



Diplomová práce

Návrh na transformaci vzdělávacího obsahu s názvem Regiony světa na herní systém s rozvojem mezipředmětových vztahů a klíčových kompetencí

Studijní program:

N0114A300076 Učitelství pro 2. stupeň základních škol

Studijní obory:

Dějepis
Zeměpis

Autor práce:

Bc. Petr Beran

Vedoucí práce:

Mgr. Emil Drápela, Ph.D.
Katedra geografie

Liberec 2024



Zadání diplomové práce

Návrh na transformaci vzdělávacího obsahu s názvem Regiony světa na herní systém s rozvojem mezipředmětových vztahů a klíčových kompetencí

<i>Jméno a příjmení:</i>	Bc. Petr Beran
<i>Osobní číslo:</i>	P21000752
<i>Studijní program:</i>	N0114A300076 Učitelství pro 2. stupeň základních škol
<i>Specializace:</i>	Dějepis Zeměpis
<i>Zadávací katedra:</i>	Katedra geografie
<i>Akademický rok:</i>	2021/2022

Zásady pro vypracování:

Cílem práce je navrhnout gamifikovanou formu výuky pro dílčí téma Regiony svět obsažené v RVP. Na základě analýzy psychologického vývoje dětí a stále se vyvíjejících didaktických metod bude vytvořena hra, která bude klást důraz na mezipředmětové vztahy a pokusí se podporovat klíčové kompetence žáků. Práce představí základní pravidla a možnosti gamifikované podoby výuky a navrhne vlastní hodnotící systém ve srovnání s již využívanými formami hodnocení.

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy:

Forma zpracování práce:

tištěná/elektronická

Jazyk práce:

čeština

Seznam odborné literatury:

ČAPEK, Robert. Moderní didaktika: lexikon výukových a hodnoticích metod. Praha: Grada, 2015. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-3450-7.

PETTY, Geoffrey. Moderní vyučování. 6., rozš. a přeprac. vyd. Přeložil Jiří FOLTÝN. Praha: Portál, 2013, 562 s. ISBN 978-80-262-0367-4.

JEDLIČKA, Richard, Jaroslav KOŤA a Jan SLAVÍK. Pedagogická psychologie pro učitele: psychologie ve výchově a vzdělávání. Praha: Grada, 2018, 528 s. Psyché. ISBN

978-80-271-0586-1. VÁGNEROVÁ, Marie a Lidka LISÁ. Vývojová psychologie: dětství a dospívání. Vydání třetí, přepracované a doplněné. Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum, 2021, 542 s. ISBN 978-80-246-4961-0.

JEŽKOVÁ, Karolína. *Motivace žáků základních škol k učení*. Brno: Masarykova univerzita. 2013. (cit. 29. 3. 2020). Dostupné z: https://is.muni.cz/th/tpt0e/Karolina_Jezova_Diplomova_prace.pdf

Vedoucí práce:

Mgr. Emil Drápela, Ph.D.

Katedra geografie

Datum zadání práce:

20. dubna 2022

Předpokládaný termín odevzdání:

28. dubna 2023

L.S.

prof. RNDr. Jan Pícek, CSc.
děkan

doc. PaedDr. Petr Urbánek, Dr.
garant studijního programu

V Liberci dne 1. května 2022

Prohlášení

Prohlašuji, že svou diplomovou práci jsem vypracoval samostatně jako původní dílo s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím mé diplomové práce a konzultantem.

Jsem si vědom toho, že na mou diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci nezasahuje do mých autorských práv užitím mé diplomové práce pro vnitřní potřebu Technické univerzity v Liberci.

Užiji-li diplomovou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědom povinnosti informovat o této skutečnosti Technickou univerzitu v Liberci; v tomto případě má Technická univerzita v Liberci právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Současně čestně prohlašuji, že text elektronické podoby práce vložený do IS/STAG se shoduje s textem tištěné podoby práce.

Beru na vědomí, že má diplomová práce bude zveřejněna Technickou univerzitou v Liberci v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších předpisů.

Jsem si vědom následků, které podle zákona o vysokých školách mohou vyplývat z porušení tohoto prohlášení.

Poděkování

Tímto bych chtěl poděkovat mému vedoucímu práce Mgr. Emilu Drápelovi, Ph.D. za vysokou míru trpělivost a ochotu. Velice si vážím vždy velmi rychlé zpětné vazby na jednotlivé části práce. Cennou pomocí pro mě byly rady ohledně správnosti mého počínání. Dále děkuji Mgr. Matěji Andrysovi a Ing. Kryštofu Tichému za pomoc k utříbení počátečních myšlenek. V neposlední řadě bych poděkování věnoval své rodině, která vždy stála při mně a stala se tak podporou v náročném období konečné fáze studia.

Anotace

Diplomová práce navrhuje novou gamifikovanou podobu výuky v rámci vytvořené hry nazvané Letem světem. Vzhledem k tomu, že dochází k proměně vzdělávací politiky a samotného kurikula, tak má nově vzniklý projekt za úkol propojit co možná největší množství předmětů. V práci se mimo celý návrh a jeho dílčí části objeví vztahy nové didaktické metody ke klíčovým kompetencím a novým trendům ve světě. Čtenáři se podrobně seznámí s jednotlivými částmi navrhované hry, základními pravidly a klíčovými informacemi k aplikování projektu. V samotném závěru se objeví stručné zhodnocení využití hry ve výuce na druhém stupni základní školy.

Klíčová slova: gamifikace, transformace výuky, vzdělávání, žák, hra, projekt, finanční gramotnost, klíčové kompetence, cestování, destinace, lokace, úkoly, peníze

Annotation

The diploma thesis proposes a new gamified form of teaching called “Letem světem” Flight. Thanks to the transformation of educational policy and the curriculum itself, the newly created project has the task of connecting as many subjects as possible. In addition to the entire project and its sub-parts, the work will reveal the relation of the new didactic method to key competences and new trends in the world. Readers will find out in detail the individual parts of the new game, the basic rules and key information for applying the project. At the very end, there will be a brief evaluation of the game.

Keywords: gamification, teaching transformation, education, pupil, game, project, financial literacy, key competencies, travel, destination, location, tasks, money

Obsah

Úvod	1
Hry a gamifikace výuky	3
Hry ve výuce.....	3
K čemu jsou dobré hry ve výuce	5
Gamifikace výuky.....	7
Vazby na vzdělávací systém – RVP, klíčové kompetence a mezipředmětové vztahy ..	9
Příprava hry a očekávané dopady na děti	15
Příprava herního konceptu.....	16
Očekávání	19
Cíle.....	20
Stručný psychologický vývoj dítěte a motivace v kontextu návrhu transformované výuky	22
Motivace žáků ve výuce a při hraní her.....	23
Návrh gamifikace výuky tématu Regiony světa.....	25
Hra: Letem světem v kontextu Rámcového vzdělávacího programu.....	25
Dopad hry na klíčové kompetence	26
Návrh výuky v kontextu průřezových témat	28
Mezipředmětové vztahy a další dopady na žáky	31
Představení konceptu hry Letem světem	32
Základní myšlenka návrhu na transformovanou výuku	32
Stručné představení celého návrhu na transformaci výuky	33
Jednotlivé části návrhu a jejich podrobný popis.....	38
Pas.....	38
Vizuální podoba pasu	38
Měna	41
Bankovky.....	41
Získávání a využívání bankovek	43
Pokladnička a ukládání peněz.....	45
Sponzoři.....	46
První sponzor: Zkoukni svět s námi – influencerská webová společnost	46
Druhý sponzor: Efektivní cestování – letecká dopravní společnost.....	49
Třetí sponzor: Cestuj v klidu – hotelový řetězec	52
Státy	53
Výběr států.....	55
Cena cesty do jednotlivých států	59
Lokální destinace a základní aktivity	61
Lokální destinace.....	61
Aktivity	65
Odměny do pasu	67
Hrací pole	68
Cestování po hracím poli	69
Doprava	70
Chůze.....	70
Automobil.....	71
Autobus a vlak	72
Letadlo a loď.....	73
Přehled cen lokálních cest	73
Úspěchy a bonusové cesty	78
Bonusové cesty	78
Úspěchy	82

