



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

Bakalářská práce

QUESTING VE VÝUCE ZEMĚPISU NA 2. STUPNI ZŠ

Vypracovala: Ivana Hamerníková
Vedoucí práce: Mgr. Petra KARVÁNKOVÁ, Ph.D.

České Budějovice 2018

Prohlášení

Prohlašuji, že svoji bakalářskou 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 bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejich 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 27. 4. 2018

.....

podpis

Poděkování

Touto cestou bych ráda poděkovala vedoucí mé bakalářské práce Mgr. Petře Karvánkové, Ph.D. za její pomoc, cenné rady a odborné vedení, jež mi po celou dobu tvorby práce věnovala. Dále bych ráda poděkovala své rodině a holkám ze Skuherky za podporu a trpělivost při psaní předkládané práce a po celou dobu dosavadního studia.

HAMERNÍKOVÁ I. (2018): Questing ve výuce zeměpisu na 2. stupni ZŠ. Bakalářská práce, Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, Pedagogická fakulta, katedra geografie, České Budějovice, 62 s.

Anotace:

Bakalářská práce se zabývá charakteristikou hry questing a možnostmi využití questingu ve výuce zeměpisu na 2. stupni základní školy. Hlavním cílem práce je vytvoření přehledu základních principů a pravidel questingu a zhodnocení využití hry questing ve výuce zeměpisu na základní škole na základě platných kurikulárních dokumentů, zejména RVP ZV. Součástí práce je i rozbor vybraných již existujících quest v České republice. Na základě získaných informací se autorka v závěrečné části práce zaměří na předložení potenciálních námětů využití questingu v rámci hodin zeměpisu se zaměřením na praktické využití zeměpisu na 2. stupni Základní školy v Havlíčkově Borové.

Klíčová slova: Questing, zeměpis, kurikulum, výuka geografie, 2. stupeň základní školy

HAMERNÍKOVÁ, I. (2018): Questing in Teaching Geography at Lower Secondary School. Bachelor Thesis, University of South Bohemia in České Budějovice, Faculty of Education, Department of Geography, České Budějovice, 62 p.

Annotation:

The bachelor thesis deals with features of Questing and the possibility of its use in teaching geography at lower secondary school. The main aim of the bachelor thesis is the creation of a synopsis of elementary principles and rules of Questing and the evaluation of its usage in teaching at lower secondary school in Geography on the basis of existing curricula, particularly FEP. Based on all the gathered information the author will focus on potential topics and activities using Questing in teaching Geography at lower secondary school in Havlíčkova Borová.

Keywords: Questing, geography, teaching geography, lower secondary school

OBSAH

1 ÚVOD A CÍLE PRÁCE	7
2 PŘEHLED LITERATURY	9
3 METODIKA A ZPRACOVÁNÍ PRÁCE	11
4 HRA QUESTING	13
4.1 Historie hry questing.....	16
4.2 Postavení hry questing ve světě	17
4.3 Postavení hry questing v České republice	19
4.4 Rozbor vybraných questů	23
5 HRA QUESTING JAKO VÝUKOVÁ POMŮCKA	25
5.1 Možnosti využití questingu ve výuce zeměpisu	30
5.2 Zařazení questingu do Rámcového vzdělávacího programu pro základní vzdělávání	32
6 NÁMĚTY NA VYUŽITÍ QUESTINGU VE VÝUCE ZEMĚPISU NA DRUHÉM STUPNI ZÁKLADNÍ ŠKOLY V HAVLÍČKOVĚ BOROVÉ	35
6.1 Charakteristika ZŠ a MŠ Havlíčkova Borová	35
6.2 Výuka zeměpisu na 2. stupni ZŠ a MŠ v Havlíčkově Borové.....	36
6.3 Vlastní návrhy questingových aktivit ve výuce zeměpisu na Základní škole v Havlíčkově Borové	38
6.3.1. Výuková aktivita č. 1: Questingový labyrint	38
6.3.2 Výuková aktivita č. 2: Devátáci v říši Questů.....	45
6.3.3. Výuková aktivita č. 3: Borovská putovačka	51
7 ZÁVĚR	55
8 SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A DALŠÍCH ZDROJŮ	57
9 PŘÍLOHA	61

1 ÚVOD A CÍLE PRÁCE

Výuka hrou autorku vždy bavila, více se pomocí této metody naučila a vědomosti, které po dobu hry načerpala, se v paměti zachovaly déle než ty, které byly předány učiteli. Tento fakt popisuje i PETTY (1996), který zdůrazňuje, že informace získané během hry jsou trvalejší, a díky zvýšené motivaci a zájmu dochází k daleko většímu soustředění se na danou problematiku. Autorku odjakživa lákaly a bavily výlety, exkurze, terénní a turistické hry, ať už v rámci výuky, nebo volnočasové relaxace. Tyto zájmy byly hlavním důvodem pro výběr tématu questingu k širšímu zpracování v bakalářské práci. Pravdou ovšem je, že se samotnou hrou se autorka seznámila díky vedoucí práce Mgr. Petře Karvánkové, Ph.D. na terénním cvičení konaném v rámci katedry geografie. Výhodou pro orientaci v pravidlech hry byla znalost dnes již celosvětově populární hry geocaching, kterou má autorka velmi v oblibě a jejíž využití v rámci výuky vnímá jako skvělé zpestření. Questing však autorku zaujal mnohem více z jednoho prostého důvodu. Veršované texty provádějící hledače vytvořenou trasou v přírodě, získávání písmenek či slov, šifrování, pátrání za účelem nalezení pokladu obsahující razítko autorce zapadaly do jejích představ si výuce zeměpisu. Hlavním důvodem volby tohoto tématu byl tedy zájem o terénní hry nesoucí se v duchu questingu a zároveň i možnost vytvoření vlastních námětů pro výuku.

Cílem této bakalářské práce je charakterizovat hru Questing, její postavení v České republice a ve světě, zařazení questingu do výuky a vytvoření vlastních námětů. Bakalářská práce se na základě cílů dělí na tři kapitoly. V první kapitole se autorka zabývá obecnou charakteristikou questingu, postavením questingu v rámci České republiky a ve světě. Následuje rozbor vybraných questů na českém území a tvorba map, charakterizující současný stav v České republice. Ve druhé kapitole autorka rozebírá a hodnotí využití questingu jako výukové aktivity na základě platných kurikulárních dokumentů (RVP ZV, ŠVP, tematické učební plány vybrané školy). Ve třetí, praktické části autorka předkládá své náměty na využití hry v rámci zeměpisu pro 2. stupeň vybrané základní školy v Havlíčkově Borové.

Z praxe autorka cítí, že je čím dál těžší zaujmout žáky a připravit aktivity, které by je nadchly. Přetechnizovaná doba nabízí dětem, ale i dospělým téměř dokonalou virtuální realitu, ve které má člověk více životů, všechno je snadné, barevné a živé. Dnešní děti tráví čas venku daleko méně než jejich rodiče, k čemuž zásadně dopomohla závislost na televizi a digitálních médiích (CLEMENTS, 2004 in DANIŠ, 2016). Nicméně děti stále nejvíce ocení čas, který s rodiči nebo učiteli stráví. Pohyb na

čerstvém vzduchu, příroda a dobrodružství, které mohou právě díky questingu či jiné outdoorové hře zažít, nenahradí našťěstí žádná jiná virtuální aktivita. GRAY (2013) rovněž dodává, že pokles dětské svobodné hry a pohybu v přírodě během posledního půl století jde zásadně ruku v ruce s úbytkem mentálního a fyzického zdraví mladých lidí (DANIŠ, 2016). Proto je podle autorky předkládané bakalářské práce potřeba nejen zatraktivnit výuku odborných předmětů, ale zároveň nenásilně přimět děti k pohybu v přírodě.

Cílem hledačky není poklad jako takový, ale samotná cesta.

2 PŘEHLED LITERATURY

Pro tuto práci je podstatná literatura zabývající se hrou questing, terénní výukou, mimoškolním vzděláváním a obecnou didaktikou. Jelikož se hra questing do České republiky dostala teprve před šesti lety, a v současné době má o hře povědomí jenom velmi malé množství lidí, nevzniklo zatím mnoho publikací či článků zabývajících se danou problematikou. Za nejdůležitější zdroj při tvorbě práce se dá považovat publikace, která vznikla v roce 2014 a nese název *Questing aneb Tvoříme hledačky pro lidi a s lidmi*. Tato publikace je volným překladem anglického originálu *Questing, A Guide to Creating Community Treasure Hunts* (2004), jejíž autory jsou CLARK a GLAZER. Kniha se podrobně zaměřuje na představení čtenářům hru questing, zabývá se historií hry i tím, jak se questing dostal do České republiky. Hlavním tématem knihy je, již z názvu patrné, tvoření hledaček. Nacházejí se zde tedy nejdůležitější informace, které může potenciální tvůrce hledačky obdržet a obsahuje některé již vytvořené hledačky. Cenné informace jsou k nalezení také na jednotlivých portálech questingu, jimiž jsou *letterboxing.org*, *atlasquest.com*, *questing.cz*, *questing.pl*.

Využitím didaktické hry ve vyučování se zabývalo mnoho odborníků, mezi něž patří FRANC a kol. (2007), PETTY G. (1996), podle kterého znalosti získané objevováním si žáci lépe zapamatují. MAŇÁK, ŠVEC (2003) či KALHOUS, OBST a kol. (2002) se didaktickou hrou zabývali z hlediska rozdělení didaktických her, z hlediska metodické přípravy na hru. Navíc se v kapitole o didaktických hrách zastávají efektivnosti učení se díky didaktickým hrám, kterým přisuzují schopnost, která zdokonaluje žákovy komunikační schopnosti. Autoři také tvrdí, že dovednosti, které se žák během hry naučí, jsou trvalejší. Didaktikou geografie se zabývali ŠUPKA, HOFMANN (1994), MARADA (2006) či KÜHNLOVÁ (1997).

Questingem ve výuce se zabývaly Prozatím pouze KOČÍ, HUŠKOVÁ a kol. (2014), které uvádí především návod na vytvoření hledačky, propagaci a již vzniklé hledačky pro inspiraci. Dále se questingu ve výuce věnovala ŠIMÁNOVÁ (2014) ve své diplomové práci, v níž předkládá návrh questu pro výuku dějin obce Manětína pro 1. stupeň Základní školy. Questing jako metodu využití ve výuce zmiňuje i ZÁLEŠÁKOVÁ (2015), která hru zařazuje mezi pokladové hry spolu s geocachingem a letterboxingem.

Ze zahraničních autorů se Questingu věnuje množství autorů, z nichž stěžejní pro tuto bakalářskou práci jsou CLARK, GLAZER (2004) jejichž publikace *Questing: A Guide to Creating Community Treasure Hunts* byla stěžejní pro zmiňovanou

publikaci od KOČÍ, K., HUŠKOVÁ, B. a kol. (2014), kteří se knihou inspirovali a přepracovali tak, aby hra nadchla české čtenáře a turisty. Dále je to SOBEL (2008) nebo polský autor GOŁOŚ (2013).

3 METODIKA A ZPRACOVÁNÍ PRÁCE

Předkládaná bakalářská práce se zabývá hrou questing a jeho využitím ve výuce zeměpisu na 2. stupni základní školy. Důležitým bodem v procesu tvorby práce bylo samotné zvolení tématu. Autorčin prvotní záměr byl věnovat se terénní výuce. Vedoucí práce však navrhla autorce téma questingu, které bylo nové a nikdo jiný se zatím zařazením questingu do výuky zeměpisu v českém prostředí nezabýval. To se zdálo ze začátku velmi lákavé, avšak poměrně složité, jelikož bylo poměrně těžké najít velký počet zdrojů zabývajících se questingem a většinu informací čerpala od autorů samotné hry. Dalším úkolem bylo vytvoření struktury práce, která nakonec obsahuje tři hlavní části.

V první části práce se autorka zaměřuje především na internetové stránky questingu, články a již vzniklé hledačky, které na území České republiky od roku 2012 vznikly. Součástí této části je také vytvoření mapových děl zobrazujících současný stav hledaček na českém území. Tomu se autorka věnovala na počátku tvorby. Data získaná z portálu www.questing.cz dále zpracovala v programu Excel a následně zanesla data do geoinformačního programu ArcMap 2010. Takto byla zpracována první prezentovaná mapa, zabývající se počtem questů v jednotlivých krajích. Dalším úkolem bylo vytvoření mapy zobrazující oblasti obsahující quest. Jelikož v období, kdy probíhal rozbor portálu, nebyly questy rozdělené podle krajů, ale podle oblastí, ve kterých se questy nacházely, a portál touto mapou nedisponuje dodnes (duben 2018), rozhodla se autorka vytvořit mapu zobrazující oblasti, ve kterých se jednotlivé questy nachází. Autorka zároveň stručně charakterizuje postavení hry ve světovém měřítku, přičemž se soustředí především na současný stav webových portálů pro questing či letterboxing. Tyto dvě hry spolu úzce souvisí a v mnoha případech jsou považovány za hru totožnou. Autorka se však snaží v práci zabývat především informacemi týkajícími se speciálně questingu.

Nedílnou součástí práce je zařazení questingu do výuky, které autorka provede na základě platných kurikulárních dokumentů, zejména Rámcového vzdělávacího programu, Školního vzdělávacího programu a Tematických učebních plánů vybrané školy. Na závěr této kapitoly autorka na základě provedených bádání zhodnotí možné využití questingu ve výuce zeměpisu. Závěrečná část práce je věnována vlastním námětům na využití hry questing. Autorka v rámci této kapitoly stručně charakterizuje vybranou školu a lokalitu, pro kterou jsou aktivity navrženy. Po celkové znalosti

pravidel hry, možného zařazení hry do výuky a vytvoření jednotlivých aktivit autorka
zhodnotí přínos práce, potenciální rozvoj a uplatnění hry ve výuce.

4 HRA QUESTING

Hra questing spadá podle ZÁLEŠÁKOVÉ (2015) do souboru pokladových her, do kterých zařazuje spolu s questingem celosvětově známou hru geocaching a předchůdce questingu, hru letterboxing. Ve své práci charakterizuje vybrané hry, a navíc zařazuje tyto hry do výuky zeměpisu. Podle KOČÍ, HUŠKOVÉ a kol. (2014) je questing outdoorová hra, jejímž posláním je *obnovit životaschopnost a energii místních komunit, toho dosahuje příběhy, popisy a historkami, týkajícími se místního dědictví a prostředí* (KOČÍ, HUŠKOVÁ a kol. 2014, s. 18).

Samotná hra se ve své podstatě podobá klasické honbě za pokladem. Aby se questing od ostatních pokladových her odlišoval něčím speciálním, přidali tvůrci jednu zvláštnost, kterou nemá ani geocaching ani letterboxing. Tou zásadní věcí, která questing odlišuje od jmenovaných her je především jeho struktura. Součástí hledačky je většinou stručná mapa, ta může být ručně malovaná a ilustrovaná. Nejzajímavější charakteristikou jsou indicie podávané veršovanou formou. Hledač si na rozdíl od populárního geocachingu nezjistí pouze souřadnice nebo umístění pokladu, musí také prokázat určitou znalost území, kterého se quest týká, porozumět předkládaným indiciím, dokázat se vžít do veršovaného průvodce trasou a za pomoci důvtipu a bystrosti zdárně dojít až k pokladu. Pomocí veršů jsou účastníkovi podávány informace nejenom o směru jeho dalších kroků, ale může také fungovat jako výborný zdroj informací o okolí, obci, dané památce, historii, geografických ukazatelích, nebo známých osobnostech, kteří místo proslavili. Dobrodružná cesta za pokladem se v případě questingu stává důležitější než samotný poklad na konci trasy (CLARK, GLAZER 2004).

Dříve než bude předložena struktura a princip hry, je třeba vysvětlit samotný název. Questing pochází z anglického slova quest, což podle Oxfordského výkladového slovníku angličtiny (2010) znamená hledání, poklad a v přeneseném významu to představuje onu trasu jinak řečeno hledačka. Questingem je míněna trvale umístěná cesta za pokladem, která je obohacena o ručně malované mapy a veršované indicie poskytující zároveň dodatečné informace nebo příběhy k významným místům, jejich historii a dále třeba známým osobnostem pocházejících z dané oblasti. Na konci dobrodružné cesty čeká hledače odměna v podobě pokladu, většinou dřevěné nebo plastové krabičky obsahující sešit (tzv. logbook) a po vzoru geocachingu může poklad sloužit jako trezor pro drobné upomínkové předměty, které si hledači vzájemně vyměňují. Pro Questing je charakteristické, že v krabičce je také umístěno specifické

razítko, zobrazující symbol nebo obrázek, který je pro danou lokalitu typický, a které si hledači mohou otisknout do svých turistických sešitů. Poklad může také obsahovat dodatečné materiály, pracovní listy/brožury, zabývající se podrobněji daným místem, památkou či historickými fakty. Tyto materiály jsou vhodné nejen pro běžné hledače, ale dají se využít i jako výukové materiály pro žáky (KOČÍ, HUŠKOVÁ, a kol. 2014).

