

Česká zemědělská univerzita v Praze

Institut vzdělávání a poradenství

Katedra profesního a personálního rozvoje



**Hra jako prostředek zvyšování motivace ve
vyučování odborných předmětů**

Bakalářská práce

Autor: Ing. Linda Kolmanová

Vedoucí práce: Mgr. PhDr. Marie Hanušová

2016

ČESKÁ ZEMĚDĚLSKÁ UNIVERZITA V PRAZE

Institut vzdělávání a poradenství

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Bc. Linda Kolmanová

Učitelství odborných předmětů

Název práce

Hra jako prostředek zvyšování motivace ve vyučování odborných předmětů

Název anglicky

Playing as a means of increasing motivation in teaching vocational subjects

Cíle práce

Hlavním cílem práce bude ověřit funkčnost navržené ekonomické deskové hry ve výuce ekonomického předmětu na konkrétní škole. Tento cíl bude naplněn pomocí uskutečnění aktivizační výuky zmíněné ekonomické deskové hry, která by žákům měla přiblížit základní ekonomické principy a pojmy z ekonomie. Konkrétně bude cílem ověřit tyto stanovené hypotézy:

H0: Navržená ekonomická desková hra je uskutečnitelná ve výuce ekonomických předmětů, žáci chápou pravidla, spolupracují a dohrají hru do konce.

H0: Žáci na konci aktivizační výuky formou ekonomické deskové hry prokáží správné pochopení ekonomických principů a pojmů z ekonomie tím, že ze závěrečného testu odpoví správně alespoň v 60% otázek.

Metodika

Klíčovými body v metodice bude studium odborné literatury, tedy sběr potřebných znalostí z oblasti motivace, motivace ve škole a aktivizačních metod ve výuce. Další formou metodiky bude pozorování, které má pomoci ověřit první hypotézu H0. Dále bude proveden dotazník se žáky, kteří se budou účastnit ekonomické deskové hry. Tento dotazník bude obsahovat nejen názory žáků na deskovou ekonomickou hru, ale také na předmět ekonomie a navíc i testové otázky, které mají ověřit druhou hypotézu H0.

Těžištěm práce bude praktická část, v níž autor ověří účinnost jím navržených her ve výuce konkrétního odborného předmětu. Teoretická část bude věnována problematice motivace v obecné rovině, motivace ve škole a uplatnění aktivizačních metod ve výuce.

Doporučený rozsah práce

Dle pokynů pro psaní bakalářských prací

Klíčová slova

motivace, motivace k učení, aktivizační metody, desková ekonomická hra

Doporučené zdroje informací

HOMOLA, M. Motivace lidského chování. 2. vyd. Praha: SPN, 1977. 360 s. ISBN 14-478-77
HRABAL, V., MAN, F., PAVELKOVA, I. Psychologické otázky motivace ve škole. 2. vyd. Praha: SPN, 1989.
233 s. ISBN 80-04-23487-9
LOKSŮVA, I., LOKSŮA, J. Pozornost, motivace, relaxace a tvořivost dětí ve škole. 1. vyd. Praha: Portál,
1999. 200 s. ISBN 80-7178-205-X
MAŇÁK, J., ŠVEC, V. Výukové metody. Brno: Paido, 2003. 219 s. ISBN: 80-7315-039-5
PAVELKOVA, I. Motivace žáků k učení. 1. vyd. Praha: Univerzita Karlova v Praze – Pedagogická
fakulta, 2002. 250 s. ISBN 80-7290-092-7

Předběžný termín obhajoby

2016/17 ZS – IVP

Vedoucí práce

Mgr. PhDr. Marie Hanušová

Garantující pracoviště

Katedra profesního a personálního rozvoje

Elektronicky schváleno dne 9. 3. 2016

Mgr. Jiří Votava, Ph.D.

Vedoucí katedry

Elektronicky schváleno dne 9. 3. 2016

prof. Ing. Milan Slavík, CSc.

Ředitel

V Praze dne 07. 11. 2016

PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma:

Hra jako prostředek zvyšování motivace ve vyučování odborných předmětů

vypracovala samostatně a použila jen pramenů, které cituji a uvádím v seznamu použitých zdrojů.

Jsem si vědoma, že odevzdáním bakalářské práce souhlasím s jejím zveřejněním dle zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů, ve znění pozdějších předpisů, a to i bez ohledu na výsledek její obhajoby.

Jsem si vědoma, že moje bakalářská práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitní databázi a bude veřejně přístupná k nahlédnutí.

Jsem si vědoma, že na moji bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů, ve znění pozdějších předpisů, především ustanovení § 35 odst. 3 tohoto zákona, tj. o užití tohoto díla.

(podpis autora)

V Praze dne 7. 11. 2016

PODĚKOVÁNÍ

Ráda bych touto cestou poděkovat vedoucí své bakalářské práce Mgr. PhDr. Marii Hanušové z Katedry profesního a personálního rozvoje Institutu vzdělávání a poradenství České zemědělské univerzity za odborné vedení a cenné rady. Také děkuji své rodině a partnerovi za podporu, díky které mohla tato práce vzniknout.

ABSTRAKT

Bakalářská práce s názvem „Hra jako prostředek zvyšování motivace ve vyučování odborných předmětů“ slouží pro potřeby vhledu do problematiky motivace ve škole a jejího zvyšování prostřednictvím aktivizační metody konkrétně hry. Teoretická část přibližuje základní pojmy, které souvisí s motivy, motivací ve škole a aktivizačními metodami ve výuce, jež jsou základem pro vypracování praktické části. V praktické části je pomocí pozorování a závěrečného testu ve výukovém bloku ověřena navržená desková ekonomická hra, jakožto aktivizační metoda pro zvýšení motivace žáků ekonomického oboru. V neposlední řadě jsou představeny výsledky a provedeno zhodnocení.

ABSTRACT

Bachelor thesis called „A play as a means of improving motivation in teaching vocational subjects“ is used for the needs of their insight into the problems of motivation in school and its improvement through the activation methods specifically games. The theoretical part brings basic concepts that relate to the themes of the motivation in school and activation methods in education, which are the basis for the development of the practical part. In the practical part is through the observation and the final test in the learning block validated the proposed board game of economic, as the activation method for increasing the motivation of the economic sector. Last but not least, the results are presented and carried out.

KLÍČOVÁ SLOVA

motivace, motivace k učení, aktivizační metody, desková ekonomická hra

KEYWORDS

motivation, motivation to learn, activation methods, board game of economic

OBSAH

1	Úvod.....	10
2	Cíl a metodika práce	11
3	Teoretická východiska	12
3.1	Pojem motiv a motivace	12
3.1.1	Pojetí motivace	12
3.1.2	Průběh motivačního jednání	14
3.1.3	Klasifikace motivačních činitelů	14
3.2	Motivace ve škole	16
3.2.1	Vnitřní a vnější motivace	17
3.2.2	Poznávací, sociální a výkonová motivace	18
3.3	Aktivizační metody ve výuce	19
3.3.1	Hra jako motivace	20
4	Praktická část	26
4.1	Desková ekonomická hra Oeconomica	27
4.1.1	Základní informace o hře	27
4.1.2	Průběh a cíl hry	28
4.1.3	Metodický list hry	31
4.2	Praktická aplikace	35
5	Výsledky a jejich hodnocení	39
5.1	Ověření první hypotézy	39
5.2	Ověření druhé hypotéza	40
6	Závěr	44
7	Seznam použitých zdrojů	45

8	Seznam příloh	46
---	---------------------	----

SEZNAM OBRÁZKŮ, TABULEK A GRAFŮ

Obrázek 1 Didaktická struktura hry	22
Tabulka 1 Souhrnné výsledky z testování	41
Graf 1 Celkové rozdělení bodů v testování	42

1 Úvod

Motivace je pojem, který obklopuje celou společnost a všechny její činnosti. Souviset může jak s psychickými pochody, tak s fyzickým konáním a je to téma v poslední době velmi diskutované. Odborná i laická veřejnost se zamýšlí nad tím, zda je důležitější vnější motivace či vnitřní a jak obě stránky co nejvíce posilovat.

Myslím si, že prostředí školy by z této diskuze nemělo být vynecháváno, protože motivace ve škole je důležitá jednak pro samotné žáky, ale také pro učitele. Vnější motivace je při výuce často používána ve formě známek, pochval či trestů a také srovnávání žáků, avšak vnitřní motivace je často opomíjena, protože není tak jednoduché ji stimulovat. Firemní kultury mnohých podniků se začínají ubírat právě směrem vnitřních pohnutek svých zaměstnanců a podporou jejich vlastních motivačních činitelů jako je zájem o obor, nadšení do práce, vlastní smysl a cíl jejich profese. Podle mého názoru by tímto směrem mělo jít i vzdělávání.

Výuku je možné realizovat různými formami od tradičních až po nejmodernější, ovšem vždy by vedle sebe měly být tyto formy zachovány a doplňovány. Mezi novější formy patří například aktivizační metody, jejímž příkladem může být hra.

Hra zařazená do výuky má v žácích probudit zájem o učivo, umožnit jim jinak a také lépe pochopit látku a umět ji aplikovat do praxe. Důležitým prvkem této činnosti je vnitřní motivace. Není primárně nutné, aby žáci dosáhli lepších výsledků ve škole, ale chceme, aby je hra bavila, učení bylo zábavné a konečný efekt pro ně byl patrný hlavně v zájmu o obor, který studují. Hra, která simuluje realitu, by jim měla usnadnit vhled do praxe. Chceme, aby věděli, čemu a proč se chtějí věnovat a jaký to pro každého z nich má smysl, protože to je nejdůležitější prvek motivace k celoživotnímu učení.

Bakalářská práce se snaží ověřit, zda aktivizační metoda ve formě deskové ekonomické hry je realizovatelná ve výuce odborných předmětů a může sloužit jako určitý motivační stimulant.

2 Cíl a metodika práce

Hlavním cílem práce je ověřit funkčnost navržené ekonomické deskové hry ve výuce ekonomického předmětu na střední odborné škole. Tento cíl bude naplněn pomocí uskutečnění aktivizační výuky zmíněné ekonomické deskové hry, která by žákům měla přiblížit základní ekonomické principy a pojmy z ekonomie. Jedním z výstupů práce je metodický list deskové hry, který má usnadnit její aplikaci do výuky. Konkrétně je cílem ověřit tyto stanovené hypotézy:

Navržená ekonomická desková hra je uskutečnitelná ve výuce ekonomických předmětů, žáci chápou pravidla, spolupracují a dohrají hru do konce.

Žáci na konci aktivizační výuky formou ekonomické deskové hry prokážou správné pochopení ekonomických principů a pojmů z ekonomie tím, že ze závěrečného testu odpoví správně alespoň v 60 % otázek.

Jedním z bodů metodického postupu práce je studium odborné literatury, tedy sběr potřebných znalostí z oblasti motivace ve škole a aktivizačních metod ve výuce. Dalším bodem je pozorování ve výukovém bloku, které má ověřit první hypotézu. Posledním bodem je test se žáky, kteří se budou účastnit ekonomické deskové hry. Tento test bude obsahovat testové otázky vztahující se k tématu ekonomických principů a tržních mechanismů, které žáci poznali během hry a které by měli dokázat aplikovat v praxi. Test bude ověřovat druhou hypotézu.

Práce je rozdělena na několik hlavních kapitol, třetí kapitola tvoří teoretickou část, která byla vypracována formou rešerše odborných zdrojů, těžištěm práce je pátá kapitola, která představuje ověření a praktickou aplikaci navržené deskové ekonomické hry do ekonomického předmětu. Kapitola šestá obsahuje výsledky a zhodnocení dle metodického postupu, tedy zda je hra uskutečnitelná ve výuce a zda žáky motivuje k pochopení a aplikaci tržních mechanismů a ekonomických pojmů do praxe.

3 Teoretická východiska

3.1 Pojem motiv a motivace

Z psychologického pohledu patří problematika motivace lidského chování k těm nejzávažnějším úkolům, které musí psychologie řešit a to z toho důvodu, že kterákoliv činnost směřující k působení na psychologii člověka, vychází z poznatků právě o motivaci a motivech lidského chování. Motivy, nebo také psychologické příčiny, které nejsou přímo pozorovatelné a tudíž spíše hypotetické, se dají charakterizovat jako výsledek vnitřního stavu osobnosti daného interakcemi v různých situacích. Motivace obecně vyjadřuje vnitřní procesy, které vysvětlují lidské chování vedoucí k dosažení stanoveného cíle, ve většině případů k uspokojování potřeb s nejvyšší pozicí seberealizace, dále se zabývá subjektivním významem lidského chování a s tím také souvisí jeho variabilita, protože různí lidé se v různých situacích chovají odlišně (Nakonečný, s. 14, 1997). Logickým důkazem tohoto popisu je latinský původ motivace a to sloveso *movere*, což znamená pohybovat se. Motivací jsou tedy nějaké pohnutky, které vedou k určitému chování člověka a studium motivace se nám snaží odpovědět na otázky podnětů lidského chování, jeho změn a také zvolených cílů a způsobů jejich dosažení (Homola, 1977).

3.1.1 Pojetí motivace

Pro studium lidské psychiky je problematika motivace nezbytná, je ale také velmi obsáhlá a sami psychologové nenalezli ještě shodu v určení rozsahu tohoto pojmu. Veškeré teorie o motivaci se dají rozdělit do tří skupin, v první nacházíme energizující funkci motivace, ve druhé regulující funkci a třetí skupina je kombinace obou uvedených motivací (Homola, s. 17, 1977). Energizující funkci motivace si můžeme představit jako stav, kdy na základě výbuchu pohánějící směsi v motoru automobil nastartuje a rozjede se. Hlavním úkolem motivace je tedy aktivovat organismus, aby byl schopný určitých činností, i když nevíme, na co tato činnost bude ve výsledku zaměřena, tedy nevíme, zda dojedeme s automobilem do cíle. Motiv je poté určitý faktor ve vnitřním prostředí člověka, který vyvolává a udržuje aktivitu organismu. Psychologové, kteří motivaci přisuzují regulující funkci, se zabývají tím, zda je motivace člověka užitečná, tedy až pokud činnost člověka směřuje k určitému předem danému cíli, jedná se o motivované chování.

