



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 geografie

Diplomová práce

Questing v zoo jako výuková pomůcka pro
malé skupiny s dětmi mladšího školního
věku

Vypracovala: Bradová Veronika

Vedoucí práce: RNDr. Roman Kössl

České Budějovice 2019

Prohlášení

Prohlašuji, že svoji diplomovou práci jsem vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své diplomové práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích 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 dne:

Podpis studenta:

Bradová Veronika

ANOTAČNÍ LIST DIPLOMOVÉ PRÁCE

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Autorka: Veronika Bradová

Katedra: Geografie

Studijní obor: Učitelství pro 1. stupeň základních škol

Vedoucí práce: RNDr. Roman Kössl

Konzultantka práce: Mgr. Petra Karvánková, Ph.D.

Název práce: Questing v zoo jako výuková pomůcka pro malé skupiny s dětmi mladšího školního věku

Druh práce: Diplomová práce

Rok odevzdání: 2019

Počet stran: 98

Anotace:

Hlavním cílem této diplomové práce je vytvoření questů, pomocí kterých se děti mladšího školního věku seznámí s prostředím Zoo Hluboká. Součástí jsou metodické materiály pro pedagogy. Questy byly vytvořeny na základě teoretických i praktických poznatků. Jejich cílem je vzbudit zájem o přírodu. Jako výukovou pomůcku ho může pro výchovné a vzdělávací účely použít nejen škola, ale i široká veřejnost. Diplomová práce také obsahuje informace o Questingu, outdoorových hrách, volném čase, mimoškolním vyučování a vzdělávání v zoologických zahradách.

Klíčová slova: Questing, outdoorové hry, mimoškolní vyučování, volný čas, vzdělávání v zoologických zahradách, 1. stupeň ZŠ

ANOTATION LIST OF DIPLOMA THESIS

UNIVERSITY OF SOUTHE BOHEMIA IN ČESKÉ BUDĚJOVICE

FACULTY OF EDUCATION

Author: Veronika Bradová

Department: Geography

Field of study: Primary school teaching

Leader of thesis: RNDr. Roman Kössl

Consultant of thesis: Mgr. Petra Karvánková, Ph.D.

Title: Questing in zoo used as a teaching tool for small groups with children of younger school age

Type of thesis: Diploma thesis

Year of delivery: 2019

Number of pages: 98

Annotation:

The main aim of this diploma thesis is to create quests by which children of younger school age get acquainted with the environment of Hluboká Zoo. It includes methodological materials for teachers. Quests were created based on theoretical and practical knowledge. Their aim is to arouse interest in nature. As a teaching aid, it can be used not only by the school but also by the general public for educational and educational purposes. The thesis also contains information about Questing, outdoor games, leisure, out-of-school teaching and training in zoos.

Keywords: Questing, outdoor games, extracurricular teaching, spare time, education in zoological gardens

Poděkování:

Nejprve bych ráda poděkovala vedoucímu mé diplomové práce RNDr. Romanu Kösslovi, za jeho rady, odbornou pomoc, čas strávený při konzultacích a trpělivost, se kterou se mi věnoval. Dále patří mé poděkování konzultantce diplomové práce Mgr. Petře Karvánkové, Ph.D., která se mi do poslední chvíle věnovala a vedla mé kroky při jejím psaní. Také bych ráda poděkovala Zoologické zahradě Hluboká a jejím zaměstnancům, kteří mi pomáhali poznávat prostředí zoologické zahrady a ochotně odpovídali na moje otázky. Nakonec bych ráda poděkovala své rodině, která mně při psaní diplomové práce všestranně podporovala.

Obsah

1. Úvod.....	7
2. Rozbor literatury	9
3. Metodika práce	13
3. 1 Metodika praktické části práce	14
3. 2 Metodika tvorby questu „Poznej náš svět zvířat“ a metodického materiálu	16
3. 3 Metodika tvorby questu „Ani fénix, ani drak, vidíš je to pták“ a metodického materiálu	18
3. 4 Metodika tvorby questu „Tygří rodina“ a metodického materiálu	18
4. Questing	20
5. Outdoorové hry.....	23
6. Vzdělávání a výchova mimo školní prostředí.....	27
6.1 Volný čas	27
6. 2 Rozdělení volného času podle celospolečenských hledisek	28
6. 3 Druhy vzdělávání v pedagogice volného času.....	29
6. 4 Vzdělávání v Zoo	30
7. Vlastní návrhy questů pro účely vzdělávání v Zoo Hluboká pro děti mladšího školního věku	34
7.1 Metodický materiál k návrhu questu Poznej náš svět zvířat	34
7.2 Metodický materiál k návrhu questu „Ani fénix, ani drak, vidíš je to pták“	76
7.3 Metodický materiál k návrhu questu „Tygří rodina“	84
8. Závěr.....	89
9. Použitá literatura a internetové zdroje.....	92
Příloha č. 2 – Grafické návrhy upomínkových předmětů do pokladu.....	97

1. Úvod

Diplomová práce „Questing v zoo jako výuková pomůcka pro malé skupiny s dětmi mladšího školního věku“ využívá questing, jako výukovou pomůcku. Hlavním cílem této diplomové práce je vytvoření questů, pomocí kterých se děti mladšího školního věku seznámí s prostředím Zoo Hluboká. Důvodem výběru prostředí zoologické zahrady byl fakt, že je častým vyhledávaným cílem pro rodiny s dětmi, podporuje kladný vztah dětí k přírodě a zvířatům a v neposlední řadě kontaktem se zvířaty umocňuje prožitkové učení. Proto jsou v zoo vytvářeny různé programy, které návštěvníkům kontakt se zvířaty zprostředkovávají. Mezi tyto programy patří například komentované krmení, a především lektory vedené výukové lekce. Proto byl záměr vytvořit chybějícího alternativního dostupného průvodce zoo, kterého budou mít možnost využít návštěvníci zoo samostatně.

Umístění a rozloha areálu Zoo Hluboká je ideální pro realizaci časově méně náročného výletu. Není přesycena velkým množstvím expozic a její specializace na zvířata žijící v palearktické oblasti, zejména v Evropě a České republice je velkou výhodou. Její výběr byl vyhodnocen jako nejlepší.

V rámci diplomové práce vznikly tři questy. Nejrozsáhlejší quest „Poznej náš svět zvířat“ je určen pro děti od 9 do 11 let. Druhý quest „Ani fénix, ani drak, vidíš je to pták“ je doporučen pro děti ve věku od 7 do 8 let a nejkratší quest „Tygří rodina“ je pro děti ve věku od 6 do 7 let. Na základě pedagogických zkušeností vznikly ke každému z questů metodické materiály, které připravují pedagogického pracovníka na návštěvu zoologické zahrady za účelem plnění questu. Quest i metodický materiál byl vytvořen na základě RVP ZV a rozboru učebnic pro 1. stupeň ZŠ. Rozšířilo se tak jeho využití pro výukové účely školními institucemi. Zároveň s možností, že questy budou využity i těmito institucemi, vznikly metodické materiály jako praktický návod ke každému z questů. Metodické materiály jsou určeny především pro pedagogické pracovníky a slouží jako návod, který jim pomůže dopředu se na návštěvu zoo připravit i bez její předchozí osobní návštěvy. Na rozdíl od menších skupinek s dětmi, které předchozí přípravu nepotřebují, u takto velkých školních skupin (přibližně s 30 dětmi) je téměř nutností.

Prvotní myšlenkou bylo aktivně zapojit děti do prohlídky zoologické zahrady zábavnou a zároveň vzdělávací formou. Vzhledem k věkovému zaměření na děti mladšího školního věku byla vhodnou volbou honba za pokladem. Je vhodné, aby truhla s pokladem obsahovala reálný upomínkový předmět, který by měl zvyšovat motivaci dětí. Tyto požadavky nejvíce splňuje Questing, jako jedna z forem honby za pokladem. Tento formát „hry“ je veřejnosti málo známý, a proto byla snaha o jeho popularizaci. Vzhledem k samotné formě a principu questu, který má být veršovaný, hravý a poučný, tak může vzniknout zajímavý zážitek, který může

prohloubit kladný vztah k přírodě. Pro potřeby zoo by tedy mohl být přínosem a zpestřením za předpokladu, že bude zrealizován.

První vytvořený quest dostal název „Poznej náš svět zvířat“. Jeho cílem je provést návštěvníka celou zoologickou zahradou. Zvolený druh i rozsah informací byl určen tak, aby dítě mladšího školního věku dokázalo vědomosti smysluplně vstřebávat. Quest je doporučen převážně pro děti ve věku od devíti do jedenácti let. Vhodnější alternativou pro děti ve věku od sedmi do osmi let je quest s názvem „Ani fénix, ani drak, vidíš je to pták“ a pro nejmenší děti ve věku od 6 do 7 let je zacílen quest „Tygří rodina“. Ke každému questu vznikl metodický materiál.

Třída ptáků je v Zoo Hluboká hojně zastoupena. Počet expozic různých druhů ptáků tak umožnila vytvořit quest, který se ptactvem celého světa zabývá. Ptactvo je u dětí oblíbeno nejen díky jejich schopnosti létat, která je sama o sobě fascinující, ale také díky jejich pestře zbarvenému peří. Pro děti bližší je řád šelem, do kterého patří tygr ussurijský, který byl zahrnut do questu pro malé děti. Vzhledem k jisté druhové podobnosti například s kočkou domácí, kterou děti dobře znají, je tygr velmi oblíbeným zvířetem. Mají na nich rády hbitost, mrštnost, sílu a vznešenost. Zvířata v questu „Poznej náš svět zvířat“ byla také vybrána podle zájmu dětí, který u nich vyvolávají. Vytvořením těchto tří questů byla snaha obohatit zoologickou zahradu o další využitelnou aktivitu a její návštěvníky o nový druh zážitku.

2. Rozbor literatury

Vzhledem k zaměření diplomové práce byla prostudována odborná zoologická a biogeografická literatura. Uhlenbroeková (2009) se v knize věnuje konkrétním biomům, které zde blíže popisuje. Kniha je zaměřena především na vývoj zvířat a na okolnosti, které zapříčinily funkční adaptaci živočichů. Naproti tomu Burnie (2001), ve své knize charakterizuje obecné znaky zvířat. Biomům se v knize věnuje především z hlediska daných zvířat, která v nich žijí. Pomocí těchto zvířat blíže charakterizuje jednotlivé biomy. Branson (1997) v knize popisuje biomy a geografii podobným způsobem, jako Uhlenbroeková (2009), avšak na rozdíl od Burnieho (2001) a Gaislera a Zimy (2007) přidává při popisu obecných znaků zvířat i srovnání s člověkem. Porovnává tak stavbu lidského těla se zvířecím a poukazuje na jejich podobnosti i odlišnosti. Opatrný (2001) v knize dopodrobna definuje zoogeografii obecnou, regionální a speciální. Ve srovnání s předešlými autory, zmiňuje migraci, druhovou biodiverzitu, biocykly a další. Autoři Gaisler a Zima (2007) obecně popisují zoogeografii zvířat. V knize od Veselovského (2005), je etiologii určeno jedenáct kapitol. V těchto kapitolách je dopodrobna popsána biologie chování zvířat.

Charakter jednotlivých biomů, které se na světě vyskytují, a jejich ekologické pojetí, popisují Prach, Štěch a Říha (2009). Autoři popisují klimatické faktory, které rozhodují o utváření biomů a biogeografické zákonitosti, které rozebírají v globálním zemském měřítku. Těmito informacím se Uhlenbroeková (2009) ani Branson (1997) nevěnují. Shodují se však v následujících kapitolách, ve kterých biomy popisují a detailně je rozebírají.

Biodiverzitu v knize autoři Peš a Vogeltanz (2009) definují a rozdělují ji na několik úrovní. Jsou zde také fotografie, které napomáhají pochopení pojmu a utvoření si konkrétní představy. Biodiverzita je převážně zaměřena na kontinent Evropy. Oproti tomu Lupták (2015) popisuje biodiverzitu pouze obecně na několika stranách. Dále se již samotné biodiverzitě nevěnuje a pokračuje v popisu Zoo Bojnice. Upozorňuje na konkrétní situace, kdy se zoo snaží zachránit různé druhy zvířat.

Informace o zoologických zahradách, jejich významu a edukačním potenciálu, jsou dnes dobře zpracovány na internetových stránkách asociací, které se zoologickými zahradami zabývají. WAZA patří mezi světové asociace, která podporuje zoologické zahrady a akvária. Podobnou funkci má asociace EAZA, která je však již zaměřena na Evropské zoologické zahrady a akvária. Pro Českou a Slovenskou republiku existuje unie UCSZOO, která sdružuje 16 českých a 4 slovenské zoologické zahrady. Všechny mají stejné cíle, které na svých stránkách definují, a konkretizují, jak jich dosáhnout. Oproti tomu knihy, které se zabývají touto tematikou, popisují význam a funkci zoologických zahrad obecně. Lupták (2015) v knize zaměřuje svoji pozornost

na děti a způsob, jakým zoo mohou vnímat. Samková, Tylínek a Volf (1992) přidali do své knihy navíc zajímavý pohled na význam zoo z hlediska různých lidských profesí. Významem zoologických zahrad se také zabývají Klika a Klimeš (2005), kteří se shodují na významu s ostatními autory. Jejich dvojjazyčná kniha také navíc detailně popisuje historii vzniku zoo. Vzdělávání v zoologických zahradách se speciálně zabývá asociace IZEA. Proto velmi důkladně a podrobně popisuje na svých stránkách cíle, kterých chce dosáhnout, i způsob, jakým chce své cíle naplnit. Důležitými zdroji jsou stránky samotných zoologických zahrad. Vzhledem k jejich každodennímu kontaktu s návštěvníky ví, jak upoutat jejich pozornost a jakým způsobem jim předávat důležité informace. Proto jsou jejich stránky velmi pestré, přehledné a plné fotografií z jejich prostředí.

Stěžejní literaturou pro questing je anglická kniha od autorů Clark, Glazer (2004). V této knize podrobně vysvětlují pojem questing. Popisují jeho vznik, historii, a především podrobně radí, jak questy vytvářet. V České republice byla tato anglická kniha přeložena a upravena. Hušková (2014) se pokusila zasadit knihu do českého prostředí. Využívá příklady questů, které v době vzniku knihy na území České republiky existovaly. Oproti těmto dvěma knihám, které se questingu věnují detailně, kniha od autorů Grant a Littlejohn (2005) obsahuje o questingu jednu kapitolu. Celá jejich kniha je zaměřená, na rozdíl od předešlých autorů, na vyučování v přírodě obecně. O questingu dále pojednávají především internetové zdroje. Internetová stránka www.questing.cz se snaží shromáždit všechny questy, které na našem území vznikly. Někteří autoři článků na internetu nebo v časopisech, například Petrů (2015), questing popisují z pohledu jejich osobní zkušenosti. Stejně jako v knihách od Huškové (2014) nebo Clark a Glazera (2004) se tyto osobní zkušenosti stávají výhodou, protože jejich definice questingu a jeho pojetí jsou poutavější a výstižnější. Na svých stránkách o questingu pojednávají i města a lokality, které questing aktivně využívají. Český ráj (2015) i Zruč nad Sázavou (2017) na své stránky umístili informace o questingu a samotné questy, které na jejich území existují. Informace na jejich stránkách jsou již více cílené na zvýšení počtu návštěvníků, kteří tyto lokality navštíví.

Tematiku outdoorových her dobře zpracovávají internetové zdroje. Jsou na nich aktuální informace o hře. Cz Geocaching (2018) a Geocaching (2017) se věnují pravidlům těchto her a zároveň informují o nových eventech a zajímavostech, které se geocachingu týkají. Stejnou funkci pro letterboxing zastává Atlasquest (2017). Tato stránka má informace o vzniklých letterboxech a obsahuje aktualizovaný seznam nově vzniklých schránek. Letterboxing (2018) je oficiální stránka letterboxingu, která se oproti Atlasquestu (2017) zmiňuje o všech existujících letterboxech, které dále třídí do různých kategorií. Silent Doug (2006) vytváří stránky, na kterých se také vyskytuje seznam letterboxů. Oproti ostatním stránkám, se zde vyskytují také

články o praktických radách, které pomohou při hledání letterboxů. O jiných typech outdoorových her, jako jsou šifrovačky a treasure hunt, pojednávají stránky Šifrovačky (2018) a Z-Agency (2017).

Mezi odbornou literaturu volného času a mimoškolního vyučování řadíme například Pávkovou (2002), která se zmiňuje nejen o začátcích a definicích těchto pojmů. Zmiňuje také existenci různých institucí, kterých se mimoškolní vyučování a volný čas týká. Kratochvílová (2010) svou knihu zaměřila na teoretické i praktické otázky výchovy mimoškolního vyučování. Na rozdíl od Pávkové je zaměřena především na odkaz J. A. Komenského. Pávková (2002) se zabývá perspektivou mimoškolního vyučování a problémy ve volném čase. Vážanský a Smékal (1995) v knize, na rozdíl od Pávkové (1999) či Hofbauera (2004), určují moderní přístup k volnému času. Vedle volného času definují polovolný čas, kam zahrnují vědomé rozšíření volného času o vyšší hodnoty, jako je rodina, partnerství nebo seberealizace. Hájek, Hofbauer a Pávková (2008) zastávají stejný názor na volný čas, jako Vážanský a Smékal (1995). Vysvětlují jejich pohled na volný čas, jako na čas, který zůstane jedinci po vykonání povinností, ať pracovních nebo školních, a po odečtení času věnovaného biofyziologickým potřebám člověka. Navíc od výše zmíněných autorů zastávají názor, že volný čas je doba, kterou má člověk pro činnosti seburčující a sebevytvářející, jako je odpočinek, zábava, zlepšování své kvalifikace nebo veřejný život. Knihy těchto autorů se zabývaly objasněním pojmů volného času a mimoškolního vyučování. Průcha (2000) se na rozdíl od nich zaměřil více detailněji na rozdíl, mezi výchovou a vzděláváním. Oba pojmy jsou v jeho knize definovány a zastává názor, že je důležité je od sebe odlišovat. Nicméně autoři, kteří se problematice věnují, zdůrazňují, že rozdělení těchto dvou pojmů lze jen v teorii, ale v praxi je oddělit nelze. Průcha, Walterová a Mareš (2008) vytvořili pedagogický slovník, ve kterém se zabývají pojmy z pedagogiky volného času a mimoškolního vyučování, ve kterém se zabývají bližší definicí těchto pojmů. Raková, Matůš a Krátký (2011) se v knize převážně zaměřili na definici mladšího školního věku a jeho specifika. Na rozdíl od autorů, kteří se zabývají definicemi pojmů, Šamánková (2011) se zabývá významem mimoškolní výchovy a její souvislostí s plnohodnotným vývojem dítěte.

Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání je pedagogický dokument, který vydává a schvaluje Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy. Určuje závazné požadavky na vzdělávání, které jsou obecně platné a dodržované. Je rozdělen do čtyř částí. První část vymezuje RVP ZV v systému kurikulárních dokumentů. Druhá část obsahuje charakteristiku základního vzdělávání, mezi které patří například hodnocení, organizace vzdělávání a povinnosti školní docházky. V porovnání s oběma částmi, ta třetí již konkrétně vymezuje oblasti vzdělávání k jednotlivým předmětům. Každý vyučovací předmět je rozdělen na oblasti, ve kterých je blíže určen jejich obsah a znalosti, které by měl žák mít. Jsou zde i vytyčeny klíčové

kompetence. Z tohoto důvodu je tato část nejobsáhlejší a nejdůležitější. V posledním oddílu je specifikováno, jakým způsobem vzdělávat žáky se speciálními vzdělávacími potřebami.

Vzhledem k zaměření diplomové práce byly nejdůležitější informace ze třetí části RVP ZV. Úsek s názvem Člověk a jeho svět blíže popisuje očekávané výstupy, které by žák měl mít po dokončení 1. stupně základní školy. RVP ZV vymezuje pět vzdělávacích okruhů k tématu Člověk a jeho svět, ze kterých byla stěžejní Rozmanitost přírody.

Školní vzdělávací program ZŠ a MŠ Velká Lhota je školský dokument, který v souladu se školským zákonem vytváří každá škola, která realizuje základní vzdělávání. ŠVP se vytváří v souladu s RVP ZV a musí z něj vycházet. Narozdíl od RVP ZV, který je orientován na obecnější specifikaci znalostí, které by měl žák získat, ŠVP je ve všech informacích a oblastech konkrétnější. Je již rozdělen na učivo dle jednotlivých ročníků. Rozlišuje výuku prvouky, která je určena pro první, druhý a třetí ročník, od výuky přírodovědy pro čtvrtý a pátý ročník.

Obsahově bylo porovnáno pět učebnic dle jednotlivých ročníků vzhledem k možnosti využití vzdělávacími a výchovnými institucemi. Jejich obsah byl porovnáván s RVP ZV a bylo sledováno množství informací o živé přírodě. Tyto učebnice mají aktuální doložku MŠMT. Učebnice Prvouka pro 1. ročník (Fukanová, Štiková, 2014) je koncipována na základě prožitkového učení dětí. Sjednocuje získané dosavadní znalosti. Obsahuje převážně obrázky, o kterých si žáci povídají.

Já a můj svět, prvouka pro 2. ročník (Štiková, 2014) rozšiřuje informace z předešlého ročníku. Přibývá textový obsah, náročnost na přemýšlení a dětskou logiku.

Prvouka 3, učebnice pro 3. ročník základní školy (Štiková, 2015b) pracuje se skutečností, že v tomto věku jsou žáci schopni pochopit i informace založené na teoretické a obsáhlejší úrovni. Příkladem může být první zmínka o ekosystémech a jejich významu pro člověka.

Ve čtvrtém ročníku dochází k rozdělení prvouky na dva samostatné předměty – Vlastivědu a Přírodopis. Toto rozdělení umožňuje podrobnější poznávání živé a neživé přírody. Člověk a jeho svět, přírodověda pro 4. ročník (Štiková 2015a) rozšiřuje poznatky o světě naší přírody v průběhu celého roku. Rozvíjí pochopení dějů v přírodě na naší planetě, včetně fungování ekosystémů a poznávání nových druhů zvířat a rostlin.

Přírodověda 5, učebnice pro 5. ročník základní školy, člověk a jeho svět (Matyášek, Štiková, Trna, 2016) je zaměřena na biodiverzitu a téma podnebných pásů. Člověk je zde více vnímán jako součást přírody, kterou svou činností značně ovlivňuje.

3. Metodika práce

Kapitola metodiky obsahuje čtyři podkapitoly. V první podkapitole byly vytyčeny základní body struktury. Tyto body určují základní formu všech questů, které byly vytvořeny. Dále se zde nachází několik návrhů, co může samotný poklad obsahovat. V dalších třech podkapitolách je definován vznik jednotlivých questů.

Ke vzniku teoretické části bylo nejdůležitější shromáždění informací z různých knih a jiných zdrojů od různých autorů. Stěžejními tématy byl questing a další outdoorové hry, volný čas a vzdělávání v zoo. Porovnáním názorů od různých autorů bylo možné sestavit teoretické kapitoly diplomové práce. Tyto kapitoly generalizují získané informace a tvoří informační základ, ze kterého bylo vycházeno. Vzhledem k zaměření na zoologické zahrady bylo nutné vyhledání existujících asociací a jejich činností. Mezi tyto asociace patří WAZA, EAZA, IZEA a UCSZOO. Umístění questů do Zoo Hluboká podmínilo prostudování jejich výročních zpráv. Prostudovány byly výroční zprávy z roku 2009, 2012 a 2016. Cílem této studie bylo zjištění a rozvoj výukových programů. Současné zaměření Zoo Hluboká na biodiverzitu ukázalo jako nezbytné se seznámit s odbornými knihami, které ji popisují a definují. Peš a Vogeltanz (2009) a Lupták (2015).

Určujícím faktorem pro vytvoření praktické části je využitelnost dětmi mladšího školního věku. Z uvedeného důvodu bylo nutné vycházet z platného RVP ZV a ŠVP ZŠ a MŠ Velká Lhota (2014). Současně také zjištění obsahu učebnic pro jednotlivé ročníky 1. stupně ZŠ - Prvouka pro 1. ročník (Fukanová, Štiková, 2014), Já a můj svět, prvouka pro 2. ročník (Štiková, 2014), Prvouka 3, učebnice pro 3. ročník základní školy (Štiková, 2015b), Člověk a jeho svět, přírodověda pro 4. ročník (Štiková 2015a), Přírodověda 5, učebnice pro 5. ročník základní školy, člověk a jeho svět (Matyášek, Štiková, Trna, 2016).