Pravidla.....	85
Všeobecná pravidla.....	85
Peníze a platby.....	86
Cestování.....	87
Závěr hlavní části.....	87
Využití navrhované formy výuky v praxi.....	88
Úvodní dotazník.....	93
Závěr.....	96
Seznam použité literatury.....	98
Seznam internetových zdrojů.....	98
Přílohy.....	105

Seznam obrázků

Obrázek 1: Možnosti spojení stránek pasu sešíváčkou.....	39
Obrázek 2: Návrh základní stránky pro primární destinace v pasu.....	40
Obrázek 3: Fiktivní měna "Světové peníze".....	42
Obrázek 4: Schéma přepočtu kategorií.....	50
Obrázek 5: Návrh na vizitku k lokální destinaci Teherán.....	59
Obrázek 6: Letem světem – hrací pole se státy a lokálními destinacemi.....	60
Obrázek 7: Herní pole s postavičkami žáků bez zaznamenávání cesty bavlnkou.....	67
Obrázek 8: Návrh na řidičský průkaz.....	67
Obrázek 9: Přehled cen lokální dopravy v Africe.....	68
Obrázek 10: Přehled cen lokální dopravy v Americe.....	70
Obrázek 11: Přehled cen lokální dopravy v Asii.....	71
Obrázek 12: Přehled cen lokální dopravy v Asii.....	74
Obrázek 13: Přehled cen lokální dopravy v Evropě.....	75
Obrázek 14: Návrh zadních stran pasu určených pro bonusové úkoly a achievementy.....	76
Obrázek 15: Ukázka zadání úkolů na vydělávání peněz.....	77
Obrázek 16: Ukázka odpovědí z dotazníku na téma zlepšení hodin zeměpisu.....	82
Obrázek 17: Negativní ohlas na zavedení hry.....	93

Seznam tabulek

Tabulka 1: Hrubý výpočet dotace vyučovacích hodin.....	44
Tabulka 2: Cena vycestování před a po slevě.....	50
Tabulka 3: Základní cena letenek do vybraných států.....	59

Seznam grafů

Graf 1: Zaměření na oblibu předmětu zeměpis.....	93
Graf 2: Sada grafů z úvodního dotazníku ke hře Letem světem.....	94
Graf 3: Organizace času.....	95

Úvod

Každý z nás jednou musel strávit poměrně dlouhý čas ve školních lavicích při získávání základního vzdělání. Někdo na zmíněné období vzpomíná v dobrém, někdo by nejraději zapomněl na úmorné hodiny učení či aktivit, které ho nebavily. Dokonce někteří prožívají peripetie spojené se základním vzděláním znovu se svými dětmi, tím se opět dostávají do kontaktu s učiteli a různými učebními metodami. Právě návrh na transformovanou podobu výuky zeměpisu, a případně dalších předmětů na druhém stupni základní školy, je hlavním tématem celé této práce.

První část práce se zaměří na představení tématu gamifikace výuky. Poukáže na možnost využití deskových, ale zároveň i počítačových her ve výuce, také pojedná o možném využití širokého spektra aplikací, jež slouží ke vzdělání. Vysvětlí něco málo o kladech a záporech her ve výuce a popíše, jak se hry dají ve výuce využívat. v neposlední řadě se první kapitola zaměří na vazby gamifikace v komparaci s vazbami na vzdělávací programy, jimiž je v první řadě dřívější koncept Bílé knihy či současná Strategie vzdělávací politiky ČR do roku 2030+ a Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělání.

Dále se práce bude věnovat metodické přípravě hry, kde se uvádí například přímé přemýšlení autora o navrhovaném konceptu výuky, ale zároveň se seznamuje s hlavními motivačními faktory a zdroji pro tvorbu samotné hry. Stejná kapitola nabídne i možnost se podrobněji podívat na autorovo očekávání od jím vytvořeného návrhu a zároveň představí alespoň část základních cílů, ke kterým by měla hra děti a vyučující vést.

Ještě před hlavní částí práce se čtenář alespoň v krátkosti bude moci seznámit s psychologíí, a především vývojem dětí v pubescenci. Právě puberta hraje dosti významnou roli v životě dětí přicházejících na druhý stupeň základního vzdělávání a tím ovlivňuje jejich chování, postoj k vyučujícím, ale především motivaci, na kterou se tato práce zaměřuje v kontextu navrhované formy výuky.

Poté už naváže hlavní část práce věnující se primárně samotnému novému gamifikovanému návrhu na transformaci výuky na druhém stupni základního vzdělání. Zprvu se hra podrobí komparaci a vztažení k RVP a klíčovým kompetencím, aby byl znát její dopad na důležité faktory současné vzdělávací politiky. Následně práce představí základní smysl a průběh hry, který posléze bude podrobně rozepsán v jednotlivých podkapitolách zaměřujících se na dílčí komponenty celé hry. Podrobné rozepsání celé hry má pomoci pochopit základní myšlenku

a seznámit se vším, co je ke hře potřeba. Hlavní část práce tak bude doplněna o přílohy, jež spolu s textem pomůžou porozumět tématu.

Závěr práce nabídne stručné informace o snaze aplikování hry ve školním prostředí v rámci výuky sedmých ročníků, v níž se nejprve rozebere zájem žáků novou metodu vyzkoušet. Následně se popíše přímo práce dětí v průběhu samotné hry. v neposlední řadě tato kapitola kriticky zhodnotí, zda je hra uplatnitelná ve výuce nebo není. Poté již následuje pouze prostor pro rozvedení názoru, zda v návrh na gamifikovanou transformaci výuky obsažen v této práci má praktické uplatnění nebo ne.

Hry a gamifikace výuky

Hry ve výuce

Každý učitel má nějaký vlastní systém výuky, ve kterém využívá již objevené učební metody či se zaměřuje na vlastní přípravy. pro zpestření a zvýšení pozornosti nebo motivace žákům, může pedagog pracovat i s různými hrami. Právě hry nabízí žákům vzrušení, strach, ba dokonce i chuť k angažování se v učebním procesu, ale většinou jsou strojené a nezakládají se na reálném základu (Činčera 2007: 8-10).

Učitel se tak vlastně snaží vytvořit zábavné prostředí skrze něž se následně žáci vzdělávají, aniž by o tom sami věděli. Kantor se tak nestaví do hlavní pozice, ale spíše zastává místo pomocníka či průvodce, jenž dává rady nebo přímo pomáhá. Každá hra by měl mít cíl a většinou také jistou míru soutěživosti, která nemusí být všem žákům příjemná. Stejně jako se hra zdá být mocným motivačním a vzdělávacím nástrojem, tak zároveň při nekvalitním provedení, špatném zkreslení, špatném vedení či přípravě může znamenat velký problém, protože nedokáže naplnit ani své základní natož vzdělávací cíle, což je daleko horší (Činčera 2007: 10-12).