Regulátorem je motiv, který nám určuje, zda nějaký druh činnosti povede k plánovanému výsledku, pokud není motivace řízena tímto motivem, chování člověka je nemotivované. Pokud tedy řídíme auto způsobem, abychom bezpečně dojeli do místa určení, jedná se o motivaci řízenou regulujícím motivem. Třetí pojetí, za kterým názorově stojí také Homola (1977) kombinuje jak energizující tak regulující funkci motivace, tedy že pro chování směřující k cíli je motiv důležitý jak z pohledu vyvolání chování organismu k činnosti, jeho udržení, ale také směřování správným směrem. Samozřejmě kombinace uvedených motivů nemusí být rovnoměrná, ale může převládat více motivů energizujících či regulujících, záleží vždy na situacích a aktivitách člověka (Homola, 1977).

Jak je patrné, tato pojetí slouží spíše pro účely psychologie a její praxe a tak je důležité zmínit pojetí, která mají větší využití v pedagogické práci. Lokšová a Lokša (1999) uvádějí rozdělení podle paradigmat behaviorální, humanistické a kognitivní psychologické teorie. Behavioristé vidí hlavní motivační činitel ve vnější odměně. Tedy naše chování je motivované tím, že dosáhneme příjemných odměn a vyhneme se nepříjemným trestům. Nejnovější výzkumy motivace teorii cukru a biče odsuzují, protože takto motivace funguje pouze při působení odměny a trestu a bez nich nikoli, což je pro vyvolání činnosti učení u žáků nežádoucí (například učit se jen v případě zisku dobré či odvrácení špatné známky), protože cílem je, aby se žáci učili z vnitřní potřeby a motivace něco se dozvědět. Ale například při nácviku správného chování u dětí se speciálními vzdělávacími potřebami byl tento způsob vyvolání motivace hodnocen kladně s pozitivními výsledky jak pro děti tak rodiče. Podle humanistického přístupu je motivace založena na potřebě člověka sebe přijetí a přijetí druhými lidmi ve společnosti, snaží se tedy o změnu současného stavu existence pomocí vlastního vývoje. V prostředí školy, je tedy pro autonomii žáka důležité aby učitel vytvořil prostředí bezpečné, bezpodmínečně přijímací a osobní. Kognitivní nebo také poznávací teorie se oproti behaviorální zaměřuje na vnitřní motivy a na mysl člověka, kdy je předpokládáno, že člověk zpracovává informace a na základě nich se rozhoduje o svých činnostech a cílech (Lokša, Lokšová, s. 11, 1999).

3.1.2 Průběh motivačního jednání

Model, podle kterého se dá přiblížit, jak probíhá motivační jednání, je možné si představit při uspokojování potřeby učit se novým věcem. V první fázi, tedy vnímáme, že se chceme učit něco nového, ať už jsme dítě a chceme umět to co starší sourozenec, či jsme dospělý, který chce umět nějaký cizí jazyk. Ve druhé fázi hodnotíme okolí podle toho, že máme potřebu učit se novým věcem, jednak se orientujeme na předměty, které nám mohou pomoci naši potřebu uspokojit, a také hodnotíme naše očekávání činnosti směřující k našemu cíli. Třetí fáze je samotná činnost a chování, tedy například jdeme do školy či na jazykové kurzy. Ve čtvrté fázi utěšujeme naši potřebu dozvědět se něco nového a něco umět, posloucháme, opakujeme si, učíme se. Poslední fáze je jistě zřejmá, je to pocit uspokojení, dítě si stejně jako starší sourozenec samo přečte knihu, která ho zajímá, nebo například rozpozná rostliny v zahradě a dospělý dokáže vést rozhovor se svými přáteli z ciziny.

3.1.3 Klasifikace motivačních činitelů

Stejně jako u pojetí motivace i zde existuje velké množství způsobů, jak můžeme motivy klasifikovat a dělit a záleží na zvolené teorii, přístupu či názoru. Hlavní dělení je na motivy vnější nazývané incentive nebo také pudy a na vnitřní tedy již zmiňované potřeby. Jsou to motivační činitelé, které se objevují, když má člověk něčeho nedostatek či přebytek a jsou známy jako hierarchicky uspořádané na sebe navazující. Velmi známá je Maslowova pyramida lidských potřeb, kde na nejnižším a nejrozsáhlejším stupni jsou fyziologické a tělesné potřeby jako například jídlo a pití, spánek, vzduch, vyměšování a rozmnožování, na druhém stupni je potřeba bezpečí a jistoty jako například ochrana před násilím, rodina, zdraví, zaměstnání, dále je potřeba lásky a sounáležitosti jako partnerství či přátelství, poté potřeba úcty a uznání a nejvýše je potřeba seberealizace, která se dá vysvětlit tím, že člověk se snaží být nejlepší jaký může, být citlivý, být spontánní, umět řešit problémy, nemít předsudky a být přijímající ke světu takový jaký je. Smyslem, proč jsou tyto potřeby uspořádané do pyramidy, je aby bylo možné dosáhnout uspokojení vyšších potřeb, je nejprve nutné, aby již byly uspokojeny potřeby nižší. Mezi další teorie uspořádaných potřeb patří například Alderferova teorie motivačních potřeb ERG, která potřeby rozděluje na existenční, což je například jistota zaměstnání a mzdy,

poté potřeby vztahové, tedy řešící přátelství a obecně vztahy hlavně profesní a poslední stupeň jsou potřeby růstové, které se definují jako profesní růst a realizace v zaměstnání. Nejzákladnějším dělením potřeb je dělení na primární (již vysvětlené fyziologické potřeba) a sekundární tedy psychické, jejíž velké zastoupení je právě v problematice motivace žáků ve vztahu k učení a škole. Sekundární potřeby jsou totiž získávané až v průběhu života, podléhají vlivům učení a v učení samotném mají velkou roli. Samozřejmě není možné primární potřeby vynechat, protože i ty mohou školní výkony žáka ovlivnit a ovlivňují (Lokša, Lokšová, s. 16, 1999).

Pokud se práce nyní zaměří na vnější činitele motivace, tedy incentive, jsou to nějaké podněty, události, jevy, názory či nejrůznější předměty, které dokáží vzbudit a také uspokojit potřeby člověka. Dělí se na pozitivní a negativní, přičemž hlavní rozdíl je v tom, že pozitivní vyvolávají reakce směrem k nim, tedy jedná se například o jídlo, pochvalu či hračku, ovšem negativní vyvolávají reakce směrem od nich, jako například hrozba, zesměšnění a další a navíc umí také vzbudit potřebu, v uvedeném případě potřebu bezpečí, problém je v tom, že ji již neumí uspokojit.

Dva zdroje motivace uvedené v této kapitole mají velmi společného a jsou v úzkém vztahu hlavně v souvislosti s tím, že ve školním prostředí chování žáků může vycházet jak z vnitřních potřeb, tak z vnějších pudů a učitel musí pracovat s takto různě motivovanými žáky (Pavelková, s. 14, 2002). Tato různorodost může přerůst v motivační konflikt, kdy je z pohledu potřeb nutnost uspokojovat více potřeb najednou, nebo je přítomný jak pozitivní tak negativní incentive a žák musí řešit nelehkou situaci. Dále může nastat situace, kdy je zamezeno uspokojování potřeb či je nutné oddálení a vzniká obranný mechanismus například agrese. Obecně se tedy jedná o konflikt buď dvou pozitivních sil (výběr dvou oblíbených jídel), dvou negativních sil (těžký a nudný domácí úkol), jedné pozitivní a jedné negativní (dlouhé sledování oblíbeného pořadu a únava) anebo o konflikt více pozitivních a více negativních sil (výběr mezi poměry cena a kvalita v obchodě). Jak již bylo řečeno, takové motivační procesy mohou vést k negativnímu chování a také k frustraci. Obvyklé reakce při frustraci jsou jednak tedy agrese (fyzická či slovní), kompenzace (hledání jiného cíle či způsobu uspokojení potřeb), regrese (návrat do nižšího stádia vývoje), bagatelizace (přesvědčování o nezájmu o cíl),

racionalizace (rozumové vysvětlení proč není potřeba uspokojena) anebo jiná úniková reakce například pomoví fantazie (Hrabal, Man, Pavelková, s. 21, 1989).

3.2 Motivace ve škole

K této problematice je podle Pavelkové (2002) nutné přistupovat ze dvou pohledů a to jednak brát motivaci jako prostředek, kterým je zvyšována efektivita učení a žáci tedy mají dosáhnout lepších výsledků ve studiu, co nejvíce věcí ve škole se naučit a pochopit, ale také ji brát jako prostředek k rozvoji motivačních sebe ovládacích dispozic u žáka, tedy jeho zájmů a také vůle. Při motivace ve škole vedle sebe tedy stojí jak vzdělávací cíle tak výchovné a společně se snaží naplnit poslání školy, konkrétní cíl u žáka je pak takový, že je motivovaný pro učení se novým věcem právě tím, že má rozvinuté motivační dispozice a má o učení zájem a vůli v něm pokračovat a zdokonalovat se. Motivaci u žáků je možné navodit jak pro krátkodobé příležitosti, tak pro dlouhodobý efekt. Krátkodobá motivace přichází například na začátku nového učiva či hodiny a vychází z individuální a momentální situace, například složení třídy podle znalostí či věku, charakter učiva, dovednosti učitele či vyučovaný předmět. Z dlouhodobého hlediska jde o zmiňované motivační dispozice žáků, což není vždy jednoduchý úkol a cestou ke správnému cíli je systematický rozvoj osobních potřeb a zájmů žáků a aktivního vztahu k budoucnosti (Pavelková, s. 16, 2002). V praxi jde o to, že si žák stanovuje přiměřené cíle a ví, čeho by chtěl v budoucnu dosáhnout. I když se může jeho vize průběžně měnit díky vývoji společnosti, jeho úspěšnosti a dalším faktorům, žák vždy ví, co chce a proč je důležité věnovat se určitým činnostem. Konkrétně pokud chce žák na obor žurnalistika, snaží se pilně číst povinnou literaturu a vypracovávat čtenářský deník, i když ostatní spolužáci ho moc neplní a důvodem je právě jeho již získaná motivační dispozice a zájem.

Motivace, která se pojí se školním prostředím, je hlavně pro aktivní výuku využitelná z více pohledů a můžeme ji dle Kotrby a Laciny (2011) dělit jednak podle toho zda získané znalosti a dovednosti jsou užitečné a prakticky využitelné, což je případ krátkodobé a úzké motivace například v případě kdy se chceme naučit řídit auto a musíme se tedy naučit dopravní předpisy. Dalším druhem je motivace z potřeby získat vzdělání a plánovanou kvalifikaci, což je dlouhodobá a cílená motivace,

ovšem soustředěná na úzký zájem a vyžadující úsilí a pracovitost. Jako třetí druh je možné uvést posilování sebevědomí, pomocí učení a úspěchů ve škole, což je pro mnohé tou nejsilnější motivací, ale pro někoho také demotivací. Poté můžeme uvést motivaci z potřeby ocenění a pochvaly, která přichází od nějaké autority, například rodiče či učitele. Pátým druhem je obava z neúspěchu a trestu, kdy je student motivovaný k učení těsně před zkouškami, či díky negativními reakcemi okolí a tato motivace je způsobena hlavně stresem a obavami. Poslední možností motivace ve školním prostředí je zájem o problematiku a čirá radost z učení, což je motivace, kterou by měl pedagog podporovat a řídit se jí. Zajímavé je, že tato motivace mívá kořeny v podnětném prostředí například rodiny, kroužku nebo přátel (Kotrba, Lacina, s. 75, 2011).

3.2.1 Vnitřní a vnější motivace

Stejně jako činitelé způsobující motivaci obecně se dají rozdělit na vnitřní a vnější, dá se i motivace k učení takto dělit. Vnější motivace vychází z toho, že jedinec se učí díky vnějším vlivům, učení je tedy instrumentální nástroj k dosažení těchto činitelů. Ve školním prostředí je možné se setkat ve většině případů právě s touto motivací a množstvím vnějších pobídek. Bohužel pokud je vnější motiv ve struktuře motivačních činitelů velmi silný, může to negativně působit i na vnitřní motivaci a řešení úkolů díky této vnější motivaci se časem stává méně kvalitní a obtížnější. Žáci mohou také vykazovat různé druhy chování způsobené vnějšími činiteli, které se ve vnitřním světě projeví. Jedním druhem je externí regulace, která je charakteristická pro chování způsobené jen vnějšími vlivy jako odměna či trest, toto jednání je tedy externě regulováno a nejméně vychází z vnitřních činitelů. Druhým druhem je pasivně převzatá regulace. Žák převzal zvnějšku regulaci svého chování, ale vnitřně ji nepřijal (žák se ve škole přezouvá, aby nedělal něco, co se nemá, ale nedělá to kvůli sobě). Třetí v pořadí je identifikovaná regulace, kdy žák přijme pravidlo a chování za své a vykonává ho ochotněji, navíc chápe jeho smysl. Poslední možností je integrovaná regulace. Nejvýše postavená forma vnější motivace, která je plně ztotožněna s chováním žáka a jeho vůlí, jako například pokud je člověk úspěšný ve sportu, ale je si vědom toho, že studium je stejně důležité a tyto dva motivy jsou v harmonii (Lokša, Lokšová, s. 16, 1999).

