavně pozitivní činitel při procesu učení.¹⁹

Didaktické hry, využitelné při současné školské koncepci plné direktiv učebních plánů, osnov, přání školních inspektorů a ostatních učitelů nadřízených orgánů, musí splňovat jistá kritéria. Řada vzdělávacích koncepcí a přístupů uznává hru jako plnohodnotný a velice efektivní nástroj, používaný jako součást, a ne jako pouhý doplněk či nezávazný přívěsek vyučování. Hrou se dnes učí nejen děti – hry se používají při výcviku armády a policie, při tréninku manažerů i rozvoji specifických dovedností zaměstnanců a pracovníků mnoha oborů.

3.1 Didaktická hra jako výuková metoda

Vyučovací metody jsou jednou z primárních didaktických kategorií. Vymezení jednoznačně pojem vyučovací metoda je velmi obtížné. Vyučovací metodu (z řeckého *methodos* = cesta k cíli) lze charakterizovat jako aktivity, činnosti učitele a žáka, které navozují pozitivní změny v rozvoji žákovi osobnosti, které umožňují dosahovat cílů

¹⁹ PIŠLOVÁ, Simona. Jazykové hry. Vyd. 1. Praha: Fortuna, 1996, s. 59.

vyučování. Spočívají v úpravě obsahu, zdrojů poznání, postojů a zájmů, v usnadnění aktivity účastníků vyučování.²⁰

Hra má své místo ve všech vyučovacích předmětech. Jde samozřejmě o hry didaktické, ale rušivý didaktismus může být z takových her snadno setřen, umí-li učitel hry správně a s cílem zvolit, ve vhodnou dobu do výuky zařadit a kvalifikovaně realizovat. Didaktická hra má své pevné místo ve školním vyučování a dobře zorientovaní učitelé ji nepovažují za ztrátu času, neboť si uvědomují, že **její vhodné zařazení podstatně snižuje energetickou náročnost**, hlavně opakování a procvičování učiva.

Přínosem je, pokud si učitel pořídí kartotéku her pro své vyučovací předměty. V této kartotéce by mohl hry třídit podle určitých hledisek, např. z hlediska vlivu hry na rozvoj tvořivosti rozlišujeme hry, které ovlivňují pohyblivost, plynulost a originalitu myšlení i tvoření, konstrukci, produkci, pořádání, přetváření, schopnost neotřelého výrazu, realizaci, překlady a transpozice, kombinaci, rozhodování, přizpůsobení a organizaci. Mohou to být i hlediska výlučně metodická.²¹

Didaktická hra obsahuje výrazný seberealizační prvek v oblasti poznávacích činností. Záměrně evokuje produktivní aktivity a rozvíjí myšlení, protože většina didaktických her je založena na řešení problémových situací. V didaktických hrách se žák učí dodržovat pravidla, podporuje to jeho socializaci a vede k jeho sebekontrolě. Učení a poznávání probíhají nenásilně, za spontánního zájmu, což je důležité. Ve hře se uplatňuje kultura života dospělých a tak má žák možnost učit se prostřednictvím hry jednat s lidmi.²²

Výsledek hry jako didaktické metody vždy závisí na tom, jaké je ve třídě klima, ale i na tvořivosti a organizačních schopnostech učitele.

²⁰MOJŽÍŠEK, L. Vyučovací metody. Praha : Státní pedagogické nakladatelství, 1975. s 162

²¹Kalhous, Z., Obst, O. a kol. Školní didaktika. Praha: Portál 2002. . s. 323 - 324

²²Kalhous, Z., Obst, O. a kol. Školní didaktika. Praha: Portál 2002. . s. 329

3.2 Druhy didaktických her

Autorky Kožuchová, Korčáková (1998, str. 105) blíže poukazují na význam využití didaktických her v základních školách, avšak dělení didaktických her je relativně stejné, jak pro základní, tak pro střední školy s výjimkou většího zaměření na daný problém a využívání již specifických a profesních znalostí a dovedností.

Analýzou didaktické hry bylo zjištěno, že většina her musí mít didaktický cíl, jasné vymezení pravidel a obsah. Podle obsahu didaktické hry můžeme rozdělit hry zaměřené na:

- jazykový rozvoj,
- logicko-matematický rozvoj,
- rozvoj vědeckého poznání,
- rozvoj pohybu,
- rozvoj esteticko-hudebních schopností,
- rozvoj organizačně-řídících schopností.

V praxi se využívají i další druhy dělení didaktických her. Podle toho, co didaktická hra rozvíjí, může jít o hry:²³

- sensorické (rozvoj smyslů),
- rozvoj paměti,
- rozvoj myšlení,
- rozvoj komunikace,
- rozvoj tvořivosti,
- rozvoj kooperace.

Podle toho, ve které části vyučovacího procesu didaktickou hru využijeme, jde o hry:

- motivační,
- získávání nových znalostí a zkušeností,
- na upevnování znalostí.

²³ KOŽUCHOVÁ, M., KORČÁKOVÁ, E. Využití didaktické hry. *Komenský*, roč. 122, 1998, č. 5/6, s. 104–105.

Didaktická hra má svůj cíl jen tehdy, když není improvizovaná, má jasná pravidla a časový plán. Pro žáka má velký výchovný význam spravedlivé hodnocení výsledku didaktické hry. Učitel by měl dbát na vyrovnané síly u soutěžních her – rozdělení žáků do stejně silných skupin. Jen za těchto podmínek má didaktická hra svoje opodstatnění ve vyučovacím procesu.²⁴

3.3 Výběr her pro žáky střední školy

Žáci v prvních ročnících střední školy mají rádi recese, sport a emoce. V tomto věku se vyznačují silnou potřebou patřit do skupiny. Srovnávají se se svými vrstevníky, stále raději soutěží, ale spolupráce jsou již schopni, i když ji tolik nevyhledávají. Nemají rádi přílišné filozofování, příliš náročné úkoly a nad metaforami se jim většinou nechce přemýšlet. Ve třetím a čtvrtém ročníku střední školy již rádi řeší rozmanité a náročné úkoly, nemají rádi samoučelnou činnost a bodování a rádi spolupracují. Žáky baví skrytý smysl, rádi řeší a odhalují tajemství. Tento věk je charakteristický velkou výdrží, avšak pomalou regenerací.²⁵

3.4 Příprava, průběh a řízení didaktických her

Každá hra by měla mít krom vlastní hry i přípravnou fázi, důkladné vysvětlení pravidel, zodpovězení dotazů, a konečnou fázi, na kterou se často zapomíná. Vyhlášení výsledků a závěrečná reflexe je stejně důležitá fáze jako hra samotná.

Již při sestavování přípravy na vyučovací hodinu učitel promýšlí cíle a obsah didaktické hry a její místo ve struktuře hodiny. Při výběru hry zohledňuje nejen specifiku vyučovacímho předmětu, ale také věk žáků a jejich zdravotní stav, poznávací úroveň a jejich zkušenosti. Aby využití didaktické hry bylo co nejefektivnější, měl by učitel

24 KOŽUCHOVÁ, M., KORČÁKOVÁ, E. Využití didaktické hry. Komenský, roč. 122, 1998, č. 5/6, s. 105–106.

25 <http://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/13271/didakticka-hra-a-jeji-vyznam-ve-vyucovani.html/> (6.1.2014)

respektovat nejen obecné didaktické zásady, ale i specifická hlediska vyučovacího předmětu, ve kterém chce hru se žáky hrát. Nyní si můžeme říci, jak by měla probíhat příprava k začlenění didaktických her do výuky. Maňák a Švec,²⁶ rozložili metodiku následovně:

1. **vytyčení cílů hry** (cíl hry je podřízen výukovému cíli, stanovuje ho učitel, sleduje oblasti rozvoje žáka, např. rozvoj správné artikulace, žák se dokáže orientovat v prostoru a najít cestu z bodu A do bodu B),
2. **diagnóza připravenosti žáků** (potřebné vědomosti, dovednosti, zkušenosti, přiměřená náročnost hry),
3. **ujasnění pravidel hry** (jasně a srozumitelně je sdělit žákům, pravidlům musejí všichni žáci rozumět, pravidla brání tomu, aby se hra vyvíjela živelně, jasnost a průhlednost pravidel zvyšuje přitažlivost hry),
4. **vymezení úlohy vedoucího hry** (úloha učitele je při didaktické hře náročná a zodpovědná, zajišťuje plynulý průběh hry a zároveň má roli pozorovatele, pomocníka a hodnotitele),
5. **stanovení způsobu hodnocení hry** (kritéria pro hodnocení musejí být vždy transparentní, žáci by je měli znát před zahájením hry, jsou součástí pravidel, ukončení je vlastně kontrolou hry, jak žáci zachovali pravidla a splnili úkol),
6. **zajištění vhodného místa pro hru**
7. **příprava pomůcek a materiálů potřebných ke hře** (řadu pomůcek si učitel vyrábí a zajišťuje sám, může využívat i zakoupení didaktické pomůcky, nutné je zajistit dostatečné množství pomůcek a materiálu pro práci ve skupinách, ve dvojicích),
8. **určení časového limitu hry** (průběh hry, časové možnosti účastníků),
9. **promyšlení variant hry.**

Významným prvkem závěrečné etapy hry je reflexe a sebereflexe. Jedná se o řízený proces hodnocení aktivity nebo hry, který využívá zpětnovazebních informací k hledání širších souvislostí a významů. Učí nás sebereflexi, na naše prožitky a zkušenosti, které

²⁶MAŇÁK, J., ŠVEC, V. Výukové metody. Brno : PdF MU, 2003. s. 95 - 97.

nám hra přinesla. Reflexe je příležitost, jak si v uvolněné herní atmosféře vyměnit názory spolu s ostatními hráči.