Po zpracování informací do daných kapitol v teoretické části diplomové práce bylo přistoupeno k seznámení se s prostředím Zoologické zahrady Hluboká. Tato stáž proběhla v roce 2016 až 2018. Návštěvy probíhaly dle potřeby v různých ročních obdobích a na různé dlouhé etapy. Bližší prozkoumání umístění jednotlivých expozic na doporučené trase zoo, společně s dalšími interaktivními prvky bylo zásadní pro bližší stanovení trasy jednotlivých questů. Jednotlivé výukové programy a samotné vzdělávací centrum se zabývají vzděláváním a jeho novými trendy. Shlédnutím výukových programů „Není plaz jako plaz“, „Šelmy našich lesů“ a „Ohrožená vydra“ došlo k lepšímu upřesnění cílů. Spoluprací s pracovníky vzdělávacího centra došlo ke konkretizaci jednotlivých podmínek pro tvorbu questů.

Bylo provedeno pilotní dotazníkové šetření, které zjišťovalo zájem návštěvníků o questing a jeho využití v zoologické zahradě. Toto pilotní dotazníkové šetření sloužilo pouze k utvoření

základní představy o této problematice. Autorka práce tak zjistila požadavky a představu širší veřejnosti. Mohla tak těmto zjištěním přizpůsobit tvorbu questů. Získané výsledky podmínily vytvoření tří questů, které jsou odlišné svou náročností a cílovou věkovou skupinou. Dalším krokem bylo aplikovat získané vědomosti a informace k vytvoření questů a doplňujících výukových materiálů.

3. 1 Metodika praktické části práce

Tato část je rozdělena na metodiku tvorby jednotlivých questů a metodických materiálů. Nejstěžejnější pro tvorbu praktické části byla již zmíněná stáž v zoologické zahradě, která proběhla od roku 2016 do roku 2018. Jejím účelem bylo seznámit se s prostředím zoologické zahrady a jejími výukovými programy. Na základě pozorování a zhodnocení náročnosti prohlídky zoo byly vytvořeny tři questy a tři metodické materiály rozdělené podle věku a obtížnosti. Cílovou skupinou, pro kterou jsou určeny, jsou děti mladšího školního věku. Jedná se tedy o žáky prvního stupně základní školy ve věku od šesti do jedenácti let. Vzhledem k většímu věkovému a vývojovému rozdílu, byly vytvořené questy rozděleny do různých věkových kategorií. Časově nejdelší quest je zároveň informačně nejobsáhlejší a nejnáročnější. Proto je určen dětem ve věku od 9 do 11 let. Pro děti od sedmi do osmi let, je určen quest, který je zaměřen na jeden druh zvířat. Tímto druhem je ptactvo světa. Nejkratší a nejméně náročný je quest o tygrovi ussurijském. Je zaměřen na děti ve věku od šesti do sedmi let. Všechny questy byly tvořeny podle knihy od Huškové (2014), která v knize popisuje a přibližuje postup, kterým je vhodné quest vytvářet. Questy mají shodné osnovy, aby byla dodržena jejich jednotná forma.

- 1) *Výběr zvířat* – Při výběru byla zohledněna oblíbenost zvířat u dětí (pozorování), rovnoměrné rozmístění úkolů po trase, zohlednění bezpečnosti v jednotlivých úsecích, přehlednost, celoroční provoz jednotlivých expozic a informace získané rozborem učebnic.
- 2) *Úvodní hlavička questu* – Obsahuje informace o délce, obtížnosti, doporučeném věku, potřebných pomůckách a upozornění.
- 3) *Úkoly* – Úkoly byly vytvořeny na základě dvou principů. Prvním principem bylo prostudování informační tabule a vyhledání potřebného údaje. Druhým zvoleným principem bylo porovnávání vlastního pozorování zvířete s obrázkem v daném úkolu a následné vybrání správné odpovědi. Zaměření úkolů je různorodé (biogeografický výskyt, váha, barva, schopnosti, péče o mláďata atd.). Ve všech úkolech byl kladen důraz na vzdělávání a rozšiřování vědomostí a znalostí dítěte.

- 4) *Verše* - Volný sdružený verš propojuje jednotlivé úkoly a vytváří z nich ucelenou cestu za pokladem. Sloky questu byly strukturovány ve čtyřverší, který je přehlednější a lépe zapamatovatelný. Text je přizpůsoben dětem, přesto má vzdělávací, sdělovací a poučný charakter. Ve verších jsou zmíněny různé druhy informací s důrazem na biogeografii.
- 5) *Poklad* – Pozorováním vytipovaných míst, byla vylučovací metodou určena jednotlivá místa uložení pokladu jednotlivých questů. Z realizační stránky, bylo umístění pokladu tou nejtěžší částí. Důvodem byla možnost vandalství, dostupnost schránky, bezpečné umístění na méně frekventovaném místě a v neposlední řadě její obsah.
- *Umístění* – Poklad by měl být umístěn v areálu zoo. Nabízí se několik vhodných variant. Nejbezpečnější umístění lze předpokládat na pokladně, kde obsluha na předložení vyplněného questu, vydá stanovený poklad. Negativa: Zvolená možnost časově zatěžuje zaměstnance pokladny. Výhody: Zamezení vandalismu, krádeže obsahu schránky a lepší přehled nad obsahem schránky.
 Další možnost, která byla nakonec zvolena, je umístění schránky na ukrytém místě v areálu zoo. Umístění je logicky situováno na konec questu v závěru prohlídkové trasy. Schránka je pro větší bezpečnost opatřena zámkem s číselným kódem. Negativa: Zvýšená možnost zničení a větší možnost krádeže obsahu. Nutnost časté kontroly obsahu schránky pracovníky zoo.
 Výhody: Odpadá pro zaměstnance pokladny zodpovědnost a časová náročnost.
 - *Obsah pokladu* – Bylo zvoleno několik vhodných variant, ze kterých si může zoologická zahrada vybrat.
 - a) *Výměna drobností* – Počítá se s počáteční investicí do drobných předmětů vhodných pro výměnu. Poté by měla fungovat férová výměna kus za kus. Výhoda: malá finanční náročnost, Nevýhoda: nutnost předchozí přípravy předmětu na výměnu
 - b) *Peříčka apod.* – Ve schránce by měla být umístěna peříčka, která vypadla ptákům. Výhoda: atraktivnost u dětí, Nevýhoda: hygiena a špatně dostupné množství
 - c) *Dřevěná pamětní známka* – Grafický návrh vytvořil Cwglan Děčín (viz příloha č. 2)
 Výhoda: sběratelsky hodnotnější upomínkový předmět a možnost přiojednání dalších kusů,
 Nevýhoda: finanční investice
 - d) *Plastová pamětní známka* – Grafický návrh vytvořilo VD Styl Studená. (viz příloha č. 2) Výhoda: sběratelsky hodnotnější upomínkový předmět, možnost přiojednání dalších kusů a barevná variabilita, Nevýhoda: finanční investice
 - e) *Upomínková záložka do knihy* – Vzhled i téma si zoologická zahrada zvolí sama. Výhoda: dobrá tematická variabilita dle aktuální situace v zoo (narozená mláďata, nová zvířata apod.),
 Nevýhoda: finanční investice

- f) *Razítko* – Dobrou volbou by bylo zvolit logo zoologické zahrady. Výhoda: nízká finanční investice a dlouhodobá funkčnost, Nevýhoda: možnost krádeže
- g) *Připínací „placka“* – Grafický návrh vytvořil Reklamní potisk Telč (viz příloha č. 2) Výhoda: sběratelsky hodnotnější upomínkový předmět, možnost přibojování dalších kusů a barevná variabilita, Nevýhoda: finanční investice

Jednotlivé questy se od sebe navzájem liší obtížností. Quest „Tygří rodina“ má za úkol provést děti ve věku šest až sedm let okolo tygrova výběhu. Byla zvolena větší velikost písma z důvodu podpory prvopočátečního čtení s porozuměním. Náročnost úkolů byla zvolena tak, aby děti měly možnost získat odpověď z pozorování živého zvířete a exponátu. Stejný princip úkolů obsahuje i quest „Ani fénix, ani drak, vidíš je to pták“. Avšak zde již byla zvolena normální velikost písma stejně jako u questu „Poznej náš svět zvířat“. Tento quest obsahuje nejvíce úkolů, které jsou již zaměřeny na získávání informací z informačních tabulí. Informace jsou zaměřeny také více na biogeografickou sféru.

Ke všem questům vznikly i metodické materiály určené převážně pro pedagogy. Metodický materiál ke questu „Poznej náš svět zvířat“ je nejdelší a nejobsáhlejší. Na rozdíl od zbylých dvou materiálů obsahuje fotografie ze zoologické zahrady s popisy a podrobnými instrukcemi. Velký důraz je také kladen na instrukce pro učitele, které ho obeznamují s rizikovými místy a s možnými komplikacemi. Je rozdělen na jednotlivé části, ve kterých je úryvek z textu s dalšími potřebnými informacemi. Quest „Ani fénix, ani drak, vidíš je to pták“ a jeho metodický materiál jsou pro lepší orientaci rozděleny do barevných úseků, podle kterých se děti s doprovodem pohybují po zoologické zahradě. Metodický materiál ke questu „Tygří rodina“ je ve zkrácené formě, kde nejdelšími částmi jsou úvodní a hlavní. Závěrečná část je zde pouze nastíněna. Všechny metodické materiály se skládají ze tří velkých částí: úvodní, hlavní a závěrečné. Každá úvodní část je zaměřena na motivaci dětí před samotnou návštěvou zoologické zahrady. Hlavní části rozebírají samotnou návštěvu zoo a závěrečná část vždy slouží k evaluaci.

3. 2 Metodika tvorby questu „Poznej náš svět zvířat“ a metodického materiálu

Při vstupu do zoologické zahrady dostane každý návštěvník informační brožuru, jejíž součástí je plánek zoologické zahrady. Po seznámení s prostředím zoo a rozmístěním jejích expozic, byla jako nejlepší trasa pro quest zvolena doporučená trasa prohlídky. Jedná se o trasu, která je časově nejvýhodnější, je zaznamenána v informační brožurě, vede téměř kolem všech expozic a její označení pomocí směrových šipek minimalizuje zvolení špatného směru. Vzhledem

k plánovanému časovému harmonogramu jsou některé expozice v questu pouze zmíněny, ale úkoly ani jiné informace se na ně nezaměřují. Orientační časová dotace byla vypočítána na dvě a půl hodiny. Tento čas by měl být dostačující k splnění questu a shlédnutí expozic obsažených v něm. Ostatní části zoologické zahrady, které si chce návštěvník projít navíc, do tohoto času zahrnuty nejsou. Tento čas byl navržen s ohledem k časovým možnostem, které mají školy na tuto formu mimoškolního vyučování. Ohled byl také brán na míru soustředění dětí a schopnost udržet pozornost a motivaci. Většina úkolů je proto orientována v čase do přestávky, kterou mají děti určenou na svačinu a odpočinek. Po této půlhodinové přestávce, následuje trasa, která trvá přibližně půl hodiny. V této části jsou rozmístěny jen dva úkoly. Tato část trasy i úkoly byly plánovány s ohledem na povětrnostní podmínky a bezpečnost dětí. Nachází se zde dřevěné lávky, které za určitých podmínek mohou být kluzké. Některé děti mohou cítit obavu a nejistotu.

Úkoly byly vybrány tak, aby jejich umístění bylo rovnoměrné a zároveň přehledné. Většina úkolů je založena na vyhledávání odpovědí z informačních tabulí daných zvířat. V každém úkolu je položena jednoduchá otázka. Odpověď na tuto otázku vpisují děti do políček pod otázkou. Počet políček se shoduje s počtem písmen odpovědi. V některých políčkách se nachází číslo, které později děti využijí k vyluštění šifry o místě pokladu. V celém questu se druh šifry a úkolů nemění. Důvodem je větší pravděpodobnost úspěchu jejího vyluštění. Téma úkolů a celého questu propojují biogeografické informace týkající se převážně původního výskytu zvířat a ekosystémů, ve kterých se v přírodě nacházejí. Obsaženy jsou i informace o biologii zvířat, stavbě jejich těla a také biodiverzita. V trase jsou mezi úkoly a informace vloženy i místa, kde si mohou děti vyzkoušet některé aktivity a názorně se tak něco přiučit. Propojuje se tak získávání informací s prožitkovým učením.

Vzhled tohoto questu je přizpůsoben lepší orientaci dětí v textu s možností napsat si poznámky související s úkoly. Text je v jednom sloupci, který doplňují z pravé strany obrázky kreslené dětmi. Obrázky slouží nejen ke zvýšení zájmu dětí, ale i k lepší orientaci. Slouží jako záchytné body, díky kterým dítě pozná, kde by se mělo nacházet. Poslední strana je věnována luštění šifry k pokladu. Do políček s čísly se zapíše správná písmena. Tato písmena složí dohromady tajenku, která má děti dovést k pokladu. Poklad je umístěn v dřevěné truhle, která je označena logem vydry. Nachází se na konci doporučené trasy prohlídky před východem ze zoo. Z praktického hlediska není truhla uzamčena zámkem, který by komplikoval a prodlužoval čas strávený u pokladu.

Ke questu byl vytvořen metodický materiál, který vznikl na základě praktických zkušeností získaných návštěvou zoologické zahrady. Pozorování návštěvníků a chování dětí v zoo pomohlo určit riziková a problémová místa, na které bylo potřeba v materiálu upozornit. Současně tak

vznikaly i fotografie, které zachycují tato problematická místa, o kterých by pedagog měl vědět. Školní praxe umožnila předvídat a vyhodnotit některé z možných kritických situací a zvýšila pravděpodobnost jejich zamezení. Hry, které byly zvoleny do úvodní i závěrečné části jsou založeny na mezipředmětových vztazích. Jsou věkově přiměřené.

3. 3 Metodika tvorby questu „Ani fénix, ani drak, vidíš je to pták“ a metodického materiálu

Pro návštěvníky, kteří nechtějí využít quest provádějící po celé zoo, je vytvořen quest o ptactvu. Je zde předpoklad, že návštěvník si zoo projde sám po doporučené trase prohlídky a během toho plní úkoly tohoto questu. Vzhledem k většímu počtu ptačích voliér, které jsou rozmístěny po celém areálu zoo, byly využity jen některé. Předpokládaná doba questu je šedesát minut. V této časové dotaci je započten pouze čas plnění questu bez zastávek u jiných expozic a dalších zastavení. Zaměření questu pouze na jeden druh zvířat umožňuje jeho využití i mladšími dětmi ve věku sedm až osm let. Z tohoto důvodu byly vytvořeny tři úkoly, kde řešení dvou úkolů se získá pomocí sledování daného živočicha. Poslední úkol je zjišťován z informační tabule. Verš samotného questu vede až k pokladu. Splněním úkolů se získá tříčíselný kód k zámku. Vzhledem k lepší přehlednosti questu byl rozdělen na barevné části. Jednotlivé barvy určují stanoviště, kde se musí zastavit. Poklad je tematicky umístěn v ptačí budce.

Vzhledem k menšímu rozsahu questu nebylo zapotřebí do metodického materiálu pořizovat fotografie rizikových míst. Barevné části questu jsou v metodickém materiálu blíže specifikovány. Je vypočítán čas realizace, určeno místo, kam je nutné se přemístit a jakým způsobem je vhodné část realizovat. Z praktického hlediska jsou doplněny i informace, kde by mohlo dojít ke komplikacím.

3. 4 Metodika tvorby questu „Tygří rodina“ a metodického materiálu

Zoologickou zahradu si při procházení tohoto questu musí každý projít sám. Quest je zaměřen na výběh tygra usurijského. Tato trasa byla zvolena jako alternativa pro mladší děti ve věku šest až sedm let. Společně s trasou byl jejich schopnostem přizpůsoben obsah informací i forma úkolů. Ze tří jednoduchých úkolů vyplynou tři čísla. Tato čísla jsou na konci questu využita v matematické šifře odpovídající věkové úrovni. Účelem bylo aplikování mezipředmětového vztahu. Umístění pokladu získají z plánku, na kterém je poklad označen křížkem. Důvodem je základní orientace v mapě. K vytvoření plánku byly použity stránky www.mapy.cz. Získané trojčíslí odemyká zámek na pokladu. Celý quest je, vzhledem k malému

věku dětí a jejich průběžnému získávání schopnosti číst text s porozuměním, psán velikostí písma číslo 14. Tato větší velikost písma usnadňuje rozlišování jednotlivých písmen, podporuje lepší zrakovou percepci a umožňuje lepší pochopení textu. Obrázky v textu použity nebyly kvůli délce questu a omezení rušivého vlivu, který by děti rozptyloval.

Vzhledem k okolnosti, že v první třídě dochází k velkému rozvoji schopností dětí, je úvodní i závěrečná část questu na uvážení učitele. Návrhy her a zhodnocení návštěvy zoo jsou inspirativní. Každý pedagog či doprovod dětí zvolí ty hry a metody, které děti zvládnou. Hlavní část metodického materiálu je pouze stručná a zabývá se především řešením matematické šifry. Při dodržování základních pravidel vhodného chování v zoo, by nemělo dojít k žádným vážným problémovým situacím. Z tohoto důvodu metodický materiál neobsahuje fotografie a nerozebírá celý quest na menší části.

4. Questing

Questing je outdoorová hra, která se hraje především v přírodě. Její základ připomíná hru, které se v České republice říká „šipkovaná“. Jedná se o tzv. „honbu za pokladem“, kde je spojená turistika, poznávání krajiny a sběr různých informací o místě, kde je quest vytvořen. Cíl questu bývá zakončen nalezením pokladu. K cíli vedou nápovědy ve veršovaném textu questu. Název *Questing* se používá převážně v USA a v Česku se začal používat název Hledačka. Tento název souvisí s překladem slova *quest*, které volně přeložené znamená hledání nebo pátrání (Zruč nad Sázavou, 2017).

Cílem *questingu* je vytvoření virtuálních tras, které slouží k poznávání různých míst, jejich historie, přírodních podmínek a dalších různorodých informací. Vytvořenou trasou provází hledače text, který je sepsán v žánru poezie. Forma básně má hledače zaujmout, oslovit a může i pobavit. V básni jsou skryté hádanky, šifry nebo nápovědy, které má hledač za úkol rozluštit a přijít tak na cíl své cesty, a tedy na cíl questu. Tímto způsobem má vzniknout pouto hledače s daným místem a vytvořit tak úctu a respekt k přírodě a historii. Hledač by tak měl mít příležitost najít „*Genus loci*“, což v překladu znamená Ducha místa. Jde o nalezení duše daného místa a pochopení jeho výjimečnosti (Český ráj, 2015).

Základ *questingu* vychází z učení o místě. Jeho podstatou je provést hledače místem, které je z jakéhokoli důvodu něčím zvláštní a jedinečné. Neomezuje se pouze na jednu oblast, ale propojuje co nejvíce oblastí místa. Variabilita je, při dobrém zpracování questu, velmi důležitá. Každé místo má svoji historii, svoji přírodní krásu, velké množství zajímavých detailů a věcí, kterých si člověk ani nemusí povšimnout. Quest má za úkol ukázat hledačům vše, co místo nabízí. Není omezen pouze na místa ryze v přírodě. Je možné quest vytvořit i ve městě a ukázat tak důležité stavby a lidské výtvořiny. Pokud je situován na historickém místě, pojednává o historii, ale i dalších zajímavostech. Jeho variabilitu i kvalitu ovlivňuje autor, který virtuální stezku vytváří, a tak vybírá informace, které má quest hledače naučit (Questing 2017).

Petrů (2015) v časopise *Bílé Karpaty* poukázala na to, že jedním z cílů, které přinesla moderní doba do *questingu*, je zkrátit čas trávený u počítače a jiných spotřebičů, které zaujímají prostor v našem životě. Při tvorbě questu vzniká ambice vytvořit trasu, která zaujme co největší počet lidí, kteří v ní uvidí lepší alternativu než v práci na počítači. Vznikají tak *questy*, které napodobují různé počítačové hry, video hry a další zajímavá témata. Některé *questy* se inspiřují i pohádkami nebo filmy. Konkurence počítačů a dalších zařízení poskytujících zábavu je velká. To je důvod, proč autoři *questů* vymýšlejí a vytvářejí velké množství *questů*, které jsou náročnější časově, ale hledač má možnost splnit úkoly, které ožíví celou trasu hledání a utvoří tak emocionálně výrazný zážitek. Zvyšuje se tak možnost, že hledač

objeví nejen „Genus loci“, ale získá i inspiraci pro tvorbu jiného questu nebo se rozhodne navštívit další questy.

Již samotná cesta je zábavou a motivací k podnikání výprav. Aby došlo k zakončení questu a naplnění nějakého konečného cíle, je na konci cesty ukrytý poklad. Nemá sloužit jako motivace, ale primárně je určený na stvrzení účasti. Poklad je tvořen krabicí, ve které je ukrytý bloček, sešit nebo jiný druh papírového zápisníku, kam se hledač, který poklad najde, zapíše. Nemusí uvádět své pravé jméno, ale může použít přezdívku. Pokud hledač vlastní razítko, připojí ho ke svému podpisu, zapíše datum a zápisník vrátí. V krabici je dále možnost uložit nějakou maličkost, pro dalšího nálezce. Hledač si může z krabice odnést cokoli, co v ní najde. Platí jedno základní pravidlo, které se v questingu ohledně pokladu přísně dodržuje. Pokud si chce hledač něco vzít z pokladu, musí on sám do pokladu nějakou maličkost vložit. Tím je zajištěno, že poklad nezůstane prázdný a každý tak má možnost si něco odnést (Grant, Littlejohn 2005).

Questing jako takový je velmi mladá outdoorová hra. V České republice se objevily první questy a zmínky o questingu až v dubnu roku 2012, proto se v české literatuře questing téměř neobjevuje a na internetu je informací málo. Hušková (2014) uvádí, že questing vznikl ze starší outdoorové hry, která se nazývá letterboxing. Tato hra je stará 150 let a je nejpopulárnější a nejrozšířenější především v Dartmooru v Anglii, kde vznikla přibližně kolem roku 1845. Jejím původním zakladatelem je James Perrot z Chagfordu.

Questing se do USA dostal díky Davidu Sobelovi. Inspiroval se letterboxingem, pocházejícím z Anglie. Spojil se s členkou „Vital Communities“ Delíí Clark. Jejich cílem bylo vytvořit z letterboxingu vzdělávací program, který nazvali „Valley Quest“. Vytvořil se tak tým tvůrců questingu, který vedl David Sobel, Delia Clark a Steve Glazer, kteří společně přeměnili letterboxing z rekreační zábavy, na studijní plán, který spojuje zážitky, se zkoumáním místa. Byl postupně testován, aby ho mohli vyhodnotit, a zjistit, zda se stal skutečně realizovatelným nebo zda je toto úsilí zbytečné. Testovacími skupinami se staly veřejné a soukromé školy, děti v domácím vyučování, skupiny mládeže, různé organizace nebo instituce a neformální vzdělávací sdružení (Clark, Glazer, 2004).

Díky spolupráci české „Nadace Partnerství“ s organizací „Québec – Labrador Foundation“ vznikl projekt na studijní zahraniční cesty do Nové Anglie. Blažena Hušková se seznámila s Delíí Clark a společně v rámci těchto seminářů absolvovaly několik questů. V roce 2012 se díky jejich společné spolupráci dostala Delia Clark do České republiky, kde pořádala semináře pro zájemce o questing. Byly tak založeny první questy zde v České republice, přesněji v Brně na Špilberku a další pak na Kotouči ve Štamberku (Québec – Labrador Foundation - QLF, 2017), (Hušková, 2014).

Od té doby až dodnes se o questing v České republice stará společnost pro přírodu a krajinu, která se jmenuje Actaea, která sídlí v Karlovicích v čele s její ředitelkou, Kateřinou Kočí. Společně s Blaženou Huškovou pokračují v šíření questingu a v pořádání přednášek, které se questingu týkají. Questing se tak dostal do povědomí lidí v České republice. Všechny aktuální questy lze vyhledat na stránkách www.questing.cz (Hušková 2014).

5. Outdoorové hry

Letterboxing je původně anglická outdoorová hra. Vznikl kolem roku 1845 v oblasti Dartmoor, která se nachází v Anglii. Silent Dough uvádí, že jejím základem je kombinace tří prvků. Těmito prvky je hledání pokladu, umění orientace v terénu a samotná turistika. Hra se rozšiřuje do ostatních zemí světa, nicméně její centrum zůstává v Anglii a ve Spojených státech amerických. Cílem letterboxingu je najít krabičku, která je ukrytá na zajímavém místě a jediné vodítko k ní je nápověda, rébus, hádanka a další mnohé způsoby.