Vnitřní motivace je spojena s vnitřním uvědoměním si člověka, že činnost ve formě učení, kterou vykonává, dělá pro ni samou a sebe a neočekává odměnu, ocenění či pochvalu. Je to chování volní, spontánní, tvořivé a pochází často z potřeby poznání, kterou zejména malé děti a žáci mají velkou. Tato motivace přináší žákům mnohdy lepší školní výsledky, větší oblibu školy a přípravu na ni a obecně vyvinutější proces zapamatování, díky umění novému se naučit. I když paradoxně dobré výsledky nejsou hlavním cílem vnitřně motivovaného učení (Pavelková, s. 18, 2002). K vnitřní motivaci se pojí tzv. flow motivace, což je jisté hluboké zaujetí úkolem, lidé mají velké nasazení pro danou činnost, nabízí jim pocity uspokojení, ovšem není nijak řízena a podněcována zvnějšku. Zakládá se na hluboké koncentraci pro danou věc, se kterou člověk v podstatě splyne, a můžeme říci, že slouží i jako terapeutická metoda, protože člověk je vnitřně dokonale uspokojen, tak jako například chirurgové, umělci či sportovci, ale také lidé vykonávající domácí práce a lidé učící se. Podmínky takové motivace jsou jednak, že požadavky, i když vysoké, a schopnosti jedince jsou v rovnováze, dále jednotlivé kroky činnosti a zpětná vazba jsou jasné a člověk se orientuje co je dobré a co špatné a sám to pozná a nakonec, že činnost je rozdělena do jasných kroků, které jsou úzce ohraničené stimulačním polem (Pavelková, s. 24, 2002).

3.2.2 Poznávací, sociální a výkonová motivace

Pro motivaci ve školním prostředí jsou klíčové tři skupiny potřeb a to poznávací, výkonové a sociální, nejlepší možností pro učební činnost je, pokud jsou díky ní uspokojovány tyto skupiny všechny. Poznávací potřeby řadíme mezi tzv. sekundární potřeby, které se mohou, ale také nemusí u žáka rozvinout, ale pokud při povinné školní docházce jsou patrné, je to velmi přínosné pro další život a celkovou osobnost žáka a jeho motivaci k učení. Jde o potřebu jednak smysluplného receptivního poznávání, tedy nové informace o které projevujeme úsilí, ale také o potřebu vyhledávání a řešení problémů. Žáci se většinou dají rozdělit podle těchto potřeb a poznávací potřeba může být velice individuální, ovšem právě řešení problémů je spojuje, a abychom zaktivizovali tyto potřeby je nutná novost, překvapivost, problémovost, záhadnost, neobvyklost či experimentování neboli tzv. problémové úlohy. Sociální potřeby jsou důležité z toho důvodu, že žák se formuje a jeho osobnost rozvíjí v interakci s jinými lidmi a to po celou dobu života, ovšem jako dítě

nejvíce. Mezi konkrétní sociální potřeby patří potřeba pozitivních vztahů a také potřeba sociálního vlivu a jakéhosi společenského statusu. Většinou se sociální motivace dá přiřadit spíše k vnější motivaci, díky zmiňované interakci a komunikaci a učitel je v tomto ohledu velmi důležitou součástí, protože svým chováním a stylem vedení vyučování ovlivňuje celou třídu a její sociální motivaci. Poslední je výkonová potřeba, která reaguje na motiv úspěšného výkonu a vyhnutí se neúspěchu a formuje se již v rodinném prostředí. Žák má poté osvojené přiměřené nároky, které může proměnit v úspěch a dosáhnout daného cíle. Díky správnému nasměrování již v raném věku také dokáže stanovit příčiny svého úspěchu a také neúspěchu sám v sobě. Motivace k učení je tedy díky výkonovým potřebám zvyšována hodnocením prostředí, kde se dítě nachází, spojeno s přiměřeně vysokými nároky, ovšem stanovit tuto výši vyžaduje dobré znalosti vědomostí a poznatků samotného žáka a aktuálního stavu jeho motivace. Důležitou součástí je nepochybně pozitivní hodnocení za vykonané úspěchy a rozvíjení jeho zdravé sebedůvěry (Lokša, Lokšová, s. 32, 1999).

3.3 Aktivizační metody ve výuce

Tak jako se svět stále rozvíjí a jde kupředu, je nutné, aby i školství na tyto změny reagovalo a stále zdokonalovalo a inovativním způsobem obohacovalo svůj systém. Stejně je to podle Maňáka a Švece (2003) i s výukovými metodami, kdy je nutné hledat nová řešení daných situací a nabízet nové pohledy na průběh výuky a předávání učiva žákům. Je nutné ovšem říci, že tradiční metody nejsou něco zastaralého, co je potřeba změnit a nahradit novým a lepším, právě naopak je potřeba, aby se tyto přístupy navzájem doplňovaly a tradiční metody zůstaly osvědčeným postupem a na ně navazovaly a začleňovaly se metody moderní například aktivizační. Nicméně je pravdou, že tradiční metody jsou poněkud těžkopádné v přístupu k inovacím, jsou postavené na vnější motivaci a ve většině případů vypouštějí samotnou aktivitu žáků a jsou typické pro klasické školy. Jsou to například metody slovní (vyprávění, vysvětlování, přednáška, rozhovor, práce s textem), nározně-demonstrační (pozorování, předvádění, instruktáž, práce s obrazem) anebo dovednostně-praktické (vznik dovedností, napodobování, experiment, laboratoř, produkce). Naproti tomu aktivizující metody se začaly více rozvíjet nejprve v tzv. alternativních a inovativních školách, boří stereotypy tradičních škol, tím že do popředí staví kreativní přístup učitele a aktivitu žáků

a dosahování výchovně-vzdělávacích cílů je postaveno na vlastní práci žáků, kteří ve výuce řeší nejrůznější problémové úlohy a nad učivem přemýšlí. Z již dříve zmíněných poznatků uvedených v práci, můžeme zopakovat, že motivace, se kterou jsou aktivizační metody velmi spjaty, pomáhá dosahovat osobnostního rozvoje žáků, jeho tvořivost, samostatnost a myšlenkové pochody jsou tím nejdůležitějším právě pro aktivizační metody, nejsou to primárně nové odborné vědomosti. Samostatnost u těchto forem výukových metod je tak daleká, že žák si sám volí již cíl, kterého chce dosáhnout, činnosti jakým se bude pro jeho dosažení věnovat, ale také je součástí kooperujících celků, díky čemuž se učí spolupráci a komunikaci ve skupině a velmi se přibližujeme reálnému životu, který ho čeká za několik let. Bonusem je to, že žák má o učení opravdový zájem a na školní aktivity se těší.

Na učiteli je díky uvedeným poznatkům velmi těžký úkol, protože musí vše zkoordinovat a věnovat se jak interakci se žáky tedy jejich osobnostnímu rozvoji a sociálním dovednostem, řízenému předávání učiva a jejich dobrým studijním výsledkům a také organizačním činnostem. Je tedy nasnadě, že u učitelů je zapotřebí poskytnout dostatečnou metodickou podporu a kompetence pro takovou výuku, která u žáků rozvíjí motivační metody učení a správné naladění pro práci v hodině. Vhodnou cestou z tohoto zdánlivého kruhu jsou právě aktivizační výukové metody. Pokud se práce zaměří na hlavní druhy metod, jsou to například metody diskuzní, řešení problémů heuristické, situační, inscenační a také didaktické hry (Maňák, Švec, s. 105, 2003).

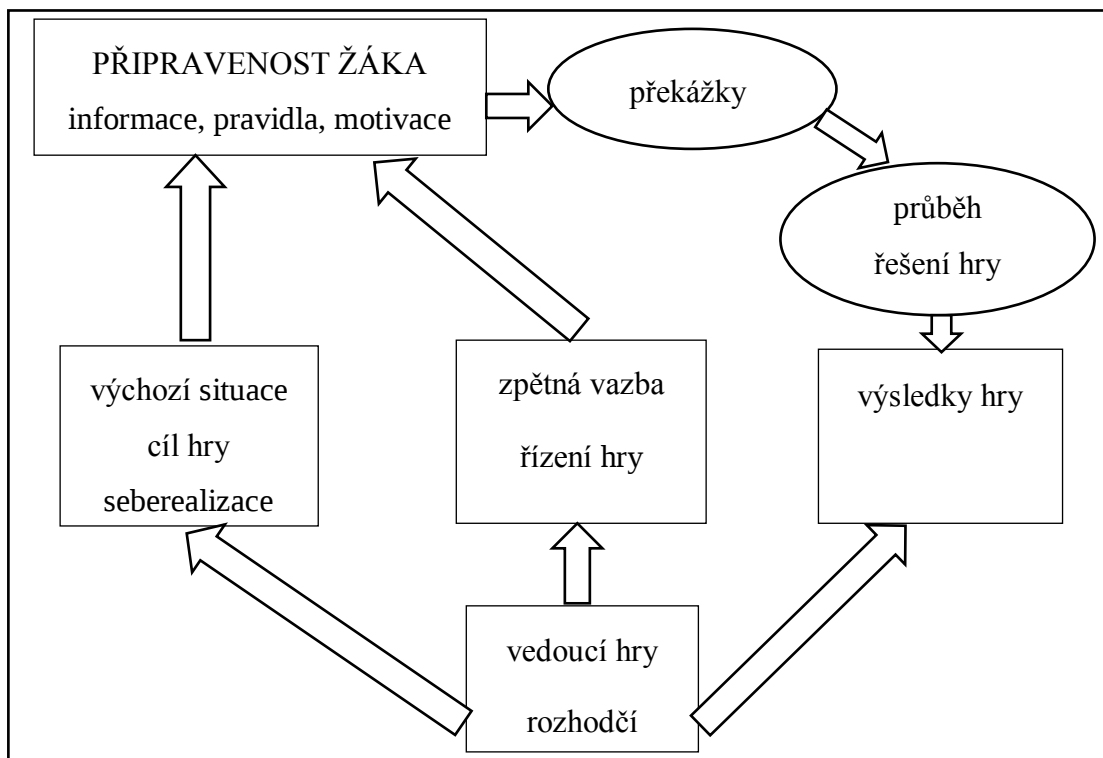
3.3.1 Hra jako motivace

Hra je činnost, kterou provozuje velké množství živočichů, stejně tak člověk, který nejen, že jí vyplňuje velkou část raného vývoje tedy dětství, ale provozuje ji často také v dospělosti, nebo v důchodovém věku. A v závislosti, právě na stádiu má odlišné projevy a formy, které jsou odvozeny od například pohlaví, věku, schopností, prostředí, sociálním a skupinovým vlivům, vzory a také psychické vyspělosti jedince. Je to specifická aktivita, která stojí vedle činností jako práce a učení a je stejně důležitá, navíc je zde i prvek svobodného rozhodování. Typické pro hru je, že není vždy provozována za nějakým účelem a s nějakým jasným cílem, ale je spíše hodnotou sama o sobě. Je nesporné, že pokud hry patří nezastupitelně do dětského

života, měly by mít i své místo v procesu učení a také v prostředí školy, což není vždy odraz reality. Teorii her ve škole poprvé představil již Jan Ámos Komenský, který ovšem s touto výzvou k jiné formě výuky neměl moc úspěch. I v této době ovšem není postavení konceptu „škola hrou“ úplně rozšířené, což je možná způsobeno jejím obtížnějším zapojením do běžné výuky. Komenského myšlenky se odvíjely od teorie, že hrou a dramatickým výstupem se mění námaha studenta v učebním procesu v něco, co ho baví a při čem si hraje, navíc jsou složité pojmy přeměněny v dialogy. Předností je také to, že při veřejném vystupování jsou žáci horlivější, učí se rádi pro divadlo, při samotné vlastní činnosti se více naučí, protože zapojí více smyslů, a také zapojení pedagogů a potažmo rodičů výkony všech zlepšují a jejich aktivita je nenucenější (Kotrba, Lacina, s. 49, 2011).

V dnešní době je ovšem v podstatě oživena tato teorie a to také v souvislosti s kurikulární reformou, která se snaží více zapojit žáka do procesu výuky a pedagoga staví do role podporovatele a průvodce. Reforma je důležitá hlavně z toho hlediska, že doba se opravdu rychle mění a je velmi těžké držet s ní krok, což je pro školu jako tradiční organizaci ještě těžší. Nová podoba vzdělávání má tedy na budoucnost také reagovat a připravovat žáky takovými vědomostmi, dovednostmi a postoji, které jim umožní v takové době obstát a rychle se jejím změnám přizpůsobit. Konkrétněji by žák a poté dospělý člověk měl být tvořivý, měl by umět řešit problémy, měl by umět spolupracovat a dobře komunikovat nejlépe vícejazyčně, měl by umět ovládat technologie a velmi důležitá je také dovednost umět se učit. Aktivizační metody a potažmo také hry dokáží takové dovednosti podpořit, ať už spoluprací, řešením problémů a praktickým samostatným odvozováním a zkoušením (Kotrba, Lacina, s. 48, 2011).

Obrázek 1 Didaktická struktura hry



Zdroj: Maňák, Švec, s. 127, 2003.

Pokud budeme didaktickou hru začleňovat do vyučování, je nutné vyrovnat dvě roviny, tedy hráčí, která nemá předem daný cíl a učící, která ho většinou přesně definovaný má. Je nesporné, že hra s prvky edukace je využitelná pro rozvoj seberealizace žáků, je zábavná, přirozená a může přinášet více užitku než klasické učení. Ale je nutné dopředu rozmyslet aktivity tak, aby samotná hra nebyla více nekontrolovatelnou činností, která přebije edukační přístup a ztratí se tak cíl, ale aby také nebyla příliš ohraničena a svázána právě těmito cíli a žák ani neměl pocit, že si hraje a dělá něco zábavného. Podle Maňáka a Švece (2003) musí učitel myslet i na to, že hra, tak jak ji znají dnešní generace dětí, může kompenzovat citové a sociální vztahy a podněty, navíc hra kterou si tyti děti vyberou jako trávení svého času, může být ovlivněna komerčním prostředím a místo edukativní hry je možné se setkat s hrami například bojovými a zápasnými, s jedním vítězem a hlavně probíhajících na technických zařízeních, což je velmi odlišná charakteristika od her, které bude chtít učitel aplikovat na předání učiva žákům a které by měly rozvíjet sociální, kognitivní, tělesné, volní, kreativní a estetické schopnosti žáků (Maňák, Švec, s. 127, 2003).