Každý z nás může tuto hru pojmout dvěma různými způsoby: první, jednodušší varianta, pracuje na principu prosté absolvování trasy za účelem získání pokladu, pobavení se a nabytí nových informací o dané lokalitě. Druhou variantu, zabírající mnohem více času disponující však s daleko větší přidanou hodnotou, představuje samotná tvorba questu. Ať už hru začleníme do výuky nebo ji absolvujeme v rámci volnočasových aktivit, dle MAŇÁK, ŠVEC (2003, s. 128) dosáhneme toho, že si informace získané během hry budeme pamatovat déle, než kdybychom si je pouze přečetli. Kniha *Questing aneb tvoříme hledačky pro lidi a s lidmi* se z největší části zabývá tím, jak trasu vytvořit. V rámci občanského sdružení Actea, která questing spravuje v České republice, se pořádají i semináře o tom, jak správnou hledačku vytvořit. Autoři vyzývají, aby se potenciální tvůrci questu v první řadě všimli místa, načerpali informace z různých pramenů (historické prameny, současné mapy, muzea, místní obyvatelé, informačního centra, střediska ochrany přírody), aby navrhli tu nejzajímavější trasu, obsahující důležité body v lokalitě. Každý může považovat za důležité něco jiného, většinou se však quest váže k významným budovám, historickým stavbám, geologickým útvarům, kulturním pamětihodnostem, známým osobnostem, veřejným prostranstvím jako jsou třeba městské parky nebo přírodní jevy (významný strom, rybník, řeka).

Trasa tedy většinou obsahuje něco, co je pro turisty zajímavé a nové, co by při normální návštěvě místa pravděpodobně nenavštívili nebo si toho ani nevšimli. Zaměření hledačky je různorodé stejně tak jako forma a struktura questů. Ve výše zmiňované publikaci předkládají autoři taxonomii hledaček, podle kterých je možné jednotlivé hledačky začlenit. V první řadě dělí autorka hledačky podle typu. Nejjednodušší varianta pro hledače i tvůrce hledačky je, když jedna nápověda vede k další nápovědě. Při této formě se může stát, že hledač vyluští tajenku, aniž by místo musel navštívit. Další oblíbená forma hledačky představuje pátrání po písmenech a číslech, která následně kombinují podle zadaného klíče tak, aby vyšla tajenka a oni se dostali k pokladu. Využitím kompasu a mapy se hledačka může zpestřit a také pořádně zkomplikovat. Někdy může být hledačka obohacena o ukryté schránky s instrukcemi či

úkoly po celou dobu trasy, což zaručuje napínavost hry. Mnoho forem vede k odlišnosti jednotlivých questů. Nejenom formy se dají pojmout různými způsoby. Struktura nápověd se v jednotlivých hledačkách může lišit, chceme-li však napsat nápovědu zdařilou, potřebujeme dle KOČÍ, HUŠKOVÁ a kol. (2014, s. 107) čtyři věci, kterými jsou:

- *Jasná představa o účelu, tématu a příběhu konkrétní hledačky*
- *Dostatek času pro průzkum a pozorování v terénu*
- *Schopnost skládat básně a vymýšlet tajenky*
- *Odhodlání nechat hledačku nezávisle otestovat a patričně upravit, je-li třeba*

Po celou dobu průzkumu místa je nutné si všimnout nejruznějších detailů, které by mohly být pro hledače indicií. Dle PETTYHO (1996, s. 191) se z vyhledávání informací může stát zábavná hra i tím, že je přeměněna v soutěž. Samozřejmě je nutné si uvědomit, kde bude trasa začínat a končit. S tím mohou být i spojené povinnosti získání povolení, pokud se trasa nenachází na veřejném pozemku. To samé platí pro umístění pokladu s razítkem a logbookem. Inspirací pro umístění pokladu může být opět zmiňovaná kniha, ve které autoři nastiňují netradiční možnosti pokladu typu ptačí budky na stromech nebo sloupech, falešné poštovní schránky nebo dokonce falešné knihy v knihovně (pokud se hledačka nachází uvnitř budovy). Z klasických přírodních umístění pokladu může zaujmout umístění pod kamenem, v dutém kmeni stromu a jiné. Ani při vzhledu pokladu se meze nekladou, a přestože je tradičně využívána plastová nebo dřevěná schránka a v českém prostředí je poklad často umístěn v informačním centru, může si jí tvůrce vytvořit podle sebe.

Vytvořené questy mohou nalákat návštěvníky na místa, kam by se obvykle nepodívali nebo naopak mohou ještě více zatraktivnit už tak hojně navštěvované lokality. Navíc se návštěvníci dovedí spoustu informací zábavnou formou, vžijí se do příběhů legend a zajímavých přírodních jevů a zažijí dobrodružnou cestu za pokladem, kterou neposkytuje jen tak ledajaký průvodce. Questing tedy přispívá rozvoji cestovního ruchu a turistiky i přesto, že absolvování trasy a stažení questu je bezplatné stejně tak jako čas strávený s rodinou a přáteli, který se nedá vyměnit za všechny peníze na světě (OBEC ZARSZYN, 2013).

Po vytvoření questu je nutné zkontaktovat organizátory přes webový portál, vyplnit potřebné informace, jimiž jsou obtížnost, umístění a délka trasy: Pokud je

hledačka dostupná jen v určitou dobu (např. pouze po dobu provozní doby infocentra), je nutné dodat i tuto skutečnost. Veškeré informace potom zaslat na portál questing.cz a poté je hlavním cílem propagace questu.

4.1 Historie hry questing

Hra může být charakterizována jako „život nanečisto“, který v nás probouzí emoce, dodává energii a nenásilně vede hráče, aby se nebáli odhodit masku a ukázali co v každém je (PRÁZDNINOVÁ ŠKOLA LIPNICE 1990 in FRANC a kol. 2007). PÁVKOVÁ a kol. (2002), zabývající se volnočasovými aktivitami a pedagogikou volného času, stejně tak hru questing lze využít ve volném čase, ale i v pedagogice. Již v úvodu bylo zmíněno, že se questing představuje cestu za pokladem, kde a kdy se ovšem této cestě začalo říkat questing, proč má tolik podobných rysů jako letterboxing a kde to všechno vlastně začalo? Steven GLAZER (2005) tvrdí, že se questing vyvinul ze starší hry letterboxing, který se začal hrát již před stopadesáti lety. K této informaci ve svém článku *Questing: Discovering Community Treasures* přikládá příběh odehrávající se v Anglii v oblasti Dartmoor a vypráví o angličanovi Jamesovi Perrotovi, který prošel bažinatou stezkou v proláklíně Cranmere Pool (Cranmerské jezírko). Do blízkosti tohoto jezírka údajně uložil lahev se svou vizitkou v roce 1854 (CLARK, GLAZER 2004).

Od té doby se několik nadšenců odhodlalo vydat se po stopách Perrota. Jejich hlavním záměrem bylo najít ukrytou sklenici spolu s vizitkou a vložit do ní svoji vizitku nebo něco, co by potvrdovalo, že k jezírku také došli. Tak vznikl první letterbox. Do roku 1908 bylo v *návštěvní knize* ve sklenici zaznamenáno 1741 podpisů v této době byla sklenice nahrazena plechovou schránkou. Větší prostor ve schránce vedl k tomu, že tam lidé začali nechávat větší předměty jako třeba pohlednice, na které připsali vlastní adresu, nalepili známku a pohlednici v krabice nechali a potom už jen čekali, kdy poklad objeví další hledač a pohlednici jim pošle. Název letterboxing tedy pravděpodobně pochází z této aktivity, představující *krabici na dobisy* nebo *dopis v krabici* (KOČÍ, HUŠKOVÁ a kol. 2014).

Počet letterboxů, známost a oblíbenost letterboxingu v okolí národního parku Dartmoor stupňovala tak, až se pracovníci národního parku pokusili o zakázání umístění letterboxů do lokality kolem rašelinišť. Vadili jim především návštěvníci, kteří nerespektovali historické památky a přírodní prostředí rašelinišť. Navrhovali, že by se měly zanechat pouze dva původní letterboxy umístěné u jezírka Cranmere pool a

Duck's pool. Nakonec se s nimi dohodli zastánci letterboxingu, kteří slíbili, že budou respektovat pravidla a zamezí tak poškozování přírodního a kulturního bohatství v okolí rašelinišť (CLARK, GLAZER 2004 in KOČÍ, HUŠKOVÁ a kol. 2014).

Další zásluhu na rozšíření letterboxingu do povědomí lidí má na kontě jistý turista Tom Gant, který v roce 1976 zakreslil do mapy 15 existujících schránek, a tak se hra ještě více zpopularizovala. Hledači rovněž v této době přestali vkládat pouze pohlednice a začali zavádět další upomínkové strategie než jenom pohlednice a návštěvní knihy. V 70. letech se u letterboxingu rozmohl trend, kdy si hledači začali vyrábět vlastnoručně vyrobená razítka, která je nějakým způsobem vystihovala, a to také vedlo k rozvoji několika malých firem v Anglii, které se zabývaly výrobou těchto razítek. Není překvapením to, že tato tradice setrvala až do současnosti a stala se neskutečně oblíbenou zábavou pro jednotlivce, skupiny, rodiny napříč všemi generacemi. Aktuální katalog obsahuje 4300 hledaček, ve skutečnosti je ale několik dalších tisíc hledaček, které nejsou uvedeny v katalogu a počet hledaček se neustále zvyšuje (GLAZER, S., 2005).

4.2 Postavení hry questing ve světě

Pokladová hra Questing, obdoba známější hry letterboxing, má ve Skotsku a Anglii tradici více než 150 let. Questing je podle portálu *atlasquest.com* pouze další výraz pro letterboxing, který je obvykle využíván pro regionální programy. Obě dvě hry jsou typické tím, že vytvořené trasy/hledačky jsou umístěny na internetové stránky, kde si je každý hledač může stáhnout a následně navštívit a absolvovat. Stejně tak jako přesný rozdíl mezi questingem a letterboxingem není jasně vymezen, není vytvořen společný portál pro všechny existující hledačky. Portály se navzájem prolínají a žádný portál neobsahuje veškeré existující hledačky na světě. Zpočátku se nápovědy vedoucí hledače k pokladu předávaly pouze ústně, a to se občas děje i v současnosti, proto je obtížné určit přesný počet hledaček nacházejících se všude po světě. Pro to, aby měli hledači přehledný seznam většiny hledaček volně ke stažení bylo vytvořeno několik webových stránek. Z pravidla se vždy jeden portál věnuje pouze hledačkám obsažených v daném státě.

Pro letterboxing byl vytvořen portál *www.atlasquest.com*, na kterém si hledač může najít z různých koutů světa. Nejsou ovšem všechny veršované, častěji je pouze na daný link vložen obrázek, kde poklad hledači najdou a k tomu je napsán krátký text ve stručnosti, jak se k místu na obrázku dostat. Ve srovnání s českým *www.questing.cz* má

sice širokou škálu hledaček z celého světa, ale vytvořené průvodci tras nejsou zdaleka tak pečlivě rozpracované, jako je tomu u nás. V tomto ohledu se světová verze letterboxingu více podobá známému geocachingu, že jsou z pravidla zadané pouze stručné informace pro získání pokladu.

Další portál, který se věnuje letterboxingu/questingu je www.letterboxing.org se zkratkou LbNA, zkracující Letterboxing North America. Tento portál popisuje letterboxing jako cestu za pokladem, při které letterboxeři schovávají malé voděodolné krabičky na veřejně přístupných místech a většina indicií je zveřejněna na internetu. Zároveň se o některých ukrytých letterboxech hledači dozvídají pouze díky předávání nápověd ústně. Webová stránka LbNA také dodává, že na území Severní Ameriky se nachází kolem 90 000 ukrytých *pokladů*, které obvykle obsahují *log book* (návštěvní knihu, deník, turistický sešit) a většinou ručně vyřezané razítko z gumy, které si hledači po nalezení otiskávají do svých log booků (LETTERBOXING 2018).

Valley Quest je program totožný s Questingem, který vznikl v rámci organizace Vital Communities (Zdravé obce). Valley Quest je více než na turistiku a rekreaci zaměřen na využití ve výuce a představuje studijní plán, který se zaměřuje na vnímání místa. Program Valley Quest prošel testováním veřejnými i soukromými školami, skupinami mládeže a dalšími vzdělávacími sdruženími a v roce 1997 získal cenu od přírodovědného muzea v Montshire, Vermont za *vynikající výsledky ve výuce přírodovědy* (KOČÍ, HUŠKOVÁ a kol. 2014)

V současné době skýtá questing/letterboxing/Valley Quest tolik forem a v různých státech má svá rozdělení hledaček, že je téměř nemožné vyvodit jednu společnou klasifikaci questů jako je tomu třeba u zmiňovaného geocachingu. Tato klasifikace lze provést u českého portálu, jelikož je poměrně mladý, neobsahuje tolik hledaček a bylo by vhodné již od pouhých začátků zařazovat jednotlivé hledačky do systému, aby se v budoucnu ve zvýšeném počtu bylo možné orientovat.

Questing v ostatních zemích není nijak významně rozvinut. Například na Slovensku je prakticky neznámou aktivitou, dokazuje to článek *Poznáte Questing? Zažíte školu inak*, ve kterém autor popisuje rozšířenost questingu v České republice a porovnává ji s téměř minimální zkušeností v sousedním Slovensku. Ovšem už jenom to, že článek vznikl, dokládá, že na Slovensku mají sice malou zkušenost s questingem, ale alespoň nějaké povědomí mají (LEPŠIA GEOGRAFIA 2015). Článek není nejaktuálnější, a tak neinformuje čtenáře o existující Slovenské stránce www.questing.sk. Tento projekt vznikl díky spolupráci s programem *Spojme sa pre*

dobrou věc Nadácie Orange v roce 2016. I přesto, že od roku vzniku uplynuly pouze dva roky, na slovenském questingovém portálu se nachází pouze šest zveřejněných questových tras. Navíc jsou tyto trasy víceméně spíše podobné letterboxingu, jelikož je u každé přiložen obrázek místa trasy, popis trasy a popis místa, kde se poklad nachází a ani část z žádného questu není veršovaná. Ačkoliv mohou být tato místa turisty hojně navštěvovaná, autorka se domnívá, že tento program vytvořil na počátku pár questů a v současné době se už dále nerozvíjí. Ve srovnání se situací v České republice je Slovenský portál poměrně chudý jak na množství vytvořených questů, tak na strukturu. A tudíž je logické, že na Slovensku není questing veřejností znám.

Diametrálně jiná je situace v sousedním Polsku. Již v úvodu bylo zmíněno, že se questing podobá polské aktivitě zvané Pochody. Po navštívení polského portálu www.questing.pl a po emailové korespondenci s předsedkyní představenstva nadace Questing v Polsku bylo zjištěno, že na území Polska se nachází přes 700 questů přičemž počátky hry se datují do roku 2006 (LENART 2018). Kvalita a propracovanost nejen webových stránek ale především jednotlivých questů se podobá českému portálu a českým hledačkám. Co však nelze na českém portálu provést při hledání questu, je možnost využití rozcestníku, který rozlišuje jednotlivé questy podle témat na *historické, kulturní a přírodní questy* a podle způsobu dopravy na *pěší, cyklistické, automobilové, tramvajové a kajakové*. Od roku 2006 v Polsku ušli obrovský kus cesty a questing je v zemi velice oblíben a hojně rozvinut (LENART 2018).

4.3 Postavení hry questing v České republice

Česká republika je národ turistů. Zní titulky jednoho novinového článku zabývajícího se turistikou v České republice. DVOŘÁKOVÁ (2017) ve svém článku kvantifikuje počet výletů díky aplikaci, která naměřila, že Češi za necelý rok nachodili, naběhali a najezdili celkem 15 milionů kilometrů, a to pouze ty zaznamenané v aplikaci Stopař provozované portálem Mapy.cz. To, že jsou Češi vášnivými turisty, dokládá i výzkum, kterým se zabývali SKALKOVÁ, ŠPAČKOVÁ, a CHRIPÁK (2017). Zjistili, že od roku 2013 do roku 2017 vzrostl počet turistů ubytovaných v hotelech, penzionech, kempech a dalších ubytovacích zařízeních. Jednoznačný cíl pro turisty představuje Praha, dále navštěvují jižní Moravu a jižní Čechy. Turistika však není otázkou posledních pěti let. Její kořeny sahají hluboko do historie. Organizovaná turistika klade své základy do roků 1862, kdy byl založen Sokol a roku 1888, což je rok založení

Turistického klubu. Ve 20. letech 20. století začalo junácké hnutí používat výraz *výchova v přírodě*, (FRANC a kol. 2007, s. 14) což popisuje i zkoumanou hru questing, která má něco děti naučit během pohybu v přírodě. V období socialismu se rozvíjely různé spolky a svazy sjednocující mládež. Z jednoho svazu mládeže se vyvinula později i Prázdninová škola Lipnice, která se orientuje především na tradiční outdoorové aktivity a výchovu dětí v přírodě. Postupem času vznikalo několik dalších uskupení a některé z nich se v současné době nadále věnují výchově dětí v přírodě.

Jednou z těchto organizací je například Středisko ekologické výchovy Lipka, které uvedlo první existující questingovou hledačku na český turistický „trh“. Tato hledačka se nachází na Špilberku, kde spolu s ní bylo vytvořeno několik dalších hledaček. Do České republiky se hra questing dostala v roce 2012 díky Blaženě Huškové ve spolupráci s Delie Clark. Jejich zásluhou se mohlo uskutečnit několik seminářů na téma questingu a tvoření questů, z nichž jeden dokonce vedla Delie Clark, zakladatelka questingu v Americe, v České republice. Na základě těchto seminářů vznikly první questy u nás (KOČÍ, HUŠKOVÁ a kol. 2014).