Při vyhodnocování by měla být vytvořena pozitivní atmosféra, pro všechny účastníky. Každý má možnost vyjádřit svůj názor nahlas, ale zároveň to není nutnost, učitel by měl respektovat právo diskuse se aktivně neúčastnit. Pouze by měl udávat "mantinely" samotné diskuse. Při reflexi klademe otázky, které vyžadují volnou, otevřenou odpověď, vyhýbáme se otázkám, na které můžeme odpovědět ANO – NE. Spíše volíme otevřené otázky, které dávají dětem prostor pro konkrétnější hodnocení situace, např.:

- Co se nám podařilo?
- Proč jsme se dopracovali k cíli?
- Co bylo podle vás příčinou?
- Co byste udělali příště jinak?
- Co jste se nového naučili?
- Jak jste postupovali ve skupině při práci?
- Jak jste si pomáhali?
- Kdo ti ze skupiny pomohl?

Didaktické hry by vždy měly být voleny tak, aby v nich našli uspokojení z činnosti a výsledku jak žáci výborní, tak i žáci průměrní. Hra by nikdy neměla vyústit do závisti a nevraživosti mezi žáky nebo do podceňování schopnosti jednotlivých účastníků! Rozčarování ze hry snižuje její racionální výchovné využití.

Vedle didaktické hry mají uplatnění v současné škole metody simulační, metody inscenační, metoda brainstormingu, metody podporující kritické myšlení aj. Patří do skupiny metod, které jsou nazývány aktivizujícími metodami a podporují aktivitu žáků, zejména myšlenkovou aktivitu, komunikační dovednosti, tvořivost a fantazii, rozšiřují slovní zásobu, vedou k plynulému vyjadřování aj.²⁷

²⁷MAŇÁK, J., ŠVEC, V. Výukové metody. Brno : PdF MU, 2003. s. 99- 110.

4 Fiktivní firma

Fiktivní firma je prostředkem pro rozvoj podnikatelských kompetencí. Žáci mají možnost si nanečisto vyzkoušet, jak taková firma funguje, co je zapotřebí provést, udělat, opatřit, aby firma byla dlouhodobě zisková. Můžeme říci, že fiktivní firma je virtuální společnost, která je vedena jako reálná, protože odpovídá svoji formou, strukturou a funkcí. Fiktivní firmy spolu obchodují navzájem podle běžných obchodních zvyklostí. V České republice jsou fiktivní firmy zakládány žáky středních odborných škol a vyšších odborných škol především s ekonomickým zaměřením. Koordinaci těchto firem provádí učitel ve spolupráci s Centrem fiktivních firem (CEFIF) v rámci Národního ústavu odborného vzdělávání. V zahraničí jsou fiktivní firmy používány i pro výuku dospělých, mezinárodní síť nalezneme pod názvem EUROOPEN (v Evropě) a PEN INTERNATIONAL pro mimoevropské země.²⁸

Pracovníci fiktivní firmy uskutečňují všechny základní podnikové činnosti jako např.:

- Nákup, prodej, reklama.
- Písemný i telefonický hospodářský styk.
- Fakturace a účtování.
- Činnosti podnikového sekretariátu.

Fiktivní firma umožňuje trénink následných dovedností a znalostí:

- administrativní dovednosti,
- účetnictví,
- práce s PC,
- personalistiky,
- marketingu a prodeje,
- nákupu a
- podnikání.

²⁸<http://www.nuv.cz/cinnosti/kurikulum-vseobecne-a-odborne-vzdelavani-a-evaluace/centrum-fiktivnich-firem> (19.1.2014)

Cílem výuky ve fiktivní firmě je trénovat iniciativu, samostatnost a také poskytnout žákům znalosti jak založit a vést obchodní společnost nebo živnost. Žáci se učí jak pracovat v týmu, přijímat odpovědnost, rozvíjet iniciativu a zlepšovat své měkké a také odborné dovednosti. Práce ve fiktivní firmě integruje jednotlivé odborné ekonomické předměty a poskytuje žákům znalosti a dovednosti, které upotřebí při zakládání vlastní firmy, nebo které jim umožní získat zaměstnání po dokončení jejich vzdělávání. Ačkoliv nejsou používány reálné peníze, ale fiktivní, ostatní akce probíhají ve stejné podobě, jako – firmy jsou zakládány podle stejné legislativy jako reálné společnosti, živnostenské listy jsou vydávány, povinné odvody placeny, platební příkazy jsou zadávány, faktury vystavovány, účty vedeny, mzdy vypláceny. Fiktivní firma používá nástroje marketingu jako je průzkum trhu, reklama, připravuje se na veletrhy (CEFIF).²⁹

Fiktivní firmy mohou též spolupracovat s reálným podnikatelským subjektem, který je jejím sponzorem. Sponzor účastníkům didaktické hry předává technickou i materiální pomoc, rady, návody, na druhé straně fiktivní firma sponzora propaguje, prodává jeho výrobky, poskytuje jeho služby, v některých případech nesou i jméno sponzora. Pro příklad uvádím některé výhody pro reálné firmy plynoucí ze spolupráce s fiktivní firmou:

- Dobře připravená pracovní síla.
- Snížené náklady na vyhledávání nových zaměstnanců.
- Snížení času nutného na zapracování.
- Vyvarování se chybám při umístování nových pracovníků.
- Dobré public relations.
- Možnost volně otestovat průzkum trhu pro nové výrobky.

²⁹<http://www.nuv.cz/cinnosti/kurikulum-vseobecne-a-odborne-vzdelavani-a-evaluace/centrum-fiktivnich-firem/veletrhy-fiktivnich-firem> (19.1.2014)

5 Didaktické hry v praxi

Asi každý odsouhlasí tvrzení, že praxe je více či méně odlišná od teorie a je na každém pedagogovi, jak teoretické znalosti uvede do praxe. Vycházíme z možností dané lokality, mentality a počtu žáků, finanční možnosti dané školy a dalších faktorů, jež mohou ovlivnit výuku.

Postupně je ale potřeba neustále pracovat na zkvalitňování výuky a neustále hledat nová řešení, jak nejlépe svěřeným žákům zvyšovat jejich kompetence v předmětu ekonomika.

5.1 Analýza nabídky didaktických her

Dnes již téměř každý obchodník nabízí své zboží přes nějaký webový portál, ani didaktické hry tomu nejsou výjimkou. Ba naopak, při průzkumu trhu kamenných obchodů v okolí Kaplicka je potřeba přiznat, že didaktické hry nejsou žádné.

V Kaplici existuje na náměstí knihkupectví, které je jediné. **Knihkupectví LITERA** i přes svoji ne velkou rozlohu nabízí literaturu všech žánrů od knih pro nejmenší přes prózu i poezii, historii, filosofii, politologii, sociologii a další společenské obory, náboženství, esoterickou literaturu, alternativní medicínu a alternativní kulturu. Didaktické hry jsou zde maximálně pro žáky základních škol, nicméně majitelka je po dohodě ochotná jakoukoliv didaktickou hru doobjednat.

V Českém Krumlově se nachází knihkupectví **Shakespeare & synové, s.r.o.**, kde rovněž žádné didaktické hry nejsou.

Lépe vybavené jsou knihkupectví v Českých Budějovicích, což je zcela logické, avšak tížené očekávání nepřeborného množství příslušných her se nekonalo.

V knihkupectví **KANZELBERGER** didaktické hry pro střední školy vůbec nemají. Didaktické hry, které zde prodávají, jsou většinou pro základní školy. V jiných

prodejnách tohoto knihkupectví je prý nabídka individuální, a proto nelze říct zda, je ostatní prodejny mají, či nikoliv. Ve standardní nabídce didaktické hry pro ekonomické předměty nemají. Pokud by zákazník měl na konkrétní hru požadavek, pokusí se hru objednat. Jednání pracovníků bylo velice vstřícné. Společnost Kanzelsberger má v současnosti 50 knihkupectví a řadí se tak k největším českým knižním řetězcům. Zaměstnává okolo 320 pracovníků.³⁰

Neoluxor Books v Českých Budějovicích nabízí rovněž velmi široký výběr tradičních velkých knihkupectví, kde jsou zastoupeny i mnohé učebnice pro studenty, slovníky, ale didaktické hry pro střední školy vhodné pro předmět ekonomika nemají. Opět je možnost na požádání konkrétní hru objednat.

