

Abstrakt

Diplomová práce se v úvodu zabývá rešerší literatury objasňující základní pojmy spojené s pohybem, pohybovou a didaktickou hrou a teorií vztahu výchovy a vzdělání. Kromě toho jsou zde vysvětleny principy spojené se samotným procesem učení, druhy učení a konkrétní druhy učení využívané v geografii a environmentální výchově. Je zde rovněž kapitola o osvojování vědomostí, způsobu osvojování a činitelích, kteří ovlivňují uchování látky v paměti. Velmi důležitá je také část, která se zabývá strategií zvyšování výkonnosti dlouhodobé paměti, reminiscencí a determinanty zapomínání. Nepostradatelná součást školní výuky je motivace, která zvyšuje zájem a aktivitu dětí o danou problematiku.

Hlavním cílem je vytvoření katalogu pohybových didaktických her a to v podobě tištěné i elektronické (program MS Excel, viz příložené CD). Tento katalog by měl sloužit jako metodická pomůcka a pohybové hry v něm, umožní zpestření výuky a zvýší motivaci studentů. Praktická část je věnována nejen základním principům výběru, přípravy, vedení a zakončení didaktických her, ale také nejčastějším chybám, ke kterým dochází v průběhu hraní. Nepostradatelnou část tvoří také tabulkové přehledy, ve kterých jsou hry řazeny podle abecedy a podle určitých charakteristik.