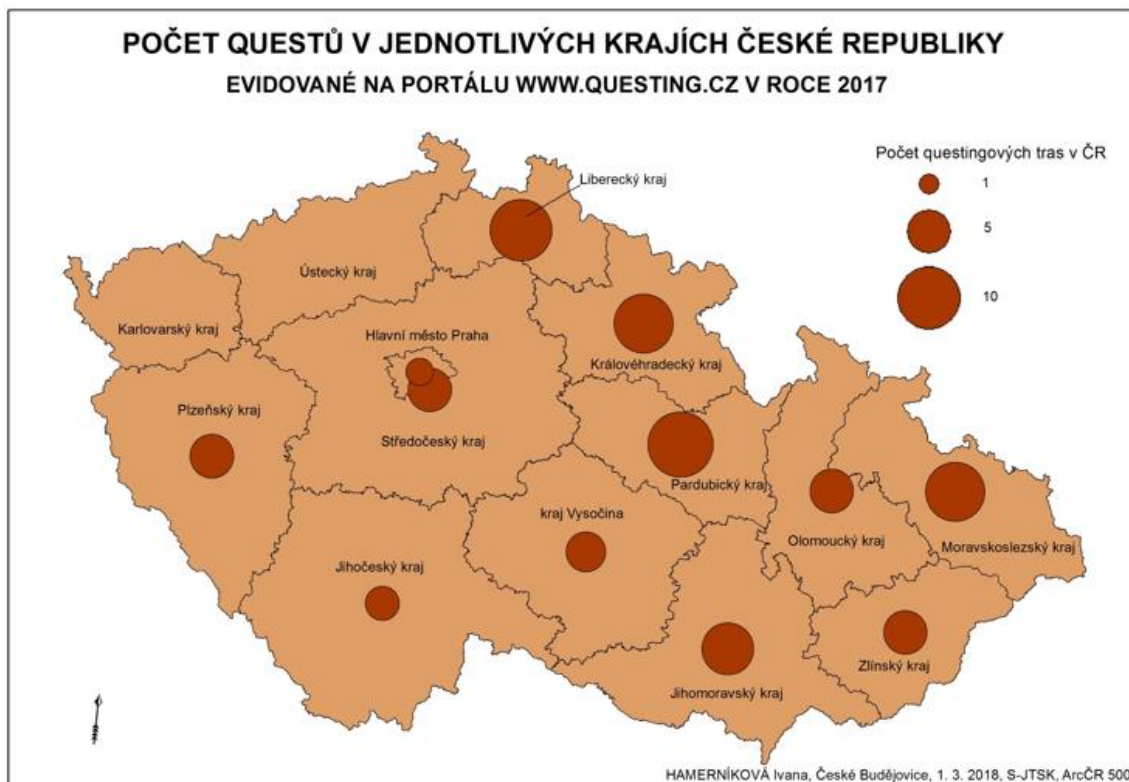
Pro příznivce questingu je hlavním zdrojem informací o umístění questů na webu. Stránka www.questing.cz nabízí celkový seznam oficiálních hledaček v České republice. Po podrobné analýze těchto webových stránek bylo zjištěno, že oficiálních questů se na území České republiky nachází celkem 75 (k listopadu 2017). V nabídce na stránkách si návštěvník může vybrat, zda chce hledačky vyhledat podle názvu, oblasti nebo kraje, ve kterém se hledačka nachází. Přestože má možnost si vybrat, rozdělení krajů na webovém portálu ještě v současné době není plně funkční, ale na tomto rozdělení se údajně pracuje. U všech položek je uvedena oblast, do které spadá. Jelikož se hledačka většinou týká významného místa z hlediska přírodních či kulturních míst, většina questů se vztahuje k turisticky významné lokalitě.

Na webových stránkách questingu – www.questing.cz je k nalezení všech 75 questů. Ke každému z nich je přiložen průvodní text většinou ve formátu PDF nebo JPG ke stažení a tisku. Tento text často veršovaný text obsahuje ručně kreslenou nebo klasickou mapu s vyznačeným začátkem trasy. Ne všechny hledačky však tyto atributy obsahují. Ve většině případů jsou uvedeny základní informace k jednotlivým hledačkám, jako např. umístění začátku trasy, celková vzdálenost a náročnost trasy.

Autorka provedla rozbor umístění všech questů při kterém zjistila, že ze všech čtrnácti českých krajů obsahuje nejvíce hledaček Pardubický kraj s počtem 12 hledaček. Nejvyšší počet právě v tomto kraji je zapříčiněn soutěží Národního Geoparku Železné

hory, o které se podrobněji pojednává v rozboru hledačky Hon za třetí indicií. Druhé místo s počtem hledaček 10 prezentuje kraj Liberecký, devíti hledačkami se pyšní kraj Moravskoslezský, osm hledaček obsahuje kraj Královéhradecký, sedm Jihomoravský, s pěti hledačkami se prezentují kraje Olomoucký, Plzeňský, Středočeský a Zlínský. Nejméně hledaček mají kraje Vysočina (4), Jihočeský (3), hlavní město Praha (2). Ústecký a Karlovarský kraj nedisponuje zatím žádnou hledačkou. To se však může každou brzy změnit. Tuto problematiku znázorňuje mapa č. 1.

Obr. č. 1: Počet questů v krajích České Republiky k roku 2017

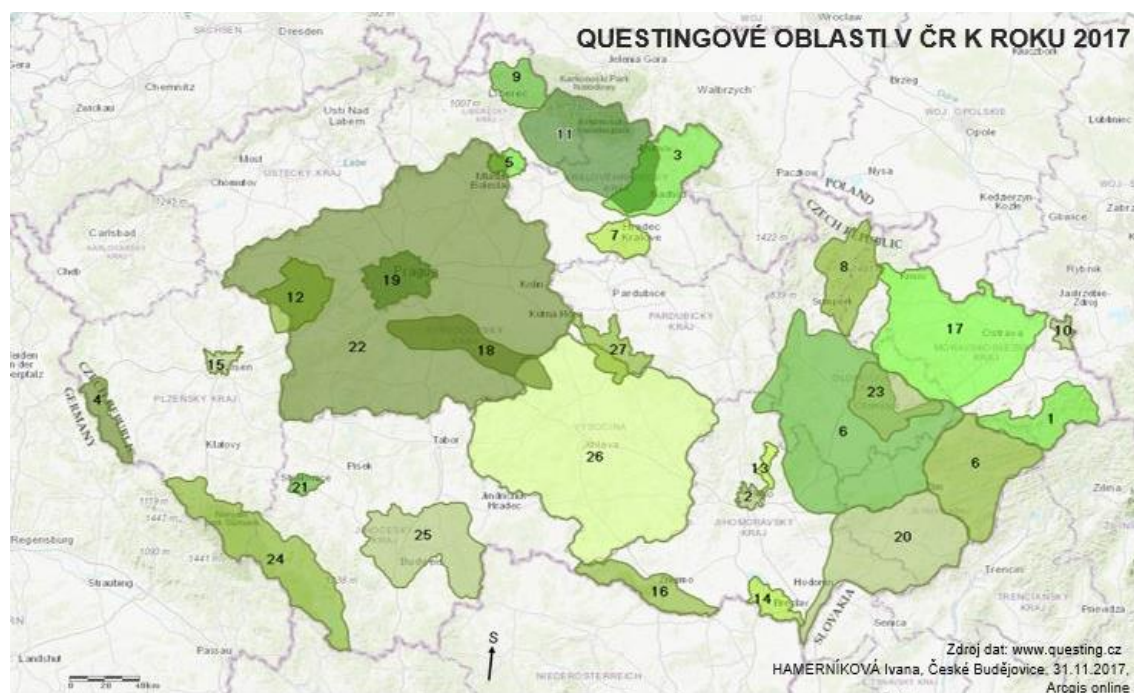


Zdroj: vlastní zpracování (2017)

Zdroj dat: www.questing.cz (2017)

Druhou charakteristikou, kterou se autorka zabývala, bylo vypracování mapy znázorňující jednotlivé oblasti obsahující quest. Jelikož jsou questy rozmístěny různorodě, nedalo se toto mapové dílo provést v aplikaci ArcMap, jelikož oblastí neodpovídají jedné ucelené skupině. Oblastí, do které jsou questy řazeny mohou být chráněné krajinné oblasti, města, národní parky, kraje, okolí řek, národnostně utvořené lokality (viz. Haná, Valašsko, Hanácko), přírodní památky či rezervace a jiné. Celkem Česká republika obsahuje 26 questingových oblastí analyzovaných k loňskému roku 2017.

Obr. 2: Questingové oblasti v České republice k roku 2017



1 Beskydy	10 Karviná a okolí	19 Praha a okolí
2 Brno a okolí	11 Krkonoše a Podkrkonoší	20 Slovácko
3 Broumovsko	12 Křivoklátsko	21 Strakonice
4 Český les	13 Moravský kras	23 Střední Morava
5 Český ráj	14 Pálava a Lednicko-Valtický areál	24 Šumava
6 Haná, Valašsko	15 Plzeň a okolí	25 Třeboňsko a Českobudějovicko
7 Hradecko	16 Podýjí	26 Vysočina
8 Jeseníky	17 Poodří a Opavsko	27 Železné hory
9 Jizerské hory	18 Posázaví	

Zdroj: vlastní zpracování (2017)

Zdroj dat: www.questing.cz (2017)

České questy jsou k nalezení nejenom na českých questingových stránkách. Celkem čtyři byly nalezeny na portálu www.altasquest.com obsahující různé hledačky z celého světa. Na českém území byly registrovány celkem čtyři questy: 1. Memorial box in Prague for Preboxed, u kterého je popsáno v deseti větách, kde se poklad ukrývá a text není veršovaný. 2. Na zdraví je hledačka nacházející se v Olomouci. 3. Prague Adventure: Prague Witches se nachází u Štefánikovy hvězdárny v Praze. A poslední 4. letterbox se nachází rovněž v Praze v okolí Hamerského rybníka v Praze 10 a nese název The Ying of it, the Yang of it. Stejně jako ostatní tři letterboxy ani tento není veršovaný, tudíž se tyto questy řadí spíše do hry letterboxing.

4.4 Rozbor vybraných questů

1. HON ZA TŘETÍ INDICIÍ

Quest orientovaný do okolí Chotěboře spadá mezi 13 dalších questů, které společně tvoří jednu soutěž. Jménem této soutěže je „Staň se lovcem a ulov si sběratelskou raritu!“. Záměrem této soutěže je dozvědět se co nejvíce o Železných horách. Tuto soutěž připravoval Národní geopark Železné hory spolu s jednotlivými informačními centry. Do hry se zapojila města, která z velké většiny náleží do Pardubického kraje a rovněž do území Železných hor. Dle webového portálu NÁRODNÍHO GEOPARKU ŽELEZNÉ HORY (2017) jsou to města Heřmanův Městec, Hlinsko, Chotěboř, Chrast, Chrudim, Luže, Maštale, Nasavrky, Seč, Skuteč, Slatiňany, Třemošnice, Ždírec nad Doubravou. Úkolem hledače je navštívit jednotlivé questy, získat projítím hledačky heslo, které z pravidla soutěžící sdělí v daném infocentru a tam obdrží indicii. Po seskládání potřebného množství indicií hledač zjistí konečné heslo, které odešle na emailovou adresu geoparku a je zařazen do slosování o hodnotné ceny. Soutěž není časově omezena a slosování probíhá vždy ke konci kalendářního roku (NÁRODNÍ GEOPARK ŽELEZNÉ HORY 2017).

Samotný quest Hon za třetí indicii disponuje veršovaným textem doprovázený obrázky. Quest zapadá dle taxonomie questů od KOČÍ, HUŠKOVÁ a kol. (2014) do typu hledačky *Hledání písmen*. Hledač tedy vždy musí najít potřebné písmeno na každém zastavení. Hledačka se převážně zabývá geologickou stavbou železných hor a seznámením návštěvníka s významnými kulturními a přírodními památkami v okolí. Quest by tedy dle taxonomie hledaček měl spadat do typu *Přírodní a kulturní dědictví*. Začátek trasy se nachází v tamějším infocentru, nápovědy jsou umístěny v geoparku u Platanu (u chotěbořského gymnázia), věnuje pozornost také kapli svaté Anny, městskému muzeu nacházejícímu se na zámku Chotěboř, lomu Štikov, kterým trasa prochází až k významné lokalitě Údolí řeky Doubravy. Tam se hledač dozvídá poslední písmenka do tajenky. S vyplněnou tajenkou je nutno opět zamířit do chotěbořského infocentra, kde je hledači sdělena ona třetí indicie do celkové soutěže Národního geoparku Železné hory (IC CHOTĚBOŘ 2012). Quest obsahuje výstřižek klasické turistické mapy, ve které jsou zaneseny body jednotlivých zastavení. Celková trasa přesahuje 20 km vedoucí přes silnice, a tudíž je trasa dle autorů hledačky určena převážně pro cyklisty a turisty s automobilem. Quest je přiložen k nahlédnutí v kapitole č. 9, obr. 3. Hledačka je dle autorky dobrá, ale má několik nedostatků. Především grafická stránka hledačky nepatří mezi ty nejpovedenější. Chybí zde také základní

klasifikace questu jako například obtížnost hledačky či časová náročnost. Na druhou stranu nabízí hledačka návštěvníkovi opravdu zajímavá místa, která by za normálních okolností pravděpodobně nenavštívil. Tento quest by se dal dle autorky výborně zařadit do výuky fyzické geografie, části zabývající se geologií.

2. MIKULOVSKÝ ZVĚŘINEC ANEB ZASTAV SE, KOUKEJ, VNÍMEJ

Hledačka umístěná v centru města Mikulov je klasifikovaná jako hledačka fyzicky nenáročná, ale intelektuálně náročná. Obsahuje veškeré potřebné informace pro budoucí hledače. Trasa začíná v turistickém centru Mikulova. Verše provázející trasou disponují sdruženým rýmem a jsou dle autorky velice vtipné. Hledač musí vždy najít to správné slovo, pro které jsou v questu vytvořena políčka obsahující čísla. Jednotlivé číslice představují umístění konkrétních písmen ve výsledné tajence. Hledaná slova v tomto questu představují vždy jedno zvíře. Dohromady potom tvoří tajenku, jejíž obsah sdělí na konci v turistickém informačním centru a při správném znění obdrží poklad s logbookem. Autorka quest hodnotí jako velmi povedený jak z grafického, obsahového i estetického hlediska. Náповědy jsou poměrně jasné a hledaná zvířata by si hledač mohl domyslet i bez absolvování hledačky. Pro zpestření návštěvy Mikulova však hledačka naprosto dostačuje. Do výuky zeměpisu by autorka tento quest nezařazovala, jelikož se obsahově quest neshoduje s žádnou z náplní tematických okruhů vzdělávacího oboru zeměpis. Quest je pro představu rovněž přiložen v příloze předkládané práce v kapitole 9, obr.4.

5 HRA QUESTING JAKO VÝUKOVÁ POMŮCKA

Vyučování je potřeba čas od času obohatit o nějakou netradiční činnost, aby žáky i učitele látka bavila. Zážitekové vzdělávání má své kořeny v českém vyučování již od doby působení Jana Amose Komenského. Důležité koncepce, které Komenský zastával, a které se poměrně hodně přibližují koncepci zkoumané hry questing, jsou hra a pobyt v přírodě. Komenský napsal: *vzdělávání začíná a končí u opravdové zkušenosti; učení musí být spojeno s pobytem v přírodě; musí připravovat na život* (FRANC a kol. 2007).

Výuka zážitkem byla na území České republiky postupně rozvíjena Sokolem či Junákem od 19. století. V současné době se jako významný pilíř jeví již zmiňovaná Prázdninová škola Lipnice – PŠL (1977), jejíž hlavním cílem je probouzet v jedincích absolvujících kurzy aktivní vztah k životu, zodpovědnosti, občanské angažovanosti a osobnostního růstu. PŠL organizuje kurzy pro skupiny různých věkových kategorií teenagery počínaje a věkovou kategorií 50+ konče. Stěžejní aktivity této „malinké univerzity“ mají v účastnících *povzbudit občanskou angažovanost, rozvinout jejich schopnost kreativně myslet, cítit a najít v sobě odvahu pro netradiční řešení* (FRANC a kol. 2007, s. 17). Podobné cíle přisuzuje SKOUPÁ (2015) hře questing, který ve svém článku popisuje jako „*skvělý nástroj místně zakotveného učení*“. Místně zakotvené učení dbá na místní prostředí, zabývá se přírodovědnými, historickými i kulturními otázkami, dává je do souvislostí s daným regionem a zdůrazňuje ekologickou vazbu. Z tohoto vzniká silné propojení školy a obce. Učení rozvíjí u žáků motivaci k péči o přírodu a obec nebo město a žáci tak mají možnost se dozvědět více informací o místě, kde žijí. Questing je výbornou pomůckou pro podpoření všech výše zmiňovaných cílů. Pokud se do tvorby hledačky zapojí žáci ve škole, mají dle SKOUPÉ (2015) možnost získat zcela jiný pohled na skutečnosti, které již třeba dobře znají. Když ale musí využít svého vtipu a talentu při vytváření dobrodružné a poutavé trasy, posílí to jejich zájem o všímání si detailů, zjišťování dalších zajímavostí a informací a na rozvoji jejich schopností a fantazie se jistě podepíše i vytváření veršů, ručně kreslených map, vyrábění razítek a schránek na poklad. Tyto zmíněné aktivity se dají výborně zařadit do výtvarné výchovy a oblasti člověk a svět práce.

Prostřednictvím využívání všech možných schopností žáků, je questingem a místním zakotveným učením rozvíjena kompetence k řešení problémů při vymýšlení nápověd a trasy, kompetence komunikativní, kdy se celá třída musí shodnout na jedné trase a prezentovat finální verzi jako výsledek společné práce. Další významnou

kompetencí, která je silně rozvíjena je kompetence k učení, kdy jsou žáci vedeni k vyhledávání informací, dat a materiálů. Kompetence občanská se rozvíjí hlavně z hlediska orientace v místním regionu a samozřejmě se rozvíjí i kompetence pracovní a sociální. To, že žáci vytvoří hledačku, která je pochopitelná pro širokou veřejnost a bude trvale umístěna v obci či informačním centru obce, jim přinese dobrý pocit z odvedené práce a z toho, že se mohli nějakým způsobem podílet na dění v obci. Zároveň může fakt, že hledačka bude volně přístupná, zvýšit jejich motivaci k tvorbě (SKOUPÁ 2015).