Velkoobchodní a internetová prodejna **Milada Novotná - Knižní velkoobchod** má výhodu, že po celých jižních Čechách doručí zboží prostřednictvím obchodního zástupce a neplatí se proto poštovné. Přestože nabízí širokou škálu žánrů(historie, umění, cestování, fauna, flora, zdraví, beletrie, kuchařky, dětské knihy), rovněž i publikace o vzdělávání, tak didaktické hry v nabídce chybí.

V dnešní době je spousta nabídek na internetu, kde nabízejí didaktické hry. Největší výběr a rovněž zájem je o didaktické hry pro předškolní vzdělávání a vzdělávání základních škol prvního stupně. Snad jeden příklad za všechny, portál firmy **NOMILAND** se pyšní nejširším sortimentem didaktických her a pomůcek na trhu, ale opět nejsou žádné vhodné hry pro střední školy.³¹

Internetové knihkupectví **www.bux.cz**, jehož provozovatelem je **EUROMEDIA GROUP, k.s.** se k dotazům na zmíněné hry stavělo odmítavě a žádné k dispozici nemá.³²

Analýzou trhu bylo zjištěno, že prozatím jednou z neúčinnějších způsobů jak zaujmout žáky, je zvolit didaktickou hru vymyšlenou téměř na míru každé třídě. Učitelé, kteří si uvědomují důležitost her, většinou dospějí k tomu, že si vhodné hry vymýšleli, či čerpali z některých učebnic, které drobné hry nabízejí. Poměrně pěkně zpracované téma

³⁰<http://firma.kanzelsberger.cz/o-nas/> (21.2.2014)

³¹<http://www.nomiland.cz/didakticke-hry---didakticke-pomocky/> (21.2.2014)

³²<http://www.bux.cz/> (21.2.2014)

ekonomiky je v učebnici **Ekonomika pro SŠ – Úvod** (Učebnice), na které navazuje i **pracovní sešit**, kde můžeme i didaktické hry nalézt. Učebnice je zpracována podle požadavků rámcového vzdělávacího programu pro vzdělávací obory: Obchodní akademie, Ekonomika a podnikání. Cvičení v pracovním sešitu napomáhají aplikaci učiva do praxe při řešení úkolů, které se opírají o reálné skutečnosti. Rozličnost cvičení směřuje k rozvíjení dovedností a klíčových kompetencí žáků. V pracovním sešitě jsou klasická faktografická cvičení (posuzování pravdivosti tvrzení, přiřazování pojmů ke stanoveným kategoriím aj.), ale i cvičení směřující k rozvoji dovedností žáků interpretací statistického materiálu, posuzováním a řešením modelových situací, identifikací ekonomických problémů.

Další poměrně kvalitní učebnicí je **Ekonomie nejen k maturitě 1 - Obecná ekonomie**. Zde právě můžeme najít i drobné didaktické hry a názorné příklady a cvičení.

5.2 Zájem žáků o didaktické hry v ekonomice

Z důvodu zhodnocení přínosu didaktických her pro zvyšování kompetencí žáků v ekonomice jsem všem žákům čtyřletého oboru Obchodní akademie(OA) a nástavbového dvouletého studia Podnikání (PO) rozdál dotazník. Před rozdáním byli žáci obeznámeni s přesným termínem didaktická hra. Na střední škole G, SOŠE a SOU, Kaplice byl celkový počet dotazovaných žáků 79.

Přesná podoba **dotazníku je uvedena v příloze č.1**.

Tabulka č.1: Věk žáků Obchodní akademie

Věk	OA1	Věk	OA2	Věk	OA3	Věk	OA4
15	13	16	10	17	9	18	10
16	3	17	4	18	4	19	1

zdroj: autor

Tabulka č.2: Věk žáků Podnikání

Věk	PO1	Věk	PO2
19	8	20	9
20	3	21	0
21	2	22	2
22	1	23	0

zdroj: autor

Obor Podnikání je určen pro žáky, kteří mají výuční list a chtějí získat maturitu. Někteří začnou studovat nastavbu hned po vyučení, jiní nejdříve jdou do zaměstnání a do školy se vrátí až po nějaké praxi. Z tohoto důvodu je věkové rozpětí větší. Jsou zde i nemnozí, kteří v zaměstnání neuspěli a práci nenašli, do školy se vrátí jen z nutnosti. U těchto žáků je největší pravděpodobnost, že studium nedokončí.

Tabulka č. 3: Pohlaví žáků

	OA1	OA2	OA3	OA4	PO1	PO2
Žena	12	11	11	11	5	6
Muž	3	3	2	0	9	14

zdroj: autor

Z tabulky vyplývá, že na Obchodní akademii se hlásí podstatně více dívek než chlapců. Tento trend je ve škole dlouhodobý. V oboru Podnikání je pro změnu více chlapců, přičemž v předchozích letech rovněž převládal počet dívek.

Tabulka č. 4: Míra používání didaktických her v ekonomice

	OA1	OA2	OA3	OA4	PO1	PO2
Používají se při výuce každého tematického celku	4	5	3	3	9	0
Občas se do výuky zařadí	12	9	10	8	5	8
Téměř vůbec, nebo vůbec ne	0	0	0	0	0	3

zdroj: autor

Četnost používání her závisí na vyučujícím. Největší rozdíl je vidět u Podnikání, kde se ve druhém ročníku podle všech žáků zařazují hry jen občas, nebo vůbec ne. Oproti tomu 64% dotazovaných v prvním ročníku téhož oboru uvedlo, že se ve výuce používají hry při každém tematickém celku.

U obchodní akademie se napříč všemi ročníky celkem shodovali, a proto můžeme říci, že průměrně 22% uvedli odpověď a) a 57% označili odpověď b).

Tabulka č. 5: Zájem o častější používání didaktických her

	OA1	OA2	OA3	OA4	PO1	PO2
Ano	15	12	13	9	13	8
Ne	0	0	0	1	1	2
Nevím	1	2	0	1	0	1

zdroj: autor

90,7% žáků obchodní akademie první až čtvrtý ročník by chtěli, aby se hry používaly častěji. Pouze 1 student, což je 1,9%, nechce používat didaktické hry častěji. 7,4% žáků se nedokázali přiklonit na jednu z variant.

84% žáků oboru podnikání má potřebu zvýšit používání her, 12% žáků tuto potřebu nemají a jediný žák se nerozhodl (4%).

Tabulka č. 6: Obliba žáků do zapojování didaktických her

	OA1	OA2	OA3	OA4	PO1	PO2
Ano	12	10	11	8	7	5
Ne	1	0	0	1	1	3
Podle nálady	3	4	2	2	6	3

zdroj: autor

76% žáků akademie se rádi zapojují do her, kolem 20% žáků se zapojuje podle nálady a necelá 4% se zúčastňují neradi. Na nástavbě se nechtějí zapojovat celých 16%, 48% se naopak zúčastňují rádi a dle nálady se chová 36% dotázaných.

Tabulka č. 7: Lepší zapamatování učiva prostřednictvím didaktických her

	OA1	OA2	OA3	OA4	PO1	PO2
Ano	9	10	8	8	12	7
Bez rozdílu	5	3	2	3	2	4
Ne	2	1	3	0	0	0

zdroj: autor

U obou dotazovaných oborů se odpovědi příliš neměnily. Průměrně můžeme říci, že celých 68% žáků si látku zapamatuje lépe. 24% žáků v tom nevidí rozdíl a 8% uvedli, že si látku lépe nezapamatují.

Tabulka č. 8: Zájem o vedení týmu při didaktických hrách

	OA1	OA2	OA3	OA4	PO1	PO2
Rozhodně ano	2	2	1	0	1	0
Ano, ale stydí se	4	6	2	2	1	2
Raději ne	7	4	3	4	2	2
Rozhodně ne	3	2	7	5	10	7

zdroj: autor

Z této otázky lze na první pohled usuzovat, že žáci obou oborů příliš průbojní nejsou a leaderi by se zde jen těžko hledali. U obchodních akademií by si rozhodně rádi vést tým vyzkoušeli pouhých 9%, u nástavby to jsou 4%. Stydlivé ano odpověděli na OA 26% a v PO 12%. Variantu raději ne zvolili na OA 33% a v PO 16%. Rezolutní odmítavou odpověď označili z OA 32% a z PO 68%.

Tabulka č. 9: Delší pozornost výuky při hodinách s didaktickými hrami

	OA1	OA2	OA3	OA4	PO1	PO2
Ano	12	10	13	9	10	5
Beze změny	4	3	0	2	4	5
Ne	0	1	0	0	0	1

zdroj: autor

Velmi pozitivní výsledky můžeme nalézt u udržení pozornosti žáků. 75% všech studentů (OA i PO) dokáže udržet pozornost při využití didaktických her déle, pro 23% žáků to přijde stejné a pouhá 2% neudrží pozornost déle.