Pravděpodobně každý se s nějakým typem hry ve školních lavicích již setkal. Může se jednat například o míčové sporty v rámci výuky tělocviku nebo kvíz z webových stránek: www.kahoot.com. Nicméně zavádění her se většinou omezuje na menší časový úsek, protože samotná hra má posloužit jako motivační faktor či odpočinek od náročné práce (Strnad 2020: 25-26). Právě některé hry mohou zapojovat žáky ještě více intenzivněji do výuky a vést tak k lepšímu pochopení a porozumění probíraného tématu. Málokterá didaktická metoda umožňuje rozvíjet tolik dovedností jako je hra. Avšak z pohledu pedagoga je klíčové důkladné promyšlení aplikování hry (Petty 2013: 188).

Je všeobecně známo, že se lépe učíme vizuálními vjemy a pomocí modelů než monologickým přednesem vyučujícího za pomoci prezentace (Petty 2013: 272, 286). Právě proto se v moderní době objevují alternativní systémy školství, které nabízejí zásadní změny ve vzdělávacích programech (ZŠ 5. května – Liberec 2018). Příkladem může být Daltonský kruhový model, v němž děti dostávají úkoly a sami si volí, jakou částí chtějí začít. Základem tohoto systému je rozmanitost učení a rozmanitost interakcí, neboť je nabídnuta velká škála povinných i nepovinných úkolů. pro ty, co dokážou splnit všechny požadované úkoly se připravuje extra práce navíc, která v atraktivní a zábavné formě rozvíjí již získané vědomosti (Čapek 2015: 64-66). Další poměrně rozšířenou alternativou k plnění školní docházky je

Montessori systém, v němž se žáci zaměřují na práci se senzomotorickými pomůckami, jež v kreativním pojetí pedagoga mohou nabízet i velké množství didaktických her (ZŠ 5. května – Liberec 2018). Stejně tak v tomto pracovním prostředí se dá využít gamifikace výuky v rámci různých dlouhodobých projektů, které nabízí individuální řešení problémů a poznávání nových informací (Dömischová 2010: 26-27).

Existuje široká škála her využitelných ve výuce. Už od zmíněných aktivizačních metod v podobě házení míčku, skládání puzzle a další. Přesto v době 21. století v rámci informační revoluce vzniká velké množství her na PlayStation, X-box, Nintendo či již obyčejný počítač. Právě v některém nově vytvářeném obsahu se vývojáři zaměřují na přídavný materiál obsahující edukační části (KINDLMANNOVÁ 2008). Dá se určitě zmínit velice úspěšná série hry Assassin's Creed, v níž se dostáváme do různých historických epoch a míst, jež někteří žáci třeba za celý svůj život nebudou mít možnost navštívit. v rámci několika dílů se dá navštívit renesanční Itálie s věrnými městy jako je Florencie nebo Řím. Také se s Assassinem můžeme podívat do historicky přesně zmapované Alexandrie (UBISOFT 2024). Pokud se zaměříme na českou vývojářskou scénu, tak hra Kingdom Come určitě pomocí svého grafického zpracování a příběhu přiblíží žákům život ve středověku na území českého království (KINGDOMCOME 2024). pro pochopení rozvoje sídel se dá zahrát hra Civilizace (má i deskovou formu), nebo v rámci dopravní sítě či třeba zemědělství existuje velké množství simulátorů, jako například Farming simulator (GIANTS SOFTWARES 2024) Bohužel největší problém v zavádění počítačových her do výuky je finanční stránka věci. Platformy pro hraní jsou tvořeny tak, aby se obsah mohl minimálně stahovat a sdílet, proto v rámci zavádění her do běžné výuky se musí počítat s investicí do technického vybavení školy a zároveň zaplacení či dohoda s vývojáři na licencích pro školy (Poláček 2012).

Díky komplikovanosti zavádění nových metod v rámci počítačových her se možná více vyplatí používat hry deskové nebo přímo didaktické. Stejně jako se počítačový průmysl v posledních letech proměnil, tak se proměnila i výroba deskových her. v knihkupectvích i hračkářstvích můžete vybírat z pestré škály edukačních her, které nabízí chvíle zábavy, ale zároveň rozšiřují nebo procvičují znalosti. Často se tak i ve školních lavicích setkáte s využitím her, jako je například Svět v kostce, v němž mají žáci opravdu krátký časový úsek na zapamatování si informací z jedné kartičky, než budou znalosti ověřeny jednou z osmi možných otázek. Hlavní zábava u této konkrétní hry tkví v tom, že ne vždy se otázky zaměřují na důležité informace, někdy zkrátka stačí znát jen barvu šatů tanečnice na obrázku (ŠKOLA HRAČKY 2024). Dále není od věci jmenovat hru Světové vlajky, jejíž podstata logicky tkví

nejen v poznávání vlajek různých států světa, ale zároveň také hlavních měst, měny, sousedů a dalších různých informací. Určitě se dá poukázat na mnoho dalších her, které se prolínají různými předměty od přírodopisu, chemie, fyziky, přes všeobecné znalosti až například k jazykům, v nichž se zaměřují nejenom na slovní zásobu, ale také například na gramatiku. Právě zmiňované hry nabízí zpestření v hodinách a mohou rozvíjet, jak vnitřní, tak vnější motivaci k učení, protože žáci si v rámci her mohou vybrat dle vlastní libosti, aniž by úplně hleděli na názor jejich vyučujícího. Přesto není od věci částečně výběr korigovat v návaznosti na relevantnost probíraného učiva (Ježová 2013: 16).

V neposlední řadě se v současné době do popředí dostávají hry v rámci aplikací na smartphonech. Jedná se o nepřeborné množství různých her, kvízů a dalšího materiálu, jenž je žákům nabízen zdarma nebo po zaplacení peněz v rámci jejich mobilního zařízení. v tomto ohledu záleží čistě na každém, jaký druh zábavy na svém smartphonu preferuje. Jestli to jsou hudba, videa, Tik-Tok či právě zmiňované hry. Přesto i zde se nachází obrovské množství vzdělávacích aplikací, které dětem, ale i dospělým pomáhají se mimoškolně vzdělávat. Pravděpodobně nejznámější vzdělávací aplikací na mobilním zařízení je Duolingo, ve kterém se v rámci jakési formy soutěže, dá učit nepřeborné množství světových jazyků. Aplikace se však oproti deskovým hrám a většinou i obyčejným počítačovým hrám snaží udržet co největší pozornost uživatelů a držet je tak co nejdéle u obrazovek, což není úplně dobrý záměr hlavně u skupiny dětí, která by svůj čas ve virtuálním světě měla, alespoň zpočátku omezovat. (NÚKIB 2023)

K čemu jsou dobré hry ve výuce

Základní metody vyučování se dají rozdělit mnoha způsoby. Takovým základním dělením se jeví pasivní a aktivní vyučování. První jmenovaný typ se zaměřuje na předkládání informací a znalostí, kdy žáci pouze s informacemi pracují, ale jsou pasivními účastníky výuky čili moc často ne-li vůbec nepřispívají k rozšíření znalostí (Tikalská 2008). Právě pasivní metody vyučování se snaží současné školství eliminovat a více se zaměřit na aktivizaci žáků, a hlavně také na to, aby se žáci částečně stali tvůrci obsahu a průběhu výuky (Sítňá 2013: 10-13). Synonymem pasivních metod je tradiční výuka, v němž centrem celého procesu se stává učitel. Právě na pedagogických pracovnících stojí základ úspěchu prosazení aktivních metod oproti stereotypu výkladu látky před tabulí. Učitelé by se měli snažit žáky připravit na praktický život (Sítňá 2013: 10).