Najít krabičku není jedinou těžkou věcí, která v letterboxingu přetrvává. Zachovala se i z větší části tradice hledání samotných nápověd a hádanek. Dříve byly hádanky ukryty v novinách, předávaly se ústně nebo byly zapsány v knihách atd. Dnes tato tradice částečně přetrvává a každý hledač, který chce najít krabičku, si musí najít nejdříve samotnou nápovědu. K částečnému prolomení této tradice došlo, když vznikly internetové databáze, kde jsou některé letterboxy zapsány. Tento trend se prosadil hlavně v Severní Americe, kde mají hned několik databází, nicméně zdaleka tam nejsou všechny letterboxy, které existují.

Po nalezení letterboxu se hledač zapíše do tzv. logbooku, kam zapíše svoji přezdívku, odkud je a může přidat své osobní razítko, pokud jej vlastní. Samotný letterbox mu pak nabídne možnost otisknout si razítko daného letterboxu do sešitu hledače, který tak může sledovat, kde všude již byl. Existuje také databáze „Atlasquest“, kam se hráč může přihlásit a zapsat si tam nalezené letterboxy (Letterboxing, 2018), (Silent Dough, 2006).

Letterboxing se také řídí danými pravidly, která musí každý hledač dodržovat. Několik pravidel je výrazně jiných, než u ostatních outdoorových her. Prvním z nich je pravidlo, které zakazuje šířit nápovědy k letterboxům, pokud letterbox hledači přímo nepatří nebo nemá svolení majitele letterboxu. S tím také úzce souvisí zákaz prozrazování řešení hádanek u letterboxů. U letterboxingu není přesně stanoveno, jak daleko od sebe mají vytvořené letterboxy být, pouze je doporučeno, aby nebyly moc blízko sebe, a zároveň se nesmí cizí letterbox využívat jako součást dalšího letterboxu nebo součást hádanky na letterbox jiný. Výrazně odlišným pravidlem, například od geocachingu, je ten, že do krabičky hledač nesmí nic vkládat. Může si jen otisknout razítko, podepsat se do logbooku a otisknout do něj své razítko. Poté následuje další pravidlo, které nařizuje schovat krabičku tak, jak byla původně schována, aby měl další hledač stejnou příležitost krabičku najít, jako ten před ním a aby byl zachován původní záměr vlastníka letterboxu. V letterboxu je uveden majitel, který má být kontaktován, pokud se vyskytne jakýkoli problém s letterboxem nebo s hádankou, která k němu vede. Nesmí se také dávat krabička letterboxu do plastové či igelitové tašky, pokud to tak majitel neudělal sám. Poslední pravidlo, které zde bude zmíněno, je šetření místa v logbooku, proto každý, kdo

hledá ve skupince více lidí, měla by tato skupina mít svoje skupinové razítko nebo by měli všichni hledající vymyslet způsob, jak místo v logbooku ušetřit (Atlasquest, 2017).

Geocaching je hra založená na turistice, která se v některých případech prolíná se sportovní aktivitou. Jejím principem je schovaná krabička, které se říká cache (keš). Hledač, který cache hledá, se nazývá geocacher nebo česky kačer. Při hledání cache se využívá GPS, kam se zadají souřadnice a samotná GPS navigace dovede cachera na místo, kde je cache ukrytá. Není to vždy jednoduché. Samotné souřadnice mohou být šifrovány, schovány hádankou nebo početním příkladem a těchto způsobů, jak ztížit nález cache přibývá. Nápadům se meze nekladou, a proto je pro každého člověka, který se rozhodne cache hledat, velkou výzvou hledat již samotné nápovědy. Právě proto jsou cache označeny body, které značí jejich obtížnost. Každý geocacher si tak může vybrat, podle různých kritérií, kde je určena jak obtížnost terénu, tak obtížnost luštění hádanky. Není to však jediné z kritérií, jelikož existují i různé druhy samotných krabiček. Zde pak záleží i na časové dotaci, míře zajímavosti a dalších faktorech.

Vzhledem k různým velikostem krabiček má cacher více způsobů, jak se do ní zapsat. V každé krabičce by měl být logbook, do kterého se dá zapsat přezdívka či otisknout razítko. Pokud je krabička dostatečně velká, je zde výjimečná možnost v krabičce zanechat nějakou maličkost, kterou chce cacher ponechat v krabičce pro někoho dalšího. Na oplátku si může sám z krabičky něco vzít. Vyměňují se také tzv. CWG, což jsou dřevěné mince s potiskem, který si cacher sám zvolí. Zde platí pravidlo, kolik CWG vložím, tolik si jich smím vzít.

Pro zapálené cachery, kteří se tomu věnují delší dobu a chtějí v tom pokračovat, byly vytvořené rekvizity, které se dají zakoupit v obchodě, který se geocachingem zabývá. Tyto předměty jsou dvojího druhu. První druh je Travel Bug, což je jakákoliv věc, přiměřené velikosti, která má na sobě připevněný kovový štítek. Tyto předměty mají putovat z cache do cache a žádný cacher si jej nesmí ponechat. Bývají na štítku i určené cesty, kterými má předmět putovat, například do zahraničí, nebo procestovat co nejvíce krajů či pouze dostat se z jedné cache do druhé za určitý čas a podobná další kritéria. Druhým předmětem je pak geocoin, což je kovová mince, která je něčím výjimečná. Ať událostí, pro kterou byla vyrobena nebo designem. Tyto mince se také předávají z cache do cache a nikdo si je nesmí ponechat (CZ Geocaching, 2018).

Pravidla geocachingu jsou podobná, jako u letterboxingu, ale přesto se v některých věcech liší. Cache se umísťují na místech, která jsou něčím zvláštní a výjimečná, ale nejsou moc frekventovaná návštěvností. Každý cacher si musí dávat pozor, aby nebyl přistižen mudlou, což je člověk, který geocaching nezná a cache nehledá. Cache mohou být od sebe v minimální

vzdálenosti 150 metrů. Pokud cache rozluští, nikomu neprozradí, jak to udělal. Do cache může hledač cokoli vložit a na oplátku si odtud něco vzít, pokud to nebude něco nevhodného či dokonce nelegálního, jako jsou drogy a zbraně. Při nálezu cache si každý musí dávat pozor, aby ji vrátil na stejné místo a nijak ji nepoškodil. Kamkoli chce kačer cache umístit, musí si být jistý, že nikomu nebude vadit, překážet, nebude poškozovat prostředí a v případě umístění na cizím pozemku musí být vystaven souhlas majitele pozemku. Pravidel je samozřejmě více, avšak tato jsou nejdůležitější.

Všechny založené cache na rozdíl od letterboxů jsou uvedeny na oficiálních stránkách geocachingu, kde pod přihlášeným uživatelským jménem může každý označit, které cache již našel. Současně také každá cache musí před jejím oficiálním spuštěním, projít kontrolou od pověřených lidí, kteří se ujistí, že je cache vytvořena podle pravidel. Poté je spuštěna, zadána do databáze a až pak ji mohou vidět i ostatní kačeři (Geocaching, 2017).

Treasure hunt, v překladu Honba za pokladem, je hra, ve které se hledač nebo skupina hledačů snaží najít skryté věci následováním nápověd a vodítek. Hra může být hrána ve vnitřních prostorách nebo venku, záleží na pojetí a principu, který chce tvůrce využít. Pokud se hra hraje venku, může být umístění kdekoliv, kde mají hledači přístup. Nejznámější a nejhranější hrou je Egg hunt. Zde volné přeložení do českého jazyka zní Hledání vajíčka. Tato hra je převážně pro děti, která se hraje na Velikonoce. Na zahradě či v domě jsou schovaná vajíčka, která mají děti za úkol hledat a všechny je najít. Do této kategorie by se také z části dal zařadit letterboxing nebo geocaching (Mykidsadventures, 2018).

Těchto her je mnohem více a nyní jsou založené i na moderní technice, která umožňuje zcela jiný přístup k samotnému hledání. V České republice existuje Z – agency, což je agentura zabývající se firemními akcemi a teambuildingem. Tato agentura vytvořila Treasure hunt, který se nachází v historickém jádru Prahy. Základem jsou skupiny od tří do osmi hráčů, kteří dostanou tablet s GPS a s přímo pro tuto příležitost vytvořenou aplikací, ve které jsou poklady zobrazeny. Každá skupina vidí uložení všech pokladů a musí se rozhodnout, kterou cestou se dát, aby nasbírali poklady co nejrychleji a hlavně všechny. Vždy při přiblížení k pokladu se na obrazovce tabletu objeví otázka, která se týká místa, kde je poklad ukrytý. Na otázku se objeví čtyři odpovědi, ze kterých musí účastníci vybrat tu správnou odpověď a nasbírat tak co nejvíce bodů za správně odpovědi. Na konci se vyhodnocují jak získané poklady, tak body, které skupina nasbírala a čas, za který to stihla. Agentura tak z celého lovu pokladů udělala atraktivní teambuilding s prvky time managementu, rozhodovací schopností, vědomostmi a strategiemi. Tímto způsobem vznikají současné Treasure hunt hry, které se podle zaměření a lokality věnují různým oblastem zájmu lidí (Z – Agency, 2017).

Šifrovací hra, také známá jako Puzzle hunt, je hra nebo také soutěž, kde účastníci musí vyluštit šifry. Je připraveno několik stanovišť, na kterých účastník dostane i několik šifer najednou a pokud je vyřeší, dostane tak informaci, kde se nachází stanoviště další.

Neexistuje jedna přesná podoba těchto her, protože se mohou lišit například umístěním hry, které může být ve městě, v terénu nebo na internetu. Odlišná také je i doba trvání hry, kde zpravidla časová dotace bývá několik hodin nebo mohou být určeny pouze pro hraní ve dne nebo pouze v noci. Posledním důležitým kritériem je její organizační struktura, kde mohou šifry následovat postupně za sebou a jedná se tak o lineární hru nebo se mohou šifry luštit v různém pořadí, což je struktura nelineární. Nedílnou součástí je rozdělení dle náročnosti hry a zaměření.

V České republice byla první šifrovací hrou určenou pro veřejnost brněnská hra TMOU, nicméně již předtím existovaly další hry, které byly určeny pouze pro daný kruh lidí a nebyly tak dostupné, např. hra Open Blood. Z té pak vycházely další hry, které se inspirovaly, např. pražská hra Bedna nebo zlínský Osud (Šifrovačky CZ, 2018).

6. Vzdělávání a výchova mimo školní prostředí

Pod tímto pojmem se nachází veškeré vzdělávání a veškerá výchova, která je vykonávána mimo školní prostředí. V celé své podstatě se do této kategorie zařazuje volný čas dětí a čas trávený se školou v prostorách, které se školou nespojují nebo se nezařazují ke školním institucím. Příkladem je návštěva městské knihovny, muzea, divadla, zoologických zahrad a dalších prostor, kde může probíhat vyučování a získávání vědomostí. Toto získávání vědomostí může být zprostředkováno pedagogem, odborníkem, dospělou osobou nebo informace může dítě získat samostatně různorodou formou.

6.1 Volný čas

V Pedagogickém slovníku najdeme volný čas definován takto: „Čas, s kterým člověk může nakládat podle svého uvážení a na základě svých zájmů. Volný čas je doba, která zůstane z 24 hodin běžného dne po odečtení času věnovaného práci, péči o rodinu a domácnost, péči o vlastní fyzické potřeby (včetně spánku). Na výchovu a vzdělání ve volném čase je zaměřena pedagogika volného času.“ (Průcha, Walterová, Mareš 2008, cit. v Šamánková, 2011, s. 9) Pávková (2002) v knize *Pedagogika volného času* s touto definicí souhlasí a dodává, že volný čas je doba, kdy si své činnosti svobodně vybereme, děláme je rádi, a při jejich vykonávání pocítujeme uspokojení a uvolnění. Staňková (1984) vydala knihu *Teorie a praxe výchovy mimo vyučování*, kde se dále věnuje pedagogice volného času. V knize zmiňuje, že je to obor, který si klade za úkol, naučit děti a mládež, jak trávit svůj volný čas vhodně a předejít tak problémovému chování. Upozorňuje také na to, že vzhledem k tomu, že lidé mají více volného času, může dojít ke vzniku antihodnot, které ovlivňují volný čas negativně. Tomuto problému má zabránit pedagogika volného času, která má zamezit vzniku problému, kdy člověk neví, jak má se svým volným časem člověk naložit.

Pokud mluvíme o volném čase u dětí mladšího školního věku, je nutné charakterizovat tento pojem nebo jej alespoň přiblížit jeho pojetí. Do kategorie dětí mladšího školního věku zařazujeme děti ve věku 6 - 7 let. Tato hranice je určena začátkem školní docházky. Horní hranice dětí, které se do této kategorie zařazují, je dosažení 11 - 12 let, což je věk, kdy dochází k dospívání po stránce psychické, ale i tělesné. Ve většině případů se mladší školní věk týká dětí, které navštěvují 1. stupeň základní školy a opouští ho tak s nástupem na 2. stupeň základní školy (Raková, Matúš, Krátký, 2011).

Dětem mladšího školního věku ve většině případů určují rodiče nebo zákonní zástupci, jak mají trávit volný čas. Kolem desátého až dvanáctého roku života, je dítě schopno samo určit, která aktivita jej baví více a která méně.

Dítě tak má již povědomí o tom, co by chtělo dělat, protože ho to baví. Postupně se preference mohou z různých důvodů měnit nebo vytrvat. (Šamánková, 2011, st. 10) Hájek, Hofbauer a Pávková (2008) upozorňují na problematiku množství volného času dětí. Poukazují na to, že existují dvě extrémní situace, které pro dítě nejsou pozitivní a ovlivňují ho negativním směrem. Prvním možným problémem je situace, kdy má dítě hodně volného času a neví, jakým způsobem ho využít. Druhá situace je opačná. Dítě má v této situaci velmi málo nebo žádný volný čas a je tak unavené, vyčerpané a nemá čas na znovuzískání sil.

Potřeba správného využití dětského volného času vždy byla a současně je velmi důležitou a často řešenou otázkou. Touto otázkou se zabývá i (Pávková, 1999, st. 20), která ve své knize uvádí „O volném čase dětí se hovoří jako o rizikovém faktoru. Jeho množství relativně vzrůstá, avšak kvantita neznamena nárůst kvality. Zanedbání pedagogického ovlivňování volného času by mělo nedozírné následky. Narůstající závislost mladé generace na drogách a hracích automatech jsou toho důkazem“ (Pávková, 1999, cit. v Šamánková, 2011, s. 11).

6. 2 Rozdělení volného času podle celospolečenských hledisek

Na rozdělení volného času neexistuje jediné rozdělení ani jednotný pohled. Každý autor nebo člověk, který se tímto tématem zabývá, může zvolit jiná hlediska a jiná stanoviska. Tato kapitola se ztotožňuje s rozdělením volného času dle hledisek společenského pohledu na volný čas, které ve své knize sepsala J. Pávková (1999, st. 17 - 20). Těchto hledisek je celkem pět a jsou následovné.

- „ *Ekonomické hledisko*, podle něhož je důležité, kolik prostředků společnost investuje do zařízení pro volný čas, zda a jakým způsobem se alespoň část nákladů vrátí.
- *Hledisko sociologické a sociálně-psychologické*, které sleduje, jak činnosti ve volném čase přispívají k utváření mezilidských vztahů, zda pomáhají tyto vztahy kultivovat.
- *Politické hledisko* nutně uvažuje, jak a do jaké míry bude stát svými orgány zasahovat do volného času obyvatelstva, jaká bude školská politika, zda v rámci školské soustavy bude věnována patřičná pozornost i zařízením pro ovlivňování volného času.
- Ze *zdravotně-hygienického hlediska* je především sledováno, jak lze podporovat zdravý tělesný i duševní vývoj člověka. Zdravotníky zajímá uspořádání režimu dne, respektování křivky výkonnosti jedince, hygiena

prostředí i sociálních vztahů, hygiena duševního života. Správně využívání volného času se projevuje ve zdravotním stavu člověka.

- *Pedagogická a psychologická hlediska* berou v úvahu věkové i individuální zvláštnosti a jejich respektování ve volném čase.“

(Pávková, 1999, cit. Šamánková, 2011, s. 9 - 10)

6. 3 Druhy vzdělávání v pedagogice volného času

Pedagogika volného času používá spoustu pojmů, které se vztahují k výchově a vzdělávání ve volném čase člověka. Některé termíny jsou zásadními termíny i pro tuto diplomovou práci, vzhledem k úzkému vztahu ke vzdělávání v zoologických zahradách, které nejsou součástí škol a souvisí tak se vzděláváním mimo školní prostředí.

Prvním pojmem je *výchova pro volný čas*, která slouží k „rozvíjení schopnosti žáků oceňovat volný čas jako hodnotu, využívat ho smysluplně a racionálně pro svůj rozvoj, plánovat a vybírat si vhodné činnosti. Vztahuje se k intelektuálním, estetickým, tvořivým a výrazovým činnostem. Je součástí všeobecného vzdělávání orientovaného na rozvoj osobnosti. Je: 1. realizována formou mezipředmětových témat ve všeobecně vzdělávacích předmětech; 2. Podporována v mimotřídních činnostech a mimoškolním vzdělávání“ (Průcha, Walterová, Mareš 2008, cit. v Šamánková, 2011, s. 12).

Dalším pojmem je *výchova mimotřídní*, která je realizována v době, kdy neprobíhá povinná školní výuka, ale škola ji připravuje a organizuje. Příkladem mohou být aktivity, které se týkají učebních osnov, ale nekonají se v učebně školy nebo ve třídě. Umístěna může být ve škole, ale je zcela nepovinná a pouze doplňuje vzdělání dětí. Příkladem jsou školní knihovna, školní časopis a další (Hofbauer, 2004, cit. v Šamánková 2011, s. 12).

Výchova mimoškolní obsahuje veškeré aktivity, které se vykonávají mimo prostředí školy. Charakteristickým rysem je zde svobodná vůle dítěte při výběru této aktivity s výhodou absence bezprostředního vlivu rodičů a povinného vyučování. Tyto aktivity jsou připravovány institucemi, sdruženími nebo zařízeními volného času (Hofbauer 2004, cit. v Šamánková, 2011, s. 13).

Výchova ve volném čase zahrnuje aktivity, které jsou realizovány v čase, kdy dítě není ve výkonu školních nebo pracovních povinností, ani nerealizuje základní biologické potřeby. Vzhledem k dobrovolnosti, je zde pozitivní včlenění dětí do celého procesu a stávají se aktivními účastníky. Dochází k vytváření různých nových a specifických možností a způsobů, jak děti formovat a vychovávat (Hofbauer, 2004, cit. v Šamánková, 2011, s. 12).

Výchova prostřednictvím aktivit volného času se zaměřují na utváření osobnosti a individuality člověka, který tyto aktivity vykonává. Začleňuje jej do kontaktu s druhými lidmi.

Aktivity mají za cíl osvojit u účastníka znalosti, které jsou pro něj nové, tak jako dovednosti a širokou škálu kompetencí. To vše se realizuje během volného času účastníka a některé volnočasové aktivity později mohou přejít k volbě povolání nebo dalších důležitých činností, které přesahují cíle těchto aktivit (Hofbauer, 2004, cit. v Šamánková, 2011, s. 13).

6. 4 Vzdělávání v Zoo

„Zoologická zahrada se snaží vychovávat k pocitu odpovědnosti za život a udržitelný rozvoj v souladu s přírodním světem. Tuto snahu vyvíjí již desítky let, a to i dnes v době technologické revoluce, která transformuje naši kulturu a neodvolatelně mění svět, ve kterém žijeme. Prostředí zoologické zahrady je něco, co dýchá exotikou, vůní dalek, ale také jakousi důvěrností, nám všem lidem známou, kterou cítíme podvědomě „v kostech“, a která nám v našem konání jako by říkála „člověče pocházíš z nás, ze zvířat, jsi součástí dějin přírody, tak hled', ať přežiješ jako druh co nejdéle.“ (Klika, Klimeš, 2005, st. 5)

Zoologická zahrada Plzeň (2017) na svých stránkách poukazuje na to, že zoologické zahrady mají mnoho poslání, která v dnešní době naplňují. Zasahují do oblasti výchovy a vzdělávání, vědecké práce, rozmnožování zvířat, udržování biodiverzity a ochrana ohrožených druhů zvířat. Slouží také k rekreaci a zvýšení informovanosti obyvatel. Tím nejtěžším úkolem, posláním, je navrácení některých druhů zvířat zpět do jejich přirozeného prostředí. Samkové (1992) se ve své knize podařilo také upozornit na fakt, že každý člověk může vnímat poslání zoologické zahrady svým vlastním způsobem. Názory se liší podle profese, kterou člověk vykonává, obzvláště pak, pracuje-li přímo v zoologické zahradě. Vliv má také vzdělanost a informovanost obyvatel. Lupták (2015), v knize Zoo Bojnice: Slovenská archa biodiverzity, poukazuje na to, že zoologické zahrady by měli zasahovat do oblasti vzdělávání a výchovy nenásilně a opatrně, aby se zájem o zoologické zahrady nevytratil.

Vzdělávání v zoologických zahradách patří nejen mezi aktivity mimoškolního vzdělávání, ale i mezi aktivity volného času. Vzhledem k existenci výukových programů, které zoologické zahrady nabízejí, se stávají zoologické zahrady jednou z výhodných možností zapojení do výuky i do volného času dětí a jejich rodin.

O vzdělávání v zoologických zahradách píše na svých stránkách převážná většina zoologických zahrad, jak českých, tak i zahraničních. Svědčí to o zvyšujícím se trendu tohoto vyučování. „EAZA (2017) na svých stránkách uvádí, že její členové se snaží o zajištění možností vzdělávání o přírodě a našem místě v ní. Tyto vědomosti pak předávají různými formami, které se snaží zohlednit nové způsoby, které jsou v učení lidí velmi efektivní. Nezaměřují se pouze na sdílení vědomostí a znalostí, ale všechny, kdo mají zájem, zahrnují do celého procesu. Počínaje konverzací o daných tématech a učení o zvířatech a jejich přirozeném prostředí, přes

pomáhání v pochopení významu a výhod těchto znalostí a informací, až k možnosti naučit se spoustu věcí o nich samotných a lidstvu jako takovém.“

Potřeba tohoto systému vzdělávání a následně důvod jeho rozšiřování je uveden na stránkách asociace WAZA (2017), Světová asociace zoologických zahrad a akvárií. „ Zoologické zahrady navštěvují ve velké míře dvě skupiny lidí. První skupinou jsou lidé, kteří žijí ve městech a městských částech, kde nemají kontakt s přírodou a jejími obyvateli. Zoologické zahrady tak vyhledávají, protože mají o přírodu zájem, chtějí s ní přijít do kontaktu a chtějí se dozvědět více informací. Druhá skupina návštěvníků jsou děti či studenti, ať se jedná o školky, základní školy, střední školy, až po univerzity. Tomu napomáhá snaha zoologických zahrad i akvárií, aby jejich formální výuka a programy zahrnovaly základní části vzdělávacího kurikula těchto škol. Jejich programy však nezůstávají pouze u přírody samotné, ale pomáhají pochopit kontext důležitosti vědy, socio - ekonomického pozadí světa a prostřednictvím těchto programů jim pomáhají uvědomit si, jak zásadní roli mají na přežití ohrožených druhů a na celém biologickém systému, který závisí na veřejnosti, politice, spotřebních potřebách světa, ale i na životním stylu každého jedince“ (WAZA, 2017). Lupták (2015) ve své knize také upozorňuje na to, že vzdělávání v zoologických zahradách je důležité převážně kvůli nízké informovanosti dospělých o světě zvířat. Poukazuje na to, že dospělí lidé se velmi často odpoutávají od vnímání přírody a jejich informace jsou malé. Z tohoto důvodu vznikají informační tabule a panely, výukové programy a další způsoby, jak informovat nejen dospělé, ale především děti, které mají touhu poznávat tajemství přírody. Je zde autorčin předpoklad, že toto jsou důvody, proč se většina zoologických zahrad věnuje tomuto typu vzdělávání. Nabídka programů má velký rozsah a některé jsou dostupné pro veřejnost, která má možnost se v programu zapojit a naučit se tak novým poznatkům.

Důvod, proč vzdělávat i v zoologických zahradách a proč vzdělávání není přenecháno jen školám, má na svých stránkách uvedeno více institucí, asociací i zoologických zahrad.“ Ze zahraničních asociací se této otázce věnuje Evropská asociace zoologických zahrad a akvárií (EAZA), která věří, že právě emocionálně založené setkání se zvířaty a jejich prostředím, podmiňuje v člověku touhu zajímat se a přesvědčuje je tak, aby žili v harmonii s přírodou. Setkání se zvířaty má podle nich velikou budoucnost, protože podpoří a posílí uvědomění si, že každý patří do rozsáhlejšího a krásnějšího světa, než si doteď uvědomují. Obzvláště pak v této době, kdy převládá materialismus a touha po tom, mít ze všeho zisk a prospěch. Snaží se tak připomenout, že i přes stálé reklamní a informační přetížení, kterému jsme vystaveni, je budoucí osídlení planety velikou rozmanitostí zvířat a rostlin mnohem důležitější, než cokoli jiného“ (EAZA, 2017).

