

Práce se zabývá využitím aktivizační funkce didaktické hry jako výukové metody v hodinách angličtiny na prvním stupni. Hledá argumenty pro její použití, možné překážky při její plnohodnotné aplikaci a navrhuje překonávání těchto překážek. Výzkumná část objevuje využití didaktické hry v praxi, jak oblíbené jsou různé hry používané ve školách a jejich vazbu na výukový cíl, bez něž by postrádaly hry své využití v hodině. Zjišťuje, že rozdílné hry mají v různém věku různou oblibu a různé vnímání vazby na výukový cíl.