Nyní je prostor více si přiblížit právě hru didaktickou, která je ideálně uplatnitelná ve výuce, ale má také svá pravidla a možnosti. Jak již bylo řečeno, mělo by jít

o přirozené spojení hry a učení, tedy práce a zábavy, což zejména dříve nebylo moc rozšířené, ale dnešní svět je tomuto otevřen a tak i škola toho může využít. Na Obrázku 1 je schematicky zobrazena podoba a struktura hry z pohledu didaktiky, kde je stejně jako ve třídě důležitý učitel a jakýsi vedoucí a rozhodčí, který jednak pravidla vysvětlí, nastíní situaci, stanoví cíl (kterým je ve svém konečném a správném důsledku seberealizace), ale také rozhodne případné nejasnosti v průběhu a na konci může provést zhodnocení. Bez čeho by hra nemohla existovat, jsou určité pravidla hry, důležité informace pro zúčastněné, samotní žáci, kteří budou naladěni se touto činností zabývat a uvidí v ní smysl, ale také to čím se celá tato práce zabývá a to je motivace. Ta hraje opravdu velkou úlohu, jednak proto, aby hra měla spád a dynamiku, ale také dokáže při hře tak nějak potlačit edukační úroveň, čímž žáci nepoznají, že se při této činnosti učí. Samozřejmě i ve velmi dobře připravené a promyšlené hře se objeví nějaké překážky, ale k tomu je potřeba průběh hry nějakým způsobem vést a díky zpětné vazbě na tyto nesnadnosti příště myslet (Maňák, Švec, s. 128, 2003).

Pod pojem didaktická hra se dá zařadit velké množství aktivit a jedno jejich rozdělení může být například na hry interakční (svobodné hry s hračkami a zmenšeninami reálných věcí, sportovní hry, skupinové hry, společenské a strategické hry), poté hry simulační (řešení případů a konfliktů, loutkové hry, hraní rolí) a také scénické hry, které ve svém dění mají jak samotné hráče, tak také diváky, převleky, rekvizity a kulisy a dají se charakterizovat jako divadelní představení. Hry můžeme také dělit podle jejich délky na krátkodobé a dlouhodobé, na hry odehrávající se venku či uvnitř a také na hry pohybové nebo orientované myšlenkově. Možností je opravdu mnoho, a pokud si učitel vytvoří skupinu různorodých her vhodných do výuky, je to ideální stav. Maňák a Švec (2003) uvádějí jistou metodiku jak si nejlépe hru do výuky připravit a jejím prvním bodem je celkem pochopitelné vytyčení cílů hry, což je první krok při jakékoli přípravě učitele do vyučování. Konkrétní cíle si také můžeme rozdělit podle toho, zda jsou kognitivní, sociální či emocionální a lépe si tím ujasnit, proč vlastně hru do výuky zařazujeme. Dalším krokem je diagnostika připravenosti žáků na takovou činnost, což znamená, zda mají potřebné znalosti, dovednosti, zkušenosti a jak náročnou hru pro konkrétní skupinu žáků zvolit. Dalším důležitým postupem je předání pravidel hry a ujištění, že jim žáci rozumí, hodí

se například i zařadit nějaké zahřívací kolo hry, ve kterém se všechna pravidla vyjasní a ustálí a poté se hra může zahrát již naostro. Je nutné také vymezit vedoucí hry, který ji bude řídit, rozhodovat v případě pří a zhodnocovat výsledky. Tuto funkci vykonává většinou učitel, ale je možné ji svěřit i žákovi. Dále je stanoven způsob hodnocení, jestli bude následovat diskuze, či bude využito některých klasifikačních prostředků. Učitel by měl také zajistit vhodnou místnost a její upravení a také nachystání si všech nutných pomůcek a materiálů. Nutností je určení časového limitu, po který se bude třída této činnosti věnovat a také není od věci promyslet případné varianty a modifikace, které během hry mohou být potřebné pro udržení pozornosti žáků, nebo naopak při jejich velké aktivitě a iniciativě (Maňák, Švec, s. 129, 2003).

Poslední myšlenkou této kapitoly je uvedení konkrétnějších možností didaktických her. Univerzální hry, které se dají použít do každého předmětu, jsou kratší hry ve formě kvízů, soutěží, problémových a simulačních úloh a také hry rozhodovací a hry podporující sociální dovednosti. Ve výuce jazyků se dají například použít různé komunikační a jazykové hry, které pomohou žákům nebát se promluvit cizím jazykem a ani se neuvědomovat, že tento jazyk trénují, protože je činnost bude bavit. Speciálním případem didaktických aktivizujících her jsou hry ekonomické, které vznikly hlavně pro potřebu manažerů, ředitelů a obecně podnikatelů a jejichž základem je plánování a hlavně rozhodování. Jsou to hry postavené na modelových situacích z reality, v uvedeném případě hlavně z prostředí trhu a ekonomických případů, které se pojí s marketingem, výrobou, lidskými zdroji, účetnictvím, ale také se sociálními a environmentálními dopady podniku na společnost. V průběhu vývoje těchto her se vyvinuly i hry daleko rozsáhlejší, které řeší globální pojetí světa a také matematické, deterministické a stochastické modely (Maňák, Švec, s. 130, 2003).

Kotrba a Lacina uvádějí také dělení her na neinterakční, ve kterých hraje každý hráč za sebe a od toho se také odvíjí výsledek. Pedagog je zde spíše usměrňovatel, sledovatel a na konci také hodnotitel. Příkladem těchto her jsou křížovky, přesmyčky, kvízy, vědomostní a diagnostické testy a šifry. Druhým druhem jsou tedy interakční hry, ve kterých na sebe hráči navzájem vědomě i nevědomě působí a výsledky závisí na jejich kooperaci uvnitř týmů či soutěživosti a reakci na tahy

protihráčů. Příklady mohou být například ve strategických a taktických hrách, simulacích a ekonomických problémech (Kotrba, Lacina, s. 120, 2011).

Pokud zůstaneme u stejných autorů jako v minulém odstavci, je dobré zmínit také tvorbu tzv. metodických listů, které jsou pro aktivizační metody a konkrétně didaktické hry ve školním prostředí velkým přínosem a jsou také hojně využívány. Metodický list pomůže samotnému učiteli utřídit si, proč takovou to hodinu chce uskutečnit a zároveň mu neunikne nic z toho, co je potřeba si připravit a na co se připravit. Druhým kladem metodických listů je možnost přenášet nápady na další učitele a funguje tak, jakási výměna, pomoc a ukázka dobré praxe, kterou se mohou inspirovat učitelé, kteří o aktivizačních metodách také přemýšlejí a chtějí je zrealizovat. Metodický list by měl obsahovat následující informace:

- název, autor a doba vzniku hry
- čas na přípravu a realizaci (harmonogram bloku)
- pomůcky, nároky na vybavení
- popis hry, jasná a srozumitelná pravidla
- cíl a rámcové zasazení do výukového celku
- způsob vyhodnocení
- možné obměny
- náměty na diskuze a inovace (Kotrba, Lacina, s. 118, 2011).

4 Praktická část

Tato část bakalářské práce vychází z teoretické části, která je postavena na studiu odborné literatury z oblasti psychologie a pedagogiky a to se zaměřením na motivaci hlavně v prostředí školství. Pro praktickou část je primárním poznatkem to, že motivace žáků a potažmo také učitelů, je nezbytnou součástí vyučování a samotného učení, protože jen díky tomu, jsou z této činnosti hodnotné a pozitivní výsledky. Konkrétně je také hodnotnější, když motivace vychází spíše z psychického vnitřního rozpoložení samotných žáků, než z vnějšího motivu, zde jsou také mnohdy lepší výsledky. Protože žáci se orientují podle svého zájmu a svých cílů a ne jen podle odměny například v podobě dobré známky, která když jako motiv není, motivace se může ztrácet. Je ovšem jasné, že v prostředí školy není vždy jednoduché skloubit dodržování Školního vzdělávacího plánu a ještě provozovat činnosti k namotivování žáků, ale nemožné to není. Pedagogům mohou pomoci aktivizační metody, které ve výuce použijí, a jednou z nich je právě hra.

Při studium vysokoškolské ekonomie bylo opravdu nezbytností, aby student problematice rozuměl, chápal například zákonitosti nabídky a poptávky na tvorbu ceny a vše také uměl graficky a numericky dokázat. Bohužel při absolvování praxe na střední odborné škole zaměřené na ekonomii bylo patrné, že žáci mají některé ekonomické pojmy definičně naučené, ale neumí je aplikovat na situace z praxe trhu. Samozřejmě není prokazatelné, že důvodem je nemotivace žáků při procesu učení, ale je možné, že v případě použití aktivizační metody by žáci pojmy také pochopili a uměli je použít. Úkolem praktické části je říci, zda desková ekonomická hra *Oeconomica* je v prostředí školy při výuce ekonomických předmětů využitelná a zda žákům k pochopení a aplikaci ekonomických pojmů a procesů pomůže. Protože předpoklad je takový, že tím, že hra bude žáky bavit a vtáhne je do procesu podnikání a managementu, pochopí poté snáze a úspěšněji reálné fungování trhu a hlavně jak a čím je ovlivňována cena. Proces učení bude tedy zachován, což je velmi důležité, ale v konečném důsledku by měl být prospěšnější než samotný výklad.

4.1 Desková ekonomická hra Oeconomica

4.1.1 Základní informace o hře

Oeconomica je desková hra edukativního charakteru, která je již ze svého názvu zaměřena na ekonomii v teoretické rovině, ale také hlavně na ekonomiku v rovině praktické a základní mikroekonomické principy. Pro začátek je nutné říci, že hra není vyvinuta autorem bakalářské práce, ale vznikla v roce 2013 společnou kooperací tří institucí. Hlavní edukativní zaměření, prostor a zázemí poskytla společnost zabývající se moderním vzděláváním a testováním Scio, která měla také na starost pilotování a pretestace. Dalším partnerem byla mladá dynamická společnost zabývající se vývojem her Loris Games, která vyvíjela samotnou hru, výrobu a koncept samotné hry jako deskové. Poslední podporu v oblasti ekonomické odbornosti poskytl Institut ekonomických studií Fakulty sociálních věd Univerzity Karlovy v Praze, který je také zpracovatel příručky ke hře pro učitele, aby tato hra byla co nejvíce a nejlépe aplikovatelná do výuky na základních, středních či vyšších odborných škol, protože koresponduje s rámcovým vzdělávacím programem základních škol v tematickém okruhu Člověk, stát a hospodářství a středních škol ve vzdělávací oblasti Člověk a svět práce. Zároveň je možné hru využít také v domácím či pracovním prostředí, protože je pro děti a dospělé, předkládá vhled do fungování trhu, ale také může vzbudit zájem o podnikání, takže je vhodná na kurzech podnikání a managementu.

Hlavní náplní hry je jednak tvorba ceny na trhu pomocí nabídky a poptávky a její následná změna a pak také fungování vlastního podniku, který na formující se cenu musí reagovat, dále investovat, splácet úvěry bance a další. Stejně jako ve světě i zde jsou hlavním prostředkem směny peníze a hráči za ně nakupují vstupy a prodávají výstupy a to jak za vlastní tak také za cizí kapitál, k němuž se také pojí úrok. Hlavním cílem je tedy maximalizace zisku a interakce s ostatními podniky (hráči). Hra je určena pro tři až pět hráčů ve věku od patnácti let. Zabere cca 25 minut (kratší výuková verze, která slouží pro pochopení a seznámení se se hrou) a 60 minut (plná verze se všemi herními mechanismy), součástí je herní plán kratší i plné hry, pětkrát karta podnikatelů (Edie Edison, Frankie Ford, Chantal Chanel, Joey Jobs a Richie Rothschild), třináctkrát karta událostí, osmkrát karta konkurenční výhody, třicet

figurek manažerů (každý podnik dostane 6 manažerů), tři zelené žetony znázorňující poptávku, tři červené žetony znázorňující nabídku, tři žluté žetony znázorňující tržní cenu, karta začínajícího hráče s podstavcem a nakonec papírové peníze v hodnotě 1M a 5M. Jak již bylo řečeno, aby byla hra co nejvíce uplatnitelná ve výuce, je součástí také Metodická příručka, která obsahuje návod pro učitele do hodiny, další návazné aktivity s touto tematikou a také příklady na fixaci získaných znalostí a aplikaci do praxe. Navíc je zde slovníček pojmů a procesů, které se ve hře vyskytují a souvisí s ekonomikou (Oeconomica, Loris Games, 2013).

4.1.2 Průběh a cíl hry

Co se týče pravidel, učitel může využít jak Metodickou příručku, kterou může zkrácenou žákům rozdat, či použít pravidla formou prezentace, která je dostupná na internetu. Hra je založena na několika podmínkách a to jednak, že každý hráč (jednotlivec, či skupina žáků) tvoří podnikatele, jehož hlavní náplň činnosti, tak jako v reálném světě, je vybudovat prosperující a finančně zdravou firmu. Dále, že podnikatel v průběhu hry investuje do nových podniků, tak že do nich umístí figurku manažera a protože, každý podnik potřebuje vstupy a produkuje výstupy a jejich cena je určena trhem, bude podnikatel nakupovat zdroje, které jsou levné a produkovat zdroje, které jsou drahé. Ovšem cena zdrojů nezůstává v průběhu hry stejná, pokud podnikatelé v průběhu hry více zdrojů vyrobí, nežli spotřebují, jejich cena se bude snižovat (nabídka bude vyšší než poptávka) a pokud více zdrojů celkem spotřebují, než vyrobí, cena zdroje se bude zvyšovat (poptávka po tomto zdroji bude větší než jeho nabídka), jen v případě rovnováhy nabídky a poptávky po zdrojích, se cena zdrojů nemění. Tak jako v reálném světě, bude možná některý podnikatel nucen vzít si úvěr (malý či velký) a každé kolo také platit úroky.