„Vzdělávací výbor také vytvořil základní strategické cíle, které mají napomáhat vzdělávání v zoologických zahradách. Cíle byly určeny pro rok 2013 až 2016. Tyto cíle jsou celkem čtyři: První cíl je Affective (citový), kde členové asociace EAZA chtějí být nejlepší v inspirování veřejnosti a skupiny lidí ke starostlivosti a chtějí je naučit, jak se starat o zvířata a rostliny. Druhý cíl je Psychomotive (akční), který má za úkol zajistit pozitivní změnu v ochraňování přírody, rostlin i zvěře. Třetí cíl Cognitive (kognitivní, poznávací) slouží k podpoře psaní knih, článků a publikací tak, aby se kdokoli mohl vzdělávat a tvořit tak své hodnoty. Evaluation (hodnocení) je posledním cílem, kde členové mají zařizovat kvalitní prostředí pro výuku v zoologických zahradách a akváriích“ (EAZA, 2017).

V České republice existuje Unie českých a slovenských zoologických zahrad (UCSZOO), která na svých internetových stránkách uvádí, že její prioritou je neustálé připomínání veřejnosti a politikům, jaký význam a roli má zoologická zahrada. Připomínat lidem to, že zoologická zahrada není jen místem, kde jsou držena zvířata v klecích, ale naučit je, že význam mají mnohem větší. Ať je to udržování biodiverzity, ochrana ohrožených druhů, ale také vzdělávání a informování veřejnosti o fauně, flóře a přirozeném prostředí, kde se zvířata a rostliny vyskytují. Doufají, že tak zůstane či dokonce vzroste podpora zoologických zahrad ze strany veřejnosti a politiků, a zároveň tak vznikne přirozený a silný vztah mezi zoologickými zahradami a jejich návštěvníky (UCSZOO, 2011).

Na stránkách UCSZOO (2011) je uvedeno, že Unie má celkem devatenáct členů. Na stránkách unie jsou uvedeny webové stránky všech členských zoologických zahrad. Všichni členové této unie již vytvořili výukové programy nebo programy pro děti, kde seznamují děti s přírodou a zvířaty. Neexistují ale pouze programy pro děti, ale existují i programy pro handicapované, seniory i dospělé. Zoologické zahrady se tak snaží lidem přiblížit a nabízejí jim i různé akce, které mohou využít. Ať se jedná o možnost svatby či romantické večeře, přes možnost prázdninového tábora v rámci zoologické zahrady, až po možnost stát se na jeden den chovatelem v zoologické zahradě a pečovat o zvířata.

V zoologické zahradě Hluboká se výukovým programům věnují velmi intenzivně. Využívají je vzdělávací instituce k výletům a exkurzím. Pro širokou veřejnost jsou organizována komentovaná krmení některých zvířat. Programy jsou rozděleny, podle doporučení pro cílové skupiny. Každý program má určeného lektora, který je s programem seznámen nebo jej dokonce vytvořil a má tak možnost s dětmi aktivně pracovat (osobní sdělení lektorky Zoo Hluboká).

Zoologická zahrada má jedinečnou možnost zprostředkovat dětem kontakt se zvířaty. Díky těmto programům je tento kontakt ještě bližší a tím i zajímavější. Podněcuje dětskou zvědavost a zájem. Podporuje a zvyšuje motivaci dětí zjistit o zvířatech co nejvíce. Aktivně se podílet na

vytváření dobrého prostředí, kde mohou zvířata žít. Existuje také adopční a patronský program. Do těchto programů se mohou přihlásit jak jednotlivci, tak například firmy nebo celé školní třídy. V zoologické zahradě v současné době nejsou programy bez lektorů. Proto byly pro potřeby zoo vytvořeny questy, které doplňují tuto nabídku výukových programů. (Zoo Hluboká, 2017).

7. Vlastní návrhy questů pro účely vzdělávání v Zoo Hluboká pro děti mladšího školního věku

V této kapitole se nacházejí tři metodické materiály. Jedná se o pomůcku vytvořenou jako návod k bezpečnému a bezproblémovému splnění Questu pro pedagogické pracovníky. Jsou rozděleny na tři hlavní části: Úvodní, která slouží k seznámení, přípravou a motivací žáků na chystanou akci. Hlavní část je rozdělena na menší úseky Questu, kde je vymezen časový rozsah, pomůcky, problematická místa, důležitá a bezpečnostní upozornění. Závěrečná část je určena ke zhodnocení a sebereflexi žáků. Za metodickým materiálem se vždy nachází samotný quest.

7.1 Metodický materiál k návrhu questu Poznej náš svět zvířat

Autorka: Veronika Bradová

Cíl aktivity:

Questing provede žáky celou zoologickou zahradou. Během cesty budou žáci sbírat odpovědi na otázky, které většinou naleznou na informačních tabulích o daných zvířatech nebo na tabulích, které jsou v areálu zoologické zahrady. Z těchto odpovědí poté na konci vyberou očíslovaná písmena, která dosadí do konečné šifry k pokladu, která jim prozradí, kde samotný poklad naleznou. Celý quest je vytvořen tak, aby žáci nepotřebovali žádné jiné instrukce a řídili se jen tím, co mají vytištěné na pracovních listech. Nicméně toto je metodický průvodce questem pro učitele a další dospělé osoby, které chtějí dětem quest předložit k řešení a chtějí se o questu dozvědět co nejvíce, aby se vyhnuli případným problémům či nejasným okolnostem.

Předpokládané znalosti a dovednosti:

Správné chování v zoologické zahradě. Čtení textů s porozuměním. Znalost luštění tajenek. Práce ve skupinkách - komunikace, spolupráce, rozdělení práce.

Klíčové kompetence:

- Kompetence k učení
- Kompetence k řešení problémů
- Kompetence komunikativní
- Kompetence sociální
- Kompetence pracovní

Věk žáka: 9 - 11 let

Časová dotace: 2 a půl hodiny

Tematické zařazení:

Člověk a jeho svět - Rozmanitost přírody

Návaznost na RVP ZV:

Člověk a jeho svět - rozmanitost přírody

ČJS-5-4-03 zkoumá základní společenstva ve vybraných lokalitách regionů, zdůvodní podstatné vzájemné vztahy mezi organismy a nachází shody a rozdíly v přizpůsobení organismů prostředí

ČJS-5-4-03 zkoumá základní společenstva ve vybraných lokalitách regionů, zdůvodní podstatné vzájemné vztahy mezi organismy a nachází shody a rozdíly v přizpůsobení organismů prostředí

ČJS-5-4-04 porovnává na základě pozorování základní projevy života na konkrétních organismech, prakticky třídí organismy do známých skupin

Metodický komentář:

Úvodní část:

Úvodní část je důležité začít realizovat před samotnou návštěvou zoologické zahrady. V této části je základem motivovat žáky a zvýšit jejich zájem o zoologickou zahradu a zvířata žijící v ní. Nejlépe pomocí her, které mají děti rády a učitel je přizpůsobí danému tématu, kterým je v tomto případě především zoologická zahrada a zvířata v ní. Také by mělo dojít k seznámení žáků s pravidly a slušným chováním v zoologických zahradách.

Den před návštěvou zoologické zahrady by učitel měl rozdělit žáky do skupin, ve kterých budou pracovat. Skupiny by měly být početně vyrovnané. Jaká další kritéria pro rozdělení žáků do skupin učitel vybere, je na jeho uvážení. K roztrídění žáků může také využít informace o zácích získané v průběhu motivačních her, jako je například míra motivovanosti, znalosti zvířat, míra soustředěnosti, soutěživosti a především spolupráce.

Doporučení pro učitele: Při nalezení pokladu mají žáci možnost vyměnit nějakou maličkost, kterou si přinesou s sebou, za maličkost, která se nachází v truhle s pokladem. V této motivační části můžete s dětmi vytvořit v pracovních činnostech nebo výtvarné výchově výrobek, který budou mít možnost žáci vyměnit za maličkost z pokladu. Př. náramek z bavlnek, přívěšek z bužírek, drobný výrobek z keramiky (ježeček, myška....) apod.

Práce žáků: Žáci se účastní her a aktivit, které učitel vybere. Zapojují se i do skupinových prací a her, kde se učí spolupracovat a vytvářet kompromisy. Získávají tak schopnosti, které budou využívat při plnění questu.

Práce učitele: Učitel vybírá hry a aktivity, které využije k motivaci žáků. Uskuteční jejich realizaci a zároveň si všímá reakcí žáků. Jaké vědomosti žáci mají, jakým způsobem spolupracují a tvoří skupinky, zda dodržují pravidla her apod. Rozdělí žáky do skupin, které si zapíše k sobě, aby v zoologické zahradě nevznikaly zbytečné dohady a problémy ohledně zařazení do skupiny.

Nabídka her:

Mezipředmětový vztah tělesná výchova:

Lev a antilopy

Pomůcky: materiální pomůcky žádné, dostatečný herní prostor

Hra je založena na principu hry Mrazík. Ve skupině dětí učitel určí optimální počet lvů k velikosti skupiny dětí, kteří hru budou hrát. (Skupina 20 - ti dětí může být rozdělena na 3 lvy a 17 antilop.) Na předem stanoveném území budou mít lvi za úkol honit ostatní děti, ze kterých se stávají antilopy. Pokud lev chytí antilopu tím, že se jí dotkne, antilopa je zraněná, nemůže dál běžet, zůstává na místě a čeká, dokud jí jiná antilopa nepomůže tím, že zraněnou antilopu třikrát dokola oběhne. Poté obě antilopy pokračují ve hře. Během zachraňování nemůže být zachraňující antilopa lvem chycená. Hra končí, pokud lvi chytí všechny antilopy nebo po uběhnutí časového limitu stanoveného učitelem. Lze hru přerušovat a lvy vyměnit, aby se vystřídal co nejvíce dětí. V případě výměny lvů se léčí všechna zranění antilop a lvi musí antilopy chytit znovu.

Úprava hry: Lze učitelem vybrat dva jiné druhy zvířat a nahradit jimi antilopy a lvy. Podmínkou pro tuto výměnu je výběr dvou druhů zvířat, kdy jeden druh je kořistí druhu druhého.

Na klobuky - Z žáků učitel udělá klobuky tak, že jim velký šátek zaváže v oblasti břicha tak, aby tvořil kapsu. Do této kapsy dají nějaký předmět, který se vejde do vytvořené kapsy (př. menší míč, plyšáka, dvě pantofle apod.) Formou štafetového běhu musí žáci skákáním snožmo doskakat ke kuželu a zpět ke skupině. Obodujeme to počtem bodů, kolik je skupin, převážeme šátky dalším žákům v řadě a takto pořád dokola. Vyhrávají ti, kteří posbírají nejvíce bodů, tedy ti, doskákali nejčastěji jako první do cíle před ostatními soupeři z ostatních skupin.

Úprava hry: Učitel může vytvořit další závody, kdy budou žáci napodobovat další zvířata. Př. žába, tygr (běh po čtyřech, ale ne po kolenou), krab, želva (z šátku uvážeme kapsu nyní obráceně tak, aby měl žák předmět na zádech), had a další.

Kam ses vydal, lenochode? - Učitel vezme silné lano, které napne mezi dva silné stromy, dvě tyče (např. na volejbal) apod. Pokud má možnost, nanosí pod lano žíněnky. Žáci mají za úkol, pověsit se na lano jako lenochod a lano přelézt z jednoho konce na druhý. Pozor, vyhrává žák, kterému to bude trvat nejdéle. To znamená, že se musí dostat z jednoho konce na druhý, ale nejpomaleji jako lenochod a musí se svou silou na provaze udržet.

Mezipředmětový vztah přírodopis:

Napiš co nejvíce zvířat, která mají/jsou/nemají.....

Žáci dostanou papír, na který budou zapisovat zvířata dle pokynů učitele. Učitel stanoví čas, který mají žáci na zapisování, obvykle to bývá 5 minut. Poté si svoje nápady dohromady čtou a kontrolují, zda je to správně. Učitel si podepsané papíry od žáků vybere a stejnou hru se stejnými pokyny zadá po návštěvě zoologické zahrady a zjišťuje, zda došlo u žáků ke zlepšení.

Úprava hry: Při větším počtu žáků lze vyhodnocení hry urychlit tím, že si žáci vyškrtávají zvířata, která má i někdo jiný. Žáci tak předčítají nahlas svoje nápady, a pokud se najde někdo, kdo dané zvíře má také, musí ho vyškrtnout. Na konci hry tak zůstane k přečtení pouze několik zvířat, proto nemusí číst celý svůj seznam každý žák a čtou se jen zvířata, která někomu zbyla.

Mezipředmětový vztah matematika:

Kolik nohou by bylo? - Žáci mají před sebou papír, na který zapisují odpovědi na otázky učitele. Učitel se ptá na otázky typu: Kolik nohou by bylo ve výběhu, kdyby v něm bylo osm lvů? Kolik nohou by bylo v teráriu, kdyby v něm bylo deset pavouků? Učitel otázky může ztěžovat tím, že začne vytvářet kombinované skupiny z různých zvířat apod. Př. Kolik nohou celkem by měla skupina tří pavouků, dvou much a pěti hus. Pozor, upozorníme žáky na to, že počítáme se zdravými jedinci.

Hlavní část:

V hlavní části výukového materiálu se nachází quest, který je zde rozdělen do dílčích částí. Tyto části jsou rozděleny podle úseků cesty, které jsou rizikové pro orientaci žáků a mohlo by tak dojít ke špatnému výběru správného směru. Nejčastěji jsou to úseky, které obsahují rozcestí, na kterém se musí žáci rozhodnout kudy pokračovat. Toto rozdělení umožní učiteli předcházet komplikacím a problémům, ke kterým by mohlo dojít.

Doporučení pro učitele: Organizace luštění šifer a hledání pokladu je možné dělat různými způsoby. Jedním z doporučených způsobů je ten, kdy určíte žákům, kde budou kontrolní stanoviště, na kterých si učitele musí vyhledat, aby měl učitel možnost zkontrolovat odpovědi. Pokud učitel najde chybu v odpovědích, může žáka poslat zpět k danému stanovišti a vyhne se tak komplikacím u cíle. Pokud se učitel rozhodne pro tento způsob, kontrolní stanoviště dětem zapište na vytištěné papíry s questem ještě před tím, než jim je rozdáte. Tato metoda je

vhodná při větším počtu učitelů, kdy jeden učitel hlídá skupinky a následuje je, zatímco druhý učitel jde vepředu před skupinkami, kde je také hlídá, ale zároveň provádí kontrolu na těchto stanovištích.

První část:

Kde stojíte: Jste na úplném začátku, kde jste zaplatili na kase a nacházíte se v blízkosti výběhu klokanů.

Čas realizace: cca 10 minut

Způsob realizace: společně nebo v již připravených skupinkách

- a) společně - Učitel přečte žákům text questu (viz obrázek č. 1). Především učitel upozorní žáky na nutnost řešení questu ve skupinkách, bez předávání získaných informací jiné skupince, a zdůrazní, že umístění questu nesmí odhalit nikdo jiný, proto si musí dát pozor na cizí návštěvníky zoologické zahrady. Dále zopakuje stanovená pravidla, upozorní na zákaz odcházení ze zoologické zahrady, nechá žáky rozdělit se do předem připravených skupin, ve kterých budou quest luštit, rozdá žákům vytištěný quest a každá skupina dostane plánek zoologické zahrady. Následovně každá skupinka začne pracovat samostatně na luštění questu a učitel kontroluje jednotlivé skupinky.
- b) v připravených skupinkách - Učitel upozorní na stanovená pravidla a připomene žákům, že není dovoleno opouštět zoologickou zahradu. Sdělí žákům, že každá skupinka luští sama a nesmí si informace předávat ve skupinkách mezi sebou. Také vysvětlí žákům, aby byli obezřetní při hledání pokladu na konci questu tak, aby je nikdo jiný neviděl najít poklad. Nechá žáky rozdělit do skupinek, které si připravili předem ve škole, rozdá žákům vytištěné questy a každá skupinka obdrží jeden plánek zoologické zahrady. Nakonec učitel potvrdí zahájení samostatného luštění questu a skupinky se samostatně seznámí s první částí questu (viz obrázek č. 1).

Potřebné pomůcky: kopie questu - pro každého žáka nebo jeden do skupinky (dle zvážení a plánů učitele), (viz příloha č. 3), plánek zoologické zahrady - jeden na skupinku (viz příloha č. 2)

Kam dojdete: Tato část questu se řeší na místě a shrnuje základní pravidla chování v zoologické zahradě.

obrázek č. 1 Úvod

**Zoo je domovem nás zvířat,
zkus se zde podle toho chovat.
Jídla nám dávají dostatek,
pravidelně čistí náš příbytek.**

**Nekřič tu a nehulákej,
ouška nás pak bolí - ouvej.
Na sklo prosím neklepat,
nemáme se kam schovat.**

**Pokus se o nás zjistit co nejvíce,
ať nechybí ti žádná informace.
Projdi celou zoologickou zahradu,
Najdeš cestu k pokladu.**

Zdroj: Autorka (2018)

Na co pozor: Toto stanoviště je ihned po opuštění kasy, proto je důležité se postavit tak, aby skupiny žáků nikomu nepřekážely v cestě. Vedle kasy se nachází toalety, proto je dobré na ně upozornit žáky, aby o nich věděli, a ještě před zahájením a rozdáním materiálů doporučit jejich návštěvu. Na začátku vycházejí všechny skupiny ze stejného místa, proto je organizačně dobré pouštět je po přečtení první části postupně a ostatní zabavit hrou (nenáročnou na pohyb - př. tichá pošta). Vše záleží na učiteli a na třídě, se kterou zoo navštěvuje.

Druhá část:

Kde stojíte: Na začátku zoologické zahrady před výběhem klokanů a rozcestím k expozici zvané Koati

Čas realizace: cca 10 minut

Způsob realizace: Žáci se ve svých skupinkách pouští do luštění questu, který je zavede nejdříve do části zvané Koati. Ta se nachází na rozcestí vlevo (viz obrázek č. 3). Po jejím prohlédnutí se žáci znovu ocitají na stejném místě, odkud začínali a vydávají se k výběhu klokanů, kam je vedou další verše questu (viz obrázek č. 4). U výběhu klokanů hledají odpověď na otázku, odkud pochází klokan. Odpověď je uvedena na informační tabuli o daném zvířeti, která se nachází na plotu výběhu. Ukázka informační tabule (viz obrázek č. 5).

Potřebné pomůcky: pro žáky - učitelem rozdané materiály a psací potřeba

Kam dojdete: Výběh klokanů

obrázek č. 2 Klokan

**Poté co jsi zaplatil a lístek máš v kapse,
připrav papír a tužku, ať tě vidím smát se.
Nechci u tebe google vidět,
Musel by ses hodně stydět.**

**Teď tě čeká výprava do Americké části,
Koati se nazývá, jen se jí nech vésti.
Prohlédni si maru stepní, tamarína s nosálem,
přes papoušky a psouna, přejdi pak za klokanem.**

**U klokana zastav se a zjisti sám,
odkud klokan přišel k nám.
Bumerang tu vymysleli,
na plot ti ho pověsili.**

Zdroj: Autorka (2018)

Na co pozor: Až vyluští šifru u klokanů, musí učitel pohlídat, že žáci zvolí správný směr.

obrázek č. 3 „Koati“



Zdroj: Autorka (2018)

Na obrázku č. 3 je znázorněna cesta do části „Koati“, kterou žáci mají projít. Touto cestou do části vejdou a také z ní touto cestou vyjdou.

obrázek č. 4 Výběh klokanů



Zdroj: Autorka (2018)

Obrázek č. 4 zachycuje výběh klokanů, kde žáci získají první část šifry.

obrázek č. 5 Ukázka informační tabule



Zdroj: Autorka (2018)

Třetí část:

Kde stojíte: u informační tabule klokanů, kasu máme za zády

Čas realizace: cca 15 minut

Způsob realizace: Žáci mají dvě možnosti. Jít rovně po cestě, kolem kočky pouštní a dojít na rozcestí, kde se dají doprava a pokusí se najít lemura, vyluštit další kus šifry a přejít k další části. To by byla rychlejší cesta, kterou lze zvolit obzvláště, když není mnoho času. Druhý způsob obsahuje návštěvu pavilonu Matamata. Ten se nachází vlevo naproti pouštní kočce (viz obrázek č. 7) a lze ho projít pouze jedním směrem. Vchodem, kterým vejdou, se nedá vrátit zpět a musí pokračovat na konec pavilonu, kde vylezou u medvěda hnědého. Tam se vydají doprava přes dětské hřiště zpět na rozcestí ke kočce pouštní a na tomto rozcestí se vydají rovně (viz obrázek č. 8). Tato druhá cesta není zmíněná v questu, proto je pouze na učiteli, zda jim tuto možnost ukáže a povolí. A dále žáci postupují po dřevěné lávce až k lemurovi, kterého musí najít. Jeho

výběh se nachází na dalším rozcestí vlevo. Je to slepá cestička, proto se žáci pak musí vrátit zpět na rozcestí, aby mohli pokračovat v dalším hledání.

Kam dojdete: k výběhu lemura katy

obrázek č. 6 Lemur

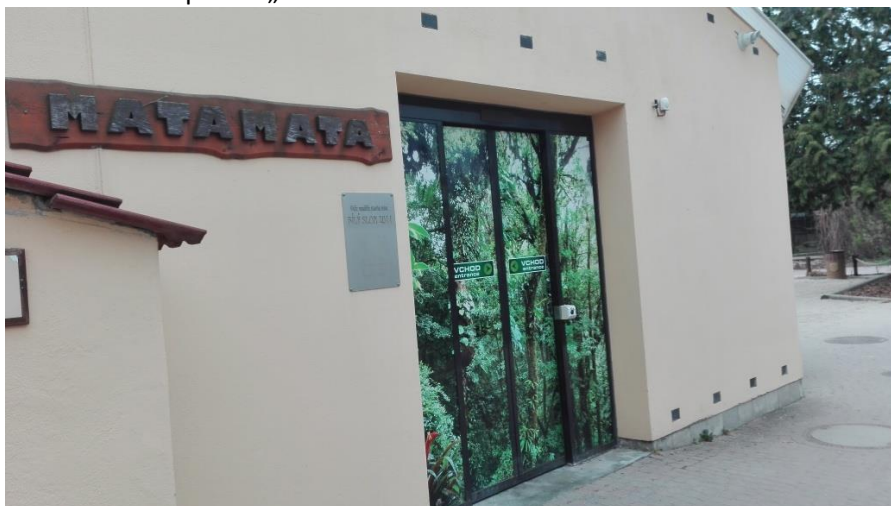
**Doprava pak zahni, nemusíš se bát.
Cesta tudy pokračuje, pojd', jdeme si hrát.
Najdi tady lemura, v jeho hezké skrýši.
Hraček má tam spoustu, i ve veliké výši.**

**Svoje mládě ze začátku na krku si nosí,
když je větší, na hřbet přeleze si.
Náš domov je na ostrově,
Z cedulky zjistíš ho hravě.**

Zdroj: Autorka (2018)

Na co pozor: Pokud učitel dovolí žákům navštívit pavilon Matamata, bylo by vhodné, kdyby učitel počkal na žáky u východu z pavilonu a nasměroval je zpět na cestu. Tento pavilon ukazuje podmínky deštného pralesa, je zde teplo a vlhko, proto není doporučeno pouštět do pavilonu žáky, kteří by mohli mít v těchto podmínkách nějaké obtíže. Případně lze pavilon projít s doprovodem učitele.