Osoba učitele je v procesu vzdělávání nezbytná část trojúhelníku, do kterého patří také žák a obsah výuky. Kvalifikovaný pedagog má velmi významný vliv na formování osobnosti mladého člověka. Právě proto by učitel měl znát velkou škálu vyučujících metod, pravidelně zmíněné metody měnit a v průběhu vykonávání své práce se naučit správně využívat metody pro různé situace. Všem kantorům velice pomůže i rozvoj vůdčích schopností (Sítňá 2013: 10-12). Svým vlastním chováním a vystupováním má učitel žáky motivovat, aby měli chuť se učit a vzdělávat. Součástí učitelovy práce je vychovávat a budovat sebevědomí žáků, které se zvyšuje nejlépe skrze úspěchy a dosažené cíle. s ohledem na věk studentů se stává, že budování motivace vnitřní i vnější může být značně komplikované různými vývojovými fázemi, proto se doporučuje propojovat látku s obyčejným životem. Čím více žáci vidí názornost nějakého problému v přirozeném prostředí, tak tím lépe mu porozumí (Ježová 2013: 19).

V současném školství je čím dál tím těžší vzbudit zájem dětí. Proto je nutné změnit pojetí a metody výuky. Většinou děti do věku dospělosti tráví hraním počítačových her cca deset tisíc hodin (Černý 2020). Nabízí se možnost eliminovat čas strávený u digitálního média různou formou zákazů. Není však lepší tento čas využít ke vzdělávání? v západních civilizacích se tak objevuje trend, který se snaží v rámci digitálního věku vytvořit online prostředí s částečným propojením reality za účelem pochopení zákonitostí světa (Černý 2020). Obecné vzdělávací cíle se dost proměnili, a proto se již neklade takový důraz na obsah učiva, ale spíše na rozvoj osobnosti, získání všeobecného přehledu, pochopení základu lidských práv a svobod, a hlavně rovnosti ve společnosti. (Sak a Mareš 2007: 96.-97). Již není nutné stát čtyřicet pět minut před tabulí, psát na ní bílou křídou a čekat, až si žáci opíšou informace do sešitu. v dnešní době se většina informací, která byla takto některými učiteli dříve interpretována, dá najít méně než za pět minut na internetu. Není nutné zůstat u bezmyšlenkovitého opisování, protože máme konečně možnost pracovat s informacemi a snažit se žákům rozvíjet kritické myšlení (Sítňá 2013: 8-10).

Různé herní systémy, projekty či další aktivity gamifikované podoby mají za cíl vzbudit zájem o daný předmět nebo látku. Aplikace her do výuky vede k větší motivaci a částečně i většinou k lepšímu klimatu ve třídě. Stejně tak, žáci rádi objevují nové hry a snaží se být v nich úspěšní. Nemluvě o tom, že velká část her je zaměřena na práci v nějaké skupině nebo kolektivu. Nerozvíjí se tak pouze obsahová forma vzdělávání, ale také sociální vazby a cítění. (Andrýs 2022: 14-17). Hry se využívají tedy k motivaci nebo opakování. Mohou však být i

v rámci projektů plněny paralelně s výukou, což dává čas k probrání základního učiva a zároveň podporuje aktivitu dětí v průběhu výuky. Právě to je vlastně podstata i této práce.

Je nutné si dávat pozor na organizování her a jejich zavádění do výuky. Přestože mají velké množství kladných dopadů, mohou hry způsobit i dost velké problémy. Jedná se o příklady, kdy učitel není důkladně ztotožněn s pravidly hry nebo neví cíl či důvod využití hry pro svou výuku. Při špatném vedení může přijít velice negativní dopad na žáky, protože pokud není ve hře spravedlnost, nedodržují se pravidla, ba dokonce se vymýšlejí zcela nová pravidla v průběhu hraní, tak to vede k chaosu a posléze pravděpodobně i k neplnění vzdělávacích cílů. Je tedy nutné k hrám ve výuce přistupovat s určitou obezřetností (Sochorová 2011).

Gamifikace výuky

Současný trend a pojetí výuky přicházející ze západních oblastí, který v nedávné době začal ovlivňovat i českou výuku. Jedná se o efektivní využívání počítačových her a jiných herních prvků ve výuce k rozvoji digitální kompetence a zároveň zefektivnění výuky nebo zvýšení motivace (Zormanová 2022).

Prvně se objevuje využití herních prvků v neherním prostředí roku 1896, v němž jedna společnost zavedla věrnostní program sběru známek, které se následně směňovaly za odměny (Fiala 2019). Gamifikování v oblasti marketingu se dosti uchytilo a začalo se postupně provazovat s reklamou. Nakonec vznikla velká řada soutěží, akcí a další řada různých typů herních prvků, jenž měly za cíl zvýšit kupní sílu obyvatel. Dlouhodobě se tak herní prvky začaly využívat v ekonomickém sektoru, odkud už nechybělo mnoho k rozšíření se do dalších oblastí lidského života (Fiala 2019).

Již roku 2009 byl prvně otevřen typ školy, kde byla výuka založena na gamifikaci. Žáci se dostávají do různých rolí, jako jsou vynálezci, inovátoři a další. Jejich hlavní náplní práce je plnit přidělené úkoly a řešit dílčí problémy, jenž je posouvají ve vzdělání stále dál (Zormanová 2022). Děti se tak mohou v rámci devátého ročníku stát pracovníky fiktivní biotechnologické společnosti. v šesté třídě soutěží, kdo přijde s nejrozmanitějším modelem kontinentu na sdílené polokouli, která je určena pro všechny žáky v ročníku (Zormanová 2022). Žákům není zcela vysvětleno, proč se něco učí. Většinou však dochází k propojení různých poznatků z rozdílných oborů, což je klíčové pro budoucí rozvoj žákovi osobnosti, ale také intelektu (Petty 2013: 22-24). v tuto chvíli se žáci opravdu stávají spolutvůrci výuky, a tím sílí jejich vnitřní motivace k dokončení zadaného úkolu (Sítňá 2013: 8)

Gamifikování ve výuce tedy není jenom o tom vzít čistě nějakou hru a tu si s dětmi zahrát, ale jedná se o vytvoření prostředí podobného hře či s herními prvky, jenž se nadále věnuje základním obsahu vzdělávání a tím tedy splňuje stanovené cíle (Zormanová 2022). Nemusí se jednat o pouhou dílčí událost v průběhu jedné hodiny. Spíše se gamifikací rozumí dlouhodobější práce v rámci nějakého projektu. Počítá se s aktivní formou vyučování, ve které si žáci sami určují práci a rozdělení času, kdy se budou věnovat jakému úkolu. Tím nejen rozvíjí své znalosti, ale zároveň svou osobnost, time management a další klíčové kompetence, které se v současném pojetí českého školství staví na první místo (Smolíková 2005). Účelně tak vyučující vytváří prostředí, v němž žáci mají jasný cíl. Cesta k jeho dosažení se ale pro každého může lišit, přesto je možné plnit úkoly ve skupinách či individuálně. Žáci mají určitou míru svobodu a zodpovědnost za své výkony a činy. s tímto systémem se většina mladé generace může setkat na letních či příměstských táborech. Právě tam se pomocí hry nebo herních prvků v některých případech účastníci mohou vzdělávat a zároveň se pobavit (Míčková 2018: 28-30). ve své podstatě se jedná o efektivní prvek aplikovatelný do výuky, protože děti v průběhu svého dospívání takřka určitě přijdou do kontaktu s některými hrami. Pokud se jejich oblíbené hry aplikují ve výuce, povede to k lepšímu propojení znalostí a silnějšímu porozumění tématu (Sochorová 2011).