Průběh výukové verze hry je takový, že doprostřed stolu se umístí herní plán otočený výukovou verzí vzhůru a jsou zde jednak čtyři podniky (automobilka, dopravce, elektrárna a IT firma), ve kterých jsou dvě úrovně výroby, a každá potřebuje jiný počet vstupů a produkuje jiný počet výstupů, poté pole s ukazateli trhu se zdroji (elektrina, doprava), kde se červenými žetony posouvá poptávka po zdroji a zelenými žetony nabídka zdrojů. Navíc také pole Cena zdrojů, kde se žlutými žetony určuje v závislosti na vztahu nabídky a poptávky cena za elektřinu (rovnovážná cena je 3M)

a dopravu (rovnovážná cena je 4M), poté pole Banka, kde je možné sledovat úvěry a jejich úroky a na herním plánu dole jsou vysvětlivky postupu hry a také výpočtu zisku podnikatele za herní kolo. Na herním plánu se nejprve umístí na ukazateli Ceny žlutým žetonem rovnovážná cena, na ukazateli Trhu se umístí zelené a červené žetony na nejnižší hodnotu nula, dále se zamíchají karty událostí, věkově průměrně nejstarší skupině se předá karta začínajícího hráče a nakonec si hráči vylosují kartu podnikatele, přečtou nahlas všem svou vlastnost, podle barvy figurky na kartě si vezmou figurky manažerů a dostanou z banky každý 5M jako počáteční kapitál. Poté už jen jednu figurku manažera umístí do banky na pozici žádný úvěr a zbylé figurky umístí na svou kartu podnikatele. Hra může začít. Před jednotlivými kroky samotné hry, je ještě dobré říci, že cílem hry a ukazatelem vítězného hráče je jeho vlastní a cizí kapitál. Tedy ten kdo vyhraje je ten kdo má alespoň 12M a navíc nemá u banky žádný úvěr. Pokud takovým hráčů bude více, vítězí všichni. Tak jako ve většině deskových her i zde se hraje na kola a každé kolo obsahuje pět fází, které je nutné dodržovat, jsou to 1. Událost, 2. Finance, 3. Investice, 4. Produkce a za 5. Úprava ceny. Ve fázi událostí začínající hráč otočí první kartu událostí, přečte ji nahlas a tato karta platí celé kolo pro všechny hráče, ve druhé fázi hráči zaplatí úroky ze svého úvěru a také mohou úvěr splatit. Třetí fáze je již fáze, kdy se investuje a hráč může buď umístit do některého podniku svého manažera, což stojí 4M do banky, nebo může přesunout manažera v rámci podniku na vyšší úroveň, což stojí 1M a také může manažera přesunout do jiného podniku na nejnižší úrovni a zaplatí stejně jako předtím, navíc hráči nemusí také dělat v této fázi nic a nechat své strategie stejné. Hráči jednotlivě po směru chodu hodinových ručiček přesouvají své manažery a po svém kroku musí vždy upravit ukazatele trhu, podle počtu zdrojů, tedy pokud je umístění v podniku zdroje, který je vstupem, posune se trh se zdrojem směrem nahoru červeným žetonem poptávky a stejně tak, pokud je umístění v podniku, kde je zdroj výstupem, posune se směrem nahoru zelený žeton nabídky, posuny jsou samozřejmě možné také směrem dolů. Nakonec je nutné zkontrolovat, že znázornění nabídky a poptávky každého zdroje na trhu kopíruje počet spotřebovávaných vstupů a vyprodukovaných výstupů všech podniků dohromady. Čtvrtou fází je produkce, kdy hráči musí nakoupit vstupy, což je jejich náklad a prodat výstupy, což je jejich výnos a rozdíl tvoří konečný zisk, který hráč dostane

od banky, či konečná ztráta, kterou musí hráči bance zaplatit, nebo si na ni vzít úvěr. Poslední fází je úprava ceny, která je na základě rozdílu nabídky a poptávky po zdroji. Pokud poptávka po zdroji převyšuje nabídku, cena o jedno vzroste, pokud nabídka převyšuje poptávku, cena o jedno klesne, při nulovém rozdílu se cena nemění. Jak již bylo řečeno, hra takto po kolech pokračuje, dokud není některý hráč vítězem (přibližně 25 minut), ale také se může stát, že některý hráč v průběhu hry je nucen vyhlásit bankrot, který nastává, když hráč nemůže zaplatit ztrátu, nebo úroky z úvěru anebo pokud má již velký úvěr nemám na jeho zaplacení. I bez těchto hráčů ovšem hra pokračuje dál.

Po dohrání výukové verze a vyjasnění si nesrovnalostí je možné začít hrát hru ostrou, která je v mnoha ohledech totožná s výukovou verzí, ale má další mechanismy. Po otočení na plnou verzi hry je vidět, že ke čtyřem podnikům přibyly ještě další dva a to vysoká škola a poradenská firma, ke zdrojům přibyly lidské zdroje, což se projevilo nejen na poli Cena (cena lidských zdrojů jsou 4M), ale také na poli Trh. Opět je zde ukazatel kdo z hráčů má jaký úvěr a jaký je jeho úrok, ovšem už zde nejsou vysvětlující pole, ale velké pole Veřejně prospěšné projekty. Hráči mohou během hry kdykoli financovat postupně veřejně prospěšné projekty (od psí útulek, psí hřiště, knihovna, škola, hospic, výzkum nových léků až po kosmický výzkum), na které mohou umístit svého manažera za 6M, navíc podnik poradenská firma a dopravce mají veřejně prospěšný projekt již ve svých výstupech a tak se mohou posunout dále po poli i při umístění manažera do úrovně. Cílem hry v ostré verzi je totiž hlavně získat co nejvíce veřejně prospěšných projektů a nemít žádné úvěry, vítězem hry je tedy hráč, který má nejméně 6 veřejně prospěšných projektů a zároveň nemá žádný úvěr. V případě rovnosti více hráčů, vyhrává ten, který má více projektů a ještě více peněz. Co se týče samotné hry, je tedy velmi podobná výukové, ale hráči na začátku umístí figurku manažera také na pole s veřejně prospěšnými projekty na počáteční žádný projekt a každý hráč si před začátkem vylosuje jednu kartu konkurenční výhody, kterou může kdykoli během svého tahu, ale pouze jednou, využít. Poslední odlišností je ve fázi investic možnost hráče, který investuje v podniku automobilka nebo vysoká škola, že pokud se dostane na úroveň, která obsahuje ikonku šipky, má tento hráč o jednu investici ve stejném kole navíc (může tedy umístit dalšího manažera, nebo některého dalšího přesunout). Hra trvá přibližně

60 minut a končí, pokud je znám vítěz mezi podnikateli (Oeconomica, Loris Games, 2013).

4.1.3 Metodický list hry

Přesto, že zmiňovaná desková hra je jednoduše uplatnitelná ve výuce, je pro učitele důležité její metodické vymezení ve vztahu k vyučované látce. Hra samotná obsahuje metodickou příručku, ovšem obsahem této bakalářské práce je zpracování detailního metodického listu pro učitele, který byl také prakticky použit. Jako výchozí podklad pro jeho tvorbu byla použita osnova autorů Kotrby a Laciny (2011) a strukturovaná podoba konečného metodického listu je obsahem příloh této práce.

Název, autor, doba vzniku

Jak již bylo řečeno, hra není dílem autora této bakalářské práce, ale hlavně firmy Loris Games a dalších, které ji vytvořily v roce 2013.

Čas na přípravu, čas na realizaci

Příprava zabere učiteli nějaký čas, ovšem týká se to hlavně první zkušenosti s touto deskovou hrou, pokud ji učitel bude hrát s několika skupinami žáků, jistě jeho další přípravy budou o to rychlejší. Ale pro začátek je doporučováno přibližně 180 minut, tedy stejná doba, jakou je poté ideální hru hrát. Na realizaci je vhodné vymezit nejlépe čtyři vyučovací hodiny, tedy celkem 180 minut a to kontinuálně nepřerušovaně (pouze s pauzou na oddech). Pokud hru žáci ani učitel ještě nikdy nehráli, je dobré mít vymezený blok více hodin dohromady, aby tato forma výuky měla správný účinek. Samozřejmě pokud již žáci budou pravidla hry umět, je možné ji zařadit do jedné vyučovací hodiny, jen jako hru samotnou bez dalších aktivit. Pokud nyní práce více přiblíží harmonogram bloku, je dobré postupovat podle následujícího. V první hodině vysvětlit pravidla hry (formou textu pro žáky a také prezentace) a stihnout také výukovou verzi hry. Pravidla hry by měla zabrat přibližně 20 minut, při vysvětlování je možné rozmístit potřebné komponenty na herní plán, poté rozdělit žáky do skupin jako hráče a ihned zahrát výukovou verzi se žáky (verze trvá přibližně 25 minut). V tomto výukovém celku, žáci porozumí pravidlům, případně je možné některá připomenout a zopakovat. Na začátku druhé hodiny se dovysvětlí pravidla plné verze hry, doplní se komponenty na druhou stranu herního plánu, vše cca na 5 minut a může se začít hrát naostro. Nejvhodnější je, aby

se hra hrála také přes přestávku, aby nikdo nemusel od hry odcházet a vše se dohrálo, nejlépe přibližně 60 minut. Ve třetí hodině se 20 minut ještě hraje a posledních 25 minut třetí hodiny je vyhrazeno na reflexi hry, kdy je možné se ptát žáků na jejich strategii, výhodné a nevýhodné investice, pocit při zavázání se na úvěr, nebo jaký byl vývoj ceny na trhu. Na čtvrtou hodinu je možné si připravit návazné aktivity uvedené níže v práci, například je vhodný test na aplikaci získaných znalostí v praxi a následná kontrola a dovysvětlení případných nejasností a slova na závěr.

Příprava učitele

Hlavním bodem přípravy učitele jsou pravidla hry, pro jejich pochopení je například dobré zahrát si nejdříve hru například doma a poté se samotnými žáky. Dále by měl učitel zajistit buď jednu, nebo v případě každého žáka jako samostatného hráče i více deskových her, poté vhodnou učebnu, kde je možné vytvořit herní prostředí a také časový harmonogram, který bude možné ve škole praktikovat. Nakonec si učitel může připravit návazné aktivity, domácí úkoly a také test, kterým bude blok končit.

Pomůcky, nároky na vybavení

Hlavní potřebná věc bude desková ekonomická hra Oeconomica, jednu či více, poté připravená pravidla hry s prezentací, vhodná učebna s počítačem a projektořem a časová flexibilita výukového bloku a nakonec návazné aktivity.

Popis hry, jasná a srozumitelná pravidla

Pravidla je možné předat žákům pouze ústně, nebo je mít připravená pro každého na papíře, nebo využít prezentaci či zápis na tabuli.

Rámcové zasazení do výukového celku

Pokud se práce zaměří na to, jak vhodně navázat deskovou hru do výuky, je nejprve nutné říci, že hra byla prakticky využita při výuce žáků studujících Ekonomické lyceum, tedy obor pod označením 78-42-M/02. Z pohledu Rámcového vzdělávacího programu tohoto oboru vzdělání je hra vhodná jako podpora klíčových kompetencí, konkrétně kompetencí k učení, k řešení problémů, komunikativních kompetencí a také pracovních a sociálních kompetencí. U odborných kompetencí je nasnadě, že desková hra podporuje pozitivní vztah a vhled do reálného světa právě oboru ekonomie. V kurikulárním rámci je možné hru zasadit z menšího podílu

do společenskovedního vzdělávání, z širšího podílu se pak dá uplatit do obsahového okruhu národní a světové ekonomiky, podnikání a podnikové činnosti a nakonec financování a účetnictví. Co se týče průřezových témat Ekonomického lycea, hlavním tématem, které prolíná napříč několik předmětů je Člověk a svět práce.

Cíl aktivizační hry

Hra, koncipovaná jako aktivizační, má v žácích probudit zájem o učivo, které je jim předkládáno a které díky ní mohou lépe pochopit a prakticky používat. Hlavním vymezeným cílem je, že žáci budou schopni vysvětlit jak změna vstupů a výstupů a tedy nabídky a poptávky dokáže ovlivnit cenu. Cíl bude ověřen jednak tím, že žáci budou hru bez větších obtíží hrát a na konci výukového bloku uspějí v závěrečném testu. Tímto je možné žákům zprostředkovat jiný typ výuky, který některým bude například lépe vyhovovat, u kterého se pobaví a na jejímž konci budou schopni aplikovat své znalosti například z klasických hodin. Důležitou součástí je motivace, není nutné po žácích chtít primárně dobrý výsledek v závěrečném testu, ale chtít aby je hra bavila, aby učení a zábava byly v této aktivitě vyrovnané a konečný efekt přinesl žákům usnadnění vzhledu do oboru, který studují. Jejich motivace má být vnitřními pohnutkami, že například podnikání, management a tržní systém je něco čemu se chtějí v životě věnovat, co má smysl a je to zajímavé prostředí, navíc pojmy a mechanismy, které se učí v běžné výuce, se v reálném světě opravdu používají a mají svá pravidla a důsledky.

Způsob vyhodnocení

Vyhodnocení je pro učitele nejlépe relevantní pokud se bude řídit pravidly hry a ve výukové verzi vyhraje hráč, který bude mít více jak 12M a nebude mít žádný úvěr a v plné verzi ten kdo bude mít více jak šest Veřejně prospěšných projektů a nebude mít žádný úvěr. V případě, že hra slouží hlavně jako motivační prostředek proto, aby žáci dokázali uplatnit své znalosti většinou ve formě definic a vzorců v praktickém a reálném světě a dokázali se v tržním systému orientovat a získali si k oboru ekonomie pozitivní vztah, není nutné žáky za úspěchy či neúspěchy ve hře klasifikovat, to by bylo vhodné, pokud by hra sloužila jako prostředek zjištění toho co žák umí. Po zjištění vítězů hry, je přínosné zařadit zpětnou vazbu samotného učitele i žáků, týkající se hlavně odborné stránky hry, dovysvětlení pojmů pomocí

situací, které se objevily v průběhu hry. Pokud chce učitel i přesto zjistit, jak byla hra pro žáky přínosná, je možné na konci výukového bloku zařadit test, který je možné bodovat a známkovat.