Tabulka č. 10: Zvýšení hodinové dotace z důvodu využívání didaktických her

	OA1	OA2	OA3	OA4	PO1	PO2
Ano	2	1	0	0	0	0
Ne	11	12	12	11	14	10
Nevím	3	1	1	0	0	1

zdroj: autor

Očekávaný výsledek studentů byl u následujících odpovědí. Pouhá 4% všech žáků by byli ochotni z důvodu většího využívání didaktických her akceptovat zvýšení hodinové dotace. 89% žáků by svůj volný čas neobětovalo ve prospěch výuky s využitím didaktických her. 7% dotazovaných neví, zda by volný čas mohli vyplnit výukou prostřednictvím her. To je správná cílová skupina pro pedagoga, aby příznivě zapůsobil a aby vyvolal větší zájem i u ostatních. Mohl by zde zapůsobit i stádní syndrom a skupinka žáků by v ideálním případě mohla s sebou strhnout i celou třídu.

Tabulka č. 11: Zájem o pokračování dalšího studia (VOŠ, VŠ)

	OA1	OA2	OA3	OA4	PO1	PO2
Ano	12	10	8	7	0	2
Ne	2	1	2	3	11	8
Nevím	2	3	3	1	3	1

zdroj: autor

U obchodních akademií je zájem dále studovat v hodnotě 68% z celkového počtu žáků. Ještě se zcela nerozhodlo 17% žáků a 15% nechtějí ve studiu dále pokračovat. Oproti tomu nástavba zaujímá nejvyšší počet procent odmítavé odpovědi - 76%. Téměř shodný výsledek s OA je u nerozhodné odpovědi 16%. 8% žáků z nástavby po odmaturování mají v plánu pokračovat dále ve studiu VOŠ či VŠ.

Z dotazníku jednoznačně vyplývá, že každá třída je jiná a platí pro ni částečně odlišná metoda využití didaktických her. Navíc by měl vyučující zohledňovat i jednotlivce v dané třídě, snažit se povzbudit méně průbojně žáky a motivovat k vlastnímu rozvoji.

Mnoho žáků je díky nebo právě kvůli zkušenostem ze střední školy dále ovlivněni, zda ve studiu dále pokračovat. Pokud žáci zjistí, že výuka je z důvodu didaktických her přitažlivější, je to podle mínění autora důležitější, než kdyby znali o několik pouček a teoretických definic navíc. Z vlastní zkušenosti pedagoga autor ví, že je nesmírně těžké skloubit školní vzdělávací plán s představami studentů o zábavné výuce. **Školní vzdělávací plán je součástí bakalářské práce v příloze č.2.**

Při didaktických hrách by si měli žáci osvojit nejen probíranou látku, ale i schopnost respektovat druhé a přijmout fakt, že někdo může mít jiný názor. V běžném životě se totiž velmi často setkají s různými názory. Bude jen na nich rozlišit ten správný názor a umět argumentovat v jeho prospěch a tím ho pokud možno prosadit.

6 Návrhy optimálního využití didaktických her

Několik postřehů proč zavádět do vyučovacích hodin didaktické hry. Protože nejde o žádnou novinku, už přece J.A. Komenský mluví ve své práci Didactica magna o využívání školních her na všech stupních, jednoznačně mohu potvrdit, že zavádění vhodných her v ekonomických předmětech je kladným přínosem doslova a dopísmene.

Studenti látku nejen zajímavou formou slyší, vidí, ale hlavně ji různorodě prožijí a uchovají delší dobu v paměti. Slabší žáci ji snadněji pochopí a výsledný efekt je zaručenější než u klasického výkladu. Pochopitelně ne vždy každá didaktická hra se osvědčí, a právě ta, která je vybraná jako dobrá, pak se využívá u dalších ročníků. S vhodnými hrami skutečně počítám já i sami žáci, vědí, že jde o další procvičování. V žádném případě nejde o ztrátu času, neboť výsledky mě utvrzují, že právě smíšená výuka kombinovaná s hrou, kdy zapojí hlavu, ruce, pomůcky, interaktivní tabuli, počítače, také se žáci pohybují po učebně, nebo využívají již dnes zastaralou magnetickou tabuli atd., je užitečné a přínosné. Dokonce starší žáci si probranou látku také procvičí a připomenou tím, že připravíme didaktickou hru společně pro nižší ročník a zpětně ji mohou za vedení vyučujícího i zhodnotit. Připomínám, že pedagog má v hodnocení vždy poslední slovo.

Někdy se stane, že jsou žáci přetíženi a unaveni, protože jde o pozdní vyučovací hodiny, a pro dobrého učitele je právě tento moment přímo povinností využít didaktické hry.

Učitel také může zjistit, že ten den jim procvičování hrou vůbec nesejde, raději ji vynecháme a zařadíme například krátký autogenní trénink o délce dvou až tří minut. Hru použijeme příští či jinou vhodnou hodinu, dokonce někdy i "za odměnu". Zkušený vyučující skupinu žáků odhadne, kdy je výuka s hrou vhodná.

V dnešní přetechnizované době je velice těžké studenty čímkoliv zaujmout, a když je strohá látka, musí dobrý učitel přistupovat k výuce obzvláště nejen pečlivě připravený, ale i všestranně flexibilní a sám přijmout i používat náročnější výuku, i když příprava zabere hodně času, ale výsledek stojí za tu námahu.

Nově se žáci setkají s výukou ekonomiky většinou až na střední škole, a aby byly tyto předměty záživnější a snáze pochopitelné, tak se mimo jiné zavádějí i didaktické hry.

Učitel, který didaktické hry navrhuje, sám je jistě dobře nevyzkoušel, či se na ně dobře nepřipravil. Právě příprava zabere hodně času, ale v pedagogice to tak je, práci si nosíme domů a hledáme lepší cesty, jak studenty "dohnat" k pochopení látky.

Na základě rozhovorů s vyučující ekonomických předmětů a vyhodnocení dotazníků od žáků oboru Obchodní akademie a Podnikání G, SOŠE a SOU, Kaplice, uvádím didaktické hry napomáhající ke zkvalitnění výchovně-vzdělávací aktivity v hodinách ekonomiky. Při vyučování ekonomiky se využívaly jiné didaktické hry, než mnou níže uvedené.

6.1.1 Směna, uspokojení potřeb, spokojenost

Didaktická hra je vhodná pro žáky prvního ročníku, kde se tematicky hodí k probírané látce. Každému žákovi se rozdá neprůhledný sáček s několika drobnostmi, například guma, tužka, propiska, zápisník, přívěsek aj. Buď drobnosti nakoupí škola, některý ze sponzorů, případně učitel sám. Každý ze studentů se podívá do sáčku tak, aby nikdo ze spolužáků neviděl jeho obsah. Následně náplň sáčku ohodnotí bodovou škálou od 0 do 10 bodů a nahlásí je učiteli. Ten zapíše hodnoty na tabuli. Pak vyzve žáky, aby vyložili svoje drobnosti na stůl, aby se mohli podívat i ostatní, co kdo má a znovu ohodnotí spokojenost se svými drobnostmi.

Většinou body klesají, protože žáci zjistí, že někdo má něco hezčího. Jednoduše začne působit závist. V tuto chvíli dá učitel žákům možnost směny věcí v rámci jedné řady, následně spokojenost vzroste a výsledek se rovněž zapíše na tabuli. Poslední kolo mohou směňovat v celé třídě - spokojenost ještě vzroste.

Závěrem hry je pro žáky zjištění, že směna zvyšuje spokojenost (blahobyt). Drobnosti žákům zůstanou a i proto je hra velmi oblíbená. Ti zjišťují, že ekonomika není jen nezáživná věda, ale má i praktický význam.

6.1.2 Hra na kartely

Souvisí s tematickým celkem trh, struktura a efektivnost fungování trhů. Takřka nevědomky si uvědomí fungování konkurence, kartelových dohod, nebo například vlivu nabídky na cenu.

Učitel si dopředu připraví dvojice kartiček s nápisem X a Y (asi 4 nebo 5 dvojic, studenti se rozdělí do družstev). Každému družstvu se rozdají okopírované peníze a kartičky³³.

Žáci jsou poučení, že na trhu těžby ropy kartička s označením X znamená rozhodnutí zvýšit těžbu a kartička Y naopak těžbu snížit. Na tabuli se předem připraví tabulka s názvy jednotlivých družstev a s označením zvýšení/snížení těžby ropy. Princip je ten, že když všichni zvýší těžbu, tak prodělají. Sníží se cena na trhu a musí zaplatit. V tom případě, že všechny skupinky žáků sníží těžbu, všichni vydělají (zvýší se cena na trhu). Jestliže někdo zvýší a někdo sníží těžbu, vydělají ti, kteří těžbu zvýšili, (mají větší obrát, cena zůstala stejná), velmi prodělají ti, co těžbu snížili.