Skutečnost, že se díky questingu propojují různé předměty a většinou se odehrává v terénu, přináší žákům důležité informace o obci, které se navíc dozvídají nenásilnou a zajímavou formou. Sám Jan Amos Komenský ve svém díle Velká didaktika (Didactica Magna) klade důležitost právě na propojení jednotlivých vyučovacích předmětů, motivaci k učení vlastním zájmem a také, questingem neméně podpořené, propojení teorie s praxí (FRANC 2007, s. 12). Questing jako výuková pomůcka nemusí být využívána pouze ve školách v rámci odborného vyučování. Questing mohou využívat:

- *profesionální i dobrovolní pracovníci ochrany přírody k představení místních přírodních hodnot*
 - *muzea, knihovny, zoologické a botanické zahrady jako součást programové nabídky pro návštěvníky*
 - *učitelé ve školách a lektori středisek ekologické výchovy jako nástroj výuky v rámci projektového vyučování*
 - *turistická informační centra jako netradiční způsob seznámení návštěvníků s místem*
 - *aktivní občané k zapojení ostatních obyvatel a k zábavnému seznámení se s místním dědictvím v obci*
- (KŘEČEK 2013).

Při výuce je questing vhodný použit v rámci metody skupinových prací. Žáci se naučí více, pokud pracují ve skupině i v předmětu, který nemají v oblibě (PETTY 2013, s. 180). Při skupinové práci, která je u tvorby samotné hry důležitá, mohou žáci vykonávat stejné úkoly ale i úkoly odlišné. Žáci jsou vyzýváni vykonávat úkoly různé, které spolu souvisí. Questing se dá pojmout jako hon za pokladem, kdy mezi sebou žáci soutěží nebo naopak pracují jako jedna skupina a mají tak jeden společný cíl. Hledačka tedy

působí pro žáky jako výzva. Rozdíl mezi soutěží a výzvou charakterizoval Petty takto: *Výzvy motivují žáky více, než to dokážou soutěže, protože na výzvu může zareagovat každý, ale v soutěži může zvítězit jen jediný subjekt. Je také zjištěno, že výzvy, při kterých je potřeba společná spolupráce mezi žáky, vytvářejí lepší sociální klima a více posilují sebevědomí každého jedince* (PETTY 2013, s. 231).

KALHOUS (2002) tvrdí, že pomocí didaktické hry, je možné s žáky řešit i složité učební úlohy. Hlavním důvodem je fakt, že se hra stává pro žáky silným motivačním stimulem, podporuje zamýšlení se nad problémem, a to vše se děje ještě více při soutěžních hrách. Je samozřejmě logické, že se metoda hry neobejde bez negativních faktorů. Jednou z nejhlavnějších nevýhod didaktické hry ve výuce je náročná nejen realizace, ale především příprava, zejména příprava učitele. Prostor pro neformální hru by se však měl najít v každém předmětu, jelikož tento způsob dodává dynamičnosti a zajímavosti výuky, posílí atraktivitu probírané látky a žáci tak mají možnost vidět význam a smysl v učení se a získávání dalších informací týkajících se daného předmětu (KALHOUS 2002).

Při vytváření hledačky jako takové (veršovaný text, trasa, indicie) je vhodné použít metodu diskuze. Při diskusi ve vyučování se nabízí několik možností, jak žáky zapojit. Lze vytvořit skupiny obvykle po dvojicích či trojicích, pedagog zadá fakta, téma k diskusi a může také naznačit případné řešení. V rámci vytváření questu se tento způsob může použít tak, že učitel skupinám předloží krátké texty týkající se vybrané trasy, zadá slova a úkolem žáků je vytvořit veršovanou indicii. Dalším druhem v rámci diskuze připadá v úvahu metoda brainstormingu. Při brainstormingu účastníci po obeznámení se s problémem předkládají nezávazně své nápady na jeho řešení. Tyto nápady jsou po nadnesení všech návrhů následně podrobeny kritice. Při této metodě je nutné, aby žáci měli určité znalosti a přehled o diskutovaném tématu. Především je potřeba, aby vedoucí diskuze byl dostatečně erudovaný v dané oblasti a mohl tak skupinu usměřňovat a podle potřeby navádět (KALHOUS 2002).

Někteří autoři řadí do oblasti her veškeré aktivity, které poskytují žákům uspokojení, částečnou realizaci a alternativní postupy, které jsou pro žáky zajímavější než tradiční postupy. Ačkoliv je tato klasifikace obtížná a zahrnuje množství aktivit, základní klasifikaci didaktické hry předkládá MEYER (2000, s. 348-349) in MAŇÁK, ŠVEC (2003, s. 128) a třídí hry na:

INTERAKČNÍ – svobodné hry, skupinové, hry s pravidly, společenské hry, myšlenkové a strategické hry a učební hry

SIMULAČNÍ – hraní rolí

SCÉNICKÉ – rozlišení jeviště, publikum

Z časového hlediska se dají hry klasifikovat dle JANKOVCOVÉ (1988, s. 100) in MAŇÁK, ŠVEC (2003, s. 128) podle:

- a) doby trvání na hry krátkodobé a dlouhodobé
- b) místa konání na hry ve třídě, přírodě, na hřišti či v klubovně
- c) převládající činnosti, zdali si žáci osvojují vědomosti nebo rozvíjí své pohybové dovednosti
- d) hodnocení, kdy hodnotí jak učitel, tak žák kvantitu, kvalitu a čas výkonu.

Na základě těchto klasifikací lze zařadit hru questing do interakčních her konkrétně mezi hry skupinové, strategické a učební hry. Doba trvání questingu se liší na základě vzdálenosti trasy a obtížnosti úkolů. Nehledě na to, že tato oblast klasifikace je sporná z důvodu, že neznáme přesnou časovou dotaci pro krátkodobé a dlouhodobé hry. Questing lze jistě zařadit mezi krátkodobé, kdy vyřešení indicií a nalezení pokladu bude hledačům trvat i pouhou jednu vyučovací hodinu. Na druhou stranu se dá questing zařadit do dlouhodobého bádání a programu, který může probíhat i celý týden a jednotlivé indicie k dosažení pokladu hledači získávají v průběhu. Takováto aktivita by dle názoru autorky byla příhodná na školní výlet, školu v přírodě, terénní exkurzi či letní tábor. Z pohledu místa konání se nabízí možnosti zařadit questing jak do prostoru třídy, školy nebo významných budov (muzeum), tak do prostoru venku – v přírodě, na hřišti, v lese.

Příprava didaktických her má svá pravidla. Především metodická příprava a začlenění didaktické hry do výuky se drží systému, ve kterém MAŇÁK, ŠVEC (2003, s. 129) vymezují několik následujících bodů:

- 1) *vytyčení cílů hry (kognitivních, sociálních, emocionálních, ujasnění důvodu pro volbu konkrétní hry)*
- 2) *diagnóza připravenosti žáků (potřebné vědomosti, dovednosti, zkušenosti, přiměřená náročnost hry)*
- 3) *ujasnění pravidel hry (jejich znalost žáky, jejich upevnění)*
- 4) *vymezení úlohy vedoucího hry (řízení, hodnocení, svěřeni této funkce žákům je možné, až získají zkušenosti)*
- 5) *stanovení způsobu hodnocení (diskuze, otázky subjektivity)*
- 6) *zajištění vhodného místa (uspořádání místnosti, úprava terénu)*

- 7) *příprava pomůcek, materiálu, rekvizit (možnosti improvizace, vlastní výroba)*
- 8) *určení časového limitu hry (rozvrh průběhu hry, časové možnosti účastníků)*
- 9) *promyšlení případných variant (možné modifikace, iniciativa žáků, rušivé zásahy)*

Ve sféře questingu pojímá příprava obdobné vymezení, které určil Maňák pro didaktické hry obecně. Publikace popisující tvorbu questu předkládá pro učitele návod na přípravu questu:

1. *Vyberte si konkrétní místo v obci.*
2. *Opakovaně toto místo navštěvujte.*
3. *Na místě se naučte všimnout si podrobností; zjistěte a vypořizujte, jaké postavy a příběhy či historiky jsou spojeny s tímto konkrétním místem; kdo toto místo oživuje; pro koho je domovem.*
4. *Po návratu do třídy pak využívejte tyto detaily jako základ pro propojení předmětů: výtvarné výchovy, psaní, čtení, matematiky, přírodovědy, občanské nauky a technických předmětů.*
5. *Využívejte zdroje, které jsou v obci k dispozici, například spolek přátel historie, městský úřad a knihovnu. Prohlubujte znalosti tvůrců hledačky prací s primárními a sekundárními zdroji.*
6. *Přizvěte k tvorbě hledačky starší lidi z obce a odborníky. Využijte znalosti a informace, které jsou již k dispozici. Rozvíjejte mezigenerační vztahy.*
7. *Publikujte a distribuujte svou hledačku s cílem podělit se o znalosti žáků s ostatními lidmi v obci*

(KOČÍ, HUŠKOVÁ 2014, s. 67).

Výuka může být questingem zpestřena a může sloužit i jako rekreační činnost. Podle BAFILE (2004) je letterboxing/questing nejen vynikající volnočasovou aktivitou, ale zároveň se dá vhodně využít ve výuce. Nezáleží ani na věku hledačů, cesta za pokladem je lákavá pro žáky různých ročníků. Melanie Adams je autorkou několika hledaček tzv. clues, které připravila pro žáky prvního až pátého ročníku na škole v Greshamu ve státě Oregon. Program pro první ročník se odehrával v budově školy a hledači měli za úkol najít pomocí indicií jednotlivé stanoviště, na kterých se dozvěděli několik informací o tučňácích. Na každém stanovišti bylo rovněž přiloženo razítko na otisknutí do logbooku, které sloužilo jako důkaz nalezení všech stanovišť (BAFILE 2004).

Dle PÁVKOVÉ (2002) je zařazení rekreační činnosti významné z hlediska výchovného, mentálně-hygienického a zdravotního. Zpestření výuky o klidnější

aktivitu, která žáky v průběhu zároveň obohacuje o nové informace, a navíc se žáci pohybují na čerstvém vzduchu, má obrovský přínos pro psychiku žáků. Důležitost výuky v přírodě zdůrazňuje i DANÍŠ (2016) z důvodu přirozeného prostředí pro děti. Na základě výzkumů, kterým se v publikaci *Děti venku v přírodě* věnuje, potvrzuje, že děti trávící volný čas v přírodě se lépe soustředí a dosahují tak lepších studijních výsledků.

Questing je zároveň výjimečný díky veršovaným nápovědám. KNAPKOVÁ (2013) se zabývala tvorbou pracovních listů na procvičení tvorby veršů. Jedním z efektivních stylů tvorby verše je předložení obrázků žákům, následuje jejich pojmenování a poté určení, které se spolu rýmují. Podobným způsobem se postupuje u další aktivity, při které mají žáci za úkol z daných slov vymyslet rýmovaný příběh. Slova jsou předběžně určena tak, aby žáci měli úkol jednodušší. Pokud se jim podaří vytvořit rýmovaný příběh, následuje další obtížnější varianta. Při ní žáci dostanou méně slov a více zapojí svoji fantazii. Pro usnadnění je vhodné zvolit metodu dotváření dle KNAPKOVÉ (2013). Žáci mají daný začátek verše a jejich úkolem je dotvořit v podobném stylu a struktuře báseň. Tuto strategii by autorka využila při tvorbě questu s žáky.

Dosavadní využití questingu ve výuce nachází čím dál větší oblibu. Využití questingu ve výuce a terénními hrami se zabývá v Polsku GOLOS (2013), který předkládá klasifikaci využití questingu a potvrzuje možnosti využití hry snadno aplikovatelné do předmětů biologie, geografie, historie, ochrany prostředí, chemie, fyziky, společensko-psychologických předmětů.

5.1 Možnosti využití questingu ve výuce zeměpisu

Téma využitelnost questingu ve výuce zeměpisu je v českém prostředí naprosto nové, jelikož i samotná hra ještě není dostatečně rozšířena v českém povědomí, jako tomu je například u hry geocaching, jemuž se v České republice věnuje velké množství a bylo napsáno mnoho prací pojednávajících o zařazení geocachingu do výuky. KLÍČOVÁ (2018) questing popisuje jako hru podobnou geocachingu, která má o trochu blíže k chůzi a trochu méně k technologiím a zmiňuje, že v USA připravují studenti hledačky v rámci projektové výuky. Jelikož se hra questing většinou odehrává v terénu, zařazení do terénní výuky můžeme považovat za stěžejní. Terénní výuka by měla být, jak tvrdí MARADA (2006), jednou z podstatných částí vyučování zeměpisu. Důvodů proč

zařazovat terénní výuku do vyučování je mnoho. Mezi ty nejdůležitější patří fakt, že v terénu se žáci dostávají do přímého kontaktu s vyučovanými jevy a procesy a vědomosti získané ve škole si dávají do souvislostí s praktickým využitím.

Dalším důvodem, proč zařazovat do klasické výuky výuku v přírodě, může být fakt, že s sebou tato metoda přináší mnoho pozitivních efektů. Jeden z nich potvrzuje studie z roku 1988 od LIEBERMAN a HOODY in DANIŠ (2016), která prokázala, že žáci účastníci se environmentálních programů dosahovali vyššího skóre při srovnávacích testech a větší zájem o učení, sebeúctu a pocit uspokojení, z toho, co dokázali. Vysvětlit se to dá tím, že člověk do přírody patří a pohyb venku je pro lidi nejpřirozenější činností, kterou mohou vykonávat. Příroda také 'čistí hlavu' a je prokázané, že zvyšuje soustředěnost.

Program, který zapadá do principů questingu a řadí se do výuky zeměpisu je dle SKOUPÉ (2015) místně zakotvené učení, při kterém žáci využívají přírodu či venkov jako laboratoř pro učení. Zapojení žáků do projektu nesoucí prospěch místní komunitě dodává prospěch zároveň žákům a učitelům. Dle SKOUPÉ (2015) je questing vynikajícím nástrojem pro výuku místně zakotveného učení, jelikož se questing většinou zabývá místními zajímavostmi.

Questing tematicky spadá i do aktivit projektu Kulturně historické dědictví, které se zaměřují na poznávání kulturních, historických a přírodních hodnot krajiny v místě školy. *Podstatou projektu je vzdělávání žáků 2. stupně základních škol s využitím mimoškolního prostředí. Žáci pracují ve výzkumných skupinách, zaměří se na lokální zajímavosti krajiny z kulturně-historického nebo přírodovědného hlediska. Mnohé lokality jsou atraktivní z pohledu historického i přírodovědného. Žáci mají za úkol shromáždit co nejvíce poznatků z různých zdrojů* (HOLEC 2013). Tato metoda by se dala použít jako způsob získávání informací při tvoření nové hledačky. Tím by se žáci dozvěděli mnoho věcí o obci a její charakteristice z hlediska sociálně-geografických a fyziko geografických složek. Přitom by vytvořili quest, který by sloužil dalším třídám a veřejnosti, pro získání informací o zeměpisných jevech. Podle ŠIMÁNOVÉ (2014), která se ve své diplomové práci zabývala tvorbou hledačky „*S Marií Gabrielou Lažanskou za barokní krásou manětínskou*“ jako výukové aktivity do Vlastivědy na 1. stupeň, lze říci, že questing je vhodný pro využití v rámci exkurze, vycházky i v klasickém vyučování místo výkladu. U questingu je také výhodou to, že se dá lehce provázat s ostatními předměty a při výuce místního regionu je vhodné zapojení historie. Sama autorka zmiňovaného questu se ve své diplomové práci věnovala také využití

questingu ve výuce na 1. stupni ZŠ při výuce vlastivědy a podle ní je příhodné použít questing ve výuce českého jazyka, matematiky, výtvarné a tělesné výchovy. Quest je určen pro dvě vyučovací hodiny a autorka mezi vyučovací metody podle zdroje poznání řadí práci s textem a pozorování.

SOBEL (2008) ve své knize popisuje využití questingu ve výuce, a především procvičení znalostí mapy, orientace v terénu, znalosti místního regionu a dodává prospěšnost verše pro rozvoj žáků. Údajně učitelé, kteří vyzkoušeli questing v rámci výuky, potvrzují, že se dá hra vhodně využít a hranice mezi jednotlivými předměty, které jsou v této hře dány do souvislostí a vzájemně se propojují, jsou stírány a mezipředmětové vazby se naprosto přirozenou cestou posilují. Neposilují se jenom vazby mezipředmětové ale i vazby mezi školou a obcí. Žáci tak mohou pocítit hrdost, pokud výsledek jejich snažení je později přínosem pro obec a oni tak mohou zažít pocit sounáležitosti (SKOUPÁ 2015).

Hra se dá také využít v rámci výuky environmentální výchovy, která se vyučuje v rámci hodin zeměpisu. Výukové strategie spadají do environmentální výuky, ale obsahově se mohou věnovat životnímu prostředí a zároveň dějepisu, zeměpisu, informačním technologiím nebo třeba výtvarné výchově. HOLEC (2013) představuje ve svém článku průběh environmentální výuky ve stylu, při kterém si žáci po poradě s pedagogem zvolí téma, které je pro ně v obci zajímavé. Rozdělí se do skupinek a část žáků získává data přímo v terénu, přičemž druhá část získaná data zpracovává ve škole. Při tomto způsobu výuky je podpořena vzájemná spolupráce obou týmů. Závěrem této aktivity bývá prezentace či publikace získaných informací ve školním časopisu. Tato strategie dle autorky koresponduje se strategií questingu.