Pojetí gamifikace ve výuce má jisté náležitosti, ale jak zakomponujeme herní prvky, již ze známých či teprve vymyšlených her, je pouze a jenom na učitelích. Záleží velmi na kreativitě učitele. v současné době jsou však gamifikované prvky na vzestupu čili už se nabízí možnosti využívat vytvořený obsah, a tak herní prvky pouze přejímat z jiných zdrojů (Čapek 2012). To sebou nese jisté nebezpečí nepochopení využitého obsahu a následné zkreslení celé gamifikované podoby, ba dokonce vzdělávacích cílů. Je tedy nutné k dané tématice přistupovat obezřetně a materiály si nejdříve důkladně prostudovat, než se pustíme do jejich aplikování. Dost pravděpodobné je mnoho nedorozumění či přešlapů při prvopočátečním používání gamifikovaných způsobů ve výuce. Sám pedagog se musí systém naučit, porozumět mu a trochu se s ním sžít. Nicméně po nějaké době můžeme začít sledovat u žáků větší chuť do výuky, silnější motivaci k plnění úkolů a další různé aspekty, které může gamifikovaná podoba výuky přinést (Čapek 2012).

Dostáváme se do období, v němž s proměnou legislativy vzdělávání přichází mnoho nových možností. Začíná se klást silnější důraz na digitální kompetence a rozvoj již zmíněných klíčových kompetencí (NPI 2023). Právě gamifikovaná podoba výuky může vést k uvolnění některých hodin pro potřebné nové či jiné předměty, protože v rámci nějakého gamifikovaného

projektu se dá spojit několik předmětů dohromady, což vede ke zlepšení mezipředmětových vztahů a samozřejmě také k lepší provázanosti učiva pro žáky. Je tedy pouze na nás, zda necháme hry a jejich prvky vniknout do školních lavic. Pokud to provedeme zodpovědně, tak pravděpodobně budeme svědky velkého pokroku ve vzdělávání. Když tak neučiníme, žáci nás opět předběhnou a budou o krok napřed.

Vazby na vzdělávací systém – RVP, klíčové kompetence a mezipředmětové vztahy

Hlavně z důvodu převážně individuálního charakteru zavádění gamifikačních metod do výuky se těžko spojuje poměrně mladý trend s pojetím vzdělávacího systému v Čechách. Proto se následující kapitola věnuje propojení základních dokumentů českého školství, jako jsou Bílá kniha, Strategie 2030 a RVP ZV s novým pojetím v podobě gamifikované výuky či alespoň využívání různých her ke vzdělávání.

Bílá kniha

Dokument představující vládní strategii, která se zaměřuje na společenské zájmy a práci škol. Přestože Bílá kniha pozbyla platnost roku 2020, tak se stále řadí mezi důležité soubory národního vzdělávání (MŠMT 2002). pro průzkum, zda se gamifikace objevuje už ve svých počátcích i v českém školství nám poslouží kapitoly: Obecné cíle vzdělávání a výchovy, Proměny společnosti a principy vzdělávací politiky, Změna cílů a obsahů ve vzdělávání, Základní vzdělávání, Monitorování a hodnocení kvality a efektivity vzdělávání (MŠMT 2002: 4).

Přes těžkou dobu plnou různých prudkých změn ve společnosti se v rámci obecných cílů výchovy a vzdělávání v Bílé knize uvádí tři základní fáze: přijetí, uplatnění a předávání. Jejich pojetí se v rámci mnoha názorů může lišit, avšak v základní míře jde o přijetí, jež vychází z rodinného zázemí a následné schopnosti převzetí zodpovědnosti za svůj život. Pokračuje se prosazení ve společnosti skrze práci, zakládání rodiny a částečně i podílení se na fungování celé společnosti. Poslední fáze znamená předávání již nabytých zkušeností další generaci, aby cyklus dál mohl pokračovat. Základem je přizpůsobení se již navykému stylu života v dané oblasti, kde jedinec žije. Aby mohl převzít kulturní bohatství, ale zároveň odkaz své rodiny i nejbližší společnosti (MŠMT 2002: 13). Vzdělávání je tedy celoživotní proces, ve kterém se snažíme připravit na veškeré možné situace v obyčejném životě. v průběhu svého mládí se setkáváme s institucemi, jež se nás snaží připravit na budoucnost a zároveň nám pomoci zvládnout naši úlohu ve společnosti. Právě proto jsou stanoveny cíle: rozvoj lidské

individuality, zprostředkování historicky vzniklé kultury společnosti, výchova k ochraně životního prostředí ve smyslu zajištění udržitelného rozvoje společnosti, posilování soudržnosti společnosti, výchova k lidským právům a multikulturalitě a další (MŠMT 2002: 14). ve vzdělávacích a výchovných cílech se přímo nenachází žádná konkrétní zmínka o gamifikaci, či nějaké technice, která by měla vést k lepšímu pochopení obyčejného světa. Jedná se spíše o obecný popis, co je třeba zahrnout do vzdělávání. Nicméně právě gamifikovaná podoba výuky při správném vedení dokáže zaručit silnější propojení s reálným světem než prosté zkoušení před tabulí. Přestože v roce 2002 v kapitole o cílech není žádná zmínka o gamifikaci a dalších nových formách vzdělávání, tak většina cílů se s nimi shoduje (Fiala 2019).

Rychlý technologický a společenský pokrok vede k celkovému rozvoji společnosti a urychlení celé naší doby. Vznikají nové hospodářské sektory a tím i nové pracovní pozice. Většina zmíněných nových možností se zaměřuje na práci s technikou a žádá si tak rozsáhlou znalost v dané oblasti. Požaduje také schopnost umět se přizpůsobit rychlým změnám a stále pokračujícímu výzkumu (MŠMT 2002: 15). Dalším problémem současného světa je obrovská rychlost v rámci informačních a komunikačních technologií. Okamžitá dostupnost nezměrného množství zpráv má obrovský dopad na nás, ale také na naše děti. Celkově se tak mění charakter společenského chování a zásad. Právě v rámci ochrany před množstvím dat musí klást velký důraz na rozvoj kritického myšlení, proto se mezi nejdůležitější schopnosti jedince řadí umění vyrovnat se se změnami, posilování zodpovědnosti, a hlavně rozhodování v různých pracovních i životních situacích. Vzdělávací instituce by nám měli poskytnout zázemí k rozvoji zmíněných schopností a vést nás k lepšímu porozumění sama sebe. To povede k uplatnění na trhu práce, ale zároveň i zvládnutí většiny osobních peripetií (MŠMT 2002: 15-16).