Hraje se na několik kol (3 až 5) a družstvo se vždy poradí, co se rozhodnou a vyšlou zástupce s kartičkou. Všechna družstva naráz odhalí své rozhodnutí, a buď zaplatí, nebo dostanou peníze. V prvních několika kolech přijdou na to, že nejlepší pro všechny by bylo, kdyby všichni zvolili Y, ale obvykle se najde nějaký "zrádce", který volí X a vydělá na úkor ostatních. Posléze jsou obvykle "zrádci" všichni, tudíž prodělávají rovněž všichni.

Následně pedagog vyzve žáky, aby si zvolili vyjednávače a poslali je za dveře, kde se mohou dohodnout, na čem chtějí, což má právě modelovat tajnou kartelovou dohodu. Následuje další kolo, kde se dohoda projeví. Někdy v prvním kole všichni volí Y a tudíž vydělají, ale přestože i v dalších kolech působí vyjednávači, opět se najdou "zrádci", kteří dohodu poruší a posléze to obvykle skončí zase u většiny žáků kartičkou s označením X. Počet kol s vyjednávači je opět shodný, tedy 3 až 5.

³³ Kopírování bankovek může být i trestným činem o padělání, proto je důležité držet se zásad dané Českou národní bankou.

Nakonec každá skupinka vyjádří svůj názor na kartelové dohody a učitel jejich poznatky shrne a zdůrazní protizákonné jednání. I když mohou na trhu působit nelegální kartelové dohody, obvykle to někdo dříve či později naruší (praktický příklad - ceny benzínu u benzinových řetězců).

Tato didaktická hra je velmi oblíbená, můžeme zde sledovat emoce a opravdový zájem, obzvláště, když je někdo "hodný" a někdo "zrádce".

6.1.3 Fotbalové kluby

Jedná se o hru zaměřenou na nabídku a poptávku. Žáci se rozdělí do skupin, jež budou tvořit fotbalové kluby a zároveň na jednotlivé hráče. Počet hráčů musí být takový, aby si každý klub musel koupit stejný počet hráčů a to minimálně dva. Kluby obdrží určitý obnos peněz, za které si může hráče koupit. Čím větší počet hráčů se musí koupit, tím větší je rozmyšlení, koho si koupit. Fotbalisté mají rovněž možnost si v určitém rozmezí určovat svoji cenu - mzdu.

Pedagog si dopředu připraví kartičky, na kterých je rozmezí mzdy pro fotbalisty. Zároveň ještě kartičky pro kluby od minimální až maximální cenu, kterou budou ochotni zaplatit.

Fotbalisté dostanou specifika svých zkušeností a dosavadních ne/úspěchů, musí se držet těchto informací. Mají možnost si na papír dopředu připravit řeč, aby se mohli prezentovat v co nejlepším světle, vytvoří tzv. nabídku. Aby byla hra zajímavější, pedagog by měl dát nejlepší profil těm méně zdařilým řečníkům a nejhorší specifika přidělit nejlepším řečníkům, případně nejoblíbenějším žákům ze třídy. Rozdíly se tak rozostří a každý bude pro kluby něčím zajímavějším.

Po krátké poradě klubů sdělí jejich zástupci poptávky a dané ceny. Probíhá 3 až 5 kol vyjednávání mezi kluby s hráči.

Hra rozvíjí obchodního ducha a znázorňuje vliv nabídky a poptávky na cenu.

6.1.4 Příprava svačiny

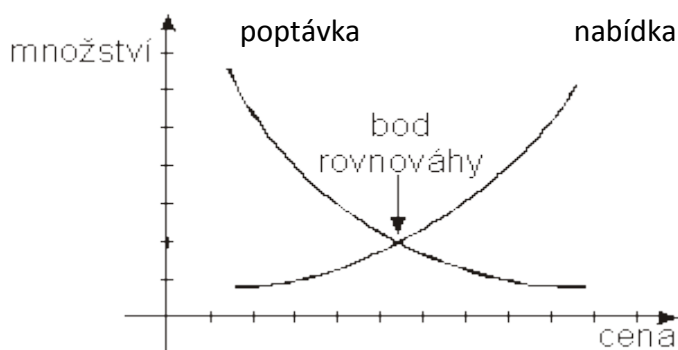
K této hře je zapotřebí počítač propojený s projektorem, aby žáci viděli, co se promítá. Učitel si na vyučovací hodinu připraví v excelu tabulku s cenami a na základě toho připravený graf. Didaktická hra znázorňuje postup vzniku a střetu křivky nabídky s poptávkou.

Nejdříve se vyzvou žáci, zda by byli ochotni platit za to, že jim každé ráno někdo udělá svačinu. Do ceny se zahrnuje pouze práce, nikoliv cena za suroviny. Pedagog postupuje od 50 Kč po 5 Kč, nebo 2 Kč dolů. Vždy, když se přihlásí nějakí žáci, kteří s touto cenou souhlasí, zapíšou se do tabulky a zároveň se ukáže i graf poptávky po přípravě svačiny.

Následuje křivka nabídky, která se utváří analogicky jako předchozí. Otázka směřuje opačným způsobem, za kolik by byli ochotni kamarádovi svačinu připravit? Začíná se od 0 Kč a zvyšuje se cena opět po 2 Kč, nebo po 5 Kč. Výsledky učitel zapisuje do tabulky, propojené s grafem nabídky.

Střetem obou křivek nabídky a poptávky vzniká rovnovážný bod na základě reálných a představitelných údajů.

Graf č. 1: Bod rovnováhy³⁴



³⁴http://www.krynicky.cz/martin/Uceni/Souvislosti/02_Fyzika.htm

6.1.5 Managerská hra - kreativita

Tato hra je vhodná například pro méněpočetné třídy, nebo pro dělené vyučování, kdy je ve třídě přibližně do 15 žáků. Didaktická hra rozvíjí především kreativitu, dá impulz k uvědomění si nákladů a snižování nákladů.

Jediná příprava pro pedagoga je míček, nebo jiný menší předmět. Učitel posadí žáky do řady za sebe do lavic a informuje žáky, že v této hře je jediná instrukce. Každý student se musí dotknout 2x míčku. Mají 1 minutu na poradu, pak se měří čas.

Při druhém kole dostanou pokyn, že musí stáhnout čas (náklady) na polovinu svého původního času. Pravidla jsou naprosto stejná. Obvykle bývá snažení žáků neúspěšné.

Ve třetím kole jsou naposledy žáci vyzváni. Zadáni zní, aby stáhli čas pod 3 vteřiny. Obvykle studenti vymýšlejí strategii, jak si budou házet, v druhém kole se snaží házet rychleji a ve třetím kole (někteří již ve druhém kole - vyhrají) přijdou na to, že stačí míček položit na lavici, shromáždit se okolo a každý rukou udělá do míčku 2x ťuk.

Velice rádi se následně pustí do diskuze o kreativním myšlení, dodržování pravidel, která nejsou vůbec předepsána, ale jsou zvykem (sezení v lavici, míčku se snaží dotknout postupně, zpočátku je vůbec nenapadne, že mohou všichni současně). Hra je oblíbená zvláště pro překvapující řešení. Učitel ji může použít i pro oživení hodiny, je krátká a zároveň nenáročná na přípravu.

Závěr:

Výchovně vzdělávací proces je nesmírně důležitým, protože je nastartován už v útlém věku dítěte. Aniž dítě ví, působí na něj řada faktorů a nejpřirozenější činností bývá hra. Tato činnost neutuchá ani v pozdějším věku, kdy můžeme hovořit o hrách didaktických. Didaktické hry jsou pro žáky jedním z největších lákadel výuky, nejen předmětu ekonomika. Z tohoto důvodu jsem provedl deskripci výchovně vzdělávacího procesu. Věnoval jsem pozornost analýze didaktických her, ujednocení přípravy, průběhu a řízení těchto her.

Hlavním cílem práce bylo zhodnocení přínosu didaktických her pro výchovně-vzdělávací proces na střední škole, respektive pro zvyšování kompetencí žáků v předmětu ekonomika. Na základě kvantitativního šetření žáků jsem doložil, že didaktické hry mají pro výchovně-vzdělávací proces nezastupitelnou úlohu. Nejen žáky pobaví, ale i naučí něčemu novému. Avšak nabídka žádaných her nebyla uspokojivá. Při zpracování dotazníku jsem se setkal s ochotnou spoluprací G, SOŠE a SOU, Kaplice.

