

ABSTRAKT

Metoda didaktických her je populárním prostředkem moderní pedagogické praxe. Tato práce se zabývá efektivností této metody v těchto pěti zvolených parametrech: zábavnost, přínosnost, zájem o látku, osvojení probírané látky, reflexe na vlastní kompetence. K tomu využívá kombinaci různých postupů, sbírání kvantitativních a kvalitativních dat dotazníkem, měření pomocí kvízu a nestrukturované pozorování. Práce díky tomu naplňuje princip triangulace. Práce má teoretickou a praktickou část. Teoretická východiska jsou čerpána z tuzemských odborných zdrojů na téma didaktické hry a vývojové psychologie. Rozebrán je pojem didaktické hry, dělení didaktických her, vývojová specifika žáka páté třídy a plánování, řízení a vyhodnocení výuky z hlediska učitele. V praktické části jsou nejprve vymezeny výzkumné cíle a otázky, výzkumný soubor, použité metody a etika výzkumu, následuje prezentace výsledků. Výsledková část práce se nejprve zabývá zpracováním kvantitativních dat z anketního šetření, poté zpracováním kvalitativních dat. Výsledkovou část uzavírá prezentace případových studií. Ukázalo se, že navzdory spíše malým rozdílům jsou všechny zkoumané hry velmi efektivním didaktickým nástrojem. Žáci je jednoznačně hodnotí jako zábavné a přínosné, přičemž jsou pro ně především zábavné. Hry probouzeli výrazný zájem o probíranou látku a v následném kvízu žáci prokázali solidní míru jejího osvojení. Pokud jde o reflexi, vlastní odhad žáka jeho úspěšnosti v kvízu byl u každé z her ve většině případech doprovázen jistou odchylkou, její hodnota ale většinou nebyla excesivní. Zajímavostí je to, že se většinou žáci svým tipem podceňovali. Při zpracování případových studií se ukázalo, že dva ze zkoumaných žáků se do her nezapojovali plnohodnotně, problém měli především s udržením pozornosti. Na základě porovnání byla formulována doporučení, jakým způsobem u nich dosáhnout lepšího zapojení.

KLÍČOVÁ SLOVA

didaktická hra, výuková metoda, aktivizační metoda, pátá třída, efektivita, motivace