Po úvodním popsání problémů ve společnosti by se tedy dalo očekávat zaměření se na jejich eliminaci a zkvalitnění vzdělávání, které žáky motivuje k požadovanému celoživotnímu učení. Místo toho se v rámci změny cílů a obsahů vzdělávání dozvíme o vzniku národního kurikula a rámcových vzdělávacích programů, jež mají poskytnout školám jistou míru svobody s ohledem na prováděnou výuku. Ale zároveň stanoví základní vzdělávací cíle pro jednotlivé předměty a vymezí klíčové kompetence, které se stávají alfou a omegou českého školského systému. Nastává změna od dřívější obsahové formy výuky skrze učení pojmů a věcí z paměti (EDUin 2021) k rozvoji osobnosti žáka a následnému posilování sebevědomí a různých zmíněných kompetencí. Mimo to se neopomíjí ani důraz kladen na mezipředmětové vztahy a výuku jazyků (MŠMT 2002: 37-38). Přistupuje se tak na takzvanou evaluaci, ve které

se nehodnotí pouze žáci, ale také školy skrze českou školní inspekci. Probíhá jistá míra analýzy českého školství, aby se následně dal systém vylepšit či alespoň nějak změnit (MŠMT 2002: 40). Nicméně nové obsahové formy ani cíle opět nenabízí žádnou zmínku o možné gamifikaci, která by školám mohla pomoci a zvýšila participaci žáků na různých projektech ve své podstatě se tedy dokument metodami výuky nezaobírá takřka vůbec nebo spíš v minimální možné míře, protože většinu rozhodování v rámci didaktického pojetí výuky nechává především v kompetenci škol (MŠMT 2002: 37-41)

Proměna vzdělávání na druhém stupni se má především zaměřit na diferenciaci výuky, v níž se má dodržet jistá heterogenita skupin žáků. Také se plánuje do vzdělávání zavést větší počet volitelných předmětů, bloková výuka, projekty či případně posílit vzdělání skrze volnočasové aktivity. Rozšířit pracovní pozice ve škole o psychologa, asistenty a další potřebné role, které mohou napomoci psychické pohodě, lepšímu klimatu ve třídě nebo celému vzdělávacímu procesu. Důležité je také hledat aktivizační metody, co budou následně ověřeny a dále rozvíjeny. Podporovat vznik nových didaktických materiálů a jejich vzájemné sdílení (MŠMT 2002: 50). Právě zde se nám v rámci gamifikace otevírají dveře k uplatnění aktivizačních metod a nových forem výuky. Sice nikde není vysloveně psáno, že se má pracovat s hrou jako prvkem výuky, ale přesto se jedná o možnou metodu k ověření a využití. Již v roce 2002 se počítalo se zavedením nových metod a zkoušením nových forem výuky. Právě na ně je možné navázat a snažit se dát českému školství novou podobu.

Strategie vzdělávací politiky ČR do roku 2030+

Jedná se o vůbec nejdůležitější dokument s ohledem na rozvoj vzdělávací soustavy v České republice, který zahrnuje různé cíle zaměřující se především na modernizaci výuky a dalších částí vzdělávacích institucí (MŠMT 2020). Právě tento dokument by měl zahrnovat možnosti transformace výuky do například i gamifikované podoby, abychom docílili lepších vzdělávacích výsledků.

Strategie vychází ze dvou základních cílů. Jedním je zaměření se na rozvoj klíčových kompetencí, čímž navazuje na již zmíněnou Bílou knihu, a zároveň se snaží zpřístupnit vzdělávání široké škále dětí v kvalitní podobě, aby každý měl možnost rozvíjet svůj potenciál (MŠMT 2020: 5). v úvodu se také setkáváme s vysvětlením některých klíčových pojmů pro celý dokument, ale bohužel zde není žádná zmínka o pojmu gamifikace, který pro českou veřejnost stále ještě není úplně známý (MŠMT 2020: 10-12).

Opět v návaznosti na předchozí dokumenty a strategie je patrné uvědomění, že se musí vzdělávací systém přizpůsobovat novým trendům a takzvaně jít s dobou, jež je stále rychlejší. Také vývoj žáků za poslední dekády zaznamenal velký posun. Nicméně ve Strategii vzdělávací politiky ČR do roku 2030+ se už v úvodní pasáži poukazuje na následující tezi: „... *k nutnosti transformovat nejen vzdělávací prostředí, ale také vzdělávací obsahy i způsoby jejich předávání*“ (MŠMT 2020: 16). Důraz se tedy přikládá hlavně pochopení souvislostí a propojování učebních oborů na základě poznatků z obyčejného života. Což vede nejen k posilování individuálních vlastností, ale zároveň také k týmové práci a získávání cenných zkušeností ze skupinových projektů či výuky. Mimo jiné se samozřejmě podporuje digitální gramotnost s ohledem na užívání nových technických vymožeností a jejich pomoc v každodenním životě, ale zároveň i ve vzdělání. (MŠMT 2020: 17). Jedná se tedy o pozitivní vizi, v níž se české školství snaží zlepšit současné podmínky a školy modernizovat.

Pozitivní je státní podpora k proměně obsahu, metod a forem vzdělávání. Hlavním cílem je dosáhnout hlubšího porozumění a širších souvislostí v kontextu již mnohokrát opakovaného rozvoje klíčových kompetencí. Vysloveně se jedná o podporu modernizace českého školství a transformace stávajících systému výuky (MŠMT 2020: 26), což pro gamifikaci výuky znamená velkou možnost, protože splňuje požadavky na plnění cílů, ale zároveň v určitých ohledech podporuje i digitální gramotnost v podobě využití počítačových her ve výuce (NPI 2023). Můžeme doufat, že při revizi RVP se bude myslet i na gamifikaci a konečně se objeví i v nějakém klíčovém dokumentu o vzdělávání v České republice. v rámci inovací mají školy velké pole působnosti, protože nejsou nijak moc omezovány, což vede k tomu, že mohou částečně experimentovat. Mělo by se vycházet z již objevených způsobů a metod, nicméně je možné se zaměřit také na jejich proměnu a případné vylepšení. Bohužel vysloveně se ve strategii uvádí zatím pouze badatelské a environmentální vzdělávání či učení venkovního typu (MŠMT 2020: 28). Poměrně zajímavé je přiznání velkého problému ve školství, kterým se zdá být hodnocení. Již jsme se dostali do fáze, kdy známka není všechno. Ale velká část populace to tak ještě nevnímá, proto je neustále vytvářen tlak na učitele i žáky, aby se dostávaly i dávaly nejlepší možné známky (Čapek 2008). i v tomto případě gamifikace může pomoci, protože ve většině případu her není důležitá výsledná známka, ale spíš průběh a řešení různých situací k dokončení dané úrovně nebo celé hry. Právě herní prvky ve výuce mohou pomoci s transformací hodnotícího systému, jako bude uvedeno níže v hlavní části práce.