5.2 Zařazení questingu do Rámcového vzdělávacího programu pro základní vzdělávání

Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání (dále RVP ZV) je kurikulární dokument, který vychází z národního programu rozvoje vzdělávání v ČR a je pro všechny základní školy v České republice výchozím dokumentem, na který navazují Školní vzdělávací programy. RVP pro základní vzdělávání vychází z kurikulárního dokumentu RVP pro předškolní vzdělávání, dále na RVP ZV navazuje RVP pro střední vzdělávání (MŠMT, 2016). RVP ZV vymezuje klíčové kompetence, kterých by mělo být pomocí vyučování dosaženo. Dále obsahuje průřezová témata, do kterých řadíme

osobnostní a sociální výchovu, multikulturní výchovu, environmentální výchovu a jiné. Hlavní částí RVP ZV jsou vzdělávací oblasti. Zeměpis, do kterého by měly náměty bakalářské práce spadat, patří do oblasti *Člověk a příroda* spolu s předměty fyzika, chemie a přírodopis. Vzdělávací obor Zeměpis (Geografie) je dále členěn do tematických okruhů *Geografické informace, zdroje dat, kartografie a topografie; Přírodní obraz Země; Regiony světa; Společenské a hospodářské prostředí; Životní prostředí; Česká republika* a posledním tématem je *Terénní geografická výuka, praxe a aplikace*. Jednotlivé okruhy obsahují očekávané výstupy, kterých by měli žáci dosáhnout, minimální doporučenou úroveň pro úpravy očekávaných výstupů v rámci podpůrných opatření. Další část nacházející se u každého tematického okruhu je Učivo, které podrobněji specifikuje náplň vzdělávacího oboru (MŠMT, 2016).

Zařazení questingu do RVP nemusí být vždy jednotné, jelikož každá hledačka soustředí pozornost na jiné objekty a jiná témata. Dle autorky je pro zařazení questingu nejvhodnější varianta tematického okruhu *Terénní geografická výuka, praxe a aplikace*, při níž by si žáci měli osvojit základy praktické geografie a orientace v terénu, nedílnou součástí tohoto okruhu je především aplikace těchto znalostí a praktických postupů pro pozorování, zobrazování a hodnocení krajiny. Součástí každé terénní výuky by mělo být také osvojení si bezpečného pohybu a pobytu v krajině. S orientací v terénu je spojen i další tematický okruh vzdělávacího oboru Zeměpis, do kterého questing jednoznačně zapadá, čímž jsou *Geografické informace, zdroje dat, kartografie a topografie*. Mezi základní očekávané výstupy náleží hodnocení geografických informací, používání a porozumění geografické, topografické a kartografické terminologie, vytváření a využívání map pro orientaci, vnímání a hodnocení místa. Ačkoliv jsou mapy přikládány k jednotlivým questům většinou ručně malované a nedodržují se u nich předepsané kartografické zásady (především měřítko), jsme schopni se podle těchto map dostat do cíle. Ať už pomocí určování zeměpisných stran, topografické terminologie či významných bodů v krajině. Důležitou roli u hraní questingu, a především při tvorbě questu hraje tvorba nejrůznějších map, práce s mentální a myšlenkovou mapou a zároveň si žák může osvojit základy práce s GPS, buzolou a obecnou orientací v terénu.

Další základní okruh, kam se questing dá zařadit, ať už při hledání pokladu nebo tvoření hledačky, je v rámci RVP ZV z vzdělávací oblasti *Člověk a příroda*, oboru zeměpis, tematický okruh *Česká republika* především výuka místního regionu. Toto zařazení považuje autorka, jako nejvýznamnější, jelikož většina questů se vztahuje k danému místu. Žáci by se v rámci tohoto bloku měli rovněž naučit hodnotit přírodní,

hospodářské a kulturní poměry místního regionu. Dále by se měli seznámit s analýzou vazby místního regionu k vyšším územním celkům a také s možnostmi dalšího rozvoje, ke kterému svým způsobem díky questingu přispějí. Vytvořenou questovou trasu by vzápětí mohli žáci zveřejnit na oficiálních stránkách questing.cz, stránkách obce a informačním centru obce, přispějí na rozvoj obce v rámci turistického ruchu. Tato zdatnost souvisí s výše zmiňovaným místně zakotveným učením, při kterém žáci přispějí na rozvoj obce a tím by měli více podpořit dle SKOUPÉ (2015) náležitost k obci. Vždy samozřejmě záleží na autorovi každé hledačky, jaké úkoly pro získání indicií do questu vloží a od toho se poté odvíjí konkrétní zařazení hledačky do rámcového programu. Na základě rozboru požadavků RVP předkládajícího námětu, ve kterém žáci sami vytvářejí quest a veškeré potřebné materiály k tomu, je možností zařazení několik (viz. návaznost na RVP u jednotlivých aktivit v kapitole 6.3).

6 NÁMĚTY NA VYUŽITÍ QUESTINGU VE VÝUCE ZEMĚPISU NA DRUHÉM STUPNI ZÁKLADNÍ ŠKOLY V HAVLÍČKOVĚ BOROVÉ

6.1 Charakteristika ZŠ a MŠ Havlíčkova Borová

Obec Havlíčkova Borová, v okrese Havlíčkův Brod, nacházející se na severu kraje Vysočina, je neodmyslitelně spjata s tamějším nejvýznamnějším rodákem Karlem Havlíčkem Borovským, který v době své autorské tvorby přijal do svého jména přízvisko Borovský. A zároveň dřívější název Borová u Přibyslavě (předtím Borová Rudná) se v roce 1949 změnil a byl přijat název Havlíčkova Borová, na počest významného rodáka (STRÁNSKÁ 2006).

Obec s téměř tisícem obyvatel se nachází na katastrálním území s rozlohou 2282 ha a je tvořeno obcí Havlíčkova Borová (1759 ha) a přilehlými osadami Železné Horky a Peršíkov. Z fyzicko-geografických podmínek obec spadá dle DEMEK a kol. (2006) do oblasti Českomoravské vrchoviny, zároveň je převážná část území součástí chráněné krajinné oblasti Žďárské vrchy, s nejvyšším bodem *Henzlička* (692 m n. m.). Z oblasti fyzické geografie je zde významný tok – *Borovský potok*, pravostranný přítok Sázavy. Ekonomická poloha obce není příliš výhodná, pracovních příležitostí je zde nedostatek, a tak většina obyvatel dojíždí za prací do blízkých měst – Chotěboř, Přibyslav, Havlíčkův Brod, Žďár nad Sázavou a Ždírec nad Doubravou a dalších. Nachází se zde jedna mateřská škola, základní škola, zdravotní a nákupní středisko a zemědělská akciová společnost, která nabízí několik pracovních příležitostí pro místní občany. Z dopravně-obslužného hlediska je obec obsluhována pouze autobusovou dopravou a nejbližší napojení na železniční trať se nachází ve vzdálenosti 8 km ve městě Přibyslav (STRÁNSKÁ, 2006).

Pro zařazení questingových námětů do výuky si autorka vybrala Základní školu a Mateřskou školu v Havlíčkově Borové (dále jen ZŠ a MŠ Havlíčkova Borová). Důvod této volby byl prostý a zapříčiněný několika fakty. Autorka tuto základní školu 9 let navštěvovala, v zimním semestru akademického roku 2017/2018 na této škole absolvovala asistentskou praxi a v současné době (duben-červen 2018) vykonává funkci vychovatelky v tamější školní družině. S učitelským sborem i s ředitelkou školy má autorka vřelý vztah a případná spolupráce při diplomové práci by neměla být problémem.

ZŠ Havlíčkova Borová se dle výroční zprávy za školní rok 2016/2017 skládala z 9 tříd, z nichž 2. třída a 5. třída byla spojena z důvodu nedostatku žáků. Celkový počet žáků navštěvujících tuto školu činil 56 na 1. stupni a 54 na druhém stupni (celkový počet žáků:110). Průměrný počet žáků ve třídě by měl dosahovat 17 dětí na třídu. Již několik let se ale bohužel nedaří tohoto průměru dosáhnout, a proto musí škola žádat o výjimku zřizovatele, kterým je v tomto případě Městys Havlíčkova Borová. Na škole působí 11 pedagogických pracovníků (včetně vychovatelky ve školní družině a výchovné pedagožky), (BRYCHTOVÁ 2017).

Škola v Havlíčkově Borové se více než aktivně účastní mnohých aktivit v rámci školy i v rámci obce a mimoškolní činnosti. Za zmínku stojí úspěchy na školních vědomostních soutěžích a olympiádách, letní a zimní pobyty v přírodě, sportovní kroužky, podílení se na organizaci akcí pro veřejnost (tradiční vánoční besídka, velikonoční dílny a divadelní představení), publikování příspěvků od žáků a pedagogů v regionálním tisku, spolupráce se zahraniční školou a mnoho dalších projektů (BRYCHTOVÁ 2017).

6.2 Výuka zeměpisu na 2. stupni ZŠ a MŠ v Havlíčkově Borové

Výuka zeměpisu je na tamější škole na prvním stupni vyučována v rámci hodiny Vlastivědy ve 4. ročníku s časovou dotací dvou hodin v týdnu a v 5. ročníku s časovou dotací 1 hodiny v týdnu vlastivědy a 1 hodiny v týdnu environmentální výchovy v rámci hodin vlastivědy. Zeměpis je na druhém stupni vyučován ve všech ročnících se stejnou časovou dotací. V šesté, sedmé a deváté třídě je zeměpis vyučován ve dvou hodinách týdně, z nichž vždy jedna hodina je datovaná v rámci multikulturní výchovy. V osmém ročníku je časová dotace také 2 hodiny týdně s tím, že 1 hodina je věnována volitelnému předmětu praktika ze zeměpisu. Obsah tohoto předmětu je rozdělen na praktický zeměpis (10 hodin), místní geografické poměry (4 hodiny), zeměpis cestovního ruchu (4 hodiny), lidé na zemi (8 hodin) a světová ekonomika (3 hodiny) na celý školní rok (ŽÁKOVÁ 2017).

Po prostudování učebních plánů zeměpisu lze říci, že by se questing mohl zařadit do všech čtyř ročníků druhého stupně. Zmiňovaný předmět praktika ze zeměpisu by byl pro aplikování questingu nejvhodnější, jelikož hlavní náplň předmětu, praktický zeměpis, základy kartografie a terénní cvičení, koresponduje s náplní a vyučovacími cíli hry. Učební plán zeměpisu pro jednotlivé třídy 2. stupně obsahuje vždy minimálně

jedno téma, které se v níže předkládané aktivitě vyskytuje. Konkrétně v šesté třídě je v rámci jednoho celku s názvem glóbus a mapa probíraného do konce února věnovaná tématům poledníků a rovnoběžek, zeměpisné poloze, časovým pásmům, výškopisu, polohopisu a regionální mapě. Což znamená, že by všichni žáci od 6. třídy měli být schopni splnit většinu úkolů v předkládané aktivitě *Questingový Labyrint*. V rámci této aktivity by si žáci šesté třídy mohli například procvičit rovněž znalosti z litosféry při plnění úkolu *Od Pangey k nám*. V sedmém ročníku se žáci dozvídají o Africe, Austrálii a Oceánii, Antarktidě, Americe a Asii. Tito žáci by si díky questům oživilo znalosti získané v šesté třídě a zároveň by se v některých úkolech pro ně mohly změnit otázky, které by se týkaly informací ze sedmého ročníku. Výuka zeměpisu se v osmé třídě věnuje regionální geografii Evropy a sociálně-ekonomické geografii světa. Aplikace questingu by byla v tomto případě obdobná jako u třídy sedmé. Žáci deváté třídy se v zeměpise učí o historii České republiky, České republice v rámci Evropy, fyzickogeografických a socigeografických poměrech ČR, ekonomice a regionech ČR (ŽÁKOVÁ 2017).

Dle autorky by na základě rozboru RVP a ŠVP bylo možné předložit questy všem třídám druhého stupně. Autorka by tedy hru zařadila do všech tříd a popřípadě jen změnila dané úkoly, které se dají lehce nahradit tématy, pro danou třídu aktuálnější. Na základě prostudování RVP, ŠVP a učebních plánů pro předmět zeměpis, sledává autorka volitelný předmět praktika ze zeměpisu jako užitečný předmět, kdy žáci uvedou znalosti do praxe. První blok učiva tohoto předmětu *Praktický zeměpis* (dotovaný 10 hodinami na rok) je hlavní náplní práce s mapou, osvojení základů kartografie, terénní cvičení (práce s buzolou) a práce s jízdním řádem. Zároveň by však bylo dobré, kdyby na škole existoval kroužek badatelského typu, který by propojoval předměty zeměpis, přírodopis a dějepis. Přirozeně by tak obsahoval prvky geologie, environmentální výchovy a výchovy ekologické s důrazem na rozvoj pohybových aktivit. Z vlastní zkušenosti i z výroční zprávy základní škola podniká mnoho projektů a aktivit spojenými s přírodou, terénní výukou a ekologickou výchovou. Tradičními aktivitami jsou například pěší exkurze a výšlapy v regionálním měřítku (Ranská jezírka, rybník Řeka, poustevníková studánka), při nichž je hlavním cílem poznání regionu a pohybová aktivita. Další aktivity spjaté s environmentální a ekologickou výchovou jsou Den Země, Podzimní den nebo Čistá Vysočina, kdy náplní těchto *dnů* je uklidit školní či obecní pozemky. Je tedy zřejmé, že aktivit spojenými s přírodou a výukou v terénu je na

popisované základní škole velké množství a hrou questing by pouze tyto již tradiční a zavedené aktivity obohatila.

6.3 Vlastní návrhy questingových aktivit ve výuce zeměpisu na Základní škole v Havlíčkově Borové

Na základě zařazení hry questing do RVP ZV byly vytvořeny tři aktivity využívající hru questing. Všechny tři aktivity, Questingový labyrint, Devátáci v říši questů a Borovská putovačka, jsou určeny pro žáky 2. stupně základní školy. Aktivity jsou primárně vytvořeny pro předmět zeměpis, avšak je zřejmé, že princip her lze využít v jakémkoliv předmětu.

6.3.1. Výuková aktivita č. 1: Questingový labyrint

Tato aktivita je, stejně jako zbylé aktivity, navržena pro žáky 2. stupně základní školy v Havlíčkově Borové. Je tvořena trasou složenou z devíti stanovišť. Žáci na startu získají hrací kartu (na otiskování razítek z jednotlivých stanovišť) a veršovaného průvodce trasou. V cíli žáci najdou poklad, ke kterému se žáci dostanou přes jednotlivá stanoviště, na kterých budou muset splnit úkol zaměřený převážně na praktický zeměpis. Při plnění úkolů uplatní znalost použití buzoly, orientace podle mapy, určování azimutu, GPS, práce s atlasem, všeobecné geografické znalosti, důvtip a také rychlost.

Před začátkem realizace a přípravy takovéto aktivity je třeba znát prostor školy. Dále je nutné vymezit si předem trasu, kterou budou žáci absolvovat, počet stanovišť a téma úkolů. Pro aktivitu Questingový labyrint byla vymezena trasa v prostorách budovy školy a přilehlém okolí (pozemek u školy, borovské náměstí a park). Jelikož je aktivita situována především dovnitř, dá se hrát v jakémkoliv počasí. Hra však může v případě vhodného počasí probíhat venku a bude tak mít o to větší přínos pro žáky.

<p>Upozornění pro tvůrce: při začlenění mezi úkoly využívání GPS a buzolu či kompas, je vhodné úkoly spojené s těmito pomůckami situovat do venkovních prostor. Uvnitř budov hrozí nesprávné fungování přístrojů, a tudíž chybné udání směru.</p>

Celková časová dotace aktivity: cca 90 minut = 2 vyučovací hodiny

Věk žáků: 10-16 let

Počet žáků: skupina může být různě velká, ideální počet členů v jedné skupině by byl 6.

(Ve vybrané škole se počet žáků ve třídách pohybuje mezi 10-16, rozdělení by se vždy přizpůsobilo jednotlivým třídám.)

Cíl aktivity: Připravit žákům zábavnou hodinu zeměpisu dá zabrat, ale stojí to za to. Připravená trasa, která je od tradičních questingových cest za pokladem ozvláštněna tím, že hledači nemusí pouze vyluštit tajenku a najít poklad, ale musí pro to splnit několik úkolů týkajících se zeměpisu, zcela jistě nadchne šestáky, deváťáky a možná i kolegy ze sborovny.

Klíčové kompetence: kompetence k řešení problémů, kompetence sociální a personální, kompetence k učení

Návaznost na RVP ZV:

Vzdělávací oblast	Vzdělávací obor	Tematický okruh	Očekávané výstupy žáka
Člověk a příroda	Zeměpis	Geografické informace, zdroje dat, kartografie a topografie	Používá s porozuměním základní geografickou, topografickou a kartografickou terminologii
			Organizuje a přiměřeně hodnotí geografické informace, a zdroje dat z dostupných kartografických produktů a elaborátů, z grafů, diagramů, statistických a dalších informačních zdrojů

		Terénní geografická výuka, praxe a aplikace	<p>Ovládá základy praktické topografie a orientace v terénu</p> <p>Uplatňuje v praxi zásady bezpečného pohybu a pobytu v krajině, uplatňuje v modelových situacích zásady bezpečného chování a jednání při mimořádných událostech</p>
		Přírodní obraz Země	Rozlišuje a porovnává složky a prvky přírodní sféry, jejich vzájemnou souvislost a podmíněnost, rozeznává, pojmenuje a klasifikuje tvary zemského povrchu
Matematika a její aplikace	Matematika a její aplikace	Závislosti, vztahy a práce s daty	<p>Popisuje jednoduché závislosti z praktického života</p> <p>Doplňuje tabulky, schémata, posloupnosti čísel</p>
Člověk a společnost	Výchova k občanství	Člověk ve společnosti	Uplatňuje vhodné způsoby chování a komunikace v různých životních situacích, případné neshody či konflikty s druhými lidmi řeší nenásilným způsobem.