Možné obměny

Je možné hrát výukovou, kratší a jednodušší verzi a také plnou verzi, která je delší, obsahuje více mechanismů a lépe kopíruje realitu fungování trhu. Je na zvážení učitele, zda využije doporučeného postupu, nejprve lehkou verzi, poté obtížnější, nebo zda sáhne pouze po lehké verzi, nebo zda bude hrát rovnou těžší verzi. Kromě toho je také možné hru přizpůsobovat podmínkám, například může hrát každý žák sám za sebe a ve třídě je více deskových her, učitel musí poté kontrolovat všechny skupiny a každý žák se rozhoduje úplně sám, nebo se třída rozdělí do skupin, ve třídě bude jedna desková hra a skupina žáků tvoří jednoho hráče. Zde je nutné vzít v úvahu, zda je možné zajistit více deskových her a být nápomocen všem skupinám, nebo zda budou hrát všichni jednu hru a ve skupinách se radit o další strategii podnikatele, což může způsobit, že někdo se bude hře věnovat více a jiný méně. Obměňovat je také možné návazné aktivity, které mohou spočívat v procvičení praktických příkladů vstupů a výstupů ve firmě, příkladů jak je možné zvyšovat či snižovat nabídku a poptávku anebo příklady čím je v reálném světě ovlivňována cena. Mezi další aktivity patří například ukázka reálné firmy v okolí, na které s simulují mechanismy ze hry, nebo si může každý žák vymyslet svou vlastní firmu a nastavit její strategii a v neposlední řadě mohou také žáci vymyslet vlastní formu ekonomické hry, s jejím herním plánem, podniky, zdroji, bankou a veřejnými podniky. Úplně poslední možností jak doplnit hru je zařadit do výukového celku konečný test, ve kterém budou reálné příklady, které se mohou na trhu stát a žák má pomocí znalostí a dovedností ze hry určit, jak tato událost bude ovlivňovat nabídku, poptávku a cenu. Všechny návazné aktivity je možné formovat do podoby upevnění učiva, domácí přípravy či klasifikačního ověření.

Náměty na diskuze a inovace

Dle praxe je možné hru jakkoli upravovat a inovovat podle toho, jak se vyvíjí tržní ekonomické prostředí v reálném světě, protože v prostředí školy je stejně jako všude nutné být stále moderní, aby žáci dokázali uspět ve světě, který je čeká a byli na něj

připraveni. Nebo pokud se škola či samotný vyučovaný předmět bude více blížit jinému tématu, třeba investování, je možné hru směřovat více na bankovníctví a třeba burzu. Diskuzi je možné rozvinout po dokončení hry, aby jak žáci, tak učitel věděli, jak byli s touto hrou spokojeni.

4.2 Praktická aplikace

Desková ekonomická hra byla prakticky použita při výuce žáků na Ekonomickém lyceu, kteří navštěvovali třetí ročník střední odborné školy zaměřené na ekonomii. Blok, ve kterém byla hra praktikovaná, byl zařazen do předmětu Ekonomické simulace, ve kterém se žáci obecně učí a zjišťují, jak fungují reálné ekonomické mechanismy pomocí nabytých znalostí z oboru. Žáci mají jmenovaný předmět jednou týdně dvě vyučovací hodiny a pro potřeby hry, byl jejich rozvrh upraven tak, aby bylo možné mít čtyři vyučovací hodiny za sebou. Nutno říci, že žáci mají za sebou již základy ekonomie a teoreticky pojmy jako nabídka, poptávka, zdroje, cena, úvěr a úrok znají, ovšem ne vždy jim zcela rozumí a umí je aplikovat, což je klíčové, pokud se studovanému oboru chtějí věnovat dále profesně.

Příprava na herní blok probíhala podle metodického postupu uvedeného v kapitole výše, ovšem detailnější popis bude uveden. Příprava spojená s herním blokem zabrala přibližně 180 minut a bylo nutné jednak obstarat deskovou ekonomickou hru Oeconomica, dále prezentaci, poté byl vyroben manuál s pravidly hry pro žáky, bylo domluveno vše kolem zajištění výuky, učebny, počítače a projektoru a nakonec byl také připraven závěrečný test, který je přílohou této práce. Výuka začala první hodinou, kdy bylo v pěti minutách shrnuto, kdo jsem a co dnes bude na programu a důležitým prvkem byla motivace žáků a vzbuzení zájmu o následující aktivitu, poté už žáci upravili lavice a stoly, tak aby uprostřed byla velká plocha ze stolů a kolem dokola židle pro žáky. Žáků bylo přítomno 25 a pro potřeby hry bylo nutné je rozřadit do pěti skupin po pěti, kdy každá skupina tvořila jednoho podnikatele ze hry, nehrál tedy každý žák sám, ale jako skupina dohromady proti dalším skupinám. Žákům bylo předloženo složených 25 kartiček, kdy na každých pěti kartičkách bylo jedno jméno z pěti podnikatelů ze hry (Edie Edison, Frankie Ford, Chantal Chanel, Joey Jobs a Richie Rothschild), žáci si vylosovali každý jednu kartičku a podle jmen se rozdělili do skupin, sesedli k sobě a mohlo se začít

s výkladem pravidel, ke kterým pomohly jak poznámky, ale hlavně interaktivní prezentace. Úvod a vysvětlení pravidel trvalo přibližně 20 minut a pak se rozložil herní plán se všemi komponenty. Výuková verze hry trvala přibližně 25 minut, většinou jednotlivé kroky byly žákům vysvětlovány a následně názorně vyzkoušeny, aby každý pochopil jak hru hrát, dokonce po této době zde byla i skupina, která dosáhla vítězství, zatím tedy byl časový harmonogram dodržen a žáci měli přestávku. Při začátku další hodiny se upřesnila pravidla hry, která žákům ještě unikala, ale většina kroků se vysvětlila právě při výukové verzi. Poté se otočil herní plán na plnou verzi, dovysvětlila se pravidla dalších mechanismů ve hře, rozdaly se další herní komponenty a mohlo se začít hrát naplno. Hra je odhadnuta na 60 minut a pro účely plynulosti hry nebyla mezi druhou a třetí hodinou přestávka. Hra postupovala i ve třetí vyučovací hodině, kdy přibližně v 70. minutě byl znám vítěz (cíl dosažen dle pravidel) a hra byla ukončena. Zde je nutné říci, že byl překročen původní harmonogram, ale nebylo to nic vážného. Následovala krátká diskuze, kdy se žáci mohli sami vyjádřit ke hře. Zaznělo pár kladných hodnocení, ale poté diskuze utichla a tak bylo vzneseno pár konkrétních otázek cíleně mířených na vybrané žáky, například kolik kroků dopředu dokázali odhadovat vývoj na trhu, jak se cítili při tlaku pod úvěrem a následném bankrotu a co si odnesli ze hry kupříkladu do praxe. Tato diskuze musela být kratší, než byl plán, trvala jen 15 minut, ale prostor dostali všichni žáci. Poté následovala přestávka a na poslední hodinu byl pro žáky připraven test, který měl odhalit, zda žáci získali potřebné aplikační znalosti a dovednosti a hra pro ně tedy byla přínosná. Nyní již každý sám měl 30 minut na vyplnění pěti otázek každá se třemi podotázkami, které odevzdal, a následně byly odpovědi posuzovány pro účely bakalářské práce. A zbylých 15 minut bylo jen taktak vyhrazeno pro zodpovězení správných odpovědí, dovysvětlení případných nejasností, slov na závěr a rozloučení.

Tím, že bylo postupováno podle metodického listu, je nutné uvést rámcové zasazení do výuky, což může někdy být ten nejtěžší úkol, protože je sice vymyšlena aktivita, ovšem její správná aplikace a zasazení do vzdělávacího programu, nemusí být přesné a správné. Z pohledu Rámcového vzdělávacího programu uvedeného oboru vzdělání byla hra vhodná jako podpora klíčových kompetencí, konkrétně u kompetencí k učení tím, že žák musel pochopit pravidla a cíl hry a dokázat princip hry a její

vzdělávací obsah využít pro rozvoj svého učebního potenciálu, při kompetencích k řešení problémů hra pomáhala díky jejím strategickým mechanismům a žák se učil rozhodovat například při problémech ekonomické ztráty ve fiktivním podniku a to jak samostatně, tak také ve skupině. U komunikativních kompetencí hra podporovala žáka v jistotě při mluveném projevu vůči svým potenciálním protihráčům a konkurenci, pozitivním dopadem na komunikativní výbavu žáka v ekonomickém oboru bylo také množství běžně se v reálném trhu vyskytujících pojmů z ekonomie, které si žák, díky hře lépe zapamatoval a protože je při hře aktivně využíval, porozuměl přesně jejich významu. Personální a sociální kompetence byly hrou podporované díky spolupráci a vzájemnému působení během hry a konečně kompetence pracovní byly rozvíjeny opět díky pravidlům, kterým se žák musel přizpůsobit, navíc díky tomu, že ve hře jsou imaginární podniky a jednotliví podnikatelé, nahlédl žák také do ekonomické sféry jako do prostředí, kde se bude moci uplatnit v praxi a díky mechanismu Veřejně prospěšných projektů si mohl uvědomit, že podnikatelské prostředí hájí kromě zisku také zájmy životního prostředí, demokracie, zdraví a života, kultury a morálky. U odborných kompetencí je nasnadě, že desková hra podpořila pozitivní vztah a vhled do reálného světa právě oboru ekonomie.

V kurikulárním rámci bylo možné hru zasadit z menšího podílu do společenskovedního vzdělávání člověk v lidském společenství a to z pohledu řešení finančních situací, investování a úvěrů, z většího se pak hra dala uplatit do obsahového okruhu národní a světové ekonomiky podstata fungování tržní ekonomiky, protože jednak žáci pochopili základní ekonomické pojmy a jejich fungování, mechanismu tvorby nabídky, poptávky na základě vstupů a výstupů a jejich následné ovlivňování tržní ceny, s čímž také v neposlední řadě souvisí zisk, ztráta a možnosti investování či úvěrování. Poslední dvě možnosti kde bylo možné uplatnit hru je jednak podnikání a podnikové činnosti, existence ziskových a neziskových organizací, managementu a obstarávání vstupů výroby a prodávání výstupů a za druhé v obsahovém okruhu financování a účetnictví, z pohledu finančního řízení a finančního trhu.

Při rámcovém zařazení deskové hry do výuky, bylo také nutné vzít v potaz průřezová témata vzdělávacího oboru Ekonomického lycea. Hlavním tématem, které prolíná

napříč několik předmětů je Člověk a svět práce, protože nejen že hra pomohla žákům orientovat se lépe a praktičtěji v ekonomickém oboru, ale také žáci získávali základní znalosti a dovednosti nutné pro úspěch na trhu práce a rozvoji své kariéry. Kromě odborných znalostí a dovedností, které hra přinášela a posilovala, je důležitější motivační efekt právě v souvislosti se světem práce v ekonomickém oboru. Žák totiž ve hře představoval podnikatele (pro větší zosobnění jsou ve hře využity obměny těch nejúspěšnějších podnikatelů na světě), který se tak jako v realitě rozhoduje kam investovat (umístit své manažery), jaké vstupy či výstupy v jaké době podporovat či usměrňovat v návaznosti na změnu ceny a v neposlední řadě pro podnikatele velmi důležité téma a to zda majetek financovat vlastními či cizími zdroji. Díky širokému spektru mechanismů se mohl podnikatel rozhodovat do jakých Veřejně prospěšných projektů investovat, či jak naložit s konkurenční výhodou nebo naopak událostí způsobenou přírodními vlivy či světovou bankou. V konečném efektu, byl žák motivován při rozhodování o své budoucnosti úspěchem ve hře, podobnou strategii uplatnit ve svém podnikání, či při prohře se poučit z chyb a v realitě se rozhodovat jinak (Rámcový vzdělávací program pro obor vzdělání 78-42-M/02, MŠMT, 2007).

Vyhodnocení proběhlo tak, jak jsou popsána pravidla a hra byla ukončena, když skupina za podnikatele Frankie Forda investovala do svého šestého veřejně prospěšného projektu a neměla v té době žádný úvěr. Také pro zhodnocení je důležité říci, že dvě skupiny za podnikatele Coco Chanel a Joey Jobse vypadli v průběhu hry, protože již nebyli schopni splácet své závazky a nebylo již možné vzít si další úvěr a podnikatelé tedy zbankrotovali.

5 Výsledky a jejich hodnocení

5.1 Ověření první hypotézy

Dle metodiky bylo ověření první hypotézy provedeno pomocí metody pozorování. Konkrétně je jednalo o přímou extrospekci, kdy pozorovaným subjektem byla druhá osoba, a pozorující byl součástí celku pozorovaných. Celý pozorovaný blok nebyl zaznamenáván na žádná zařízení, pouze si pozorovatel zaznamenával poznámky. Jednalo se o zaměřené jednorázové pozorování, kdy cílem bylo ověřit, zda žáci dokáží hrát deskovou ekonomickou hru jako formu aktivizační výuky a zda ji dohrají do konce, byl tedy pozorován pouze blok čtyř vyučovacích hodin v situaci, kdy žáci jsou v prostředí školy, ovšem v pro ně ne vždy obvyklé formě výuky. Jednalo se o 25 žáků třetího ročníku Ekonomického lycea, tedy o pozorování skupiny. Pozorování bylo spíše nestandardizované, byl tedy znám hlavně cíl pozorování, ovšem nástroje nebyly přísně vymezené a vše se odvíjelo od nastalé situace, protože bylo nutné zaznamenávat například vztahy ve skupině, rychle se měnící emocionální reakce a vzít v úvahu celý kontext vyučovaného bloku, navíc pozorující v průběhu zasahoval do výuky, což logicky nějakým způsobem ovlivní konečný závěr pozorování, ale tyto situace jsou v prostředí školy naprosto běžné a charakteristické.