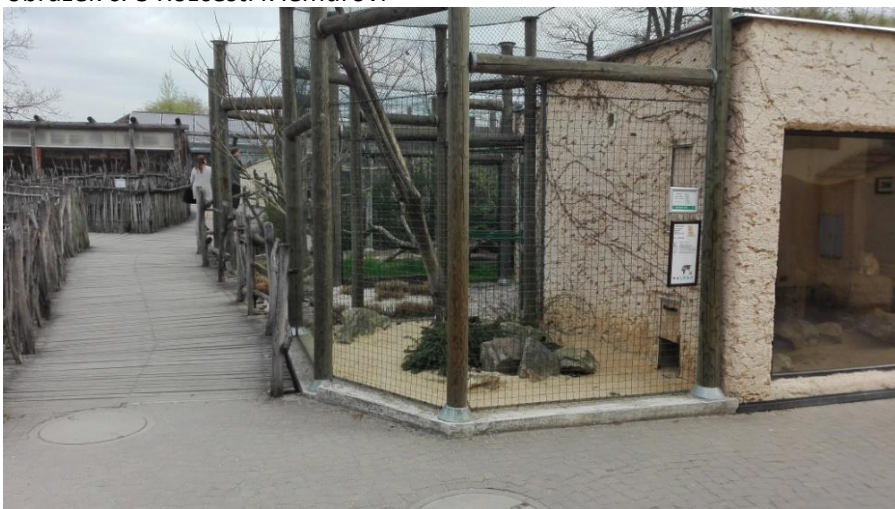
obrázek č. 7 Expozice „Matamata“



Zdroj: Autorka (2018)

Na obrázku číslo 7 je vyfotografovaný vchod do pavilonu Matamata a v pravém kraji fotografie je vidět místo, kudy se žáci mají vrátit na rozcestí, ze kterého budou pokračovat rovně.

obrázek č. 8 Rozcestí k lemurovi



Zdroj: Autorka (2018)

Rozcestí k lemurovi z pohledu žáků, kteří pavilon Matamata navštívili. Ostatní žáci přijdou na toto rozcestí zprava a budou tedy procházet okolo výběhu, který je na fotografii zachycený.

Čtvrtá část:

Kde stojíte: nacházíte se u výběhu lemura

Čas realizace: cca 5 minut

Způsob realizace: Od lemura mají žáci pokračovat dál po dřevěných lávkách směrem k surikatám, a nakonec k želvám. Želví výběh je v menším domečku, který má zastřešený průchod (viz obrázek č. 10). Zde žáci zjišťují další šifru a zapisují si ji k sobě do papírů.

Kam dojdete: výběh s želvou ostruhatou

obrázek č. 9 Kočkodan

Po stezce dál pokračuj, k domovu nás surikat.

Určitě ti toho spoustu můžeme i ukázat.

**O nás zjistíš spoustu věcí později,
teď nás želvy ostruhaté čekají.**

Tahle želva veliká je, dožívá se až sta let.

Jmenuje se ostruhatá, má zajímavý vzhled.

**A tvé kroky rovně jdou,
ke kočkodanovi tě dovedou.**

**Název mate, jen se nelekej,
Kočku tady nehledej.
Jsem nejrychlejší opice
a doma jsem v Africe.**

Zdroj: Autorka (2018)

Na co pozor: Od výběhu lemura se žáci musí vrátit zpět na rozcestí a pokračovat dál po lávce. Domeček s želvou se dá obejít i venkem, proto nesmí domeček minout a musí do něj vstoupit. Místa je tam málo, proto je lepší si pohlídat, aby tam vstupovaly skupinky samostatně a nesešlo se tam skupinek více.

obrázek č. 10 Želvy



Zdroj: Autorka (2018)

Na obrázku číslo 10 je vyfocený domeček, kde se vyskytují želvy. Každá skupinka musí vstoupit do domečku, kde najde informační tabuli o želvách a najde na ní odpověď na další šifru.

Pátá část:

Kde se nacházíte: u domečku s výběhem suchozemských želv

Čas realizace: cca 10 - 15 minut

Způsob realizace: Žáci pokračují po cestě kolem kočkodana a vydří sochy rovně až k vydře (viz obrázek č. 12). V této části, kde je výběh vydry, se také nachází akvárium s rybami a naproti vydře přes uličku jsou umístěni ptáci. U vydry žáci musí vyřešit odpověď na šifru pomocí tlačítkové tabule, kde se spojují dvě části věty (viz obrázek č. 13). Vzhledem k náročnosti tohoto spojování, oblíbenosti vydry a ptačím voliérám, je zde možnost udělat menší pozorovací přestávku. Ke zpestření lze zařadit hru, Kdo zadrží dech nejdéle - simulace života pod vodou. Žáci, kteří mají vyluštěnou šifru, si mohou odpočinout v přístřešku na lavičce naproti kočkodanovi, kde je pár aktivit k vyzkoušení a informační tabule o pytlácích (viz obrázek č. 14).

Po této krátké přestávce pokračují dál po cestě kolem kočkodana. Projdou kolem muflona, kozy, osla a dalších zvířat, o kterých si mají možnost zjistit více.

Kam dojdete: Informační tabule o včelách

obrázek č. 11 Vydra

**Ted' u vydry se zastavíš,
jejich hrou se pobavíš.
Pod vodou i nad vodou.
hodně času tráví hrou.**

**Já jsem malá šelmička,
Moc mi chutná rybička.
Můj život je zajímavý, chceš ho dobře znát,
pojď si na tlačítkové tabuli ted' hrát.**

Zdroj: Autorka (2018)

Na co pozor: U tlačítkové tabule může zjišťování odpovědi na šifru trvat déle, proto by měl učitel na žáky u tabule čekat a v případě, že se u tabule vyskytne více skupinek žáků nebo bude mít někdo problém s hledáním šifry, měl by učitel poradit a žákům pomáhat. Lze zařadit hry, které žáky neunaví, ale zabaví je po dobu, než skupinka před nimi šifru vyluští.

Příklad her: Hádej, co jsem za zvíře - jeden žák (nebo učitel) říká nápovědy a ostatní hádají, co je za zvíře. Pantomima zvířat - žák (nebo učitel) předvádí pantomimou zvíře a ostatní hádají, jaké zvíře si vybral.

obrázek č. 12 Cesta k výběhu vydry



Zdroj: Autorka (2018)

obrázek č. 13 Tlačítková tabule



Zdroj: Autorka (2018)

Obrázek č. 14 Průchod u kočkodana k oslovi



Zdroj: Autorka (2018)

Přístřešek u kočkodana, kde si žáci můžou odpočinout a cesta, po které quest pokračuje dál.

Šestá část:

Kde se nacházíte: u informační tabule o včelách

Čas realizace: 5 minut

Způsob realizace: U této informační cedule (viz obrázek č. 16) si žáci musí prostudovat vše, co na ní je napsáno a vyhledat odpověď na otázku. Tuto jednoslovnou odpověď si zaznamenají a o pár metrů dál po cestě se nachází speciální váha (viz obrázek č. 17). Na této váze se můžou zvážit sami nebo i ve více lidech a zjistit, kolik kilogramů váží některá zvířata. V questu je položená otázka, zda mohou vážit víc než panda. Za dohledu učitele lze zjistit, kolik dětí si na ní musí stoupnout, aby vážili tolik kilogramů, jako panda. A pak dále pokračovat po cestě, kde se nachází voliéry se sovami a dalšími ptáky (viz obrázek č. 18). Po této cestě pokračují až k výběhu s jezevcem a liškou.

Kam dojdete: výběh jezevce a lišky

obrázek č. 15 Včela

**Ted' se můžeš vrátit zpátky kolem vydrří sochy,
za ní po pár metrech vlevo do úkrytu střechy.**

Rovně drž se stále dál,

U hmyzího domku abys stál.

Protože jsme velmi malé máme tady tabuli,

To že jsme užitečné, dozvědět byste se měli.

Opylovat květy je práce velká,

proto mi říkají pilná včelka.

Tabule ti informaci sděluje,

že i včela samotářka existuje.

Najde místo, kam pečlivě naklade vajíčka,

postará se hezky o ně, vždyť je jejich matička.

Další cesta povede tě rovnou za nosem.

Velká váha láká tě, pojď a stoupni sem.

Zkus se zvážit je to sranda.

Můžeš vážit víc než panda?

Zdroj: Autorka (2018)

Na co pozor: Tato část není nijak složitá. Stačí, když učitel bude stát u informační tabule a kontrolovat, zda žáci odpovídají na otázku správně. V létě je zde otevřený stánek se zmrzlinou.

obrázek č. 16 Informační tabule včely



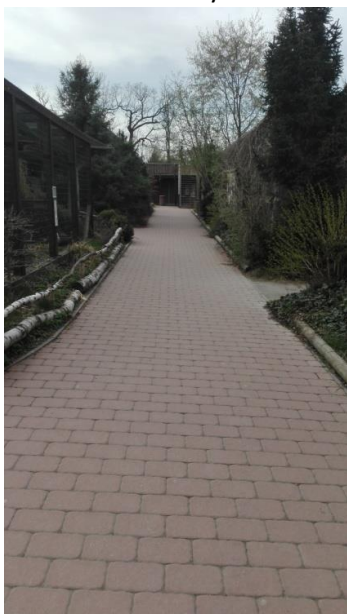
Zdroj: Autorka (2018)

obrázek č. 17 Váha



Zdroj: Autorka (2018)

obrázek č. 18 Sovy



Zdroj: Autorka (2018)

Cesta kolem sov a voliér ostatních ptáků.
Cestička vpravo vede k dalším voliérám.
Tato cestička vede dokola. Návštěvník se
vrátí zase zpět na hlavní cestu.

Sedmá část:

Kde se nacházíte: Před vstupem do sekce zvané Jezevčí skály (viz obrázek 20)

Čas realizace: cca 8 minut

Způsob realizace: Nejprve u liščího výběhu zjistí odpověď na šifru a seznámí se s liškou a jejím životem. Pak se o pár metrů dál dostanou do jezevčí nory (viz obrázek 21). Po prohlédnutí nory vyluští další šifru u kočky divoké a po cestičce se vydají k voliére, zvané Český les.

Kam se dostanete: voliéra Český les

obrázek č. 19 Jezevec a kočka divoká

Co to slyším, někdo houká?

Ále, jenom sova kouká.

Kdo to támhle má svůj příbytek?

Hádej znova, schovává se do skrýšek.

Liška žije ráda sama, jí myši a zajíce.

Čilá je hlavně v noci, za svitu měsíce.

Ve své noře ve dne spím,

k ránu kořist ulovím.

Kdo to vedle lišky žije

a zdejší noru obydluje?

Na kolena klekni,

do nory se koukni.

Pokud štěstí máš,

jezevce tu poznáš.

Jezevec je šelmovitý všežravec,

nají se masa, hmyzu, a někdy i vajec.

A kde všude může mít místo pobytu?

Má rád Evropu, Malou Asii i Krétu.

A teď můžeš z nory ven,

ať můžeš znovu vidět bílý den.

Kočka divoká, co žije vedle v kleci,

Příbuzná je s kočkou domácí.

Bydlí ráda v lese temném plném dobré kořisti.

Hlodavce či ptáka uloví si v podhorské oblasti.

Když se mládě divoké kočky narodí,

většinou je zdravé, ale vůbec nevidí.

Kočka, když z výšky padá,

dopadne na nohy, ne záda.

Zdroj: Autorka (2018)

Na co pozor: Do jezevčí nory se dá dostat dvěma způsoby. Můžete použít dveře nebo vytvořený tunel, který má ukázat návštěvníkům, jak vypadá vstup do jezevčí nory doopravdy. U jezevčí nory by měl být učitel, který bude žáky hlídat a pomáhat jim. Uvnitř nory je zatuchlý vzduch a tma. Informujte o tom žáky a pohlíďte si žáky se zdravotními obtížemi, kteří by mohli mít v noře problémy. Tunelem do nory se dá prolézat oběma směry. Aby se předešlo úrazům, problémům, křiku, pláči a jiným komplikacím, je dobré žákům určit a oznámit, že tunelem do nory vstoupí a odejít z ní musí dveřmi. V noře také není mnoho prostoru, proto do nory pouštějte žáky po skupinkách.

obrázek č. 20 „Jezevčí skály“



Zdroj: Autorka (2018)

obrázek č. 21 Tunel do jezevčí nory



Zdroj: Autorka (2018)

Osmá část:

Kde stojíte: Před voliérou Český les (viz obrázek č. 23)

Čas realizace: cca 10 - 13 minut

Způsob realizace: Žáci mají možnost navštívit voliéru Český les, kde se seznámí a uvidí ptactvo našich lesů. Pro ty, kteří voliéru navštívit nechtějí, je tu cesta kolem voliéry po cestičce, která vede vlevo od ní. Ti se dostanou do vzdělávacího centra z této cestičky, zabočením vlevo. Žáci, kteří voliéru navštíví, musí nejprve zahrnout vlevo a poté z cestičky zabočí vpravo (viz obrázek č. 24). Ve vzdělávacím centru žáci zhlédnou film o biodiverzitě a nakonec spočítají obrázky zvířat visící na zdi (viz obrázek č. 25). Po opuštění centra se vrátí zpět k východu z voliéry a budou pokračovat vpravo po široké cestě (viz obrázek č. 26), která je dovede k výběhu vlků (viz obrázek 27).

Kam se dostanete: Výběh vlků

obrázek č. 22 „Český les“

**Stojíš před voliérou Český les,
pokud si troufáš, tak tam vlez.
Zde se chovej hezky tiše, ať se nemusíme bát.
Pozorně se dívej všude, nejlepší je v klidu stát.**

**Budeme tady poletovat a písňě své zpívat,
jsme ptactvo českého lesa, pojd' se dívat.
Vzdělávací centrum tě teď vítá,
Víš, co je to biodiverzita?**

**Cizího názvu nemusíš se lekat,
složitého nebude tě nic čekat.
Na film v klidu podívej se a pak zkus spočítat,
kolik obrázků tu visí na zdi nás zvířat.**

Zdroj: Autorka (2018)

Na co pozor: Ve voliére i ve vzdělávacím centru je málo místa, proto pouštějte žáky dovnitř znovu pouze po skupinkách. U voliéry je nutné dát si pozor na to, aby za sebou žáci zavřeli dveře a chovali se uvnitř tiše a s respektem ke zvířatům. Ve vzdělávacím centru je také možnost dojít si na toalety, proto na to můžete žáky upozornit.

obrázek č. 23 Vstup do voliéry



Zdroj: Autorka (2018)

obrázek č. 24 Vzdělávací centrum



Zdroj: Autorka (2018)

Obrázek č. 25 Obrázky zvířat na zdi



Vzdělávací centrum - pohled od východu z voliéry

Zdroj: Autorka (2018)

Vnitřní prostory vzdělávacího centra. Vlevo vyfocen monitor, na kterém je vysílán film. Na zdi jsou vyfoceny obrázky, které mají žáci všechny spočítat.

obrázek č. 26 Široká cesta



Zdroj: Autorka (2018)

Široká cesta, která vede podél zoologické zahrady. Žáci z této cesty sejdou k dalším výběhům, ale ještě se na ni znovu vrátí a budou po ní pokračovat dál.

obrázek č. 27 Orel skalní



Zdroj: Autorka (2018)

Rozcestí, na kterém odbočí žáci na tuto cestu, která je zavede k vlčímu výběhu.

Devátá část:

Kde se nacházíte: před výběhem vlků

Čas realizace: cca 13 minut

Způsob realizace: U výběhu vlků žáci vyluští šifru a budou pokračovat dál po cestě okolo sviště horského, kde cesta zatáčí vlevo a postupně se zvedá vzhůru (viz obrázek č. 29). Tato cesta ukáže žákům výběhy zvířat z vrchu. Na začátku této cesty žáci vyluští další šifru týkající se rosomáka. Dále následují cestu, která se začne stáčet doleva a dovede je zpět na hlavní cestu (viz obrázek č. 30), která je dovede k další části questu.

Kam se dostanete: rozcestí na hlavní cestě (viz obrázek č. 31)

obrázek č. 28 Vlk

Co to slyším v dálce výt?

Pes? Ne, ne, vlk mohl by to být.

Vlci ve smečce žijí,

bok po boku si stojí.

Severní polokoule vlkům vyhovuje.

Prostředí mrazivé, chladné či lesnaté obydluje.

Naproti vlkovi, tam orel skalní křídly mává,

kamzík ve svém výběhu trávu k jídlu si dává.

Pokračuj dál za svištěm horským rovnou za nosem,

obvykle je střední a jižní Evropa jeho domovem.

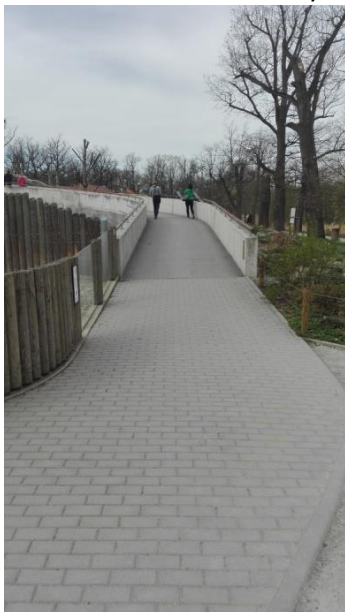
Rosomák už na tebe zvědavě kouká,

Kanada, Rusko, Sibiř, i Aljaška ho láká.

Zdroj: Autorka (2018)

Na co pozor: Pokud je cesta v této části mokrá, musí si žáci dát pozor, protože je kluzká. Proto by měl učitel za deštivých podmínek nebo po dešti pohlídat, aby žáci po této cestě neběhali. Vzhledem ke svažování cesty je zde riziko úrazu zvýšené. Důležité je také žáky upozornit, že v této části budou procházet nad výběhy a budou se na ně dívat shora. V žádném případě se však nesmí naklánět přes zábradlí a nejlepší je upozornit, že pokud se budou dívat na zvířata v těchto výbězích, neměli by nic držet v ruce. Hrozí nebezpečí, že jim tam věc, kterou drží, může spadnout.

obrázek č. 29 Cesta nad výběhy



Zdroj: Autorka (2018)

obrázek č. 30 Konec výběhů



Zdroj: Autorka (2018)

obrázek č. 31 Hlavní cesta



Zdroj: Autorka (2018)

Desátá část:

Kde se nacházíte: na hlavní cestě (viz obrázek č. 31)

Čas realizace: cca 7 minut

Způsob realizace: Pokračujete dál po hlavní cestě, pokud se na cestě nikdo nenachází, lze si zde zahrát pár her, při kterých se děti vyběhají a na chvíli zapomenou na luštění questu. Pak dál pokračujte k dalšímu rozcestí (viz obrázek č. 33), kde zahnete doprava k tygru ussurijskému. Touto cestou pak pokračujte dál až k další šifře u medvěda plavého. Po vyluštění šifry jdou žáci směrem k teráriu (viz obrázek č. 34), které si smějí prohlédnout a projít jím až k syslovi obecnému. Nebo se dá terárium obejít po cestičce, která jej lemuje a žáci se tak teráriu vyhnou (viz obrázek č. 35).

Kam se dostanete: k syslovi obecnému (viz obrázek č. 36)

obrázek č. 32 Tygr

**A teď pozor blížíš se, k tygřímu výběhu,
kde tygr ussurijský je stále ve střehu.
Je to největší kočkovitá šelma,
nejraději samotu on má.**

**Popojdi dál po cestě k supovi mrchožravému,
pak dál kolem jeřába, k medvědu plavému.
Vyhuben byl skoro v celé volné přírodě,
vidět ho můžeš jen v této zoologické zahradě.
Pokud zájem máš a nebojíš se,
klidně vejdi do terária a rozhlédni se.
Až prohlédneš si, co tě láká,
návštěva u sysla tě čeká.

Koukni jak sysel obecný,
dělá si v zemi domov bezpečný.
Liška korsak dobře zná stepi a pouště,
tvé další kroky k jejímu výběhu dovedou tě.**

Zdroj: Autorka (2018)

Na co pozor: Okolo výběhu tygra ussurijského jsou aktivity, které si žáci smí vyzkoušet. Najdou zde tabuli, kde si vyzkouší, jaký je jazyk tygra na dotek, tabuli, která ukazuje druhy tygrů, jejich srst a zda jsou vyhynulí. Také se dostanou k panelu, kde zjistí, jaké zvíře má silný skus. Tyto aktivity se dají vyzkoušet, ale nejsou započítány do času realizace této části.

Hry, které si žáci mohou zahrát, by měly být pohybové, ale tiché, bez zbytečného hluku.

obrázek č. 33 Cesta k medvědovi



Zdroj: Autorka (2018)

Rozcestí, na kterém žáci půjdou tímto směrem k tygrovi a medvědovi, až nakonec dojdou na konec této cesty k teráriu.

obrázek č. 34 „Terárium“



Zdroj: Autorka (2018)

obrázek č. 35 Cesta kolem terária



Zdroj: Autorka (2018)

obrázek č. 36 Výběh syslů



Zdroj: Autorka (2018)

Desátá část:

Kde se nacházíte: u syslího výběhu

Čas realizace: cca 30 - 40 minut

Způsob realizace: Od syslího výběhu pokračujte dál po cestě. Cesta Vás dovede na hlavní cestu a ocitnete se před restaurací (viz obrázek č. 38). Zde je vymezený čas na větší odpočinek a svačiny. V okolí restaurace se nacházejí toalety, lavičky, dětské hřiště a kontaktní zoo (viz obrázek č. 39). Zde dává učitel žákům možnost se najíst a vyzkoušet si kontaktní zoo s dětským hřištěm. Časově je na to vymezeno půl hodiny, ale učitel má možnost sám určit, kolik času zde stráví. Poté pokračujte průchodem pod restaurací (viz obrázek č. 38) a směřujte po cestě k další šifře, která se nachází u losa evropského (viz obrázek č. 40).

Kam se dostanete: výběh losa evropského

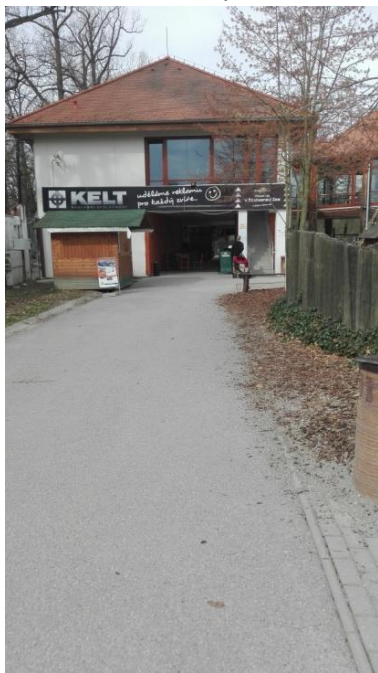
obrázek č. 37 Restaurace

**Nadešel čas zaslouženého odpočinku,
Teď můžeš sníst svou svačinku.
Nevynechej návštěvu v části Kontaktní zoo zvanou,
kde pohladíš si pár zvířat a zažiješ hezkou podívanou.**

Zdroj: Autorka (2018)

Na co pozor: Učitel by měl žáky v okolí restaurace hlídat. Bez dozoru by žáci neměli vstupovat do kontaktní zoo. Je zde zvýšené riziko úrazu. Je doporučeno dopředu si zjistit, zda nějaké dítě nemá alergii na zvířata nebo zda se jich nebojí atd. Učitel dohlíží na žáky, aby zvířatům neubližovali a chovali se v kontaktní zoo slušně a s respektem ke zvířatům. Také na dětském hřišti, kde si můžou žáci hrát, je riziko úrazu, proto je dozor učitele doopravdy nezbytný. Připomeňte žákům, že po nich nesmí zůstat nepořádek ani poházené odpadky.

obrázek č. 38 Vstup do restaurace



Zdroj: Autorka (2018)

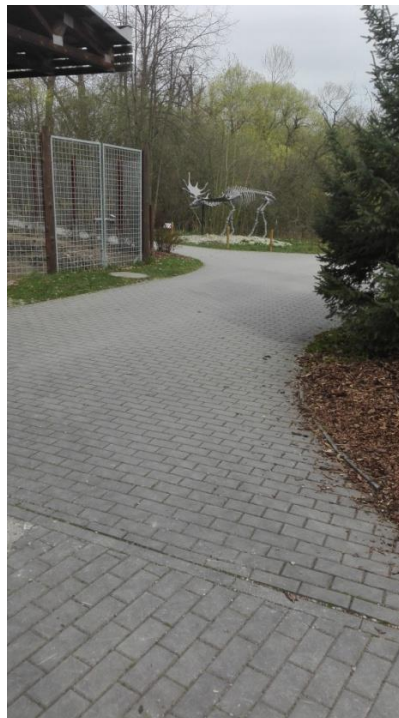
Rozcestí na hlavní cestě, které vede k restauraci, dětskému hřišti a kontaktní zoo. Po svačince žáci musí projít rovně průchodem pod restaurací až na druhou stranu.

obrázek č. 39 Vstup do kontaktní zoo



Zdroj: Autorka (2018)

obrázek č. 40 Cesta k losovi



Zdroj: Autorka (2018)

Jedenáctá část:

Kde se nacházíte: u výběhu losa evropského

Čas realizace: cca 10 - 15 minut

Způsob realizace: Od výběhu losa existuje pouze jedna jediná cesta vpřed, po které se žáci musí vydat (viz obrázek č. 42). Úsek cesty, který je čeká, je poměrně dlouhý a není na něm mnoho aktivit. Jednou z informačních tabulí, která se zde nachází, je tabule na rozpoznávání stromů dle barvy kůry a dřeva. Na lávce, která vede nad rybníkem, pak mají možnost zakoupit si z automatu jídlo pro ryby a nakrmit ryby. Až se dostanete na rozcestí, které se nachází u výběhu ponyho (viz obrázek č. 43), zahněte doleva a pokračujte stále rovně po cestě (viz obrázek č. 44). Kolem této cesty k voliéře je vysazena řada stromů. Některé stromy mají cedulky se jménem, některé lze poznat bez pomoci cedulek. Pokud s žáky jdete společně, můžete se na chvíli na cestě zastavit a o stromech si popovídat. Zeptat se, zda některý strom poznají. Žáci v této části musí dojít k voliéře s plameňáky a dalšími vodními ptáky (viz obrázek č. 45), vstoupit do ní a seznámit se s plameňáky.