Zklamala mě vybavenost okolních knihkupectví, kde požadovanou literaturu neměli. Tématem didaktické hry v ekonomice se v současné době zabývá podle mého názoru nedostatečné množství odborné literatury, která by podněcovala pedagogy k jejich využití. Musím říci, že učitelské povolání by nemělo být povoláním, ale posláním. Vždyť právě učitelé jsou ti, kteří mohou přímo ovlivnit budoucnost národa. Jejich poslání je o to složitější, že vlastně spoluvytvářejí mentalitu vyrůstajících lidí, jež jednou budou například představiteli naší země. Každého z nás, ač chceme či nikoliv, ovlivnila školní docházka a přístup učitelů na všech stupních vzdělávání.

Na základě definování hlavního cíle jsem předložil náměty a možnosti napomáhající ke zkvalitnění výchovně-vzdělávací aktivity v hodinách ekonomiky, které se na této škole prozatím nedělaly. Při vyučování ekonomiky se využívaly jiné hry a mnou uvedené didaktické hry najdou uplatnění i ostatní učitelé, kteří chtějí zvyšovat kompetence žáků v předmětu ekonomika.

Resumé

Bakalářská práce pojednává o didaktických hrách v předmětu ekonomika na střední škole. Cílem je zhodnocení přínosu didaktických her pro výchovně-vzdělávací proces na SŠ resp. pro zvyšování kompetencí žáků v předmětu ekonomika. V první části práce bylo nutné provést deskripci výchovně-vzdělávacího procesu, včetně hlavních komponentů, což je učitel, žák a učivo. Pozornost je zaměřena na didaktické prostředky, především hry. Jsou definovány druhy didaktických her, včetně vhodného výběru pro žáky střední školy. Následuje obeznámení s přípravou, průběhem, řízením didaktických her při vyučovacích hodinách a popis přínosu fiktivních firem. Hlavní část práce se zaměřuje na analýzu výběru didaktických her. Komparativní metodou je zhodnoceno kvantitativní šetření využívání a přínosu didaktických her pro kaplickou střední ekonomickou školu. Na základě těchto výsledků jsou navrženy možné didaktické hry do předmětu ekonomika, které napomáhají ke zkvalitnění výchovně-vzdělávací aktivity.

My bachelor thesis deals with didactic games used in the subject of economics at a high school. The aim is to investigate the benefits of didactic games during the pedagogical and educational process at a high school, respectively how to increase students' skills in the subject of economics. In the first part it was necessary to describe the pedagogical and educational process, including the main components, i.e. a teacher, student and curriculum. The main attention is focused on didactic resources, especially games. Various types of didactic games have been defined, including a suggestion of suitable options for high school students. Subsequently the preparation, conduct and management of didactic games during the lessons have been analysed and also the benefits of fictitious companies have been described. The main part of my thesis is focused on the analysis of appropriate didactic games. By a comparative method a quantitative survey of using didactic games and their benefits has been evaluated for the Business Academy in Kaplice. Based on those results possible didactic games, which help to improve pedagogical and educational activities, have been recommended to include to the subject of economics

Použité zdroje

BUČKOVÁ, V., ŠAFROVÁ, A., DRÁŠILOVÁ, A., FABIČOVICOVÁ, J., HORECKÝ, J., HRIVNIAKOVÁ, J., KREJŠÍŘ, J., MUSIL, P., MUSILOVÁ, Z., NOVÁKOVÁ, M., PROCHÁZKA, J., SEDLÁČEK, T., SVOBODA, F., ŽÍDEK, L., *Ekonomika pro SŠ - Úvod (Učebnice)*, Praha: DIDAKTIS, 2013, ISBN: 978-80-7358-203-6

BUČKOVÁ, V., ŠAFROVÁ, A., DRÁŠILOVÁ, A., FABIČOVICOVÁ, J., HORECKÝ, J., HRIVNIAKOVÁ, J., KREJŠÍŘ, J., MUSIL, P., MUSILOVÁ, Z., NOVÁKOVÁ, M., PROCHÁZKA, J., SEDLÁČEK, T., SVOBODA, F., ŽÍDEK, L., *Ekonomika pro SŠ - Úvod (Pracovní sešit)*, Praha: DIDAKTIS, 2013, ISBN: 978-80-7358-204-3

ČÁP, J. *Psychologie výchovy a vyučování*. UK Praha, 1997, ISBN 80-7066-534-3.

DRAHOVZAL, J. a kol. *Didaktika odborných předmětů*. Paido, Brno, 1997. ISBN 80-85931-35-4.

KALHOUS, Z., OBST, O., a kolektiv, *Školní didaktika*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-253-X.

KLÍNSKÝ, P., MÜNCH, O. *Ekonomika 1 pro obchodní akademie a ostatní střední školy*. FORTUNA, Praha, 2002. ISBN 80-7168-831-2.

KLÍNSKÝ, P., MÜNCH, O. *Ekonomika 2 pro obchodní akademie a ostatní střední školy*. FORTUNA, Praha, 2003. ISBN 80-7168-689-1.

KLÍNSKÝ, P., MÜNCH, O. *Ekonomika 3 pro obchodní akademie a ostatní střední školy*. FORTUNA, Praha, 2007. ISBN 978-80-7373-002-4.

KLÍNSKÝ, P., MÜNCH, O. *Ekonomika 4 pro obchodní akademie a ostatní střední školy*. FORTUNA, Praha, 2003. ISBN 80-7168-862-2.

MALACH, J. *Základy pedagogiky*. Ostrava : PdF OU, 2003. ISBN 80-7042-293-9.

MOJŽÍŠEK, L. *Vyučovací metody*. Praha : SPN, 1975. ISBN 80-7178-722-8.

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

OPRAVILOVÁ, E. *Předškolní pedagogika II*. Liberec : Technická univerzita, 2004. ISBN 80-7083-786-1.

PETTY, G. *Moderní vyučování*. Praha, Portál, 1996. BN 80-7178-070-7.

PIŠLOVÁ, Simona. *Jazykové hry*. Vyd. 1. Praha: Fortuna, 1996, ISBN 80-716-8309-4.

PRŮCHA, J. *Vzdělávání a .kolství ve světě*. Praha : Portál, 1997. ISBN 80-7178-290-4.

PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. a kol. *Pedagogický slovník*. 4. vyd. Praha : Portál, 2003. ISBN

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

SKALKOVÁ, J., *Obecná didaktika*. Grada, Praha, 2010. ISBN 80-247-1821-9.

ZLÁMAL, J., MENDL, Z., *Ekonomie nejen k maturitě 1 - Obecná ekonomie*, Praha: Computer Media spol, s r. o., 2009, ISBN: 978-80-86686-98-1

<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/13271/didakticka-hra-a-jeji-vyznam-ve-vyucovani.html/>

<http://firma.kanzelsberger.cz/o-nas/>

<http://www.nomiland.cz/didakticke-hry---didakticke-pomocky/>

<http://www.nuv.cz/cinnosti/kurikulum-vseobecne-a-odborne-vzdelavani-a-evaluace/centrum-fiktivnich-firem/>

Seznam tabulek a grafu

Tabulka č.1: Věk žáků Obchodní akademie

Tabulka č.2: Věk žáků Podnikání

Tabulka č. 3: Pohlaví žáků

Tabulka č. 4: Míra používání didaktických her v ekonomice

Tabulka č. 5: Zájem o častější používání didaktických her

Tabulka č. 6: Obliba žáků do zapojování didaktických her

Tabulka č. 7: Lepší zapamatování učiva prostřednictvím didaktických her

Tabulka č. 8: Zájem o vedení týmu při didaktických hrách

Tabulka č. 9: Delší pozornost výuky při hodinách s didaktickými hrami

Tabulka č. 10: Zvýšení hodinové dotace z důvodu využívání didaktických her

Tabulka č. 11: Zájem o pokračování dalšího studia (VOŠ, VŠ)

Graf č. 1: Bod rovnováhy

Seznám příloh

Příloha č. 1: Dotazník na didaktické hry při výuce ekonomiky

Příloha č. 2: Školní vzdělávací program obchodní akademie

Dotazník na didaktické hry při výuce ekonomiky

Didaktickou hrou rozumíme hru, pomocí které lze snadno a rychle během vyučování i mimo něj fixovat nějaký okruh poznatků či dovedností.