Hlavní linie pozorování vedla od toho, zda žáci pochopili pravidla, přes spolupráci a vztahy ve skupině i skupin vzájemně, až po samotné dokončení hry a její vyhodnocení. Pochopení pravidel bylo pro hru klíčové a projevilo se hned při výukové verzi hry, kdy hráči dokázali po prvních třech kolech, ve kterých se jednotlivé kroky kola opakovali, již sami hrát a orientovat se na herním plánu, i když samozřejmě ne všichni. V plné verzi hry bylo nutné pozměnit práci ve skupině, protože bylo zjevné, že se do herní strategie podnikatele nezapojují všichni a hrozilo, že někteří nepochopí herní a tržní mechanismu v praxi, místo toho, že se žáci domlouvali mezi sebou, jak budou hrát a ti stejní poté hráli, střídali se žáci ve skupině v tom, kdo vymyslí a udělá další krok, aby si pravidla osvojili opravdu všichni. Tím se dostáváme k dalšímu bodu pozorování a to spolupráci. Není možné říci, že by podnikatelé spolupracovali navzájem, což ani není dle herní strategie výhodné, spíše se někteří snažili vymyslet strategii tak, aby vedoucímu hráči zhoršili situaci (což je možné hodnotit jako velkou přidanou hodnotu, protože žáci promýšleli

nejen své budoucí tahy, ale také tahy spolužáků), ale ve skupině do které byli rozlosováni, se snažili domluvit na dalších postupech a pokud ten kdo byl na řadě, nevěděl jak dál, ostatní mu své návrhy řekli, ovšem rozhodnout se musel sám. Někdy byl krok žáka ve skupině brán negativně, protože díky událostem, které hráči nemohou ve hře ovlivnit (kartička událostí), podnikatel například utrpěl ztrátu, i přes to, že si žák dopředu počítal, že by jeho tah měl být výhodný, ale bylo zde vysvětleno, že se jedná o kopírování reálných situací, které se v podnikání běžně dějí. Žáci se v průběhu hry museli vyrovnávat s úvěry a úroky, ke kterým se jim z počátku moc nechtělo, ale poznali, že někdy to bez nich nejde a pokud se postupuje s rozumem, dají se úvěry splatit a podniku to prospěje. Také nebylo jednoduché se vyrovnat s myšlenkou, že cílem plné verze hry není, tak jako ve výukové co nejvyšší zisk, ovšem nezadluženost a investice do co nejvíce veřejně prospěšných projektů. Bylo zajímavé vidět, jak někteří hráči v průběhu hry pochopili, že mohou přemýšlet ve strategii dopředu a vypočítávat kolik bude z jejich tahu přibližně zisk. Ovšem tak jako v reálném světě, byl jejich odhad ne vždy úspěšný, protože do hry vstupovaly kartičky událostí a konkurenčních výhod. Po přibližně hodině a pár minutách ostré verze hry byl znám také vítěz, když podnikatel Frankie Ford investoval do svého šestého veřejně prospěšného projektu a neměl v té době žádný úvěr. Tím je tedy v pozorování splněn i poslední bod zájmu a to dohrání hry. Je možné tedy říci, že první hypotéza byla potvrzena a žáci pochopili pravidla, spolupracovali ve skupinách a dohráli hru do konce.

5.2 Ověření druhé hypotéza

Mezi cíle práce patřilo ověřit druhou hypotézu, tedy zda poté co žáci dohrají deskovou ekonomickou hru, budou schopni prokázat, že pochopili hlavní ekonomické mechanismy a pojmy v praktických příkladech, konkrétně, že ze závěrečného testu dosáhnou celkově více jak 60% úspěšnosti. Test byl autorem sestaven na pět hlavních otázek, které představovali události, které se staly na trhu a v každé otázce byly tři podotázky, ve kterých žák vybíral správnou variantu toho, jak se změní nabídka, poptávka a cena, přičemž ve variantách byly možnosti nezmění se, vzroste, klesne. V každé podotázce, byla správná pouze jedna varianta a za označení této správné varianty byl jeden bod. Celkem tedy bylo možné z testu získat 15 bodů, přičemž k ověření stanovené hypotézy bylo nutné, aby průměrný

výsledek za celou skupinu byl minimálně 60 % tedy 9 bodů. Žáci dostali test v poslední hodině výukového bloku, každý dostal test na papíře a byly vysvětleny instrukce. Navíc také byla uvedena jedna jiná otázka pro příklad, aby žáci věděli, co je v testu čeká a jak mají postupovat, na test byl poté stanoven limit 30 minut, ve kterém měli žáci samostatně pracovat. Během testu nebyla zaznamenána žádná spolupráce, nebo známky opisování, každý v tichu pracoval a většina žáků odevzdala test ještě před uplynutím limitu. Po dokončení a odevzdání testu všemi žáky, byl test probrán a zodpovězeny správné odpovědi i s jejich odůvodněním a také navázáním na mechanismy, které žáci mohli zažít ve hře. Úplně poslední slova herního dne byla věnována podnícení jejich vlastní motivace, aby o obor měli zájem a věděli z jakého důvodu je dobré věci nejen umět, ale také jim rozumět.

Tabulka 1 Souhrnné výsledky z testování

číslo testu	získané body	% úspěšnosti	číslo testu	získané body	% úspěšnosti
1	15	100	14	10	66,67
2	0	0	15	5	33,33
3	9	60	16	10	66,67
4	6	40	17	9	60
5	5	33,33	18	15	100
6	4	26,67	19	15	100
7	9	60	20	10	66,67
8	15	100	21	10	66,67
9	9	60	22	10	66,67
10	15	100	23	10	66,67
11	15	100	24	10	66,67
12	10	66,67	25	15	100
13	15	100			

Zdroj: Vlastní zpracování dle dat z testování.

Dle výsledků jednotlivých testů a jejich statistik z Tabulky 1 vyplývá, že průměrný výsledek testování byl 10,24 bodů z možných 15, což je 68,27% úspěšnost. Již nyní je tedy možné říci, že na základě těchto dat je potvrzena druhá hypotéza, tedy že žáci dosáhli v testování více jak 60% úspěšnosti. Pro úplné potvrzení stanovené hypotézy je nutné rozebrat jednotlivé testy, které byly pro účely práce označeny čísly 1 – 25, jinak byly totiž testy anonymní a žáci za ně nebyli ani klasifikováni.

Z podrobnějších výsledků je vidět, že v jednom testu nebyla správně ani jedna podotázka, což není způsobeno tím, že by v testu bylo vše špatně, ale tento žák nevyplnil test vůbec a odevzdal ho prázdný, ostatní testy měly všechny otázky vyplněné, a tedy byly buď vybrané správné varianty, nebo nesprávné. Z druhé strany výsledků je patrné, že osm testů bylo vyplněno zcela správně a žáci dosáhli plný počet bodů a tento výsledek koresponduje s tím, že přibližně třetina žáků si byla po třech kolech výukové verze hry již jistá postupem hry a dokázali myslet ve strategii také dopředu, což nejvíce vygradovalo v ostré verzi, kdy proti sobě vymýšleli strategie, aby vedoucí hráč nakonec nevyhrál. Stejný počet žáků, tedy osm vyplnilo správně deset podotázek a v pěti chybovali, čtyři žáci vyplnili test na devět bodů, jeden žák na šest bodů, dva žáci na pět bodů a jeden žák na čtyři body. Je tedy zřejmé i z konkrétních výsledků testů, že stejnou či více jak 60% úspěšnost mělo dvacet žáků a tato podrobnější statistika je také uvedena v Grafu 1. Druhá třetina žáků dosáhla nadprůměrných výsledků a vešla se ještě do stanovené úspěšnosti, což také koresponduje s výukovým blokem, kdy více jak polovina žáků věděla jak ve hře postupovat a vymýšlela strategie. Poslední skupinou jsou žáci, kteří dosáhli průměrných či podprůměrných výsledků v testu a také podobná skupina žáků si při hře počínala spíše nestrategicky a nechávala až na dalším průběhu hry, jaké dopady budou mít jejich kroky.

Graf 1 Celkové rozdělení bodů v testování



Zdroj: Vlastní zpracování dle dat z testování.

U konkrétního znění otázek, které byly koncipovány tak, aby k jejich vyřešení mohlo být použito dění ze hry, je možné se zastavit nejen u odpovědi na změnu nabídky

a poptávky, ale hlavně ceny. Ze statistik totiž vyplívá, že otázky na změnu ceny (1C, 2C, 3C, 4C, 5C) byly ve dvaceti testech odpovězeny správně, což je vůbec největší množství správných odpovědí ve všech otázkách. Žáci tedy dokázali ve většině případů rozhodnout, zda událost bude mít vzrůstající tendence nebo klesající tendence ceny, což jsou situace velmi kopírující herní mechanismus a dokazuje to jistou aplikaci tržních mechanismů do praktických příkladů. U otázek na nabídku a poptávku není výsledek tak jednoznačný a záleželo spíše na každém respondentovi, jak nad otázkou přemýšlí, ovšem opět k velmi dobrým výsledkům v testu pomohl herní mechanismus, protože bylo zřejmé, jak se bude hýbat cena, když je poptávka vyšší než nabídka (cena vzroste), nebo když je nabídka vyšší než poptávka (cena klesne). U každé z těchto varianty odpovědělo správně od 14 do 18 respondentů, což je opět zdařilý výsledek.

Poté co bylo ukončeno vyplňování testů, byla provedena zpětná vazba všech otázek a žáci se aktivně zapojovali do odpovídání a zdůvodňování správných odpovědí. Někteří žáci si ujasnili jak k otázkám přistupovat a jejich chyby spočívali hlavně v tom, že přemýšleli více do hloubky otázky a neudrželi hlavní linii, kterou byla událost v otázce charakterizována. Například v otázce 5B, ve které měli žáci říci, jak se změní poptávka po benzínu, když byla objevena nová rozsáhlá ložiska ropy, odpověděl jeden respondent špatně, že poptávka klesne, 14 respondentů dobře, že se poptávka nezmění a devět respondentů špatně, že poptávka vzroste. Žáci si tedy mysleli, že pokud bude více ropy a tedy více benzínu, spotřebitelé ho budou více nakupovat. Důležité, ale bylo, že v této události bude nabídka rychle růst, bude vyšší než poptávka, která se nezmění, protože spotřebitelé budou chtít benzínu stále stejně a tyto události ve výsledku povedou ke snížení ceny, protože nabídka bude vyšší než poptávka. Takže mnoho žáků si ujasnilo správné odpovědi, kdy při vysvětlování mohlo být využito mechanismů ve hře pro vysvětlování mechanismů v praktických příkladech a tak každý i zpětně jednoduše zjistil správnou odpověď. V souhrnu je tedy možno říct, že hra pomohla žákům pochopit ekonomické mechanismy a také prokázali jejich praktické využití.

6 Závěr

Předložená bakalářská práce ověřovala, zda aktivizační metoda ve formě deskové ekonomické hry *Oeconomica* je realizovatelná ve výuce odborných předmětů na střední odborné škole a může sloužit jako způsob podpory vnitřní motivace u žáků.

V bakalářské práci byla jednak provedena teoretická rešerše odborné literatury týkající se problematiky motivace ve škole a aktivizačních metod ve výuce, následně byla představena desková ekonomická hra, byl detailně popsán metodický list hry vytvořený autorem práce, poté byla hra ověřena ve výuce na střední odborné škole a stanoveny výsledky a vyhodnocení.

Na začátku práce byly stanoveny dvě hypotézy. První hypotéza obsahovala tvrzení, že desková ekonomická hra je uskutečnitelná ve výuce ekonomických předmětů, žáci chápou pravidla a dohrají hru do konce. Tato hypotéza byla potvrzena díky uskutečnění výukového bloku pomocí aktivizační metody deskové hry, žáci dle pozorování pochopili pravidla, spolupracovali a hra byla dohrána a znám vítěz. Druhá hypotéza tvrdila, že na konci aktivizační výuky bude ze strany žáků prokázáno správné pochopení ekonomických principů a pojmů z ekonomie tím, že ze závěrečného testu odpoví žáci v průměru správně v 60 % otázek. Tato hypotéza byla také potvrzena, protože průměrný výsledek ze závěrečného testu byl 68,27 %.

Bakalářská práce tedy potvrdila stanovené hypotézy a potvrdila počáteční myšlenku autora, že motivace je v prostředí školy velmi důležitá a neměla by její vnitřní část být opomíjena. Z metod výuky, které máme, je dobré podporovat jak tradiční, tak také moderní, například aktivizační. Příklad aktivizační metody je hra, která má žáky jak bavit a zprostředkovat učivo zábavnou formou, tak také vzdělávat a přinášet pozitivní vzhled do studovaného oboru, aby žáci věděli jaký je jejich cíl a smysl jejich práce. Poté je pro ně i pro učitele proces učení mnohem přijatelnější a užitečnější.

7 Seznam použitých zdrojů

Tištěné dokumenty

HOMOLA, M., *Motivace lidského chování*. 2. vyd. Praha: SPN, 1977. 360 s. ISBN 14- 478-77.

HRABAL, V., MAN, F., PAVELKOVÁ, I., *Psychologické otázky motivace ve škole*. 2. vyd. Praha: SPN, 1989. 233 s. ISBN 80-04-23487-9.

KOTRBA, T., LACINA, L., *Aktivizační metody ve výuce*. 2. vyd. Barrister & Principal, 2011. 188 s. ISBN 978-80-87474.

LOKŠA, J., LOKŠOVÁ, I., *Pozornost, motivace, relaxace a tvořivost dětí ve škole*. 1. vyd. Praha: Portál, 1999. 200 s. ISBN 80-7178-205-X.

MAŇÁK, J., ŠVEC, V., *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003. 219 s. ISBN: 80-7315-039-5.

NAKONEČNÝ, M., *Motivace lidského chování*. 1. vyd. Praha: Academia, 1997. 270 s. ISBN 80-200-0592-7.

PAVELKOVÁ, I., *Motivace žáků k učení*. 1. vyd. Praha: Univerzita Karlova v Praze – Pedagogická fakulta, 2002. 250 s. ISBN 80-7290-092-7.