Pravděpodobná cesta k transformaci výuky v rámci herních prvků může vést skrze digitální vzdělávání. Sama strategie uvádí, že je nutné podpořit digitální gramotnost, která by vedla

k sebevzdělávání s pomocí internetu a dalších technologií (MŠMT 2020: 31). Právě k tomuto odvětví se řadí i počítačové hry a aplikace. Za pomoci programátorů, kreativních učitelů se dá zpracovat velké množství učebních materiálů do různých her či projektů, jenž se následně mohou využít v průběhu samotné vyučovací hodiny. Navíc skrze různé virtuální hry se žáci zároveň učí s různými technologiemi. Příkladem může být hra, v níž má jeden hráč za úkol zneškodnit bombu. Další osoby v týmu se snaží za pomoci manuálu k bombě hráče, co vidí pouze zařízení bomby, navádět k jejímu zneškodnění na základě popisu jednotlivých částí od hráče držícího bombu (STEEL CRATE GAMES 2018). Přestože se jedná o méně kvalitní příklad, tak skrze tuto hru se rozvíjejí kompetence komunikační a k řešení problémů, což je právě to čeho se ve školství chce dosáhnout.

Shrnutí Strategie vzdělávací politiky ČR do roku 2030+ se dá v rámci dvou cílů, z nichž jeden byl výše podrobněji rozepsán. Klade se tedy velký důraz na digitální gramotnost, rozvoj klíčových kompetencí, posílení mezipředmětových vztahů, a hlavně provázání obsahu i cílů učiva s obyčejným životem. Také se očekává revize RVP a následné navázání na tvorbu nových ŠVP přímo v samotných školách. Pokračuje se tak s cíli z minulého desetiletí, ale zároveň i z Bílé knihy. Je zřejmé, že žáci mají dojit větší individuality, posílit schopnost práce v týmu a kritického myšlení. Samozřejmě se vzdělávací cíle přizpůsobí nové době a pokusí se dále pokračovat v kontextu rychlosti současného vývoje (MŠMT 2020). Avšak s transformací vyučovacích metod do gamifikované podoby se počítá pouze v rámci individuálního zavádění v jednotlivých školských institucích. Přesto se gamifikační prvky začínají objevovat i na českých školách, a dokonce se o nich začíná diskutovat i mezi učiteli, což podle některých výzkumu znamená velký potenciál do budoucna (Komínková 2023: 36-38).

RVP ZV, klíčové kompetence a mezipředmětové vztahy

Rámcový vzdělávací program představuje soubor stanovených zákonných cílů vzdělávání, které se následně využívají k vytváření školních vzdělávacích programů jednotlivých institucí. v obou dokumentech se klade vysoký důraz na klíčové kompetence, uplatnění v praktickém životě a rozvoj mezipředmětových vztahů (EDU.CZ 2022).

Sice se v RVP ZV zmiňuje možnost využití náročnějších metod práce v rámci druhého stupně základního vzdělání, ale nenabízí se žádné konkrétní možnosti. Tím se částečně ponechává volné pole působnosti školám, co si didaktické metody volí na základě vlastního uvážení. v nedávné době však bylo uzákoněno, že za kvalitu a využití metod ve výuce

zodpovídá ředitel školy, proto může v krajních případech dojít až k zakázání určitých vyučovacích praktik (Čapek 2023). Samotná obsahová část jednotlivých předmětů má minimální dopad na transformaci výuky v rámci gamifikace. Protože se nikde vysloveně nezakazuje a zároveň ani nedoporučuje využívat herní prvky v rámci klasických hodin. za předpokladu dodržování stanovených cílů v RVP ZV si škola prakticky může vymyslet jakoukoliv gamifikaci, kterou následně zakomponuje do svého ŠVP a tím může plnit inovační tendence v rámci českého školství. Důležité však je plnit již několikrát zmiňované očekávané cíle a výstupy, stanovené v Rámcovém vzdělávacím programu.

Níže se bude práce věnovat konkrétnímu provázání klíčových kompetencí s gamifikací a hlavním tématem práce. Celé pojetí gamifikačního procesu se váže ke klíčovým kompetencím. Pokud se ve školách začnou zavádět pouze herní prvky, jako například různé typy žebříčků, bodovacích systémů, soutěží nebo třeba různé formy odměn v rámci splněných úkolů (Komínková 2023: 27-30), tak se dá jistě tvrdit jisté posilování a budování některých, ne-li všech klíčových kompetencí. ke stejnému procesu samozřejmě bude docházet i s využíváním klasických her jako zajímavých didaktických metod, které jsou pořádány hlavně pro zpestření výuky. Pravděpodobně nejvíce se v průběhu gamifikace bude rozvíjet kompetence komunikativní, k řešení problémů a sociální a personální. První zmíněná určitě z důvodu kooperace některých žáků, ale zároveň díky učiteli, který vytváří herní prostředí a komunikuje o různých možnostech či předkládá zajímavá témata k diskusi v rámci nějaké kolektivní práce. Logicky se nabízí u různých her nebo pouhých herních prvků kooperační možnosti v rámci týmové práce či pouze vzájemné pomoci, která následně vede k socializaci a utužování kolektivu. v neposlední řadě se skrze různé gamifikační prvky řeší určité problémy, jenž je nutné překonat k pokračování. Jistě se alespoň částečně posilují i další klíčové kompetence, jako jsou například k učení, digitální nebo občanské. Záleží na gamifikační podobě výuky či využití hry ke vzdělávacím účelům. Nejtěžší je v průběhu hraní pravděpodobně rozvíjení kompetence k učení, protože žák má tendenci se soustředit spíše na hru a postupování v ní, než řešit, co se tou hrou vlastně učí. Avšak při následné diskusi nebo jiné aktivitě spjaté s obsahem hry se můžeme setkat s vyšší mírou porozumění dané problematice a zároveň také většímu projevenému zájmu o dané téma (EDU.CZ 2022: 10-15).

Mezipředmětové vztahy jsou většinou alespoň v nějaké základní míře zakomponované do různých návrhů gamifikované podoby výuky, jako tomu je například i v hlavní části této práce. Stejně tak průřezová témata, jež zahrnují soudobé a aktuální problémy světa v rámci dílčích oblastí. v teoretické míře se dá gamifikace uplatnit s rozdílným efektem ve všech průřezových

tématech. Pravděpodobně nejlépe se dá využít osobnostní a sociální výchovy či třeba výchovy demokratického občana. Díky systému odměn a výhod se dá posilovat společenské vazby například při týmové práci, zároveň pravidla hry vedou k rozvoji disciplíny a případného pozdějšího dodržování zákonů. Nutno podotknout, že průřezová témata jsou součástí povinné školní docházky, a proto by se v případných projektech zaměřujících se na zavádění herních systému do výuky určitě měly objevit (EDU.CZ 2022: 125).

Příprava hry a očekávané dopady na děti

Hlavní část práce obsahující návrh na transformaci výuky vznikla převážně z fantazie autora, který sice nezná veškeré didaktické metody, ale ze své osobní zkušenosti se domnívá, že pouhé krátkodobé projekty nestačí pro ucelení tématu. Právě to byl stěžejní důvod pro vytvoření ucelené, ač na pochopení zpočátku těžké hry. Přestože se jedná o jakousi formu hry, tak spíše odpovídá gamifikované podobě výuky, neboť klíčovou činností je rozvíjení geografických znalostí, ale zároveň také informování se o dění ve světě.