Kam se dostanete: K plameňákům (viz obrázek č. 46)

obrázek č. 41 Vodní ptáci

**Odpočatý v plné síle,
zdolal bys i dlouhé míle.
To však vůbec třeba není,
u losa je další zastavení.**

**Cestou pokračuj
a vodní ptáky sleduj.
Podél vody pořád dál,
kdo by se tudy jít bál?**

**Vlevo čekaj vodní ptáci,
hele, jsou to plameňáci.
Zvláštní odpočinek mají,
Na jedné noze postávají.**

**Na jedné noze zkus také stát,
kamarádi ti to budou počítat.
Srniec s králíkem na tebe čeká,
pozor ať se nepoleká.**

Zdroj: Autorka (2018)

Na co pozor: Pokud se žáci budou držet mapy, která je v plánu zoologické zahrady, nemůžou se ztratit. Důležité je upozornit žáky na to, že část cesty vede po dřevěné lávce nad vodou. Učitel by měl doporučit žákům, že si na lávce nemají s ničím hrát, aby jim to neupadlo do vody. Také je důležité, že se budou pohybovat po lávce a nesmí z ní sejít nikam jinam. Je zde podmáčený úsek, na který se nesmí chodit. Celá tato část by měla probíhat pod kontrolou učitele, protože část této cesty vede kolem rybníka, který ohraničuje zoologickou zahradu a nahrazuje tak plot. Je také nutné dávat pozor, aby se žáci nenakláněli přes zábradlí nad rybník. U voliéry učitel zkontroluje, zda žáci za sebou zavřeli dveře a nedělají u dveří něco, co nemají.

obrázek č. 42 Cesta k vodnímu ptactvu



Zdroj: Autorka (2018)

Cesta od výběhu losa, po které se mají žáci vydat dál. Na obrázku je vidět i začátek lávky, po které budou muset žáci pokračovat.

obrázek č. 43 Výběh ponyho



Výběh u ponyho, kde se žáci vydají vlevo.

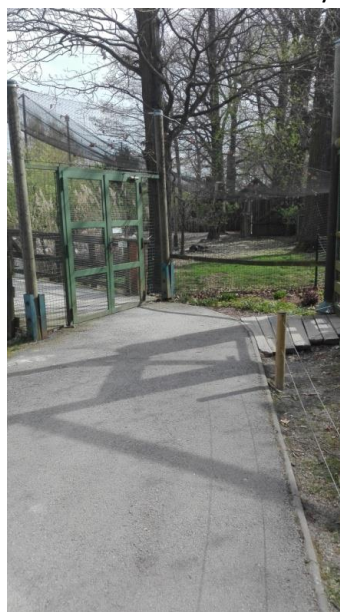
Zdroj: Autorka (2018)

obrázek č. 44 Cesta k voliére



Zdroj: Autorka (2018)

obrázek č. 45 Dveře voliéry



Zdroj: Autorka (2018)

obrázek č. 46 Plameňáci



Zdroj: Autorka (2018)

Dvanáctá část:

Kde se nacházíte: u plameňáků

Čas realizace: cca 10 minut

Způsob realizace: Od plameňáků se vydají žáci voliérou dál po lávce a pokračují v cestě. Za výběhem srnce se na rozcestí dají doleva (viz obrázek č. 48) a ještě, než vyjdou z voliéry, nesmí zapomenout vyluštit šifru u zajíce (viz obrázek č. 49). Po opuštění voliéry je čeká poslední zastávka u výběhu surikat (viz obrázek č. 50), posadí se na lavičky u občerstvení (viz obrázek č. 51), tam se občerství a vyluští cestu k pokladu.

Kam se dostanete: do cíle cesty k pokladu

obrázek č. 47 Surikaty

**My surikaty tě u nás vítáme
a poslední dílek do skládačky přidáme.
Teď pomocí čísel musíš šifru rozluštit,
Abys mohl poklad objevit.**

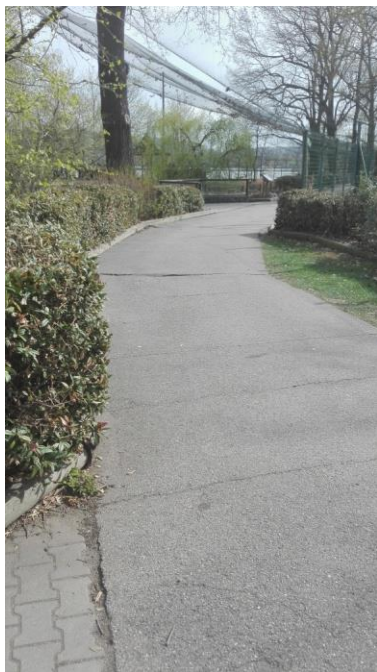
Zdroj: Autorka (2018)

Na co pozor: Nacházíte se ve finále samotného questu. Učitel musí dohlédnout na to, aby žádný žák doopravdy neopustil prostory zoologické zahrady. Z organizačních důvodů by bylo nejlepší, kdyby učitel oznámil žákům, že skupinka, která bude mít vyluštěnou šifru k pokladu, si ho k sobě zavolá a on jim ji zkontroluje. Skupinka pak zůstane sedět, dokud to nevyluští i ostatní a pak se hromadně celá třída s učitelem potichu a nenápadně „jako myšky“ přesunou k pokladu.

Informace pro učitele: Žákům v tajence musí vyjít: rozcestí za občerstvením, pokračuj rovně, najdi truhlu se znakem vydry. Velmi blízko východu ze zoologické zahrady je ukrytá truhla se znakem vydry, ve které se nachází pár informačních letáků a zápisník, kam se může celá třída

zapsat jako nálezcí. Také se v truhle nachází drobné maličkosti, které si žáci mohou vzít, pokud do truhly nějakou maličkost vloží. Pohled, hračku z kinder vajíčka, přívěšek, výrobek z bužírek apod. Učitel kontroluje, že žáci vyměňují kus za kus a jsou to alespoň trochu přijatelné věci. Pozor, nevkládat hodnotné věci.

obrázek č. 48 Cesta ke králíkovi



Zdroj: Autorka (2018)

obrázek č. 49 Výběh králíka divokého



Zdroj: Autorka (2018)

obrázek č. 50 Výběh surikat



Zdroj: Autorka (2018)

obrázek č. 51 Lavičky u občerstvení



Zdroj: Autorka (2018)

Závěrečná část:

Realizace závěrečné části může proběhnout dvěma způsoby. První možnost, je uskutečnit shrnutí poznatků získaných ze zoologické zahrady na louce před areálem zoologické zahrady. Tato varianta je dobrá, pokud se čeká na příjezd autobusu, zbyl nějaký čas a chcete nechat žáky na čerstvém vzduchu nebo máte naplánovanou další aktivitu, na kterou musíte chvíli počkat. Druhou možností je uzavřít tento výlet zpět ve škole, ihned nebo další den.

V závěrečné části by mělo dojít ke shrnutí poznatků, které žáci získali. Ohodnocení jejich práce učitelem, ale i jimi samými a udělat krátkou diskuzi na oblíbenou činnost, zážitek, získanou vědomost apod.

Návrhy her a aktivit:

Kvíz - Učitel pro hodinu přírodopisu vytvoří v powerpointu kvíz. Žáci pak ve skupinkách nebo samostatně odpovídají na otázky.

Mezipředmětový vztah tělesná výchova:

Ano nebo ne - Žáci se postaví do jedné skupinky na předem stanovené místo (např. do středu tělocvičny) a učitel se postaví naproti nim. Učitel pokládá otázky, které se týkají získaných informací ze zoologické zahrady (př. Pochází klokan z Austrálie?). Žáci budou mít za úkol dojít na jedno z míst, které bude vyjadřovat jejich odpověď. Tato místa budou předem určena učitelem a žáky s nimi seznámí. První místo bude s odpovědí ANO a druhé místo bude s odpovědí NE. Žáci tak sami vybírají, na které místo dojdou a která je tedy správná odpověď na učitelovu otázku.

Štafetové odpovědi - Učitel rozdělí žáky do skupinek. Skupinky postaví na začáteční místo, ze kterého budou po jednom vybíhat. Do dostatečné vzdálenosti od skupinek, umístí učitel otázky a odpovědi vytištěné na papírcích. Každá otázka a každá odpověď je samostatně na zvláštním papírku. První žáci ze skupinek vyběhnou ke stanovišti s otázkami a odpověďmi, naleznou dvojici, kterou vyhodnotí jako správnou a donese ji ke své skupince. Tím předává štafetu a vybíhá druhý hráč. První hráč mezitím papírky umístí na předem stanovené místo ke kuželu, který má každá skupinka svůj. Na papírky už se nesmí sahat a nesmí se přesunovat. Všechny skupinky mají stejné otázky a odpovědi.

Mezipředmětový vztah výtvarná výchova:

Kouzelník to pokazil - Učitel napíše na lístečky názvy zvířat. Na každém lístečku je právě jedno zvíře. Počet lístečků by měl být alespoň dvojnásobek počtu žáků. Lístečky dá do nádoby, krabice nebo něčeho podobného, z čeho budou žáci losovat. Hru navodíme úvodem, že kouzelník dělal pokusy s kouzly a lektvary, ale nějak se mu to nepodařilo a všechna zvířata promíchal mezi sebou. Takže se stalo, že žirafa měla dvě orlí křídla a místo svých nohou, dva orlí pařáty, apod. Žáci si po učitelově vyprávění dojdou vylosovat dva lístečky zvířat, která musí nějakým způsobem začarovat a udělat z nich jedno. Na druhou stranu výkresu vymyslí název zvířete, jeho jméno, kde žije a čím se živí. Nakonec všichni podle obrázku společně hádají, která dvě zvířata to byla a přečtou si společně zadní stranu výkresu.

Mezipředmětový vztah český jazyk:

Napiš a pak hádej - Žáci mají za úkol napsat popis zvířete, které viděli v zoologické zahradě. Ostatní hádají, co je to za zvíře. Starší žáci mohou popis vylepšovat a radit autorovi, jak ho vylepšit.

Vytvoř tajenku - Žáci se pokusí vytvořit tajenku pro ostatní.

Popiš pomocí přídavných jmen - Žák si vybere zvíře, které mají ostatní uhodnout. Vybrané zvíře však může popsat pouze použitím přídavných jmen. (Př. Mravenec - šestinohý, malý, silný, černý, pracovitý....)

Mezipředmětový vztah informatika:

Plakát na míru - Žáci dostanou za úkol vytvořit plakát o zvířeti, které vybere učitel nebo nechá žáka, aby si vybral sám. Uprostřed plakátu musí být fotografie nebo obrázek zvířete, nahoře nadpis, kolem dokola zvířete různé informace o něm.

Puzzle - Žáci si vyberou zvíře, z jehož obrázku vytvoří puzzle.

Mezipředmětový vztah matematika:

Zkus si tipnout - Učitel ukáže na určitý čas (minuta, dvě minuty - dle stáří a schopností žáků) žákům obrázek, na které jsou zvířata. Poté obrázek schová a žáků se ptá na různé otázky týkající se obrázku. Př. Kolik mohlo být na obrázku zvířat? Kolik jich mělo srst? Kolik z nich jich mělo peří? Kolik měla zvířata na obrázku dohromady nohou? Kolik zvířat na obrázku jsme

mohli vidět v zoologické zahradě Hluboká? Kolik měla zvířata dohromady očí? Kolik zvířat z obrázku mělo ocas? Kolik zvířat z obrázku bylo masožravých? Žáci tipují a učí se tak odhadovat počet. Pokud učitel zvolí jednodušší obrázek, žáci nemusí tipovat, ale budou vědět, protože si zvířata z obrázku si budou pamatovat.

Nakresli graf - Učitel dá žákům obrázek nebo text, kde jsou zvířata. Žáci mají podle daných kritérií vypracovat sloupcový graf. Příklad kritérií: obratlovci a bezobratlí, podle počtu nohou, podle ekosystému, kde žijí, mají ocas x bez ocasu, umí létat x neumí létat.....

Rozvoj paměti:

Šel jsem do zoo, viděl jsem tam - Žáci se posadí tak, aby znali pořadí, ve kterém budou říkat věty. Učitel začne větou: „Šel jsem do zoo. Viděl jsem tam“ a doplní nějaké zvíře. Další žák, který sedí po levici učitele, pokračuje. Zopakuje větu, kterou učitel říkal, včetně zvířete, které učitel do věty doplnil, a přidá ještě jedno svoje zvíře. Následuje žák další, který zopakuje, co řekl žák před ním a také doplní jedno zvíře. Takto to pokračuje, dokud si to většina třídy pamatuje. Se třídou se domluvíme předem na úkolu, který musí udělat ten, kdo udělá chybu a vynechá v řadě nějaké zvíře. Žáka nevyklučujeme ze hry, pouze ho necháme splnit úkol a znovu hra pokračuje. Příkladem takového úkolu může být udělení dvou dřepů za každé zvíře, které splete. (Ukázka věty, kterou za tu dobu můžete vytvořit: Šel jsem do zoo. Viděl jsem tam medvěda, tygra, rosomáka, orla, kamzíka, sysla, sovu, želvu, vlka a vydru.)

Co bylo na obrázku? - Učitel ukáže žákům obrázek se zvířaty. Žáci mají určitý čas na to, aby si zapamatovali, co bylo na obrázku. Učitel po uplynutí času obrázek schová a nechá žáky napsat na papír všechna zvířata, která si zapamatovali.

Quest č. 1 - Poznej náš svět zvířat

Délka questu: alespoň 2 a půl hodiny

Obtížnost: střední = musíš dávat dobrý pozor a správně si přečíst informace

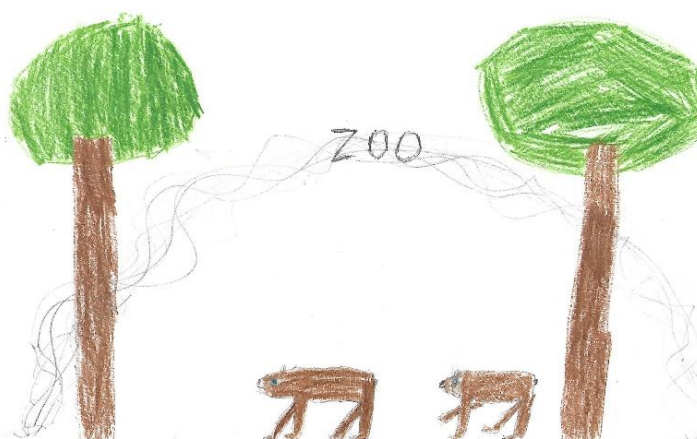
Doporučený věk hledače: bez pomoci dospělého 9 let a více

Potřebné vybavení: psací potřeba, vytištěný quest, leták s mapou zoologické zahrady

Upozornění: Pozorně čti každou nápovědu a neunáhli se v odpovědích. Pokud zvažuješ odpovědi dvě, zapiš si je obě, ať se nemusíš vracet zpět



Zoo je domovem nás zvířat,
zkus se zde podle toho chovat.
Jídla nám dávají dostatek,
pravidelně čistí náš příbytek.

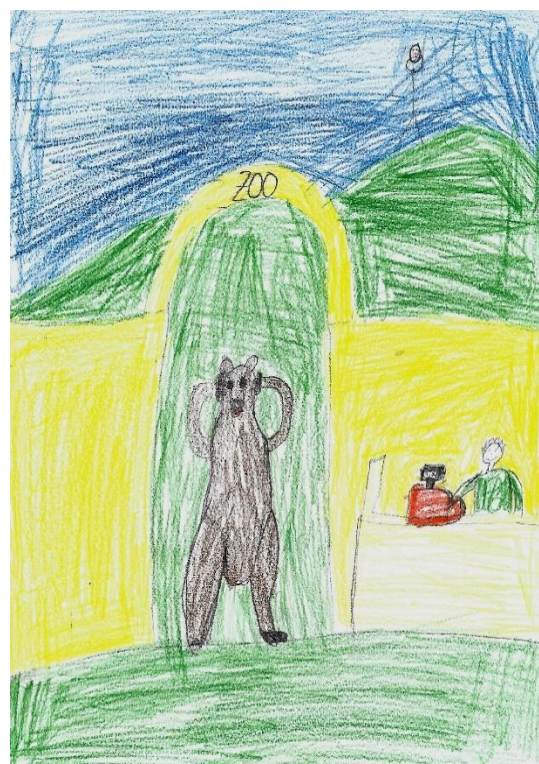


Nekřič tu a nehulákej,
ouška nás pak bolí - ouvej.
Na sklo prosím neklepat,
nemáme se kam schovat.

Pokus se o nás zjistit co nejvíce,
ať nechybí ti žádná informace.
Projdi celou zoologickou zahradu,
najdeš cestu k pokladu.

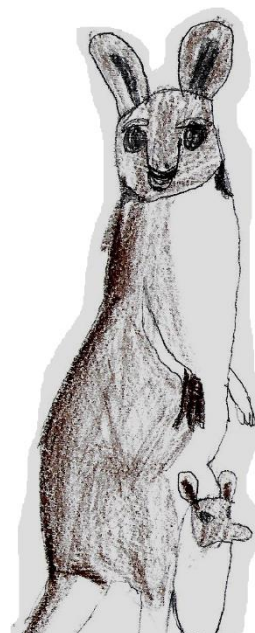
U pokladu musíš být opatrný,
jen pro hráče je připravený.
Ať se nikdo nedívá,
kde se poklad ukrývá.

Poté co jsi zaplatil a lístek máš v kapse,
připrav papír a tužku, ať tě vidím smát se.
Nechci u tebe google vidět,
musel by ses hodně stydět.



Teď tě čeká výprava do Americké části,
Koati se nazývá, jen se jí nech vésti.
Prohlédni si maru stepní, tamarína s nosálem,
přes papoušky a psouna, přejdi pak za klokanem.

U klokanu zastav se a zjisti sám,
odkud klokan přišel k nám.
Bumerang tu vymysleli,
na plot ti ho pověsili.



Název kontinentu, ze kterého pochází klokan:

					1				
--	--	--	--	--	---	--	--	--	--

Doprava pak zahni, nemusíš se bát.
Cesta tudy pokračuje, pojd', jdeme si hrát.
Najdi tady lemura, v jeho hezké skrýši.
Hraček má tam spoustu, i ve veliké výši.

Svoje mládě ze začátku na krku si nosí,
když je větší, na hřbet přelege si.
Náš domov je na ostrově,
z cedulky zjistíš ho hravě.



Jméno ostrova, kde žije lemur:

										23
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

Po stezce dál pokračuj, k domovu nás surikat.
Určitě ti toho spoustu můžeme i ukázat.
O nás zjistíš spoustu věcí později,
teď nás želvy ostruhaté čekají.



Tahle želva veliká je, dožívá se až sta let.
 Jmenuje se ostruhatá, má zajímavý vzhled.
 A tvé kroky rovně jdou,
 ke kočkodanovi tě dovedou.

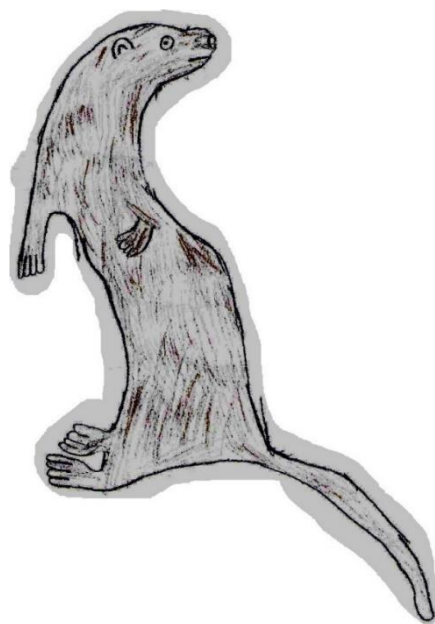
Název mate, jen se nelekej,
 kočku tady nehledej.
 Jsem nejrychlejší opice
 a doma jsem v Africe.



Jakou barvu má po narození mládě
 kočkodana?

						2
--	--	--	--	--	--	---

Teď u vydry se zastavíš,
 jejich hrou se pobavíš.
 Pod vodou i nad vodou,
 hodně času tráví hrou.



Já jsem malá šelmička,
 moc mi chutná rybička.
 Můj život je zajímavý, chceš ho dobře znát,
 pojď si na tlačítkové tabuli teď hrát.

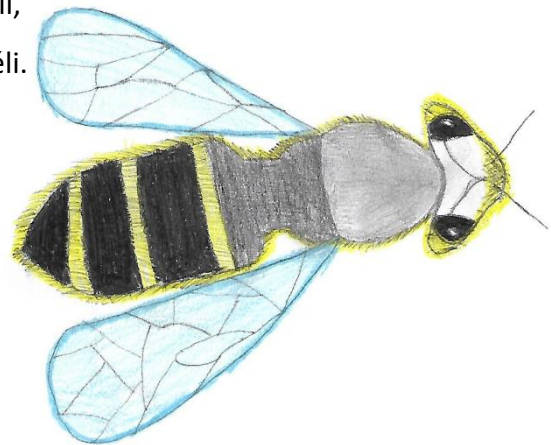
Co pomáhá vydře v kalné vodě najít cestu:

						20										11						6
--	--	--	--	--	--	----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----	--	--	--	--	--	---

Teď se můžeš vrátit zpátky kolem vydří sochy,
 za ní po pár metrech vlevo do úkrytu střechy.
 Rovně drž se stále dál,
 u hmyzího domku abys stál.



Protože jsme velmi malé máme tady tabuli,
to že jsme užitečné, dozvědět byste se měli.
Opylovat květy je práce velká,
proto mi říkají pilná včelka.



Tabule ti informaci sděluje,
že i včela samotářka existuje.
Najde místo, kam pečlivě naklade vajíčka,
postará se hezky o ně, vždyť je jejich matička.

Co se stane s včelou samotářkou po zaopatření vajíček:

			E
19			

Další cesta povede tě rovnou za nosem.
Velká váha láká tě, pojď a stoupni sem.
Zkus se zvážit je to sranda.
Můžeš vážit víc než panda?

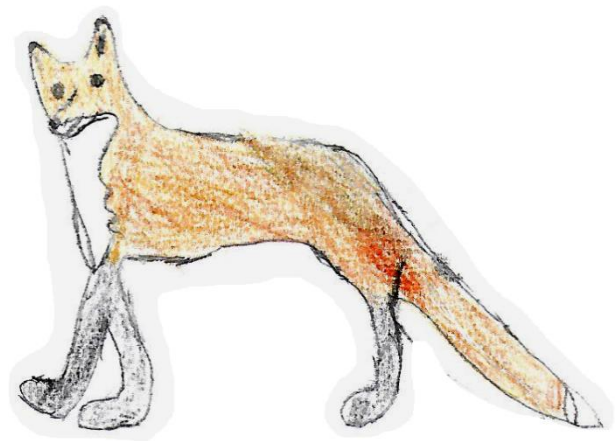


Co to slyším, někdo houká?
Ále, jenom sova kouká.
Kdo to támhle má svůj příbytek?
Hádej znova, schovává se do skrýšek.

Liška žije ráda sama, jí myši a zajíce.
Čilá je hlavně v noci, za svitu měsíce.
Ve své noře ve dne spím,
k ránu kořist ulovím.

Kolik kilo přibližně váží liška:

S			
	5	22	



Kdo to vedle lišky žije
a zdejší noru obydluje?
Na kolena klekni,
do nory se koukni.



Pokud štěstí máš,
jezevce tu poznáš.
Jezevec je šelmovitý všežravec,
nají se masa, hmyzu, a někdy i vajec.

A kde všude může mít místo pobytu?
Má rád Evropu, Malou Asii i Krétu.
A teď můžeš z nory ven,
ať můžeš znovu vidět bílý den.