Zdroj: MŠMT (2016)

Metodika: Při této aktivitě budou muset žáci projít 9 stanovišti, na každém na ně po splnění úkolu čeká indicie, která je dovede k dalšímu stanovišti. Poté, co žáci splní všechny úkoly naleznou na konci poklad. Žáci mezi sebou nesoutěží! Odměna na konci trasy je určená pro všechny. Bohužel v této aktivitě nejde libovolně přecházet mezi stanovišti a je nutné dodržovat pořadí stanovišť z důvodu veršovaného průvodcovského slova a stanovišť, která na sebe navazují. Při přípravě jednotlivých stanovišť je třeba promyslet, co vše budou žáci potřebovat. Pro tuto aktivitu autorka vybrala 8 následujících úkolů, díky kterým hledači získají písmenka do tajenek:

Každý tvůrce si může jednotlivé úkoly pozměnit a dosadit dle zaměření na jednotlivá témata. Questingu je dobře využitelný právě v tom, že se dá využít nejen při výuce zeměpisu, ale i jiných předmětech a dají se tak dobře podpořit mezipředmětové vazby.

JEDNOTLIVÉ ÚKOLY QUESTINGOVÉHO LABYRINTU:

1. Geoscrabble

Úkol: Pomocí zadaných souřadnic musí žáci najít v atlase světa názvy států, měst, sopek nebo jezer a z jednotlivých slov a písmen vyluštit tajenku.

Potřebný materiál: Školní atlas světa, souřadnice hledaných jednotek, razítko

Časová dotace: 10 minut

Předpokládané znalosti: práce s atlasem, znalost využití zeměpisné šířky a zeměpisné délky

Příklad: Na tomto stanovišti, hledejte podle souřadnic jako svišti. Od jedničky do úkolu pět, najděte objekty v atlase hned teď. Jakmile budete mít všechno nalezené, první písmena těchto objektů seřaďte do slova. A teď už je to věc jasná, že další stanoviště ukrývá _____. *(Budeme chtít, aby vyšlo slovo **šatna**. Pro získání prvního písmene – š – mezi 74° a 81° s. š. a 10° a 34° v. d. jsou roztroušeny ostrovy s názvem – Špicberky)*

Poznámka pro tvůrce: Pokud zvolíme objekty obtížnější na nalezení, mohou žáci obdržet nápovědu v podobě čísla strany v atlase, na které mají hledat.

2. Matika poslouží

Úkol: Pomocí matematických úloh zjistí žáci souřadnice, které hledači zadají do GPS a tím se dostanou k dalšímu stanovišti. Pro získání souřadnice musí každý člen skupiny vypočítat příklad, který dá dohromady souřadnici $49^{\circ}38'10.6''\text{N } 15^{\circ}46'52.6''\text{E}$.

Potřebný materiál: GPS, jednotlivé matematické příklady, souřadnice následujícího stanoviště (sochy KHB), razítko.

Časová dotace: 10 minut

Předpokládané znalosti: obecná matematická gramotnost, schopnost práce s GPS

Příklad: Vypočítej obsah trojúhelníku, kdy strana $a= 5$ cm, výška na stranu $a= 6$ cm. (pro získání čísla 15 do souřadnice).

3. Šifra mistra KHB

Úkol: Úkolem žáků bude vyluštit šifru z čísel a písmen nacházejících se na soše Karla Havlíčka Borovského. Úkol může obsahovat i prověření základních znalostí o slavném rodákovi, jeho životě a díle.

Potřebný materiál: šifra – kombinace čísel a písmen, která udá polohu dalšího stanoviště, razítko.

Časová dotace: 5 minut

Předpokládané znalosti: logické myšlení

Příklad: *1. Seřad' správně část Tyrolských elegií na lístečkách. Po seřazení získáš další písmena do tajenky.*

4. Najdi mě

Úkol: V parku u školy využijí buzoly. Na tomto stanovišti bude označen výchozí bod a z něj budou muset hledači pomocí buzoly najít jednotlivá písmena do další tajenky.

Potřebný materiál: buzola, písmena tvořící tajenku (**kabinet zeměpisu**), umístění písmen zakotvené ve verších v questu, razítko.

Časová dotace: 10 minut

Předpokládané znalosti: znalost používání buzoly, znalost světových stran a jejich určování

Příklad: *Na sever jdi 4 kroky, najdeš tam třetí písmenko od tajenky, (kabinet zeměpisu – b). Tímto způsobem najdou všechna písmenka a následně je seřadí do pořadí, které jim zadává verš.*

Poznámka pro tvůrce: pro zapojení všech členů skupinky se tento úkol dá provádět jako štafeta tzn.: první člen dojde na výchozí bod, podle buzoly najde písmeno, donese ke zbytku skupiny a předává buzolu dalšímu. Tímto postupem se snaží nalézt všechna písmena.

5. Od Pangey k nám

Úkol: Zde bude úkol spojený s litosférickými deskami – složení puzzle z litosférických desek, na kterých bude z druhé strany napsaná další tajenka. Popřípadě zde mohou přiřazovat státy k jednotlivým litosférickým deskám.

Potřebný materiál: Skládačka litosférických desek, razítko.

Časová dotace: 5 minut

Předpokládané znalosti: základy fyzické geografie – litosférické desky

Poznámka pro tvůrce: Pro zpestření tohoto úkolu by bylo dobré umístit puzzle z litosférických desek na skleněnou desku. Žáci by se pomocí zrcátka snažili přečíst názvy litosférických desek napsané z druhé strany puzzle. Tímto způsobem by si vyzkoušeli čtení zrcadlového písma a využití zrcadel, což by vedlo k částečnému zařazení hry do předmětu fyziky.

6. Dvakrát měř, jednou řeš!

Úkol: Pro získání tajenky musí hledači prokázat znalost měřítka mapy. Úkolem žáků bude udat skutečnou vzdálenost dvou bodů v atlase nebo naopak přepočítat skutečnou vzdálenost na měřítko mapy.

Potřebný materiál: Školní atlas světa, turistickou mapu místního regionu, mapu ČR, pravítko, provázek a otázky vedoucí k rozluštění tajenky, razítko.

Časová dotace: 10 minut

Předpokládané znalosti: schopnost přepočítat reálnou vzdálenost z měřítka mapy a naopak, změřit vzdušné vzdálenosti mezi zadanými jednotkami

Příklad:

1) Kolik kilometrů urazí člověk letadlem, při letu mezi Prahou a Mnichovem?

a) 3000 km n) 300 km k) 30 000 km e) 30 km

(do tajenky doplní písmeno, které odpovídá správné odpovědi – v tomto případě písmeno n)

Poznámka pro tvůrce: V rámci tohoto úkolu by si žáci měli dokázat představit rozlohu České republiky v porovnání s ostatními státy (vhodné je i porovnání, že naše vlast má podobnou rozlohu jako jedno jezero z jezerní soustavy Velkých jezer v Severní Americe). Bylo by tedy vhodné, pomocí dvou map vyjádřených v různých měřítkách, spočítat skutečnou vzdálenost a určit, který objekt je větší.

7. Karto vs Karto

Úkol: K tomu, aby vyluštili další tajenku a směr, musí dobře porozumět kartogramu a kartodiagramu týkající se různých jevů v České republice. K dispozici budou mít atlas České republiky, obsahující druhy kartodiagramů a kartogramů zabývající se základními ukazateli jako např. hustotou zalidnění, hrubým domácím produktem a věkovou pyramidou. Na základě těchto kartogramů, kartodiagramů a grafů by bylo vytvořeno několik otázek, které by prověřovaly porozumění jednotlivým ukazatelům a správná odpověď bude označena písmenem, které by žáci dosadí do tajenky vedoucí k dalšímu stanovišti.

Potřebný materiál: Různé druhy kartogramů a kartodiagramů, otázky vztažené k předkládaným ukazatelům, razítko.

Časová dotace: 7 minut

Předpokládané znalosti: porozumění kartogramu a kartodiagramu

8. Neposlušná tajenka

Úkol: Úkolem hledačů by bylo nalezení několika otázek, týkajících se všeobecných znalostí ze zeměpisu, v blízkém okolí stanoviště. Tyto otázky, jejichž umístění bude zanesené do vytvořené mapy/plánu, poté seřadí podle zadaného klíče, což jim určí pořadí otázek a odpovědí v tajence. Výsledná tajenka žákům určí, kde se nachází poslední stanoviště, kde najdou poklad.

Potřebný materiál: místo kam načrtnete tajenku – tabule+fix/křída, karton, papír; schované otázky, razítko.

Časová dotace: 10 minut

Předpokládané znalosti: všeobecné zeměpisné znalosti

Poznámka pro tvůrce: Pro zpestření úkolu a procvičení si další geografické dovednosti by bylo dobré, označit jednotlivé otázky číslem nebo písmenem a přiložit mapu s vrstevnicemi a na každé vrstevnici by se nacházelo jedno číslo nebo písmeno dané

otázky. Účastníci by museli otázky seřadit od nejvyšší nadmořské výšky po nejnižší, a tak by určovalo pořadí otázek v tajence. Žáci by si tak procvičili užití vrstevnic v mapě.

9. Poklad

Na tomto stanovišti už hledači pouze ukážou strážci pokladu, že mají potvrzenou hrací kartu razítka všech stanovišť a poklad je jejich.

Poznámka pro tvůrce: Pro ještě napínavější formu je možné zvolit jinou strukturu hry, a to tak že na každém stanovišti by nemuseli sbírat otisk razítka, ale po splnění úkolu by dostali jeden dílek puzzle. Umístění pokladu by zjistili poté, co složí všechny získané puzzle dohromady. Na jednu stranu je to zpestření, na druhou stranu může tato forma nést riziko v tom, že žáci ze získaných dílků (ne všech) zjistí umístění pokladu a při posledních úkolech tak ztratí motivaci je plnit. Toto riziko je třeba zvážit a promyslet.

6.3.2 Výuková aktivita č. 2: Devátáci v říši Questů

Tato aktivita bude pravděpodobně pro účastníky tou nejobtížnější. Jejich úkolem totiž nebude pouze projít předem připravenou trasu, splnit dílčí úkoly, orientovat se v mapě a najít poklad. V tomto případě budou sami žáci tvůrci hledačky. Je proto vhodné, aby tuto aktivitu absolvovali jako druhou v pořadí, aby věděli, jak taková hledačka vlastně funguje a na co je potřeba dát si pozor a na co se musí při tvorbě soustředit. Na druhou stranu, tato aktivita nejvíce propojí žákovy znalosti, musí spolupracovat v týmu a dojít k jedné společné konečné verzi questu, kterou budou prezentovat ostatním třídám, které si hledačku sami vyzkouší. Je tedy zřejmé, že se při této aktivitě žákům budou rozvíjet především kompetence k řešení problémů a kompetence sociální a personální.

Předpokládané znalosti: znalost místního regionu obce Havlíčkova borová, znalost významných míst a osob, znalost pověstí.

Klíčové kompetence: kompetence sociální a personální, kompetence komunikativní, kompetence pracovní, kompetence k řešení problémů

Věk žáků: 14-15 let

Návaznost na RVP ZV:

Vzdělávací oblast	Vzdělávací obor	Tematický okruh	Očekávané výstupy žáka
Člověk a příroda	Zeměpis	Geografické informace, zdroje dat, kartografie a topografie	Používá s porozuměním základní geografickou, topografickou a kartografickou terminologii
			Vytváří a využívá osobní myšlenková (mentální) schémata a myšlenkové (mentální) mapy pro orientaci v konkrétních regionech, pro prostorové vnímání a hodnocení míst, objektů, jevů a procesů v nich, pro vytváření postojů k okolnímu světu
		Česká republika	Vymezí a lokalizuje místní oblast (region) podle bydliště nebo školy
			Hodnotí na přiměřené úrovni přírodní, hospodářské a kulturní poměry místního regionu, možnosti dalšího rozvoje, přiměřeně analyzuje vazby místního regionu k vyšším územním celkům
		Terénní geografická výuka, praxe a aplikace	Ovládá základy praktické topografie a orientace v terénu
			Aplikuje v terénu praktické postupy při pozorování, zobrazování a hodnocení krajiny

			Uplatňuje v praxi zásady bezpečného pohybu a pobytu v krajině, uplatňuje v modelových situacích zásady bezpečného chování a jednání při mimořádných událostech
Jazyk a jazyková komunikace	Český jazyk a literatura	Literární výchova	Pracuje tvořivě s textem podle pokynů učitele a podle svých schopností
			Vyjadřuje své pocity z přečteného textu
Člověk a svět práce	Člověk a svět práce	Práce s drobným materiálem	Vytváří přiměřenými pracovními operacemi a postupy na základě své představivosti různé výrobky z daného materiálu
			Volí vhodné pracovní pomůcky, nástroje a náčiní vzhledem k použitému materiálu
		Konstrukční činnosti	Pracuje podle slovního návodu, předlohy, jednoduchého náčrtu
		Práce s technickými materiály	Řeší jednoduché technické úkoly s vhodným výběrem materiálů, pracovních nástrojů a nářadí
Člověk a společnost	Výchova k občanství	Člověk ve společnosti	Zhodnotí nabídku kulturních institucí a cíleně z ní vybírá akce, které ho zajímají
			Posoudí a na příkladech doloží přínos spolupráce lidí při řešení konkrétních úkolů a dosahování některých cílů v rodině, ve škole, v obci.

Zdroj: MŠMT (2016)

Metodický komentář:

Úvodní část: Před samotnou tvorbou a vypravením se s žáky do terénu, jim zadávající učitel nebo instruktor představí území, kterého by se trasa měla týkat. Ideálně by žáci měli zadané území dobře znát. V tomto konkrétním případě zasazeném do základní školy v Havlíčkově Borové bude území vymezeno do centra obce kolem školy a náměstí. Autorka by žákům dala možnost, aby nejdříve pomocí brainstormingu navrhli trasu, která bude mít přibližně 2 km. Tato aktivita by probíhala ve třídě. Může také žákům říci, že vytvořený quest by měl být vhodný pro turistu, který obec moc nezná. To by je mělo dovést k tomu, že z místního regionu vyberou především významné body. Poté co se společně dohodnou na trasu, by bylo vhodné žákům vytvořit informační texty o jednotlivých zajímavostech. V Havlíčkově Borové se předpokládá, že žáci vyberou školu, sochu Karla Havlíčka Borovského, rodný dům, muzeum, knihovnu, starou školu, faru, kostel. Předpokládá se, že budou chtít zmínit významné osobnosti pocházející z Havlíčkovy Borové: Karel Havlíček Borovský (spisovatel, novinář, exil v Brixenu), Josef Stránský (letec za 2. Světové války létající za R.A.F. v Británii) a Václav Zelený (spisovatel), Viktor Dobrovolný (sochař).

Po vymezení trasy se s žáky vydáme do terénu. Projdeme si minimálně jednu vybranou trasu a oni se budou snažit soustředit se na detaily, které by se potenciálně daly využít v průvodním veršovaném slově. Žáci si už v průběhu těchto výšlapů mohou zapisovat veškeré svoje nápady potenciálních veršů.

Hlavní část: Po zevrubném prozkoumání terénu je na řadě brainstorming, kdy žáci navrhují verše a trasu. Učitel zde pouze zapisuje, usměrňuje debatu a snaží se aktivizovat všechny členy. Po takovéto spolupráci by měla vzniknout pracovní verze hledačky, kterou postupem času v průběhu třeba týdne dovedou k dokonalosti. Při vytváření veršů může pedagog použít jednu z metod dle KNAPKOVÉ (2013), která spočívá v předložení žákům začátku verše a oni pokračují ve stejné struktuře a stylu. V rámci questingu by se tato metoda dala vytvořit tak, že si žáci s učitelem po diskuzi určí zajímavé body v obci a nápovědy, které povedou hledače trasou, na papírky si napíší jednotlivá slova vztahující se k tématu hledačky a pokusí se je vzájemně zrýmovat.

Další částí je estetická forma hledačky, při které budou mít žáci za úkol hned několik věcí prověřujících jejich manuální zručnost. Těmito aktivitami je míněno:

1. navržení a nakreslení trasy vedoucí k pokladu
2. vyrobení schránky na poklad (např. ze dřeva)
3. vytvoření logbooku, které uloží do schránky
4. vytvoření razítka, které rovněž uloží do schránky
5. vytvoření konečné verze questu (ilustrovat, napsat okrasným písmem)

Tyto úkoly mohou žáci tvořit v rámci výtvarné výchovy a pracovních činností. Není potřeba, aby se všichni žáci podíleli na všem. Třída může být rozdělena podle jednotlivých zdatností žáků. Při vytváření logbooku se může využít výroba ručního papíru a žáci si každý vyrobí vlastní logbook a poté vyrobí společně jeden, který věnují do pokladu. Vytváření truhlice na poklad je vhodné vybrat na tento úkol jedince, kteří jsou manuálně zdatnější atp.

CHARAKTERISTIKA JEDNOTLIVÝCH ÚKOLŮ:

1. Navržení a nakreslení trasy vedoucí k pokladu

Potřebný materiál: kreslicí potřeby, papíry, originální mapu území, pravítko

Je vhodné žákům představit základní prvky mapy, které musí každá mapa obsahovat (měřítko, legendu, směrovku, tiráž). Předpokládá se, že mapa bude spadat do skupiny mentálních map a je tedy samozřejmé, že nebude úplně odpovídat realitě. Přesto je ale možné žákům navrhnout, aby doplnili mapu o měřítko, severku, legendu, nadpis a tiráž.

