

ABSTRAKT

Didaktická hra představuje metodu, která se nese v duchu současných trendů v pedagogice. Pedagog jejím využitím může žákům výuku zatraktivnit, aniž by tím rezignoval na plnění výukového cíle. Jeho součástí je upevnění poznatků, kterého se dosahuje pamětním učením. Tato práce ověřuje efektivnost didaktické hry jakožto upevňovací činnosti, přičemž hry porovnává s neherním upevňováním. Jde o akční výzkum založený na analýze kvantitativních i kvalitativních dat. Didaktické metody jsou uplatněny na základě plánů, které jsou součástí textu práce. V teoretické části jsou vyložena na základě rešerše akademických zdrojů tato témata: vývojová specifika žáků mladšího školního věku, učení a paměť a didaktická hra. Praktická část specifikuje výzkumný design, vč. metod a etických zásad, soubor participantů a uvádí plány spojené s realizací výuky. Presentace výsledků začíná interpretací kvantitativních dat. Na tuto část navazují kazuistiky, které zahrnují anamnézy zkoumaných žáků (rodinné, osobní, školní). Následuje pedagogická reflexe. Výzkum ukázal, že u zkoumané třídy didaktické hry byly v porovnání s neherním přístupem efektivnějším nástrojem upevnění učiva. Žáci hry vnímali méně jako procvičovací činnost. Ve svých odhadech na výsledek kvízu se žáci převážně podceňovali, a jestliže bylo učivo upevněno hrami, byli přesnější. Kazuistiky zdůraznily, jak participaci žáků v didaktické hře ovlivňuje dynamika výrazně heterogenní skupiny, a také to, jak zásadní je didaktickou hru řídit podle stanoveného plánu.

KLÍČOVÁ SLOVA

didaktická hra, pamětní učení, žák mladšího školního věku, akční výzkum, výukový proces