Kočka divoká, co žije vedle v kleci,
příbuzná je s kočkou domácí.
Bydlí ráda v lese temném plném dobré kořisti.
Hlodavce či ptáka uloví si v podhorské oblasti.

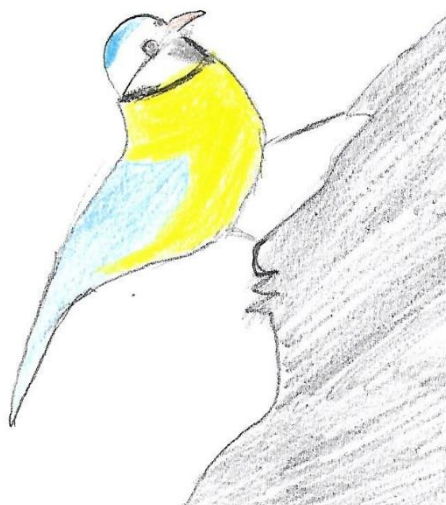


Když se mládě divoké kočky narodí,
většinou je zdravé, ale vůbec nevidí.
Kočka, když z výšky padá,
dopadne na nohy, ne záda.

Který smysl má divoká kočka nejlepší?

3			
---	--	--	--

Stojíš před voliérou Český les,
pokud si troufáš, tak tam vlez.
Zde se chovej hezky tiše, ať se nemusíme bát.
Pozorně se dívej všude, nejlepší je v klidu stát.



Budeme tady poletovat a písně své zpívat,
jsme ptactvo českého lesa, pojd' se dívat.
Vzdělávací centrum tě teď vítá,
víš, co je to biodiverzita?



Cizího názvu nemusíš se lekat,
složitého nebude tě nic čekat.
Na film v klidu podívej se a pak zkus spočítat,
kolik obrázků tu visí na zdi nás zvířat.



Kolik obrázků zvířat visí na zdi:

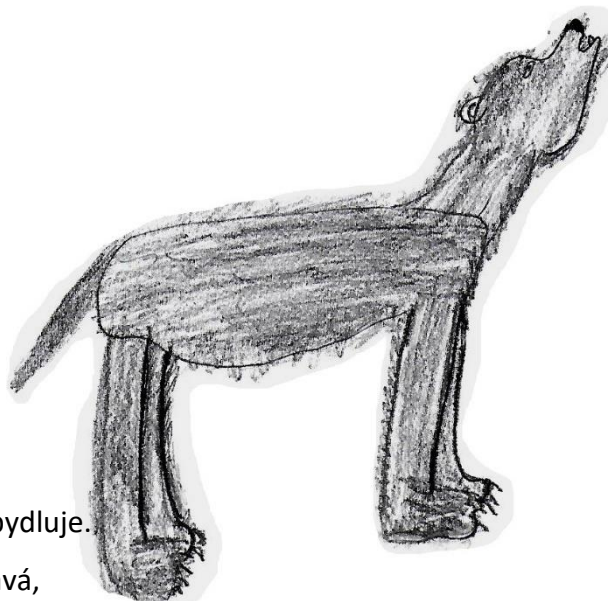
		7																	
--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--

Co to slyším v dálce výt?
Pes? Ne, ne, vlk mohl by to být.
Vlci ve smečce žijí,
bok po boku si stojí.

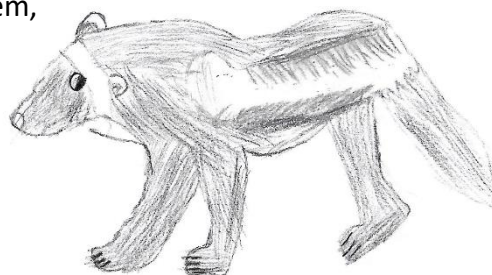
Do kterého řádu patří vlk obecný:

				Y
		18		24



Severní polokoule vlkům vyhovuje.
Prostředí mrazivé, chladné či lesnaté obydluje.
Naproti vlkovi, tam orel skalní křídly mává,
kamzíček ve svém výběhu trávu k jídlu si dává.

Pokračuj dál za svištěm horským rovnou za nosem,
obvykle je střední a jižní Evropa jeho domovem.
Rosomák už na tebe zvědavě kouká,
Kanada, Rusko, Sibiř, i Aljaška ho láká.



Co umí rosomák dobře rozdrtí

					I
10				14	



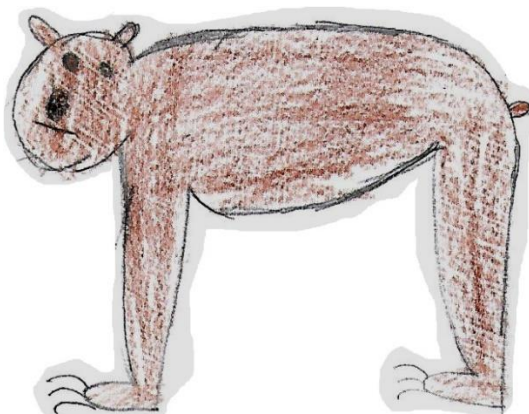
A teď pozor blížíš se, k tygřímu výběhu,
kde tygr ussurijský je stále ve střehu.
Je to největší kočkovitá šelma,
nejraději samotu on má.

Popojdi dál po cestě k supovi mrchožravému,
pak dál kolem jeřába, k medvědu plavému.
Vyhuben byl skoro v celé volné přírodě,
vidět ho můžeš jen v této zoologické zahradě.



Výskyt medvěda plavého: hory Střední Asie a západní

						J
17						



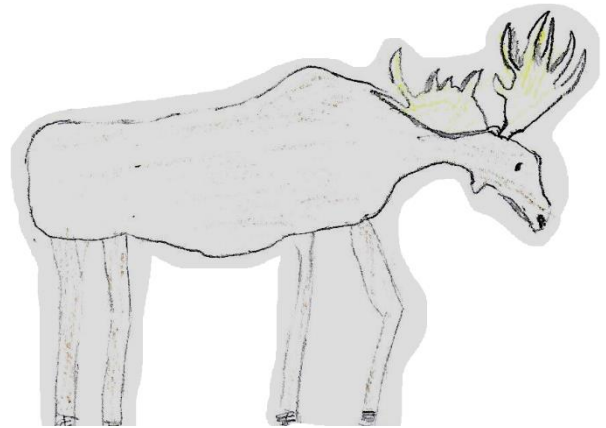
Pokud zájem máš a nebojíš se,
klidně vejdi do terária a rozhlédni se.
Až prohlédneš si, co tě láká,
návštěva u sysla tě čeká.

Koukni jak sysel obecný,
dělá si v zemi domov bezpečný.
Liška korsak dobře zná stepi a pouště,
tvé další kroky k jejímu výběhu dovedou tě.

Nadešel čas zaslouženého odpočinku,
teď můžeš sníst svou svačinku.
Nevynechej návštěvu v části Kontaktní zoo zvanou,
kde pohladíš si pár zvířat a zažiješ hezkou podívanou.



Odpočatý v plné síle,
 zdolal bys i dlouhé míle.
 To však vůbec třeba není,
 u losa je další zastavení.



Obydluje vlhké a _____ lesy:

B								É
				12				

Cestou pokračuj
 a vodní ptáky sleduj.
 Podél vody pořád dál,
 kdo by se tudy jít bál?

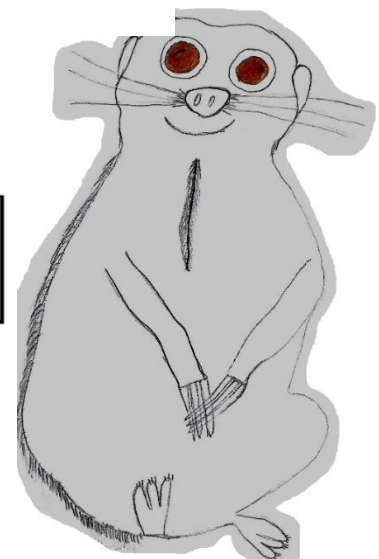


Vlevo čekaj vodní ptáci,
 hele, jsou to plameňáci.
 Zvláštní odpočinek mají,
 na jedné noze postávají.

Na jedné noze zkus také stát,
 kamarádi ti to budou počítat.
 Srnec s králíkem na tebe čeká,
 pozor ať se nepoleká.

Králík také obývá teplá, suchá a _____ místa:

			S					Á
	9			16		13		



My surikaty tě u nás vítáme
 a poslední dílek do skládačky přidáme.
 Teď pomocí čísel musíš šifru rozluštit,
 abys mohl poklad objevit.

Kde je výskyt surikat:

J									8
---	--	--	--	--	--	--	--	--	---

	F								15
--	---	--	--	--	--	--	--	--	----



1	2	3	4	5	6	7	8		

za občerstvením

pokračuj

9	10	11	12	13	

najdi

14	15	16	17	18	19		

se znakem

20	21	22	23	24	

Řešení questu č. 1 „Poznej náš svět zvířat“ (k tisku pro učitele)

Pozn.: V řešení questu autorka uvádí otázku, na kterou žáci měli odpovídat nebo kterou měli doplnit. Až za stanovenou otázkou nebo větou je odpověď, kterou měli žáci zadat do jednotlivých políček a zjistit tak, která písmena mají čísla a využijí je tak ve výsledné tajence vedoucí k pokladu.

Název kontinentu, ze kterého pochází klokan: **AUSTRÁLIE**

Jméno ostrova, kde žije lemur: **MADAGASKAR**

Jakou barvu má po narození mládě kočkodana: **ČERNOU**

Co pomáhá vydře v kalné vodě najít cestu: **HMATOVÉ VOUSY**

Co se stane s včelou samotářkou po zaopatření vajíček: **UMŘE**

Kolik kilo přibližně váží liška: **SEDM**

Mláďata kočky jsou většinou zdravá, ale ani trochu: **ZRAK**

Kolik obrázků zvířat visí na zdi: **ČTYŘICET DVA**

Do kterého řádu patří vlk obecný: **ŠELMY**

Co umí rosomák dobře rozdrtit: **KOSTI**

Výskyt medvěda plavého: hory Střední Asie a západní **HIMALÁJ**

Obydluje vlhké a _____ lesy: **BAŽINATÉ**

Králík také obývá teplá, suchá a _____ místa: **PROSLUNĚNÁ**

Kde je výskyt surikat: **JIŽNÍ AFRIKA**

Poklad: **ROZCESTÍ** za občerstvením, pokračuj **ROVNĚ**, najdi **TRUHLU** se znakem **VYDRY**.

Pozn.: Tučně označená písmena v odpovědích jsou písmena, která jsou v questu očíslována. Tato čísla nakonec dosazují žáci do tajenky, která jim odhalí popis cesty za pokladem. Poslední rozluštěný řádek s názvem „Poklad“ je výsledkem dosazování získaných písmen a slova, která jsou zde napsána tučným písmem, jsou ta, která měli žáci rozluštit a doplnit do tajenky.

7.2 Metodický materiál k návrhu questu „Ani fénix, ani drak, vidíš je to pták“

Autorka: Veronika Bradová

Cíl aktivity:

Questing provede žáky částí zoologické zahrady. Jeho zaměření je na ptactvo. Obsahuje pět základních stanovišť, na kterých se hledač musí zastavit. Prvním zastavením jsou voliéry vpravo od pokladny s názvem „Tarrowonga“. Dále hledač pokračuje ke stanovišti se sovami, od kterých se přechází do „Českého lesa“. Celá cesta končí u voliéry s orlem skalním, kde vyhodnotí i pátou část vedoucí k pokladu. Během této cesty řeší tři úkoly, ze kterých na konci získají číslo k otevření zámku pokladu. Celý quest je vytvořen tak, aby žáci nepotřebovali žádné jiné instrukce a řídili se jen tím, co mají vytištěné na pracovních listech. Tento metodický materiál je určen pro učitele a další dospělé osoby. Je to podrobný návod, který krok za krokem popisuje trasu questu. Upozorňuje na možná rizika a problémová místa.

Předpokládané dovednosti a znalosti: Vhodné chování v zoologické zahradě. Čtení textu s porozuměním. Práce ve skupinkách – komunikace, spolupráce, rozdělení práce.

Klíčové kompetence:

- Kompetence k učení
- Kompetence k řešení problémů
- Kompetence komunikativní
- Kompetence sociální
- Kompetence pracovní

Věk žáka: 7 až 8 let

Časová dotace: 45 až 60 minut

Tematické zařazení: Člověk a jeho svět – rozmanitost přírody

Návaznost na RVP ZV:

Člověk a jeho svět - rozmanitost přírody

ČJS-5-4-03 zkoumá základní společenstva ve vybraných lokalitách regionů, zdůvodní podstatné vzájemné vztahy mezi organismy a nachází shody a rozdíly v přízpůsobení organismů prostředí

ČJS-5-4-04 porovnává na základě pozorování základní projevy života na konkrétních organismech, prakticky třídí organismy do známých skupin

ČJS-5-4-05 zhodnotí některé konkrétní činnosti člověka v přírodě a rozlišuje aktivity, které mohou prostředí i zdraví člověka podporovat nebo poškozovat

Metodický komentář:

Úvodní část:

Úvodní část je vhodné začít realizovat před samotnou návštěvou zoologické zahrady. V této části je základem motivovat žáky a zvýšit jejich zájem o zoologickou zahradu a zvířata žijící v ní. Nejlépe pomocí her, které mají děti rády a učitel je přizpůsobí danému tématu. Také by mělo dojít k seznámení žáků s pravidly slušného a vhodného chování v zoologických zahradách. Před návštěvou zoologické zahrady by učitel měl rozdělit žáky do skupin, ve kterých budou pracovat. Skupiny by měly být početně vyrovnané. Roztřídění žáků je na učitelově uvážení.

Doporučení pro učitele: Před návštěvou zoo by bylo vhodné zařadit opakování učiva o ptácích.

Práce žáků: Žáci se účastní her a aktivit, které učitel vybere. Zapojují se do skupinových prací a her, kde se učí spolupracovat a vytvářet kompromisy. Získávají tak schopnosti, které budou využívat při plnění questu.

Práce učitele: Učitel vybírá hry a aktivity, které využije k motivaci žáků. Uskuteční jejich realizaci a zároveň si všímá reakcí žáků. Sleduje vědomosti žáků, způsob spolupráce, dodržování pravidel her apod.

Nabídka her:

Mezipředmětový vztah tělesná výchova:

Ptáčku schovej se

Pomůcky: obruče nebo lano, dostatečný herní prostor

V tělocvičně se rozmístí na zem obruče nebo se vytyčí lanem prostor, do kterého se budou žáci, jako ptáčci schovávat po zaznění smlouveného zvukového signálu. Žáci běhají po tělocvičně a po zaznění signálu se musí schovat do vymezeného prostoru a zůstat v něm stát. Obměna – jeden z žáků je určen jako dravec, který loví ty, kteří se zatím nedostali do „hnízd“. (Zvukový signál může být pouze ústní, mohou být využity nahrané zvuky ptáků, hudební nástroje apod.)

Krmení mláďátek

Pomůcky: obruče, malé barevné míčky (víčka pet lahví, barevné kroužky, kužely apod.)

Děti se rozdělí do skupin. V každé skupině se určí barva, kterou budou nosit do hnízda – obruče. Vždy může běžet pouze jeden žák a ostatní z této skupiny stojí u hnízda a hlídají ho. Po donesení „potravy“ do hnízda, vybíhá štafetově další žák. Donesené předměty musí zůstat v hnízdě. Vyhrává skupina, která úkol splní jako první. Obměna – Vyhrává skupina, která během časového limitu donese nejvíce potravy do hnízda.

Mezipředmětový vztah prvouka:

Napiš co nejvíce ptáků, které znáš

Pomůcky: papír, psací potřeba, stopky

Žáci v daném časovém rozmezí mají za úkol vypsát co nejvíce druhů ptáků znají.

Poznáš mě?

Pomůcky: obrázky ptáků, papír, psací potřeba

Učitel žákům ukazuje obrázky ptáků a žáci se snaží napsat jejich název.

Rozděl nás do skupin

Pomůcky: obrázky ptáků

Učitel nechá žáky roztřídit jednotlivé ptáky do skupin podle určených kritérií nebo nechá žáky si kritéria zvolit samostatně a jejich rozdělení zdůvodnit.

Mezipředmětový vztah hudební výchova:

Zvukové pexeso


Pomůcky: žádné


Učitel zvolí zvuky, které ptáci vydávají a rozdělí je mezi žáky do páru. Žáci se podle zvuku, který mají vydávat, hledají. (hůůů, vrkůůů, kuku, čim čim čim, píp, apod.)

Hlavní část:


V hlavní části výukového materiálu se nachází quest, který je rozdělen do pěti částí:

 Část „Tarrawonga“

 Část se sovami

 Část „Český les“

 Část orel skalní

 Část vedoucí k pokladu

Po splnění dané barvy je potřeba se přesunout do jiné části zoo.

Doporučení pro učitele: Vytisknout quest pro žáky. Výtisk rozdat až po vstupu do zoo a po sdělení základních informací potřebných ke splnění questu. Upozornit žáky na přesuny mezi jednotlivými expozicemi s ptáky. Vysvětlit žákům jednotlivé barevné rozdělní úseků.

První část:

Část „Tarrowonga“

Stojíte na začátku, nacházíte se v blízkosti výběhu klokanů.

Čas realizace: cca 15 minut

Způsob realizace:

Učitel všem žákům vysvětlí, že žlutou část plní v expozici „Tarrowonga“, která se nachází vpravo před klokanem. Z bezpečnostních důvodů by měly být žáci pod neustálým dohledem učitele. Vzhledem k dobré přehlednosti expozice je toto možné.

Potřebné pomůcky: Vytištěný quest – po uvážení učitele rozdat každému žákovi svůj vlastní nebo pouze jeden do každé skupiny, psací potřeby

Na co pozor: Část „Tarrowonga“ končí noční expozicí. Z této expozice je nutné se vrátit zpět k učiteli. Celá tato část je blízko východu ze zoo, se kterým je spojena uličkou. Hrozí nebezpečí opuštění areálu.

Druhá část:

Část se sovami

Je potřeba se přemístit k sovám, které mají na plánku zoo č. 17

Čas realizace: 10 minut

Způsob realizace:

Učitel zdůrazní, že se žáci budou pohybovat pouze v daném úseku. Sám se postaví na místo, ze kterého bude mít dobrý přehled nad pohybem žáků.

Na co pozor: Tato část se snaží co nejlépe napodobit prostředí, ve kterém sovy žijí. Vzhledem k faktu, že sovy jsou noční ptáci, je obtížnější je ve dne v klecích najít.

Třetí část:

Část „Český les“

Je potřeba se přesunout dle orientačního plánu zoo na stanoviště č. 19

Čas realizace: 15 minut

Způsob realizace:

U vchodu do expozice učitel musí pohlídat, aby žáci za sebou zavřeli pečlivě dveře. Tato část je průchozí.

Na co pozor: Učitel si určí, zda budou žáci expozici opouštět samostatně nebo počkají ve východu. Zvýšenou pozornost musí učitel věnovat tomu, aby za sebou žáci dobře zavírali oboje dveře.

Čtvrtá část:



Část orel skalní

Je potřeba se přesunout na stanoviště č. 24 na plánku zoo

Čas realizace: 5 minut

Způsob realizace:

Tato část je přehledná a učitel má přehled nad pohybem žáků. V této části končí plnění úkolů.

Na co pozor: Po tomto stanovišti se nikam učitel s žáky nepřesouvá a zůstává u orla skalního.

Pátá část:



Část vedoucí k pokladu

Čas realizace: 10 minut

Způsob realizace:

Žáci dočtou část vedoucí k pokladu. Vyhodnotí šifru. Sdělí učiteli číselný kód zámku. Učitel má na výběr ze dvou možností, jak bude dál pokračovat:

- 1) Rozhodne se dokončit prohlídku zbylé části zoologické zahrady a poklad vyzvednou na konci prohlídky před opuštěním zoo.
- 2) Rozhodne se dojít s žáky pro poklad ihned a až poté dokončí prohlídku zoo.

Učitel může rozhodnout sám, kterou variantu zvolí. Pedagogicky hodnotnější je nechat žáky samotné odhlasovat, kterou variantu zvolí.

Na co pozor: Učitel při hledání pokladu na žáky dohlíží. S pokladem manipuluje pouze učitel. Každý žák si může vzít z pokladu jeden upomínkový předmět. Pokusí se být co nejméně nápadní a poklad vrátí pečlivě na své místo.

Závěrečná část:

V závěrečné části by mělo proběhnout zhodnocení návštěvy zoologické zahrady a shrnutí získaných informací. Učitel má na výběr ze dvou možností realizace. První z možností je pedagogicky vhodnější. Měla by probíhat po opuštění zoologické zahrady před jejím areálem.

Vyučující by měl nejdříve klást otázky, které budou směřovat na zjišťování pocitů žáků z návštěvy zoo. (Líbilo se Vám v zoo? Co Vás nejvíce překvapilo? Co se Vám nejvíce líbilo? Jakou novou informaci jste se dozvěděli?) Poté následují otázky mířené na zjišťování zapamatovaných informací. Tato část se může realizovat klasickým dotazováním nebo vyučující položí otázku a dá žákům možnost vybrat ze dvou odpovědí tím, že např. pokud půjdou vpravo, odpovídají NE a pokud půjdou vlevo, odpovídají ANO apod. Pokud učitel nemá možnost závěrečnou část realizovat před areálem zoologické zahrady, měl by ji zařadit další den do výuky ve škole.

Quest č. 2 - Ani fénix, ani drak, vidíš je to pták

Délka questu: 45 až 60 minut

Obtížnost: lehká, vhodná pro děti ve věku
7 až 8 let

Co s sebou: vytištěný quest, plán zoo
(dostanete na pokladně při příchodu), psací
potřeby

Na co pozor: Dobře si přečíst quest a
postupovat dle návodu v questu, abys
nepřešel truhlu s pokladem

V této honbě za pokladem,
projdeme se ptačím světem.
Trošku úsilí Vás to bude stát,
ale myslím, že nebudete litovat.

Projdi kasou, lístek v ruce,
vpravo najdi ptačí klece.
Zde je první zastavení,
nic těžkého na tom není.

Podívej se do klece,
vidíš hezké opeřence.
Kabátek mají z peří,
díky němu létat se jim daří.

Přečti názvy ptáků zde,
ať víš, o co jde.
Hledáš toho, co korunu nosí.
Jmenuje se papoušek královský.

Jakou barvu má jeho peří?
Červenou a _____.

Být volný jako pták
A vylétnout do oblak
Na svět z výšky se dívat
A svobodu si užívat.

Peří, křídla, zobák,
to má každý pták
Musíš se naučit
Správně je rozeznat.

Rozhlédni se kolem sebe, kolik rozdílů
vidíš?
Dívej se - zobák, nohy, velikost, to neošidíš.
Jejich barva peří určuje,
Kde jejich domov je.

Ti, co pestré barvy mají
V pralesech se schovávají.
S jejich barvou na horách,
Měl by každý ptáček strach.

Pokračuj ve směru prohlídky,
A zastav u voliér, soví přehlídky.
Jsou to noční ptáci,
v noci mají svou práci.

Mají velmi dobrý zrak a sluch,
potmě létají nehlučně jako duch.
Uloví si malou šedou myšku
Pro zpestření svého jídelníčku.

Název ptáka, kterému patří tento stín:



A) Orel B) Bažant C) Výr

Pokračuj dál a najdi voliéru Český les,
Tam najdeš ptáky Evropských nebes.
Když se budeš chovat tiše
Jejich hlasy můžeš slyšet.

Naše bohatá příroda
Potravu jim vřdycky dá.
A v zimě s povděkem
Krmeni jsou člověkem.

A ptáčci hmyzožraví
Za potravou odlétají.
Čeká je cesta daleká
Na kontinent zvaný Afrika.

Když sníh začne tát
Tak již myslí na návrat.
A když k nám zpět přiletí
Teplou bude vzápětí.

Každý hledá místečko
Na to svoje hnízdečko.
A pak ptačí samička
Klade do nich vajíčka.

A ptáčkům zakrátko
Vylíhne se holátko.
Neúnavně ho krmit musí
Dokud hnízdo neopustí.

Hnízdo může opustit
Až když peří bude mít.
Létání to je věda
Jinak by byl bez oběda.

Posuň se teď o kus dál,
Voliéru má tu nebes král.
Život žije ve výškách
Zvířata z něj mají trach.

Orel, kterého vidíš, je orel _____:

A) mořský B) skalní C) bělohlavý

Jsou zde ale také ptáci,
kteří schopnost létat ztrácí.
Pštros ten běhat umí
V Africe se pěkně sluní.