Časová dotace: 45 minut (v rámci hodin výtvarné výchovy).

2. Vyrobení schránky na poklad

Potřebný materiál: návrh schránky, dřevěná prkýnka, hřebíky, truhlářské lepidlo, 2x panty, šroubky a šroubovák, zámek s klíčem nebo jiné příslušenství na uzavření truhlice.

Časová dotace: 45 minut (možno využít v rámci hodin technického kreslení, dílení, pracovních činností nebo výtvarné výchovy).

3. Vytvoření logbooku

Potřebný materiál: materiál na výrobu ručního papíru (proložky od vajec, starý kancelářský papír, voda, mixér, cedník, mísa, textil na vysátí vody) (PODZEMNÁ, 2013).

Na svázání papíru a vyrobení návštěvní knížky: nůžky, jehlu, provázek, tužky

Časová dotace: 45 minut (lze zapojit v rámci hodin výtvarné výchovy).

4. Vytvoření razítka

Potřebný materiál: obrázek, který si navrhne každý svůj, kancelářská guma, rydlo, korkový špunt od vína (pro lepší uchopení razítka); razítkovací barva, nožik, tavná pistole (JINOCHOVÁ, 2014).

Časová dotace: 45 minut (v rámci hodin výtvarné výchovy)

5. Vytvoření konečné verze questu

Konečná verze je určena k ilustrování, verše lze napsat ozdobným písmem.

Potřebný materiál: papíry, psací potřeby, výtvarné potřeby.

Časová dotace: 45 minut (zapojit v rámci hodin výtvarné výchovy).

Závěr:

Tato aktivita je časově velice náročná, pouze výtvarné prvky jsou dotovány na minimálně 5 vyučovacích hodin zařazených převážně do hodin výtvarné výchovy. . Terénní výšlapy na prozkoumání terénu by se dala zařadit do výuky zeměpisu nebo tělesné výchovy. Tvorba samotného questu, vytváření veršů a indicií by se daly zařadit do hodin literatury nebo slohu v rámci výuky Českého jazyka a autorka předpokládá, že právě tvorba questu, spolupráce celé skupiny a veršování indicií bude nejtěžší částí aktivity a bude třeba ji věnovat poměrně hodně času

Na druhou stranu lze očekávat, že žáky bude tato aktivita bavit a posílí tím sociální vztahy ve skupině, jednotlivé klíčové kompetence, a především se dozvědí důležité informace o obci a místním regionu. Pohyb na čerstvém vzduchu jim prospěje a jednotlivé manuální úkoly posílí schopnosti žáků. Zároveň žáci pocítí hrdost, že vytvořili něco, co bude moci být veřejně přístupno návštěvníkům obce.

6.3.3. Výuková aktivita č. 3: Borovská putovačka

Tato výuková aktivita už je pouze autorčin návrh, jak by mohl vypadat quest, který budou mít za úkol tvořit žáci 9. třídy v aktivitě předchozí. Klade se zde důraz na místní region, na významné budovy obce, sochy, osobnosti a pověsti týkající se obce. Autorka se zde snaží skombinovat místní region s terénní geografickou praxí, jelikož hledači musí využít buzolu, mapu, měřítko mapy, vrstevnice a GPS ke zjištění umístění pokladu. Trasa bude obsahovat i jednotlivé úkoly, které musí sám organizátor předem přichystat a dopravit na místo.

Časová dotace: 90 minut (2 vyučovací hodiny)

Vzdálenost: 2,5 km

Potřebný materiál: vytisknutá hledačka, mapa obce, buzola, GPS, schránka s pokladem – v ní razítko, odměna a logbook)

Návaznost na RVP ZV:

Člověk a příroda	Zeměpis	Geografické informace, zdroje dat, kartografie a topografie	Používá s porozuměním základní geografickou, topografickou a kartografickou terminologii
		Česká republika	Vytváří a využívá osobní myšlenková (mentální) schémata a myšlenkové (mentální) mapy pro orientaci v konkrétních regionech, pro prostorové vnímání a hodnocení míst, objektů, jevů a procesů v nich, pro vytváření postojů k okolnímu světu

			Hodnotí na přiměřené úrovni přírodní, hospodářské a kulturní poměry místního regionu, možnosti dalšího rozvoje, přiměřeně analyzuje vazby místního regionu k vyšším územním celkům
		Terénní geografická výuka, praxe a aplikace	Ovládá základy praktické topografie a orientace v terénu
			Aplikuje v terénu praktické postupy při pozorování, zobrazování a hodnocení krajiny
			Uplatňuje v praxi zásady bezpečného pohybu a pobytu v krajině, uplatňuje v modelových situacích zásady bezpečného chování a jednání při mimořádných událostech

Metodický komentář:

Tento návrh by měl v praxi předcházet aktivitě č. 2 - Devátáci v říši questu, aby si žáci dokázali představit, jak takový questing funguje. Jako inspirace může sloužit i jiný v současnosti vytvořený quest volně dostupný na stránkách www.questing.cz. Pedagog využije vytvořený quest i k výuce místního regionu a terénní geografické praxe. Průběh aktivity je následující: Pedagog rozdělí třídu do menších skupin cca po šesti, každá skupina dostane vytištěný pracovní list, ze kterého pochopí, kde quest začíná. Skupina bude doprovázena osobou (pedagogem/dozorem), který bude pouze nestranný pozorovatel. Trasa questu se táhne od školy přes náměstí, k rodnému domu KHB, Dlážděnou ulicí k faře a ke kostelu. Poslední zastavení, při kterém by žáci měli zjistit umístění pokladu, se nachází na odbočce ke kostelu ze silnice vedoucí na Vepřovou. Tam žáci vyluští, že se poklad nachází u poustevníkovy studánky, ke kterému se mohou dostat buď po silnici, nebo po polní cestě. U poustevníkovy studánky žáci najdou krabičku obsahující razítko, jakoukoliv odměnu a přečtou si pověst o poustevníkovi Ondřejovi, která je umístěna u dřevěné sochy a studánky.

Borovská putovačka

Nacházíme se právě u školy v Havlíčkově Borové.
Obec toť velká na ploše nerovné.
Jeden velký kopec tu je,
kde kostelíček na vrcholku dominuje.
Na tabulce u dveří školy
stojí nápis *Vchod do budovy*.
pod ním čtvrté slovo doplňte,

_____ (Prostoru)
1 _____ 3

A už se honem k soše nahrňte.
Karel Havlíček Borovský byl básník,
dále byl také výborný žurnalista.

Pokud každý z vás ví, co je to žurnalista,
pak je pro něj na konci questu v pokladu odměna jistá.

_____ (novinář)
8 2 7

Pokud jste si už sochu prohlédli dostatečně,
teď máte na odpočinek chvilku.

Porozhlédněte se po náměstí nebo relaxujte v parku.

Pokud jste však hlavy zvědavé a velmi vás trápí,
že jste ještě poklad nenašli žádný,
pak jihovýchodně ujděte několik velkých kroků.

Po pravé straně žlutý spatříte domek.

Rodný dům Karla Havlíčka Borovského zde stojí už přes 200 roků.

V tomto domě se on narodil a byl kupce Matěje potomek.

Jeho matka křestním jménem _____ F _____ (Josefína),

11 4 6 9 13



Vám do tajenky přidám další písmena.

Možná už jste v rodném domě byli
a leccos jste se dozvěděli.

Snad uplatníte informace zjištěné
a na cestě za pokladem se Vám nic nestane.

Z ulice Havlíčkovy teď doleva uhněte
ulicí Dlážďenou se k jihu, leč do kopce, vydejte.
Pro šikovné a zvědavé hlavy
poslouží buzola k určování jižní světové strany.

Až dojdete k domu vedle božích muk,
může teď tabulku na domě číslo 111 přečíst nějaký kluk.

Název této budovy: STARÁ _____ (škola) zní,
10

to však ani nemusíš číst, neb to v Borové každý ví.

Vrstevnice se přibližují prudce,
cesta vám tady nepůjde lehce.

Pod kopcem cestou ke kostelu už nebudeš mít páru,
nalevo od sebe spatříš borovskou faru.

Pod lavičkou u fary
zapojte teď své hlavy!

Je tam mapa, tak mi řekni podle vrstevnice,
v jaké se nacházíme nadmořské výšce. _____ m n. m. (586)

Ještě pár metrů ujdí,
u kostela před branou klobouk z hlavy sejmi.

Zdalipak víš komu **Ten borovský kostelíček stojící na vršku** zasvěcen jest?

Je to Svatý _____ . Nyní projdi podél hřbitova jedinou z cest.

12 9 (Vít)



Poté najdi podle této 49°37'54.6" N a 15°47'00.5" E souřadnice,
místo s další nápovědou.

Tady vidíš, kudy musel Karel skrze hranice,
Do Brixenu v Tyrolsku „na dovolenou“ ☺.

Zapiš všechny státy, kterými se Karel dal,
Seřaď podle přiloženého klíče a běž podle tajenky rovnou dál.

Když se tak porozhlédneš po kraji a začneš zkoumat půdu této země,

To že hnědé lesní půdy se nazývají (kambizemě)

a neúrodnější půdy obecně jsou (černozemě),


jistě dobře víš.
Nyní jak polem a loukou procházíš,
mně název často pěstované plodiny prozradíš.
Podle plodiny, která je pro havlíčkobrodský region od pradávna významná,
se tento okres často nazývá.

(bramborářský)

Vydej se skrz pole, kde roste řepka, brambory, pšenice...
Kdybys pokračoval dál na jih, dojdeš do vesnice,
která má ve svém názvu zvíře,
A více než v Borové lidé věnují se víře. (Vepřová)
Právě bys měl u sochy, kterou místní obyvatel vyrobil, nalézt další úlohu,
Pomocí měřítka urči vzdušnou vzdálenost z H. Borové až do Havlíčkova Brodu.

Pak číslo slovem napiš semhle do prázdného otvoru (patnáct)

**Když už víš, jak tajenka zní,
jistě tušíš, kudy tě tvé kroky doprovodí.
Tam, kde poklad nachází se, nebydlí nikdo ani borovská smetánka
Je to místo, které i na mapě označováno je:**



Metodický komentář:

Quest obsahuje několik úkolů, které musí hledači splnit. Některé úkoly vyžadují speciální potřeby jako např. GPS, mapu či buzolu. Tyto pomůcky žáci buď obdrží na začátku trasy, nebo je ponese s sebou jejich doprovod (pedagog). Úkolem organizátora je umístění pokladu a dílčích úkolů po trase. Trasa vede poměrně klidnou lokalitou, přesto je třeba dbát na bezpečnost při pohybu na chodnicích, při přecházení silnice a po cestě k poustevníkově studánce, pokud zvolíte variantu silnice. Quest je pouze návrhem a nebyl zatím vyzkoušen. Autorka je se zmiňovanou školou v kontaktu a případná spolupráce při tvorbě diplomové práce přichází v úvahu.

Doporučení pro tvůrce: Jelikož nejde při hře questing proházet jednotlivá stanoviště a jejich pořadí, je organizace komplikovanější z hlediska rozdělení třídy do dvou skupin. Tento problém by mohla vyřešit kombinace výukové aktivity č. 1 – Questingový labyrint s touto výukovou aktivitou č. 3 – Borovská putovačka. Obě aktivity jsou odhadovány na 2 vyučovací hodiny, tudíž by bylo pouze potřeba dvou pedagogů, přičemž by každý by provázel jednu skupinu žáků. Aktivity by probíhaly současně a po absolvování by se mohl uspořádat nějaký workshop, kde by si žáci mohli zkusit vytvořit své verše, razítka, mapy s trasou za pokladem, což by částečně odpovídalo výukové aktivitě č. 2 – Devátáci v říši questů.

7 ZÁVĚR

Po prostudování článků zabývajících se nejenom questingem a letterboxingem, ale také terénní a environmentální výukou, spatřuje autorka v pokladové hře questing významné využití. Jelikož se hra může pojmout různými způsoby a je pouze na pedagogovi, jak ji do výuky zasadí, napadá autorku několik možností, jak hru aplikovat do výuky. Velmi kladně vnímá autorka především funkci indicií questingu, které rozvíjejí kompetenci k řešení problémů a nutí žáky zamýšlet se nad problematikou. Další výhodou, kterou questing disponuje, je, že ke hře není třeba zvláštní technické či jiné vybavení. Samozřejmě se dá questing skombinovat se známějším geocachingem, při němž se u žáků rozvíjí znalost práce s technologiemi, především s GPS navigací. Na druhou stranu se ale v dnešní době žáci s technologiemi setkávají každý den a je třeba jim ukázat i jiné cesty zábavy a poznání než ty, které jim nabízejí chytré telefony a počítače.

Na questingu je krásné také to, že i přestože je princip hry 150 let starý, v průběhu let se jeho struktura nezměnila a pravděpodobně ani nezmění. Hlavní nevýhodou hry questing např. v porovnání s hrou geocaching shledává autorka především v náročnosti na přípravu. Oproti geocachingu, kdy je třeba pouze zadat souřadnice, umístit kešku a vydat se s žáky na cestu, je u questingu už jenom vymyšlení trasy a nakreslení mapy velkou překážkou. Hlavní kámen úrazu u této hry autorka shledává v samotném tvoření veršů a textů ve stylu takovém, aby hledačům dostatečně napověděl při hledání pokladu. Je však třeba, aby nebyly prozrazeny úplně všechny informace, hledači se museli nad správným směrem nebo správnou odpovědí dostatečně zamyslet, a neměli tak poklad lehko dosažitelný. Autorka také shledává questing výjimečný v tom, že v něm lze propojit několik předmětů najednou, hledačky jsou zároveň vhodné pro různé ročníky školy, dá se využít i v rámci badatelsky orientovaných aktivit, i mimoškolních aktivit jako jsou adaptační kurzy, letní tábory, školní výlety, školní exkurze, pěší pochody, tedy aktivity určené především pro žáky. Velkou možností uplatnění questingu vidí autorka i v rámci aktivit, kdy žáci vytvoří quest a ten je později volně přístupný pro veřejnost. Tímto způsobem se u žáků podpoří motivace k tvoření a v rámci tzv. místně zakotveného učení se u nich podpoří především psychický a sociální rozvoj. U žáků se rozvíjí hrdost příslušet ke své obci. Dalším způsobem, který by autorka chtěla využít v praxi a pravděpodobně i diplomové práci, je využití metody CLIL spolu s questingem ve výuce zeměpisu. Hra by tak pro žáky dostala jiný rozměr a schopnosti získané v průběhu hry by se ještě znásobily o zdokonalování jazyka.

Velký potenciál má questing podle autorky také v turistickém ruchu. Pro další rozvoj questingu je však nutné, aby se hra více propagovala. Místo, kde už vznikl quest, by mohlo být speciálně vyznačeno, jako tomu je například u populárních turistických známek či vizitek. Jednotlivá informační centra by měla mít questy vytištěné a volně k rozebrání pro potenciální hledače. Brožury by mohly obsahovat i stručné informace o questingu, odkaz na webové stránky a jednoduchý popis postupu při tvorbě hledačky. Dále by se měly organizovat semináře pro obce, školy a místní akční skupiny, které by návrhy nových strategií jistě ocenily. Vývoj questů postupuje velice pozvolna.

Autorka je přesvědčena, že questing je skvělý nástroj pro spojování lidí v obci a škole. V budoucnu se chce questingu více věnovat a v místě jejího bydliště vytvořit také jeden nebo dva questy, které by se nezaměřovaly pouze na geografii, ale jeden z nich také na obecnou charakteristiku obce, historii, pověsti a významné osobnosti. Druhý quest by byl určen pro cyklisty a lemoval by tradiční cyklistické trasy vedoucí přes Havlíčkovu Borovou dále do koutů Žďárských vrchů. V Havlíčkově Borové, odkud autorka pochází, totiž doposud žádný quest vytvořen nebyl. Autorka se domnívá, že právě obec Havlíčkova Borová skýtá mnoho možností pro rozvoj questingu. V obci se nachází muzeum, které slouží i jako informační centrum, kde autorka v letních měsících pracuje jako průvodkyně a knihovnice. Velice často se stává, že se návštěvníci muzea ptají, jaká další místa v obci je možné navštívit. V budoucnu vytvořené questy by byly vhodným materiálem, které by návštěvníkům poskytly zajímavou odpověď na jejich otázku.

8 SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A DALŠÍCH ZDROJŮ

ATLAS QUEST (2018): History of letterboxing.

<https://www.atlasquest.com/about/history/index.php> (10. 4. 2018).

BAFILE, C. (2004): Letterboxing: Clues Lead Kids on an Educational Adventure. *Education World*, 10., 18 s.

BRYCHTOVÁ M. (2017) Výroční zpráva ZŠ 2016/2017, ZŠ a MŠ Havlíčkova Borová.

CLARK, D., GLAZER, S. (2004) in KOČÍ, K., HUŠKOVÁ, B. a kol. (2014): Questing aneb Tvoříme hledačky pro lidi a s lidmi. *Actea Jeseníky, Jeseníky*. 237 s.

CLARK, D., GLAZER, S. (2004): Questing: A Guide to Creating Community Treasure Hunts. 282 s.

CLEMENTS, R. (2004) in DANIŠ, P. (2016): Děti venku v přírodě: ohrožený druh? Ministerstvo životního prostředí, Praha, 39 s.

DANIŠ, P. (2016): Děti venku v přírodě: ohrožený druh? Ministerstvo životního prostředí, Praha, 39 s.