- 1. Kolik je vám let?**
- 2. Jakého jste pohlaví?**
 - a) žena
 - b) muž
- 3. V jaké míře se v současné době využívají při hodinách ekonomiky didaktické hry?**
 - c) používají se při výuce každéhotematického celku
 - d) občas se do výuky zařadí
 - e) téměř vůbec, nebo vůbec
- 4. Myslíte si, že by se měly didaktické hry používat častěji?**
 - a) ano
 - b) ne
 - c) nevím
- 5. Pokud se při hodinách ekonomiky využívají didaktické hry, zapojujete se rádi?**
 - a) ano
 - b) ne
 - c) podle nálady
- 6. Zapamatujete si probíranou látku lépe formou didaktické hry?**
 - a) ano
 - b) je to stejné
 - c) ne

7. Chtěl/a byste si zkusit při didaktických hrách vést menší tým (3 až 5) spolužáků?

- a) rozhodně ano
- b) ano, ale stydím se
- c) raději ne
- d) rozhodně ne

8. Dokážete déle udržet pozornost při vyučovacích hodinách s aplikací didaktické hry?

- a) ano
- b) je to stejné
- c) ne

9. Byl/a bys ochoten akceptovat zvýšení hodinové dotace z důvodu většího využívání didaktických her?

- a) ano
- b) ne
- c) nevím

10. Máte v plánu po absolvování střední školy pokračovat dále ve studiu (VOŠ, VŠ)?

- a) ano
- b) ne
- c) nevím

Předmět: Ekonomika**Ročník: I.**

Výsledky vzdělávání a kompetence	Učivo	Průřezová témata Mezipředmětové přesahy	Hodinová dotace
Žák - aplikuje základní pojmy na příkladech z běžného života - dokumentuje rozmanitost a vývoj potřeb - uvádí příklady uspokojování potřeb - statky a služby - komentuje jednoduché statistické údaje - vymezí výrobní faktory pro určité činnosti - srovnává hospodárné a nehospodárné počínání - zdůvodní nutnost volby z několika alternativ - demonstruje dělbu práce na příkladech z praxe - vysvětlí pojmy nabídka, poptávka, cena, trh - posuzuje dopad typických událostí na změnu nabídky, poptávky, ceny a interpretuje údaje na grafu N a P . - odlišuje ziskové a neziskové organizace - odlišuje možnosti zániku podniku - vymezí pojem podnikání a charakterizuje jednotlivé právní formy s pomocí obchodního zákoníku	1. Cíle a základy hospodaření - potřeby, statky, služby, životní úroveň - výrobní faktory, hospodaření, efektivnost, dělba práce - tržní mechanismus, národní hospodářství	Občan v demokratické společnosti životní prostředí - vycházka a následná diskuze Člověk a životní prostředí – uplatnění kritéria ekonomické efektivnosti Národní hospodářství Statistika	15
	2. Podnik, podnikání jako základ tržní ekonomiky - subjekty národního hospodářství - podnik - podnikání - živnostenské podnikání - obchodní společnosti	Informační a komunikační technologie – vyhledávání právních norem na internetu Právo Písemná a elektronická komunikace	65

Předmět: Ekonomika

Ročník: II.

Výsledky vzdělávání a kompetence	Učivo	Průřezová témata Mezipředmětové přesahy	Hodinová dotace
<p>Žák</p> <ul style="list-style-type: none"> - navrhne možnosti průzkumu trhu - vysvětlí „4 P“ marketingového mixu - vysvětlí vrstvy komplexního výrobku - určí u konkrétního výrobku fáze životního cyklu výrobku a odhadně vhodná opatření pro tyto fáze - stanoví pružnost poptávky - přiřadí vhodnou metodu stanovení ceny - doporučí vhodné cenové taktiky - na příkladu ukáže možné prodejní cesty - posoudí vhodnost užití mezičlánků - navrhne vhodný reklamní prostředek - na příkladu objasní význam osobního prodeje - navrhne prostředek podpory prodeje - posoudí dopady publicity 	<p>1. Marketing</p> <ul style="list-style-type: none"> - průzkum trhu - marketingový mix - produkt - cena - distribuce - propagace 	<p>Občan v demokratické společnosti – využití masových médií Písemná a elektronická komunikace</p>	<p>15</p>
<p>Žák</p> <ul style="list-style-type: none"> - charakterizuje oběžný majetek - vypočítá ukazatele obrátu zásob - sestaví bilanci materiálu - vysvětlí jednotlivé metody řízení zásob - vysvětlí význam skladování zásob 	<p>2. Oběžný majetek a zásoby</p> <ul style="list-style-type: none"> - členění oběžného majetku - spotřeba materiálu, velikost zásob - metody řízení zásob - skladování zásob 	<p>Účetnictví Ekonomická cvičení</p>	<p>21</p>
<p>Žák</p> <ul style="list-style-type: none"> - charakterizuje dlouhodobý majetek - vyjmenuje způsoby pořízení a oceňování - rozliší druhy dlouhodobého majetku - rozliší a vypočte odpisy účetní a daňové - charakterizuje způsoby vyřazení 	<p>3. Dlouhodobý majetek a investiční činnosti podniku</p> <ul style="list-style-type: none"> - dlouhodobý majetek - investování - zdroje financování 	<p>Účetnictví Ekonomická cvičení</p>	<p>21</p>

Výsledky vzdělávání a kompetence	Učivo	Průřezová témata Mezipředmětové přesahy	Hodinová dotace
<p>dlouhodobého majetku</p> <ul style="list-style-type: none"> - sestaví plán a vypočte příslušné ukazatele - vysvětlí důvody investiční výstavby, účastníky a dokumentaci - srovnává vlastní a cizí zdroje financování <p>Žák</p> <ul style="list-style-type: none"> - vymezí odbytové činnosti podniku - sestaví plán odbytu - popíše nejběžnější způsoby získávání zákazníků - vysvětlí význam skladování zboží - charakterizuje expedici a obchodně technické služby - vyhodnotí odbyt 	<p>4. Prodejní činnost – odbyt</p> <ul style="list-style-type: none"> - odbytové činnosti - plánování prodeje - získávání zákazníků - skladování - evidence a hodnocení odbytu 	<p>Obchodní korespondence Právo Účetnictví</p>	<p>15</p>
<p>Žák</p> <ul style="list-style-type: none"> - charakterizuje velkoobchod a popíše jednotlivé druhy velkoobchodu - charakterizuje maloobchod a jeho dílčí činnosti – nákup, skladování, stanovení ceny - vysvětlí formy prodeje - popíše jednotlivé fáze průběhu prodejní činnosti – uzavření kupní smlouvy, realizace dodávky, platba, reklamace - objasní důvody existence mezinárodního obchodu - popíše fáze zahraničního obchodu i přesunů zboží v rámci EU - vysvětlí pojmy dodací podmínky, platební podmínky - posoudí možnosti financování 	<p>5. Vnitřní a mezinárodní trh</p> <ul style="list-style-type: none"> - velkoobchod - maloobchod - mezinárodní obchod a přesuny v rámci EU - financování - vrcholné bilance - clo a celní politika 	<p>Obchodní korespondence Právo Účetnictví Hospodářský zeměpis Bankovníctví</p>	<p>30</p>

Výsledky vzdělávání a kompetence	Učivo	Průřezová témata Mezipředmětové přesahy	Hodinová dotace
mezinárodního obchodu - rozlišuje obchodní a platební bilanci - posoudí význam cla a charakterizuje druhy cel			

Předmět: Ekonomika

Ročník: III.

Výsledky vzdělávání a kompetence	Učivo	Průřezová témata Mezipředmětové přesahy	Hodinová dotace
Žák - charakterizuje obsah a cíle personální práce - objasní činnosti personálního útvaru - vysvětlí jednotlivé metody pro stanovení potřeby zaměstnanců - charakterizuje trh práce, povinnosti podniku vůči úřadu práce - posoudí způsoby výběru zaměstnanců - charakterizuje a posoudí způsoby hodnocení a rozmisťování zaměstnanců - popíše mzdové předpisy na úrovni státu i podniku - provede složitější výpočty mezd - vysvětlí základní pracovněprávní vztahy - odliší pracovní smlouvu od dohody o provedení práce a dohody o pracovní činnosti - popíše možnosti vzniku, změny a skončení pracovního poměru - porovná pracovní dobu a dobu odpočinku - posoudí náhradu škody	1. Personální činnost podniku - personální práce - stanovení potřeby zaměstnanců, získávání a výběr - odměňování zaměstnanců - zákoník práce - pracovní poměr - pracovní doba - náhrada škody - překážky v práci	Člověk a svět práce – význam vzdělání pro život, motivace k aktivnímu pracovnímu životu a k úspěšné kariéře - orientace v profesních příležitostech - sebeprezentace při jednání se zaměstnavatelem - základní aspekty pracovního poměru, práva a povinnosti zaměstnanců a zaměstnavatelů Informační a komunikační technologie – vyhledávání informací na internetu Právo Účetnictví Obchodní korespondence	30