Elektronické dokumenty

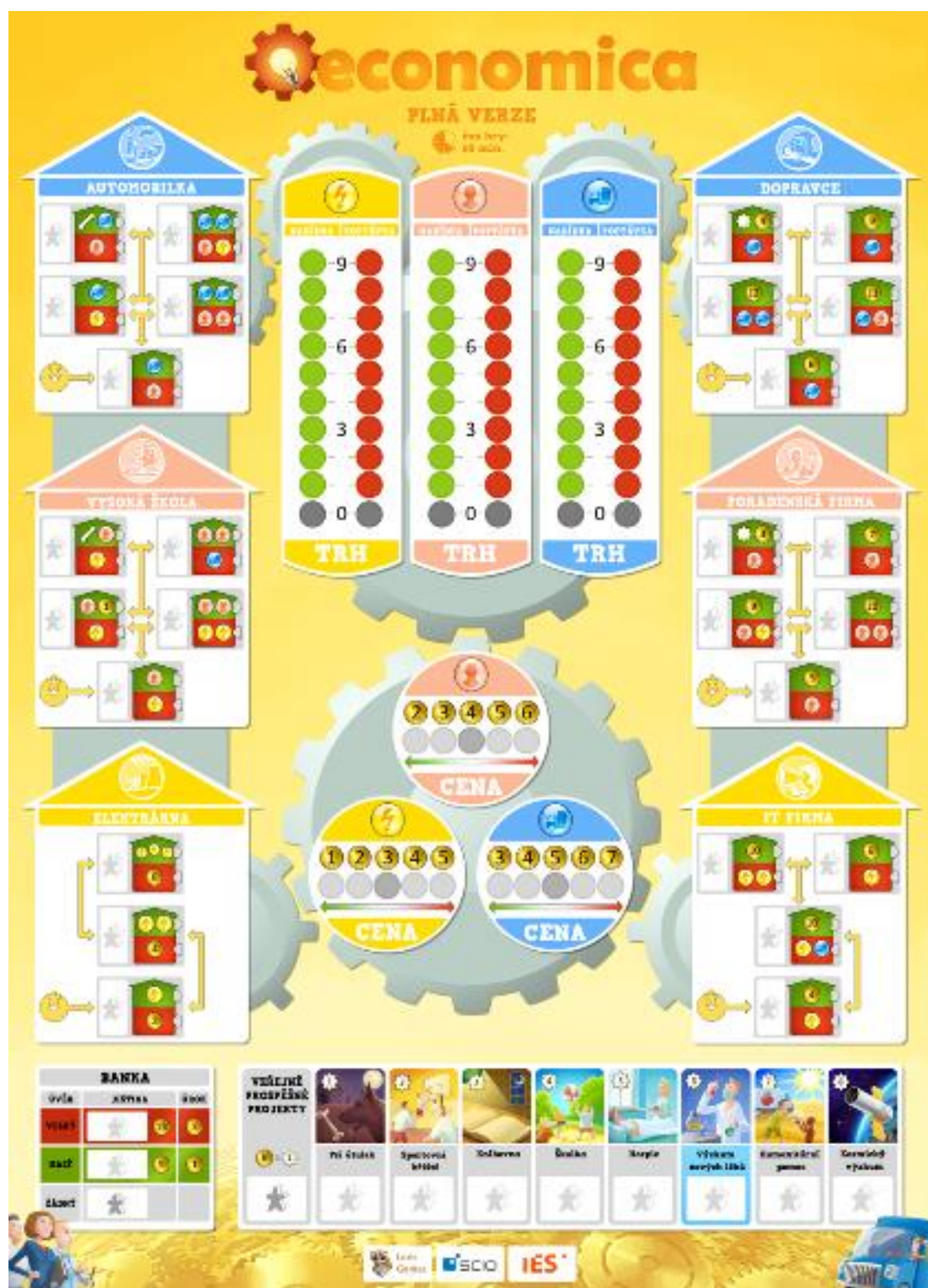
Loris Games. Desková ekonomická hra. [cit. 15. 9. 2016], dostupné na www.oeconomica.cz.

MŠMT. Rámcový vzdělávací program. [cit. 11. 10. 2016], dostupné na <http://zpd.nuov.cz/RVP/ML/RVP%207842M02%20Ekonomicke%20lyceum.pdf>.

8 Seznam příloh

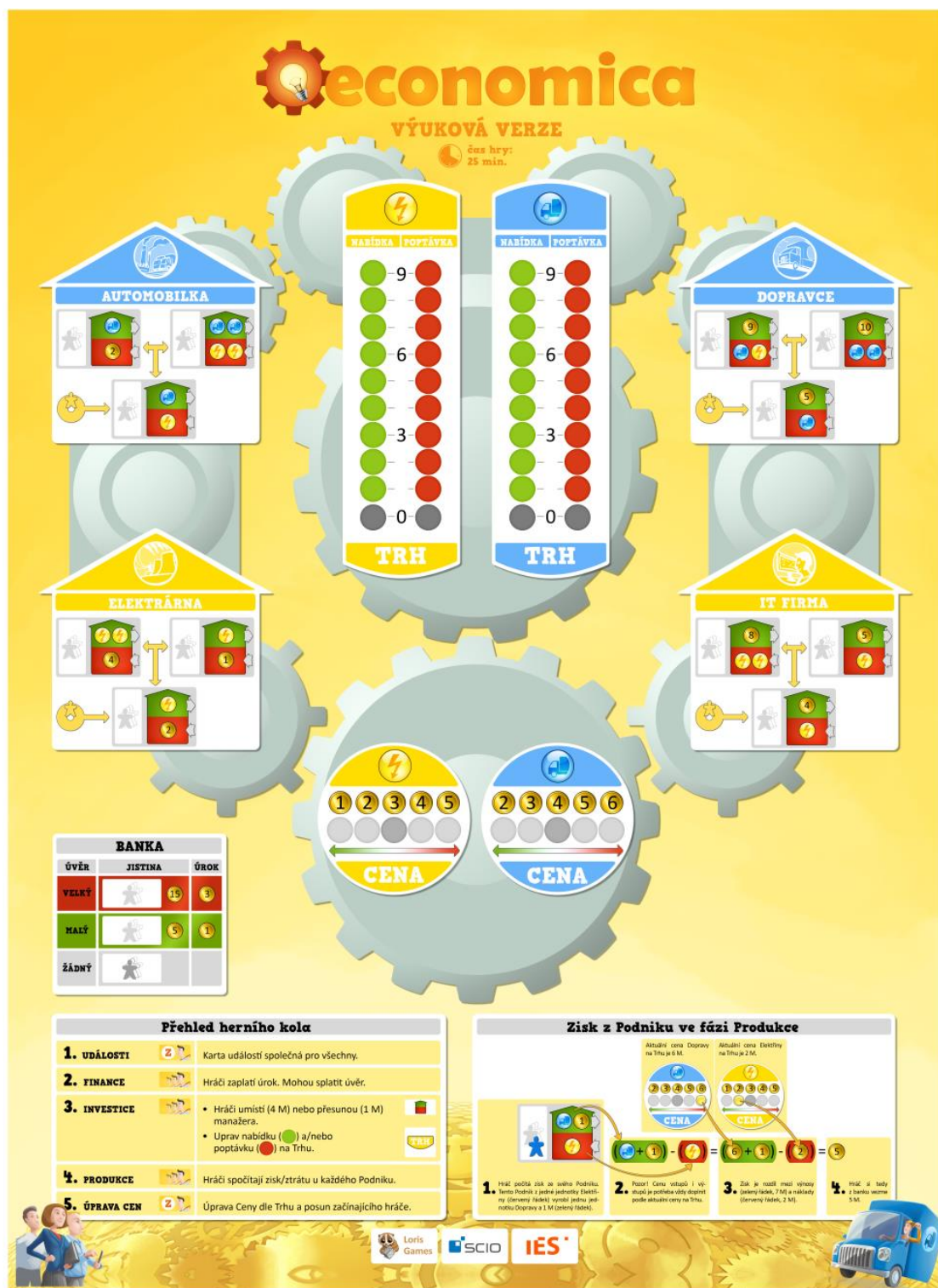
Příloha 1 Herní plán plné verze deskové ekonomické hry Oeconomica	47
Příloha 2 Herní plán výukové verze deskové ekonomické hry Oeconomica	48
Příloha 3 Metodický list deskové ekonomické hry Oeconomica	49
Příloha 4 Test na aplikaci tržních mechanismů do praxe	50
Příloha 5 Řešení testu	52

Příloha 1 Herní plán plné verze deskové ekonomické hry Oeconomica



Zdroj: www.oeconomica.cz.

Příloha 2 Herní plán výukové verze deskové ekonomické hry Oeconomica



Zdroj: www.oeconomica.cz.

Příloha 3 Metodický list deskové ekonomické hry Oeconomica

Komponenty	Popis
Název:	Oeconomica
Autor:	Loris Games
Doba vzniku:	2013
Čas na přípravu:	180 minut
Čas na realizaci (harmonogram bloku):	blok 4 vyučovacích hodin (180 minut)
Příprava učitele:	seznámení se s pravidly a příprava jejich předání, obstarání hry a učebny, příprava závěrečného testu
Pomůcky, nároky na vybavení:	desková hra, prezentace pravidel, vhodná učebna s PC a projektorem a se stolem a židlemi, test
Popis hry, přesná a jasná pravidla:	pravidla vytištěná na papíře pro žáky + interaktivní prezentace průběhu hry
Rámcové zasazení do výukového celku:	průřezové téma Člověk a svět práce klíčové kompetence k učení, řešení problémů, komunikaci, pracovní, sociální a personální kompetence kurikulární rámec společenskovední vzdělávání, národní a světová ekonomika, podnikání a podnikové činnosti, financování a účetnictví
Cíl aktivizační hry:	žáci budou schopni vysvětlit, jak změny nabídky a poptávky po zdrojích ovlivňují jejich cenu
Způsob vyhodnocení:	dle cíle hry test na ověření pochopení tržních mechanismů
Možné obměny:	výuková či plná verze hry samostatnost hráče, hráč jako skupina navazující aktivity na upevnění učiva, domácí úkol, test
Náměty na diskuze a inovace:	dle praxe, vývoje doby a potřebám výuky

Zdroj: Vlastní zpracování dle Kotrba, Lacina (2011).

Příloha 4 Test na aplikaci tržních mechanismů do praxe

Test obsahuje pět otázek, ve kterých je nutné odpovědět na tři podotázky. V každé otázce je uvedena událost. Ve třech podotázkách každé otázky doplňte, jak na tuto událost reagovala nabídka, poptávka a cena, zda se nezměnila, vzrostla nebo klesla.

Vyberte v každé podotázce jednu z variant NEZMĚNÍ SE, VZROSTE, KLESNE, přičemž je správná vždy pouze jedna varianta. Za každou správně odpovězenou podotázku je možné získat 1 bod, maximálně je možné získat z testu 15 bodů. Na tento test je stanoven časový limit 30 minut.

OTÁZKA 1A.

Meteorologové očekávají velkou vlnu horkých dní. Jak se na trhu změní nabídka větráků?

- ☐ NEZMĚNÍ SE
- ☐ VZROSTE
- ☐ KLESNE

OTÁZKA 1B.

Meteorologové očekávají velkou vlnu horkých dní. Jak se na trhu změní poptávka větráků?

- ☐ NEZMĚNÍ SE
- ☐ VZROSTE
- ☐ KLESNE

OTÁZKA 1C.

Meteorologové očekávají velkou vlnu horkých dní. Jak se na trhu změní cena větráků?

- ☐ NEZMĚNÍ SE
- ☐ VZROSTE
- ☐ KLESNE

OTÁZKA 2A.

Očekávaná velká vlna horkých dní nenastala. Jak se na trhu změní nabídka větráků?

- ☐ NEZMĚNÍ SE
- ☐ VZROSTE
- ☐ KLESNE

OTÁZKA 2B.

Očekávaná velká vlna horkých dní nenastala. Jak se na trhu změní poptávka větráků?

- ☐ NEZMĚNÍ SE
- ☐ VZROSTE
- ☐ KLESNE

OTÁZKA 2C.

Očekávaná velká vlna horkých dní nenastala. Jak se na trhu změní cena větráků?

- ☐ NEZMĚNÍ SE
- ☐ VZROSTE
- ☐ KLESNE

OTÁZKA 3A.

Zjistilo se, že používání mobilních telefonů poškozuje zdraví. Jak se na trhu změní nabídka mobilních telefonů?

- ☐ NEZMĚNÍ SE
- ☐ VZROSTE
- ☐ KLESNE

OTÁZKA 3B.

Zjistilo se, že používání mobilních telefonů poškozuje zdraví. Jak se na trhu změní poptávka mobilních telefonů?

- ☐ NEZMĚNÍ SE
- ☐ VZROSTE
- ☐ KLESNE

OTÁZKA 3C.

Zjistilo se, že používání mobilních telefonů poškozuje zdraví. Jak se na trhu změní cena mobilních telefonů?

- ☐ NEZMĚNÍ SE
- ☐ VZROSTE
- ☐ KLESNE

OTÁZKA 4A.

Včelaře postihl rozsáhlý včelí mor. Jak se na trhu změní nabídka medu?

- ☐ NEZMĚNÍ SE
- ☐ VZROSTE
- ☐ KLESNE

OTÁZKA 4B.

Včelaře postihl rozsáhlý včelí mor. Jak se na trhu změní poptávka medu?

- ☐ NEZMĚNÍ SE
- ☐ VZROSTE
- ☐ KLESNE

OTÁZKA 4C.

Včelaře postihl rozsáhlý včelí mor. Jak se na trhu změní cena medu?

- ☐ NEZMĚNÍ SE
- ☐ VZROSTE
- ☐ KLESNE

OTÁZKA 5A.

Byla objevena nová rozsáhlá ložiska ropy. Jak se na trhu změní nabídka benzínu?

- ☐ NEZMĚNÍ SE
- ☐ VZROSTE
- ☐ KLESNE

OTÁZKA 5B.

Byla objevena nová rozsáhlá ložiska ropy. Jak se na trhu změní poptávka benzínu?

- ☐ NEZMĚNÍ SE
- ☐ VZROSTE
- ☐ KLESNE

OTÁZKA 5C.

Byla objevena nová rozsáhlá ložiska ropy. Jak se na trhu změní cena benzínu?

- ☐ NEZMĚNÍ SE
- ☐ VZROSTE
- ☐ KLESNE

Zdroj: Vlastní zpracování.

Příloha 5 Řešení testu

Označení otázky	Správné řešení
1A.	NEZMĚNÍ SE
1B.	VZROSTE
1C.	VZROSTE
2A.	NEZMĚNÍ SE
2B.	KLESNE
2C.	KLESNE
3A.	NEZMĚNÍ SE
3B.	KLESNE
3C.	KLESNE
4A.	KLESNE
4B.	NEZMĚNÍ SE
4C.	VZROSTE
5A.	VZROSTE
5B.	NEZMĚNÍ SE
5C	KLESNE

Zdroj: Vlastní zpracování.