DEMEK, J. MACKOVČIN, P. a kol. (2006): Zeměpisný lexikon ČR. Hory a nížiny. AOPK ČR, Brno, 582 s.

DVOŘÁKOVÁ, P. (2017): Češi jsou nadšení turisté. Dokazují to aktuální data aplikace *Mapy.cz*. <https://blog.seznam.cz/2017/10/cesi-jsou-nadseni-turiste-dokazuji-to-aktualni/> (17. 4. 2018).

FRANC, D., ZOUNKOVÁ, D., ANDY, M. (2007): Učení zážitkem a hrou: praktická příručka pro instruktora. Computer press, Brno. 201 s.

GLAZER, S. (2005): Questing: Discovering Community Treasures. *Green Teacher*, 75, 14-19.

GOŁOŚ G., (2013): Questing i gry terenowe jako atrakcyjne rekreacyjno-edukacyjne formy aktywności na terenach leśnych, R.15 *Zeszyt 34/1/2013*, Rogów, Polsko, 74-82 s.

GRAY, P. (2013) in DANIŠ, P. (2016): Děti venku v přírodě: ohrožený druh?. Ministerstvo životního prostředí, Praha, 39 s.

HOLEC J., (2013): Výuka environmentální výchovy a přírodopisu na ZŠ prostřednictvím badatelsky orientovaných aktivit, Metodický portál. <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/ZVF/17981/VYUKA-ENVIRONMENTALNI-VYCHOVY-A-PRIRODOPISU-NA-ZS-PROSTREDNICTVIM-BADATELSKY-ORIENTO VAN YCH-AKTIVIT.html> (27. 3. 2018).

IC CHOTĚBOŘ (2012): Questing, Pravidla soutěže.

<https://icchotebor.cz/questing/pravidla-souteze/> (19. 3. 2018).

- JANKOVCOVÁ, M. a kol. (1988) s. 100 in MAŇÁK J. ŠVEC, V. (2003): Výukové metody. Brno. 222 s.
- JINOCHOVÁ, M. (2014): DIY Stamps/razítka.
<https://netrpeliva.blogspot.cz/2014/05/diy-stamps-razitka.html> (10. 2. 2018).
- KALHOUS, Z., OBST O. a kol. (2002): Školní didaktika. Portál. Praha. 447 s.
- KLÍČOVÁ, V. (2018): Questing – honba za pokladem.
<http://6000kroku.cz/clanek/questing-honba-za-pokladem> (11. 1. 2018)
- KNAPKOVÁ, M. (2013): Příprava a realizace pracovních listů zaměřených na práci žáků základních škol s básnickými texty. Diplomová práce. Katedra českého jazyka a literatury, Pedagogická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci, Olomouc. 94 s.
- KOČÍ, K., HUŠKOVÁ, B. a kol. (2014): Questing aneb Tvoříme hledačky pro lidi a s lidmi. Actea Jeseníky, Jeseníky. 237 s.
- KŘEČEK L. (2013): První quest anebo hledačka – pozvánka na seminář
<http://www.edulk.cz/Prispevkyvyky/tabid/72/EntryId/2152/Prvni-quest-aneb-hledacka-pozvanka-na-seminar.aspx> (27. 3. 2018).
- KÜHNLOVÁ, H. (1994): Kapitoly z didaktiky geografie. Karolinum, Praha. 145 s.
- LENART, E. (2018): emailová korespondence s předsedkyní představenstva nadace Questing v Polsku. (17. 4. 2018).
- LEPŠIA GEOGRAFIA (2015): Poznáte Questing? Zažíte školu jinak
<https://www.lepsiageografia.sk/questing.html> (12. 4. 2018).
- LETTERBOXING (2018): About Letterboxing. *www.letterboxing.org* (20. 3. 2018).
- LETTERBOXING (2018): Start Finding
Letterboxes.*http://letterboxing.org/GettingStarted/getstart_finding.htm#startFinding*
(18. 4. 2018)
- LIEBERMAN, G. HOODY, L. (1998) in DANIŠ, P. (2016): Děti venku v přírodě: ohrožený druh? Ministerstvo životního prostředí, Praha, 39 s.
- MAŇÁK, J., ŠVEC V. (2003): Výukové metody. Paido. Brno. 222 s.
- MARADA, M. (2006): Jak na výuku zeměpisu v terénu.
<https://clanky.rvp.cz/clanek/o/z/2282/jak-na-vyuku-zemepisu-v-terenu.html/> (25. 3. 2018).
- MEYER, H. (2000) s. 348-349 in MAŇÁK J. ŠVEC, V. (2003): Výukové metody. Brno. 222 s.
- MŠMT (2016): Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání. VÚP Praha, Praha, 163 s.

- NÁRODNÍ GEOPARK ŽELEZNÉ HORY (2017): Quest NG Železné hory. <http://www.geoparkzh.cz/cs/geopark/quest-narodnim-geoparkem-zelezne-hory-2/> (19. 4. 2018).
- OBEEN ZARSZYN (2013): Questing. http://www.zarszyn.pl/asp/pl_start.asp?typ=14&menu=230&strona=1&sub=224 (18. 4. 2018).
- OXFORD STUDIJNÍ SLOVNÍK (2010): Výkladový slovník angličtiny s českým překladem. Oxford university press, Oxford. 1094 s.
- PÁVKOVÁ, J. (2002): Pedagogika volného času: teorie, praxe a perspektivy mimoškolní výchovy a zařízení volného času. Portál, Praha. 231 s.
- PETTY, G. (1996): Moderní vyučování. Portál. Praha. 384 s. (s. 180, 191, 231).
- PODZEMNÁ, J. (2013): Ruční papír [file:///C:/Users/Guest/Downloads/rucni-papir-a-pranicka%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Guest/Downloads/rucni-papir-a-pranicka%20(1).pdf) (12. 12. 2017).
- PRÁZDNINOVÁ ŠKOLA LIPNICE (1990) in FRANC, D., ZOUNKOVÁ, D., ANDY, M. (2007): Učení zážitkem a hrou: praktická příručka pro instruktora. Computer press, Brno. 201 s.
- QUESTING (2018): Co je to questing. <http://www.questing.cz/Co-je-to-questing.aspx> (10. 4. 2018).
- QUESTING (2018): O questingu – polský portál. <http://questing.pl/> (17. 4. 2018).
- SKALKOVÁ, O., ŠPAČKOVÁ, I., CHRIPÁK, D., (2017): Grafika: Turistika v Česku zažívá boom. Čím dál více převažují Češi. <https://infografiky.ihned.cz/turiste-v-cesku/r~388ec7c2c2f311e794650025900fea04/> (18. 4. 2018).
- SKOUPÁ, L. (2015): Místně zakotvené učení a questové trasy, Metodický portál RVP <https://clanky.rvp.cz/clanek/k/z/20437/MISTNE-ZAKOTVENE-UCENI-A-QUESTOVE-TRASY.html> (21. 3. 2018).
- SOBEL, D. (2008): Childhood and Nature. Stenhouse Publishers. Portland, Maine. 167 s.
- STRÁNSKÁ, J. (2006) Havlíčkova Borová ve svědectví starých pergamenů. Tiskárny Havlíčkův brod, Havlíčkův Brod, 319 s.
- ŠIMÁNOVÁ, V. (2014): Didaktická aplikace dějin Manětína na 1. Stupni ZŠ. Diplomová práce. Katedra historie, Pedagogická fakulta Západočeské univerzity v Plzni, Plzeň. 111 s.
- ŠUPKA, J., HOFMANN, E. (1994): Didaktika geografie II. Masarykova univerzita, Brno. 59 s.

ZÁLEŠÁKOVÁ, E. (2015): Pokladové hry ve výuce. Bakalářská práce. Katedra geografie, Pedagogická fakulta Masarykovy university, Brno. 96 s.

ŽÁKOVÁ, J. (2017): Tematické učební plány pro výuku zeměpisu, ZŠ a MŠ Havlíčkova Borová.

9 PŘÍLOHA

Příloha 1: Questing: Hon za třetí indicií

HON ZA TŘETÍ INDICIÍ

Bořek obývá **CHOTĚBOŘ**, co město městem stojí. Zná ho jako své boty, aby také ne, kdykoliv si kdokoliv neví rady, neváhá a běží za ním. Bořek se přece nenechá zahubit neznalostí a tak má město samotné i nejbližší okolí prochozené, projedlávané, zkrátka zmapované od východu na západ, od severu na jih. Navíc je věčný za každou známku zájmu o město, která jsou jeho srdci nejbližší. Lepšího průvodce jste si vybrat nemohli!



1. Každý správný turista než zamíří na město, která hodná vidění jsou, měštní „člko“ vyhledá, materiály na cestu tak má.

Společte schody vedoucí do podkroví, hledané písmenko je na šestém místě.



Doposud jste zvládli poznávání po svých, nyní vás Bořek vyvádí na Chotěboř, máte dvě možnosti dopravy, buď použít jednostopé, nebo dvoustopé vozidlo, toto rozhodnutí nechte na vašem uvážení.

Otevírací doba IC je Po 8.00–12.00 13.00–17.30, Út–Pá 8.00–16.00, So 8.00–12.00, Od dubna až do října Ne 13.00–17.00, svátky 8.00–12.00

Neza pomeřte se na cestu k dalšímu stanovišti vybitým klíčem. K dispozici je v informačním centru oprávněné kauce, která nám zaručuje jeho navrácení :-).



2. Není lámen jako lámen, proto se sem vlastní tělnem, toto metamorf, tamo vyvířelna, něco šutr, něco drabokam U Platanu se podát dím.

Hornina eklogit je tvořena červeným granátem a omfacitem – z jeho jména označení opis druhé písmeno.

3. Procesi sem proudivála, teď tu stoj osamělá, opředena pověstí, obklopena listovím, kdo se u ní zastaví, hřeben železných hor okem pozdraví.

Druhé písmeno názvu kaple, která se nacházívá (vpravej slova sv.)



4. Naše městské muzeum nemá za sídlo ledajký dům, dříve tvrz nyní raně barokním zámkem vábí svého návštěvníka na Hermanna, Prudnu, Ryka, Hornika.

Velký barokní sál má svoji zvláštnost, u původně žijst, o co se jedná, a dosad první písmeno hledaného slova, které má celkem šest písmen.

Pro zpáteční cestu k vozidlu Doubravka doporučuje zelenou značku.



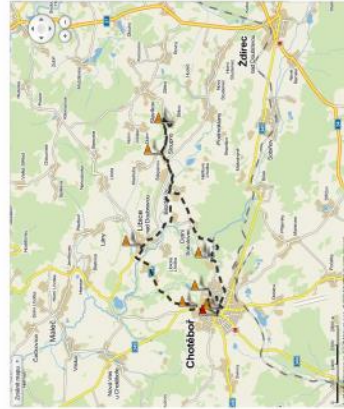
Vaše nejbližší putování se zavší tam, kde jste ho zahájili, tzn. pod střechou informačního centra. Bořek a Doubravka věkají, že se těší na

7	1	6	3	5	4	2
---	---	---	---	---	---	---

IC
GEO PARK U PLATANU
KAPLE SVATE ANNY
MĚSTSKÉ MUZEUM
ŠTIKOV
ÚBOLÍ DOUBRAVY
IC



Indicie je na dosah, stačí vkročit do IC a zadat trajnostný kód, který získáte z tajenky doplněním čísel pod samohláskami v pořadí, jak jsou za sebou.



Bořek a Doubravka

Příloha 2: Questing: Mikulovský zvěřinec aneb zastav se, koukej, vnímej



Obtížnost hledačky: fyzicky nenáročná, ovšem intelektuálně – to je jiná!
Délka hledačky: na klidné projití potřebuješ asi 1–4 hodiny (podle délky a druhu konzumace v Dolce Vita) ☺
Doporučené vybavení na cestu: tužka a chut hledat a objevovat
Začátek hledačky: TIC Mikulov (Náměstí 1)
Zakončení hledačky: zjistíš sám ☺
Upozornění: dosažení pokladu je možné pouze v pracovní době TIC Mikulov

Pro nalezení pokladu je třeba vylústit tajenku – pozorně sleduj text, nech se vést veršů a doplň názvy zvířat.

1.
Vítej v našem městě krásném,
za deště i ve dni jasném.
Hrobku, zámek, vše už znáš,
dnes jinak se naň podíváš.

Když vyhlédneš z podlouhi radnice,
kočičích hlav na tebe kouká tisíce.
Pohledy jejich nenech se vzrušovat,
dnes očí tvé výš budou směřovat.



Koušou, drápou, syčí,
nad námi se tyčí.
Jsou to strážci stáletí,
v kamen tvrdý zakletí.

Jejich očí den po dni tu střeží,
jak to u nás v Mikulově běží.
Oplať jim pohledy bdělé,
neváhej a vykroč směle!
Pro tu stranu rozhodni se,
kde ti v těle bije srdce.

2.
Po chodníčku směrem dolů
k patě stavby velké,
vchody má tři a nad nimi
andělíčky buclaté.



Veselí se a k výši nesou
erby rodu slavného,
co v Mikulově vybudoval
velmi mnoho pěkného.

Na jejich znaku poznáš snadno dva vinašské nože
a za zásluhu udělený rád zlatý od císaře.
Bystřím okem pohleď na ten náhrdelník skvělý,
co to visí vprostřed něho? Ví se nebo neví?

Vzpomeň si na fečků báje a pověsti. Které zvíře propůjčilo svůj kožíšek na zlaté rouno?

Otoč se na obrtliku, nahoru teď vystoupej,
avšak těsně před náměstím nalevo se zase dej.
Míněš domy nazdobené s fasádami pestrými,
pohled tvůj ať zastaví se až u cíhel ze hlíny.

9.
Dalších pár kroků udělej,
u synagogy se vpravo dej.
Židovským městem k Lormovi běž,
tak na Břemenskou se dostaneš.
Tam stojí dům, na který majitel pět opeřenců silných dal,
aby svůj dům dobře ohlídal.

Tento dravec je součástí mnoha státních znaků.

10.
Hledačky se konec btiží,
k Náměstí tvé kroky míří.
Než do cíle se dostaneš,
hlavu krále zvířat naleznáš.
V tlamě girlandu svírá,
kroky tvé bedlivě hlídá.



Jak se jmenuje šelma, jejíž hlava zdobi fasádu domu se sv. Florianem a panenkou Marií?

Tak jako had se chytá svého ocásku,
končí se pouť ve svém počátku.
Po sdělení tajenky na TICu
dostaneš krabici.

Tajenka:

1	2	M	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	M	14
15	16		

V září 2015 společně vytvořili Eva, Olga, Sylva, Jirka, Toník, Blažena
 Grafická úprava a ilustrace: Olga Pitaščinová
 O Hledačku se stará CEV Pátava 20 CSOP 56/25.
 Questing vytvořila mezinárodní organizace Vital Communities ve Vermontu,
 USA, v roce 1995 a je vlastním příslušníkem občodní identity.

Tento dokument byl vytvořen za finanční pomoci Revolvingového fondu
 Ministerstva životního prostředí. Ze obsah tohoto dokumentu je vyhledání
 odpovědná Nadace Partnerství a nelze jej v žádném případě považovat za názor
 Ministerstva životního prostředí.

Ministerstvo životního prostředí

3.
Plaz mezi nimi se vyhřívá,
mísu tělem svým objímá.
Dle pohádek prastarých bílého masa koušiček
přivodí znalost rozumět, co říká zvířecí jazýček.

Nazpátek se znovu dej,
k morovému sloupu se ubírej.

4.
Mocná síla ochranná se skrývá v této stavbě,
ať vic ta nemoc proradná na město nedopadne.
Na lavičku usedni a podívej se do výše,
až nad oblačky andělů, tam sídlí otec Ježíše.
Zobrazen je přesně tak, jak nařizuje tradice,
do kamene vytesaná bílá ...

5.
Teď od baroka k renesanci,
výrazně to dominanci.
V čase zpět, však cestou vzhůru
k domu krásy černobílé:
Noe, archa, plně stoly,
huďebníci, husy bílé.
Poslové minulosti
v obrazech se potkávají,
copak asi za tajemství
černé plochy ukrývají?



Koráb pouště klidně kráčí,
před sebou temnou pustinu,
dva hrby s sebou světem vláčí,
biblickou nese novinu.

Vyveď ho z pouště vyprahlosti
a v Dolce Vita a osvěž kosti.
K bráně zámku vykroč směle
a zvíře pošl... do práce.

6.
Od starobylého města přichází,
krásnou bránu zříš.
Mistr kovář Forster ji zhotovil
a mřížemi s volutami ozdobil.
Baroko na tebe všude dýchá,
je z něho cítit pokora i pycha.
Napravo je brána sic jen dřevěná,
hlavou ušlechtilého ore chráněná.

Nad železnou bránu se nachází zvíře nesoucí majestátní paražiti. Jak se jmenuje tento sudokopýtník?

7.
Projdi zahradou travnatou
kolem borovic i levandulových ploch,
po trase kočárů cestou stoupavou
ke kašně plně kamenných soch.
Had ve skalách se skrývá,
malý mužik se na něj dívá.
Oba zřížej mají,
skrýty pramen hledají.
Netuší, že shora
vydatná se valí voda.



Jak se jmenuje zvíře, z jehož tlamy proudí voda?

8.
Stoupat už není kam,
tak vydej se po schodech zámeckých.
Pohlédni na střechy i do míst vzdálených.
Plechové zvířátko po střechách skotáč,
vitr si korouhev do tance roztáč.
Jaký směr ti ukáže,
to nikdo fict nedokáže.
Tulaček ze lisá, mňouká,
ze střechy na tebe kouká.



mikulovský
ZVĚŘINEC
aneb

Zastav se, koukej, vnímej
1. mikulovská hledačka

Zdroj: www.guesting.cz, (2017)