Výsledky vzdělávání a kompetence	Učivo	Průřezová témata Mezipředmětové přesahy	Hodinová dotace
<p>- vyjmenuje možné překážky v práci</p> <p>Žák</p> <ul style="list-style-type: none"> - objasní pojem financování jako jednu z funkcí podniku - definuje zdroje financování - rozliší krátkodobé a dlouhodobé financování, vlastní a cizí kapitál - posoudí vhodnost užití krátkodobých a dlouhodobých zdrojů - zhodnotí vhodnost užití vlastních a cizích zdrojů - odliší zisk a platební schopnost - provede finanční analýzu rozvahy a výkazu zisků a ztrát s použitím nejdůležitějších ukazatelů - vysvětlí členění nákladů, výnosů a výsledků hospodaření 	<p>2. Financování podniku</p> <ul style="list-style-type: none"> - finanční řízení - zdroje financování - finanční analýza - náklady, výnosy a výsledky hospodaření 	<p>Účetnictví Bankovníctví Informační a komunikační technologie – vyhledávání informací na internetu</p>	50
<p>Žák</p> <ul style="list-style-type: none"> - charakterizuje podstatu a druhy CP, jejich využití - rozliší CP peněžního a kapitálového trhu - popíše náležitosti na konkrétních ukázkách CP - charakterizuje strukturu trhu s CP - objasní možnosti obchodování s CP - vysvětlí postup při obchodování na burze CP - popíše odlišnosti při obchodování v RM-S 	<p>3. Finanční trh</p> <ul style="list-style-type: none"> - cenné papíry - obchodování s cennými papíry - Burza cenných papírů Praha - RM-System - investiční a podílové fondy 	<p>Účetnictví Bankovníctví Informační a komunikační technologie – vyhledávání informací na internetu</p>	22

Výsledky vzdělávání a kompetence	Učivo	Průřezová témata Mezipředmětové přesahy	Hodinová dotace
<p>- s využitím internetu charakterizuje kurzovní lístek BCPP a RM-S</p> <p>- orientuje se v kolektivním investování</p> <p>Žák</p> <p>- vysvětlí pojem cena podle cenového zákona i z pohledu ekonomie</p> <p>- odliší faktory ovlivňující</p> <p>- posoudí jednotlivé druhy cen a cíle podniku při stanovení ceny</p> <p>- uvede metody stanovení ceny</p> <p>- navrhne strategie stanovení ceny</p> <p>- charakterizuje typy dumpingových cen</p>	<p>4. Cena a cenová politika</p> <p>- cena</p> <p>- faktory ovlivňující cenu</p> <p>- metody stanovení ceny</p> <p>- typy dumpingových cen</p>	<p>Účetnictví, Právo</p>	<p>18</p>

Předmět: Ekonomika

Ročník: IV.

Výsledky vzdělávání a kompetence	Učivo	Průřezová témata Mezipředmětové přesahy	Hodinová dotace
<p>Žák</p> <ul style="list-style-type: none"> - objasní vývoj ekonomického myšlení - charakterizuje základní ekonomická východiska - na příkladech z běžného života aplikuje základní pojmy, např. obětovaná příležitost, statky, služby, mezní užitek a chování spotřebitele - na grafu vysvětlí pojmy jako např. množina a hranice produkčních možností - rozliší a charakterizuje jednotlivé části ekonomie 	<p>1. Obecné pojmy, přehled vývoje ekonomického myšlení</p> <ul style="list-style-type: none"> - ekonomie a její části, statky a služby - užitečnost a vzácnost, produkční možnosti - náklady příležitosti - mezní užitek a chování spotřebitele 	<p>Občan v demokratické společnosti – orientace v mediálních zprávách, kritické hodnocení</p> <p>Ekonomika Informační technologie</p>	<p>8</p>
<p>Žák</p> <ul style="list-style-type: none"> - popíše ekonomické problémy, odliší ekonomické systémy - vymezí pojem trh, srovná různé typy struktury trhů a posoudí jejich efektivnost a možnosti jejího zvyšování - na grafu vysvětlí zákon poptávky a nabídky a vznik tržní rovnováhy - na grafu objasní přízpusobování trhu při nerovnováze a uvede příklady - vysvětlí pojmy: stát a ekonomika, veřejný sektor a privatizace 	<p>2. Trh, struktura a efektivnost fungování trhů</p> <ul style="list-style-type: none"> - ekonomické problémy, ekonomické systémy - trh, struktura a efektivnost trhu - dokonalá a nedokonalá konkurence - zvyšování efektivnosti fungování trhů - protimonopolní zákony - poptávka, nabídka a tržní rovnováha - stát a ekonomika - veřejný sektor, privatizace 	<p>Ekonomika</p>	<p>22</p>
<p>Žák</p> <ul style="list-style-type: none"> - charakterizuje národní hospodářství a jeho strukturu - objasní makroekonomický koloběh - vyhledá na internetu statistické údaje 	<p>3. Národní hospodářství</p> <ul style="list-style-type: none"> - struktura národního hospodářství - makroekonomický koloběh - měření výkonnosti NH - hospodářský růst a jeho zdroje - životní úroveň - hospodářský cyklus, fáze, příčiny 	<p>Ekonomika Informační technologie</p>	<p>13</p>

Výsledky vzdělávání a kompetence	Učivo	Průřezová témata Mezipředmětové přesahy	Hodinová dotace
<p>o výkonnosti národního hospodářství</p> <ul style="list-style-type: none"> - vysvětlí jednotlivé ukazatele výkonnosti národního hospodářství - charakterizuje hospodářský růst, jeho zdroje a způsoby dosažení - uvádí příklady jednotlivých složek životní úrovně - charakterizuje hospodářský cyklus a jeho jednotlivé fáze a posoudí dopad na ekonomiku <p>Žák</p> <ul style="list-style-type: none"> - vysvětlí vztah mezi ekonomickou teorií a hospodářskou politikou státu - posoudí cíle a nástroje hospodářské politiky státu - objasní typy a příčiny nezaměstnanosti - charakterizuje inflaci, její formy - vyhledá a vlastními slovy zhodnotí konkrétní a aktuální události v národním hospodářství, např. vývoj inflace, nezaměstnanosti, HDP a státního rozpočtu - objasní pojmy státní rozpočet, státní závěrečný účet a státní dluh <p>Žák</p> <ul style="list-style-type: none"> - objasní důvody existence mezinárodního obchodu - srovná liberalismus a protekcionismus - posoudí význam společného trhu EU 	<p>4. Hospodářská politika státu</p> <ul style="list-style-type: none"> - ekonomické teorie - cíle a nástroje hospodářské politiky státu - nezaměstnanost, typy, příčiny - inflace, formy, typy - státní rozpočet, státní dluh - státní závěrečný účet <p>5. Mezinárodní ekonomie</p> <ul style="list-style-type: none"> - mezinárodní obchod - světová ekonomika 	<p>Informační a komunikační technologie – vyhledávání informací na internetu Občan v demokratické společnosti – hledání odpovědí na existenční otázky a jejich řešení</p> <p>Ekonomika Informační technologie</p>	<p>12</p> <p>5</p>

Výsledky vzdělávání a kompetence	Učivo	Průřezová témata Mezipředmětové přesahy	Hodinová dotace
<p>Žák</p> <ul style="list-style-type: none"> - vysvětlí pojem management - charakterizuje jednotlivé funkce managementu - chápe organizační strukturu podniku a je schopen ji graficky demonstrovat - na problémovém příkladu využívá základní rozhodovací metody - na konkrétních příkladech odhadne možnost použití nejvhodnějšího motivačního nástroje - rozliší jednotlivé druhy kontroly - charakterizuje osobu managera - vysvětlí myšlenkové směry Managementu 	<p>6. Management</p> <ul style="list-style-type: none"> - pojem - funkce managementu – plánování organizování, rozhodování, motivace a kontrola - manager v organizaci - myšlenkové směry v managementu 	<p>Ekonomika Informační technologie</p>	<p>10</p>
<p>Žák</p> <ul style="list-style-type: none"> - objasní pojmy – daň, správce daně, registrace daně, platba daní - odliší jednotlivé druhy daní - orientuje se v zákoně o daních z příjmů FO – vysvětlí pojmy: poplatník, předmět daně, osvobození od daně, základ daně (rozlišuje dílčí základy daně), slevy na dani a nezdanitelné části základu daně - vypočítá daň - orientuje se v zákoně o daních z příjmů PO – vysvětlí pojmy: poplatník, předmět daně, osvobození od daně, zdaňovací období, základ daně, osvobození od daně, slevy na dani - vypočítá daň 	<p>7. Daňová soustava</p> <ul style="list-style-type: none"> - daňová soustava, správa daní - daň z příjmů fyzických osob - daň z příjmů právnických osob - DPH - spotřební daně - ostatní daně – daň z nemovitostí, dědická, darovací a z převodu nemovitostí, silniční daň 	<p>Účetnictví Právo</p>	<p>60</p>

Výsledky vzdělávání a kompetence	Učivo	Průřezová témata Mezipředmětové přesahy	Hodinová dotace
<ul style="list-style-type: none"> - orientuje se v zákoně o DPH – vysvětlí pojmy: předmět daně, poplatníci a plátcí daně, daňové doklady, základ daně, sazby, postup přiznání a odvodu daně, DPH při obchodu se zeměmi EU a s nečlenskými zeměmi - orientuje se v zákoně o spotřebních daních – vysvětlí pojmy: předmět, zdaňovací období, poplatník, plátcce, sazby, daňové sklady - charakterizuje jednotlivé typy daní - nalezne potřebné údaje (např. sazby a splatnost) ve vybraných daňových zákonech 			