Na studené Antarktidě
tučňák si pěkně žije.
Však i tady vzácný je
Nikde jinde nežije.

Za to, že jsi celou cestu prošel,
rád bych abys poklad našel.
Najdi prázdné ptačí obydlí,
Kde již ptáci dlouho nebydlí.

Člověk, co má ptáčky rád,
Může budkou pomáhat.
Do budky, co teď máš hledat,
Rozhod jsem se poklad schovat.

Ten, kdo si chce cestu k pokladu zkrátit,
Musí se teď kus zpátky vrátit.
Najdi teď tu zeď dlouhou,
Kde zvířata nakreslena za sebou jdou.

Její začátek najdi
a k budkám dojdi.
Jedna z budek poklad skrývá,
Zámek s kódem jej však uzavírá.

Číselný kód má,
poklad lehko nevydá.
Když odpovědi na otázky znáš,
klíč k pokladu máš.

Počet písmen v každé odpovědi (tebou doplněné) je jedno číslo zámku. Použij je v pořadí, v jakém jsi je luštil.

7.3 Metodický materiál k návrhu questu „Tygří rodina“

Autorka: Veronika Bradová

Cíl aktivity:

Quest provede žáky expozicí tygra. Během cesty budou žáci sbírat odpovědi na otázky, které na konci využijí k otevření zámku pokladu. Číslo zámku pokladu musí ještě matematicky vypočítat. Místo uložení pokladu je označeno na konci questu na plánu. Žáci si tak procvičí orientaci podle plánu. Tento metodický průvodce je určen pro učitele a další dospělé osoby, které chtějí dětem předložit quest k řešení.

Předpokládané znalosti a dovednosti:

Vhodné chování v zoologické zahradě, čtení textu s porozuměním, matematické dovednosti počítání do 20 - ti, logické uvažování

Klíčové kompetence:

- Kompetence k učení
- Kompetence k řešení problémů
- Kompetence komunikativní
- Kompetence sociální
- Kompetence pracovní

Věk žáka: 6 až 7 let

Časová dotace: 30 minut

Tématické zařazení:

Člověk a jeho svět – Rozmanitost přírody

Návaznost na RVP ZV:

ČJS-3-4-02 rozřídí některé přírodniny podle nápadných určujících znaků, uvede příklady výskytu organismů ve známé lokalitě

Metodický komentář:

Úvodní část:

Úvodní část je vhodné začít realizovat před samotnou návštěvou zoologické zahrady. V této části je základem motivovat žáky a zvýšit jejich zájem o zoologickou zahradu a zvířata žijící v ní. Nejlépe pomocí her, které mají děti rády a učitel je přizpůsobí danému tématu. Zároveň by mělo dojít k seznámení žáků s pravidly a slušným chováním v zoologických zahradách.

Doporučení pro učitele: Tento quest je určen pro žáky ve věku 6 až 7 let. Provádí žáky pouze okolo výběhu tygra ussurijského. Proto je dobré zaměřit motivační hry na tygra a kočkovité šelmy.

Práce pro učitele: Učitel vybírá hry a aktivity, které využije k motivaci žáků. Uskuteční jejich realizaci a všímá si reakcí žáků.

Nabídka her:

Mezipředmětový vztah tělesná výchova:

Tygří honička

Pomůcky: stuha

Žáci dostanou každý stuhu, kterou si dají vzadu za pas kalhot. Žáci pak běhají po tělocvičně a snaží se těm druhým ukrást jejich „ocásek“. Nikdo si nesmí ocásek bránit rukama apod. Pokud žák ztratí ocásek, hra pro něj končí. Vyhrává žák, který nasbírá nejvíce cizích ocásků.

Mezipředmětový vztah prvouka:

Rozděl zvířata podle....

Pomůcky: obrázky zvířat

Žáci rozdělí obrázky zvířat podle stanovených kritérií nebo si určí kritéria samy a pak je zdůvodní.

Mezipředmětový vztah výtvarná výchova

Dokresli druhou polovinu zvířete

Pomůcky: obrázky zvířat ze zoo, kreslicí potřeby

Učitel rozdá žákům poloviny obrázků a žáci musí rozpoznat, o které zvíře se jedná a dokreslí druhou polovinu. Na učiteli zůstává volba, jakou metodu kreslení nebo malování zvolí.

Hlavní část:

V hlavní části se nachází rady a upozornění pro učitele a další dospělé osoby, které žáky doprovází.

Doporučení pro učitele: Prohlídka celé zoologické zahrady je v samostatné režii učitele. Quest provází pouze okolo výběhu tygra ussurijského. Až se k jeho výběhu přesunete, rozdáte žákům

vytištěný quest. Je vhodné přijít k výběhu tygra z doporučené trasy prohlídky (kolem rosomáka a medvěda).

Kód zámku: Z první správné odpovědi vezmi **první číslici**. **Přičti** číslo z druhé odpovědi. **Přičti druhou číslici** z třetí odpovědi. K otevření zámku u pokladu použij číslo, které jsi právě vypočítal a jako poslední zadej číslici, která znamená **NIC**.

$2 + 4 + 8 = 14$ Celý kód zámku je pak číslo 140.

Umístění pokladu je zakreslené křížkem na plánu. Děti by měly samy najít k pokladu správnou cestu. Poklad je ukrytý v truhle s obrázkem tygra. S pokladem manipuluje pouze učitel, který zajistí, že si každý žák vezme pouze jeden pamětní předmět. Poté poklad pečlivě ukryje na stejné místo. Vhodné je zajistit, aby u pokladu celou třídu vidělo co nejméně lidí.

Závěrečná část:

Realizace závěrečné části může proběhnout ihned po opuštění zoologické zahrady nebo druhý den ve škole. Reaguje na dojmy a zážitky dětí. Učitel zjistí, zda si žáci něco o tygrovi pamatují. Zda se jim v zoo líbilo a ohodnotí jejich chování a spolupráci. Oblíbené bývá opsání dvou slok z questu do písanky. Žáci si mohou vybrat.

Quest č. 3 - Tygří rodina

Délka questu: 30 minut

Obtížnost: lehká, určen pro děti ve věku 6 až 7 let

Co s sebou: vytištěný quest, plán zoo (dostaneš ho na pokladně při příchodu), psací potřeby, dozor, který ti pomůže

Na co pozor: Dobře si přečíst quest a postupovat dle návodu v questu, abys nepřešel truhlu s pokladem

Pojď a přijdi ke mně blíž,

Ať se o mě něco dozvíš.

Několik úkolů pro tebe mám,

Pokud je splníš, poklad ti dám.



Moje jméno ussurijský tygr je

Dovezli mě až z daleké Asie.

V každé zemi různá jména mívám,

Sibiřský i korejský se také nazývám.

Pozornost drž ve střehu,

kolem mého výběhu.

Na tabuli se taky podívej,

ale na mne nezapomínej.

V pruhovaném kožíšku,

válím se na zádech i na bříšku.

Jsem šelma kočkovitá,

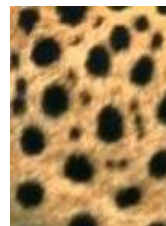
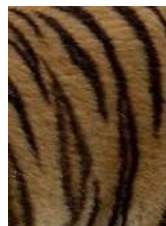
co u svého výběhu tě vítá.

Poznáš, který je můj kožíšek?

A)=21

B)=36

C)=8



A když přijdeš blíž,

jak jsem velký uvidíš.

Když proti sobě budeme stát,

musím se na tebe dolů podívat.

Kolik velkých špičáků mám v tlamě?

A) 12 B) 5 C) 4

Silnou stavbou mého těla,

příroda mě vybavila,

protože jako šelma dravá,

maso je pro mě strava pravá.

Jaké číslo má tygr na orientačním plánu zoo?

A) 29 B) 28 C) 5

Divné by se vám možná zdálo

Ale v přírodě už je nás málo.

V zoologické zahradě jsem raději

Na přežití tu mám větší naději.

Z první správné odpovědi vezmi **první číslici**. **Přičti** číslo z druhé odpovědi. **Přičti druhou číslici** z třetí odpovědi. K otevření zámku u pokladu použij číslo, které jsi právě vypočítal a jako poslední zadej číslici, která znamená **NIC**.

Poklad se nachází na místě, které je na mapě označeno křížkem. Hledej truhlu se zámekem a obrázkem tygra.

obrázek č. 52 – Umístění pokladu



Zdroj: Mapy.cz (2019)

8. Závěr

Hlavním cílem této diplomové práce bylo vytvoření questů, pomocí kterých se děti mladšího školního věku seznámí s prostředím Zoo Hluboká. Byl záměr jim předat informace o zvířatech a prostředí ve kterém žijí. Zoo Hluboká se ukázala jako vhodná volba pro zasazení questu. Celá její koncepce, přes rozlohu, počet expozic až po neustále se rozvíjející vzdělávací centrum, umožnila vytvořit vhodné podmínky pro quest. Jsou zde vhodné bezpečnostní podmínky, různé interaktivní doplňky, které si mohou děti vyzkoušet a expozice, které děti mohou navštívit i uvnitř.

Aby byl splněn hlavní cíl diplomové práce, byl vytvořen stěžejní quest, který provází celou zoologickou zahradou. Jeho název je „Poznej náš svět zvířat“. Obsahuje čtrnáct úkolů zaměřených i na biogeografii. Tyto úkoly jsou rozmístěny po doporučené trase prohlídky po celé zoo a jsou propojeny veršovaným textem. Jsou v něm zahrnuty informace různého charakteru přes biologii, biogeografii, ekosystémy, ale i o odpočinkových aktivitách a části kontaktní zoo. I přes snahu vytvořit quest tak, aby odpovídal celé věkové úrovni mladšího školního věku, to nebylo z několika důvodů možné. Prvním problémem byla časová dotace, která při svém trvání dvě a půl hodiny není vhodná pro děti od šesti do osmi let. Jejich míra soustředění a pozornosti není tak dlouhá a tento počet úkolů společně se všemi informacemi by zpracovávali mnohem déle, než je vyměřený čas questu. Druhou překážkou bylo množství informací, které by menší děti nedokázaly vstřebat a čtení celého textu by pro ně bylo velmi náročné.

Tyto problémy bylo možné řešit několika způsoby. Prvním způsobem bylo snížení náročnosti, kde by však došlo zároveň ke snížení vzdělávací hodnoty. Druhý způsob bylo snížení počtu úkolů, čímž by došlo ke snížení časové dotace, ale vzdělávací hodnota by také byla nižší. Nejvhodnějším řešením bylo vytvořit další quest nebo questy, které budou určeny nižším věkovým skupinám. Pro tuto diplomovou práci byly tedy vytvořeny další dva questy, které umožnily společně s původním questem obsáhnout celou věkovou kategorii mladšího školního věku.

Všechny questy může využít široká veřejnost nejen v tištěné, ale i v elektronické verzi. Z pedagogické praxe vyplynula potřeba vytvořit pomůcku pro pedagogické pracovníky, kteří zoo navštíví se skupinkou většího počtu dětí. Luštění questu ve velké skupině dětí je organizačně náročnější a předchozí příprava tak usnadní práci pedagoga. Z tohoto důvodu vznikl metodický materiál ke questu „Poznej náš svět zvířat“, ve kterém se vyskytuje návod, jak hledání pokladu zrealizovat. Společně s upozorněními na problematická místa, bezpečnostními opatřeními a radami, jak se vyhnout komplikacím, zde učitel najde i fotografie zoologické

zahrady, které mapují trasu questu. Obsahuje také seznam doporučených her, které může pedagog využít nebo si je upraví podle vlastní potřeby.

Během zpracovávání questů a výukových materiálů se objevilo několik důležitých poznatků, které zkomplikovaly jejich tvorbu. Již zmíněný problém byl věk dětí. Mezi děti mladšího školního věku patří děti od šesti do jedenácti let. To není tak velké rozmezí, avšak vývojově jsou zde rozdíly velmi zásadní. Na začátku tohoto věkového období dítě neumí číst, psát ani počítat. Rok se tyto dovednosti učí a další rok je zdokonaluje. Až v osmém a devátém roku dítěte dochází postupně k jejich automatizaci a další dva roky se v ní pokračuje. Z tohoto důvodu je quest, který provádí celou zoologickou zahradou, pro mladší děti náročný a snižuje se pravděpodobnost jeho dokončení. Proto je doporučeno tento quest s mladšími dětmi procházet pouze v malé skupince dvou až tří dětí s dospělým doprovodem, se kterým se budou ve čtení střídat a bude jim pomáhat i s úkoly.

Druhým zjištěným faktem, který komplikuje realizaci questu „Poznej náš svět zvířat“ i dětem od devíti do jedenácti let je ten, že celá časová dotace questu je sama o sobě dlouhá. Organizovaná skupina s pedagogem, která se rozhodne quest projít v rámci školního výletu nebo exkurze, má pouze omezený čas, který může návštěvě zoo věnovat. Za předpokladu, že mají dostatek času nad rámec questu, mají děti také možnost věnovat se expozicím, které je nejvíce zaujaly. Pokud nemají dostatečnou časovou dotaci, je vhodnější zvolit k plnění questu kratší. Důvodem je velká pravděpodobnost, že se jim nepodaří quest dokončit z čehož pramení pocit neúspěchu.

Poslední komplikace, umístění pokladu, ovlivnila tvorbu samotného závěru questu. Lokalizace pokladu ovlivňuje i jeho formu, typ úkrytu a zabezpečení. Největším problémem se ukázal výběr místa uložení pokladu. U stěžejního questu bylo zapotřebí umístit poklad před východem ze zoologické zahrady. Vzhledem k velké návštěvnosti zoo, bylo obtížné najít méně frekventované místo v této části zoo, kde by byl poklad v bezpečí a zároveň by vyzvednutí jeho obsahu nebylo obtížné. Truhla s pokladem proto nebyla zabezpečená zámkem, který by prodlužoval dobu strávenou u vyzvedávání jeho obsahu. Objevují se zde také problémy se zabezpečením truhly před lidmi, kteří by ji chtěli poničit a neoprávněně si přivlastnit její obsah. Zvolené umístění všech tří pokladů bylo pro dané questy nejlepší volbou. Je na uvážení samotné zoologické zahrady a jejích finančních možnostech, zda umístění a formu pokladu zvolí jinak.

Questing je jednou ze zajímavých outdoorových her. Její nespornou výhodou je možnost aktivní účasti členů bez nutnosti se kdekoli registrovat. Nejsou zapotřebí ani žádné speciální pomůcky. Většinou je quest založen na jednoduché formě textu i luštění, kde hledač nemusí

mít předchozí vědomosti o questingu ani daném místě. Díky tomu je dobře dostupný široké veřejnosti. Vzhledem k jeho zábavné a veršované formě je dobrou volbou i pro děti.

9. Použitá literatura a internetové zdroje

- Atlasquest (2017): Letterboxing Code of Conduct, Respect
<https://www.atlasquest.com/about/rules/respect.html> (16. 4. 2017).
- Branson, A. (1997): Život zvířat, Praha: Svojtka a Vašut, 240 s.
- Burnie, D. (2002): Zvíře, Praha: Knižní klub, 624 s.
- Clark, D., Glazer, S. (2004): Questing, A Guide to Creating Community Treasure Hunts. University Press of New England, United States of America, 254 s.
- Hušková, B. (2014): Questing: tvoříme hledačky pro lidi a s lidmi, Karlovice, Actea, společnost pro přírodu a krajinu, 240 s.
- Cz geocaching (2018): Co je to geocaching? <http://kesky.cz/> (15. 4. 2018).
- Český Ráj (2015): questing
<http://www.cesky-raj.info/cs/putovani-a-turistika/questing/> (21. 11. 2017).
- EAZA (2017): Education <http://eaza.net/conservation/education/> (23. 3. 2017).
- Fukanová, J., Štiková, V. (2014): Já a můj svět 1. ročník pracovní učebnice, Brno, Nová Škola, 80 s.
- Gaisler, J., Zima, J. (2007): Zoologie obratlovců, Praha: Academia, 692 s.
- Geocaching (2017): Co je geocaching? <https://www.geocaching.com/play> (16. 4. 2017).
- Grant, T., Littlejohn, G. (2005): Teaching Green - The Elementary Years. New Society Publishers, Canada, 256 s.
- Hájek, B., Hofbauer, B., Pávková, J. (2008): Pedagogické ovlivňování volného času: Současné trendy, Praha: Portál, 240 s.
- Hofbauer, B. (2004): Děti, mládež a volný čas. Portál, Praha, 176 s.
- Infoabsolvent (2017): O RVP a ŠVP
<http://www.infoabsolvent.cz/Rady/Clanek/7-0-13> (20. 4. 2017).
- IZEA (2017): Conservation Education
<http://izea.net/education/conservation-education-theory-and-practice/> (23. 3. 2017).
- Klika, I., Klimeš, R. (2005): Lidé a zvířata: historie vzniku a významu zoologických zahrad. Zlín: Foto art - Ateliér Regulus: ZOO a zámek Zlín - Lešná, Zlín, 223 s.
- Kratochvílová, E.: Pedagogika volného času. Bratislava: Univerzita Komenského v Bratislave, 2004, 89 s.
- Letterboxing (2018): About Letterboxing <https://www.letterboxing.org/> (19. 4. 2018).
- Lupták, P. (2015): ZOO Bojnice: Slovenská archa biodiverziy. Bojnice: Dansta, 256 s.
- Matyášek, J., Štiková, V. (2016): Přírodověda 5, učebnice pro 5. ročník základní školy. Brno, Nová Škola, 91 s.
- MŠMT (2016): Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání. Praha, 164 s.

- Mykidsadventures (2018): How to Make a Treasure Hunt for Kids: Your Ultimate Guide
<http://www.mykidsadventures.com/treasure-hunt-kids-guide/> (19. 4. 2018).
- Opatrný, E. (2001): Zoogeografie, Olomouc: Polygrafické středisko VUP, 190 s.
- Pávková, J. (1999): Pedagogika volného času: teorie, praxe a perspektivy mimoškolní výchovy a zařízení volného času. Portál, Praha, 232 s.
- Pávková, J. (2002): Pedagogika volného času: teorie, praxe a perspektivy výchovy mimo vyučování a zařízení volného času, Praha: Portál, 221 s.
- Pawlowska, A. (2014): Questing jako innowacja w turystyce kulturowej
<http://turystykakulturowa.org/ojs/index.php/tk/search/search> (28. 8. 2018)
- Peš, T., Vogeltanz, J. (2009): Ohnisko biodiverzity v srdci Evropy, Žehušice: Městské knihy, 116 s.
- Petrů, M. (2015): Questing, nový způsob, jak objevovat krajinu. Bílé Karpaty, č. 01, s. 14.
- Prach, K., Štech, M., Říha, P. (2009): Ekologie a rozšíření biomů na Zemi, Praha: Scientia, 188 s.
- Průcha, J. (2000): Přehled pedagogiky: úvod do studia oboru, Praha: Portál, 272 s.
- Průcha, J., Walterová, E., Mareš, J. (2008): Pedagogický slovník, 4. aktualizované vydání. Portál, Praha, 322 s.
- QLF (2018): Québec – Labrador Foundation Mission and Vision
<http://www.qlf.org/about-qlf/mission-vision/> (15. 3. 2018).
- Questing (2017): Víte, co je questing?
<http://www.questing.cz/Co-je-to-questing.aspx> (21. 11. 2017).
- Raková, P., Matuš, J., Krátký, K. (2011): Mladší školní věk
<http://www.vemeste.cz/2011/04/mladsi-skolni-vek/> (17. 4. 2017).
- Samková, Z. (1992): Zoo - útočiště zvířat, Praha: Panorama, 265 s.
- Silent Doug (2006): Where Can I Find Clues to Letterboxes?
<http://www.letterboxing.info/articles/00000023.php> (16. 4. 2017).
- Šamánková, E. (2011): Význam mimoškolní výchovy pro plnohodnotný rozvoj dítěte. Diplomová práce. Katedra pedagogiky PedF Masarykova Univerzita, Brno, 72 s.
- Šifrovačky.cz (2018): Co jsou šifrovačky? <https://sifrovacky.cz/o-sifrovackach> (20. 4. 2018).
- Štiková, V. (2014): Já a můj svět, prvouka pro 2. ročník. Brno, Nová Škola, 71 s.
- Štiková, V. (2015a): Člověk a jeho svět, přírodověda pro 4. Ročník. Brno, Nová Škola, 80 s.
- Štiková, V. (2015b): Prvouka 3, učebnice pro 3. ročník základní školy. Brno, Nová Škola, 79 s.
- Uhlenbroeková, CH. (2009): Život zvířat, Praha: Knižní klub, 512 s.
- Unie Českých a Slovenských zoologických zahrad (2011): Vzdělávání
<http://www.zoo.cz/vzdelavani> (23. 3. 2017).
- Vážanský, M., Smékal, V. (1995): Základy pedagogiky volného času, Brno: Paido, 176 s.

Veselovský, Z. (2005): Etologie: biologie chování zvířat, Praha: Academia, 407 s.

WAZA (2017): Environmental Education
<http://www.waza.org/en/site/conservation/environmental-education> (23. 3. 2017).

Z – AGENCY (2017): Treasure hunt Praha
<http://www.z-agency.cz/cs/akce/treasure-hunt-praha-tymova-hra-v-centru-prahy>
(16. 4. 2017).

Základní a mateřská škola Velká Lhota (2014): Školní vzdělávací program. Základní a mateřská škola Velká Lhota, Velká Lhota, 160 s.

Zoo Hluboká (2012): Výroční zpráva 2012. Hluboká nad Vltavou, Zoo Hluboká, 36 s.

Zoo Hluboká (2016): Výroční zpráva 2016. Hluboká nad Vltavou, Zoo Hluboká, 80 s.

Zoo Hluboká (2017): Vzdělávací programy
<http://zoohluboka.cz/vzdelavaci-programy> (16. 4. 2017).

Zoo Ohrada (2009): Výroční zpráva 2009. Hluboká nad Vltavou, Zoo Ohrada, 64 s.

Zoo Plzeň (2017): Poslání Zoo <http://www.zooplzen.cz/o-nas/poslani-zoo/> (6.11. 2018).

Zruč nad Sázavou (2017): Questing
<http://www.mesto-zruc.cz/turista-1/questing/> (21. 11. 2017).

Přehled použitých zkratk

EAZA	Evropská asociace zoologických zahrad a akvárií
MŠMT	Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy
RVP	Rámcový vzdělávací program
RVP ZV	Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání
ŠVP	Školní vzdělávací program
UCSZOO	Unie českých a slovenských zoologických zahrad
WAZA	Světová asociace zoologických zahrad a akvárií
ZŠ	Základní škola
Zoo	Zoologická zahrada
QLF	Quebec - Labrador Foundation

Zdroje obrazových příloh

Quest „Poznej náš svět zvířat“

Logo zoo Hluboká - <http://www.zoohluboka.cz/> (20. 4. 2018)

Obrázky zvířat – Děti ze Základní školy Velká Lhota

Quest „Ani fénix, ani drak, vidíš je to pták“

Stín Výra velkého – <https://casopisy.skaut.cz/svetylko/674> (13. 3. 2019)

Barevná pozadí – autorka (5. 3. 2019)

Quest „Tygří rodina“

Srst tygra – <https://www.stoplusjednicka.cz/pro-tygry-levharty-cina-postavi-narodni-park-mnohem-vetsi-nez-yellowstone> (13. 3. 2019)

Srst geparda – <https://www.abicko.cz/clanek/precti-si-priroda/19334/poslednich-50-sprinteru-gepard-indicky-v-ohrozeni.html> (13. 3. 2019)

Srst zebry – <https://www.zoozlin.eu/zebra-stepni/> (13. 3. 2019)

Stopa tygra – <http://clipart-library.com/tiger-paw-print.html> (13. 3. 2019)

Umístění pokladu -

<https://mapy.cz/turisticka?x=14.4182069&y=49.0418600&z=18&source=base&id=1832890>
(2. 4. 2019)

Seznam příloh

Příloha č. 1 – Informační leták Zoo Hluboká

Příloha č. 2 – Grafické návrhy pokladů ke questům, strany 94 - 95

Příloha č. 2 – Grafické návrhy upomínkových předmětů do pokladu

Grafický návrh plastového knoflíku byl vytvořen Výrobním družstvem Styl Studená

Obrázek č. 53 Návrh pokladu ke questu „Ani fénix, ani drak, vidíš je to pták“



Grafický návrh dřevěné pamětní známky byl vytvořen firmou Cwglanl Děčín

Obrázek č. 54 Návrh pokladu ke questu „Poznej náš svět zvířat“



Grafický návrh připínací „placky“ byl vytvořen Reklamním potiskem Telč

Obrázek č. 55 Návrh pokladu ke questu „Tygří rodina“



Zdroj: Autorka (2019)