Základ níže podrobně rozepsaného návrhu na transformaci výuky vychází z celotáborových her, v nichž se objevuje záměr plnit různé úkoly a tím získávat body, což znamená posun jednotlivce nebo týmu ve hře. Právě koncept letní celotáborové hry se stává základním kamenem pro vytvářenou hru, protože žáci plní dílčí úkoly v průběhu celého školního roku. Každý tak musí nějak participovat, aby se dostal na závěr a získal výsledné hodnocení, jež se promítne v podobě známky na vysvědčení, slovního hodnocení nebo jiné formy evaluace, kterou škola, na níž se hra aplikuje, využívá.

Takřka nejdůležitější myšlenkou pro vznik rozebírané hry bylo předání zodpovědnosti za své činy a učení žákům. Celý systém hry je postavený na individuální v některých případech klidně i týmové práce žáků a učitel se tak staví do pozice koordinátora, průvodce či stabilního pilíře, o který se můžou účastníci hry opřít, když nevědí, jak pokračovat. Další dosti zásadní věc pro žáky má být volnost. Přestože jsou stanoveny určité státy a lokální destinace, tak existuje mnohem větší volnost ve výběru tématu, které chtějí děti v oblasti zeměpisu prozkoumat. Právě zmíněná volnost má částečně sloužit k rozvoji vnitřní motivace a chuti poznávat různé kraje, etnika, kultury, a různá zajímavá místa. Stejně tak skrze větší možnost výběru témat se naskytá příležitost pro rozvoj komunikace, rozhodování a v lepších případech i vzájemné pomoci.

Přes všechna již vypsaná pozitiva zůstává klíčová myšlenka v souladu s vývojem současného školství a toho kam chce směřovat (MŠMT 2020). Čímž není nic jiného než propojení normálního života s tím, co se žáci učí. Jedná se z pohledu autora o zcela zásadní věc, která přikládá nejvyšší hodnotu v rámci návrhu, co níže vytvořil. Čím více hra dokáže propojit již zmíněný obyčejný život s výukou, tím více se budou žáci chtít dozvědět další informace a zároveň jim to opravdu přinese značnou řadu cenných zkušeností do dalších jejich životních etap. Právě proto základní návrh hry má podnítit k proměně výuky zeměpisu, ale také například i zamyšlení nad tím, jak by se níže uvedená hra mohla rozšířit nebo vylepšit, aby dokázala více splňovat původní záměr autora, což je již uvedené propojení učiva s normálním životem.

Příprava herního konceptu

V následující podkapitole se práce zaměří na přímé vyjádření autora k tvorbě práce a jejímu zpracování. Představí podrobnější očekávání, co by návrh gamifikované výuky měl přinést. Dále se bude věnovat cílům, které stanoví jako důležité dílčí body, co mají být v průběhu práce rozvíjeny a plněny.

Myšlenka na návrh transformované výuky zeměpisu mi ležela již několik let v hlavě. Dost často jsem uvažoval, jak převést myšlenky na papír a dlouhou dobu se to nedařilo. s akademickým vedením a nutností vytvořit diplomovou práci se otevřela možnost na tématu začít intenzivněji pracovat. Zpočátku jsem stále tápal v myšlenkách, jak dosáhnout zjednodušení všech komponentů, aby hra byla transparentní a využitelná i pro nezasvěcené učitele. pro počáteční hlavní ideu hodně pomohla konzultace s vedoucím práce Mgr. Emilem Drápelou Ph. D., dále s dlouhodobým kamarádem Ing. Kryštofem Tichým a také s pedagogicky aktivním učitelem Mgr. Matějem Andrysem. Díky rozhovorů s těmito klíčovými osobami, jež dokázali kritickým okem nezasvěcené osoby hodnotit mé vlastní nápady a koncept celé hry, jsem dosáhl jasnější představy, jak hru zpracovat a vytvořit. Samozřejmě velice pomohly i diskuse s dalšími lidmi, zda by o takovou formu výuky byl vůbec zájem a jestli si myslí, že by se to mohlo uchytit. Právě jakási forma brainstormingu mi pomohla dojít základní představy pro vytvoření transformované výuky, která je popsána v následujících řádcích.

Jak už bylo zmíněno, tak hra samotná vychází z principu celotáborových her, na nichž děti v průběhu jednoho či dvou týdnů plní dílčí úkoly, aby nasbíraly největší možné množství bodů pro svůj oddíl a tím vyhrály celou hru (Míčková 2018). na základě výše uvedené myšlenky jsem vytvořil název hry Letem světem, neboť výstižně popisuje základní podstatu hry, protože hlavní

aktivitou je cestování po celém světě. Následně jsem se zaměřil na jednotlivé části, které bylo třeba vytvořit. Tím začala fáze vymýšlení a fantazírování, kdy se naskýtal různé nápady a myšlenky, co jsem se snažil skládat jako puzzle. Některé zapadli do skládačky hned, ale nad jinými jsem uvažoval dlouhé hodiny někdy i dny, než se mi povedlo je zakomponovat do základního plánu. Zpočátku jsem měl problém s přebujelou fantazií, neboť mé plány byly opravdu dosti rozsáhlé a těžko uchopitelné. Příkladem může být vytvoření aplikace, která bude sledovat současný trh letenek a následně bude nositelem změn, kde se upravuje cena. Nicméně po již zmíněných rozhovorech jsem pochopil, že zatím vytvořím pouze základ a až v případě úspěchu hry se zaměřím na její rozvoj. Proto jsem si napsal seznam věcí, které je pro hru potřeba vytvořit:

- Pas
- Mapové pole (pohyb po něm)
- Státy a lokální destinace (jejich selekce a vytvoření základního výběru)
- Měna (fiktivní bankovky – design, tisk, laminování)
- Stanovit ceny a kurz peněz za známky (stanovení cen letenek, lokální dopravy, poplatků ...)
- Seznam úkolů (vymyslet a přidat bonusový obsah)
- Úspěchy (sada achievementů pro zvýšení motivace)
- Odměny (navýšení motivace cestování = obrázky)
- Pravidla a návod (zjednodušit všechny části pro pochopení žáky i učiteli)

Samozřejmě ke hře se váže mnoho dalších věcí, jako typy dopravy, ale ty přicházely na mysl již v průběhu tvorby. Nicméně pro shrnutí informací v tomto odstavci se se dá tvrdit, že základní koncept hry vychází primárně z fantazie autora. Hlavní iniciativou tvorby hry bylo vytvořit prostředí a výuku, které by bavila mě jako učitele, tak snad i děti.

Po přípravné fázi vymýšlení nastal takzvaně Den D, což v mém případě si znamenalo sednou k prázdnému dokumentu a začít vytvářet koncept gamifikované výuky, jak si ho představuji a jak ho následně chci i aplikovat. Mimo neustále probíhající rozhovory o práci s mými blízkými a vedoucím práce se mou druhou rukou stal školní atlas svět (KARTOGRAFIE 2019) a velké množství webových stránek. v rámci vyhledávání na internetu jsem primárně spolupracoval s atlas.mapy.cz, kde jsem i v rámci zmíněného fyzického atlasu vybíral státy a lokální destinace. Následně skrze mapu na portálu: „letuska.cz“ (LETUŠKA 2024) se podařilo vytvořit tabulku s finančními náklady na leteckou dopravu do vybraných států, která se zakládala na cestě z Prahy do hlavního města vybraného státu. v případě

nedostatečných informací jsem letenky vyhledával i na stránkách skyscanner.cz (SKYSCANNER 2024) nebo kiwi.cz (KIWI.COM 2024). Poté byly ceny zaokrouhleny směrem k vyšším částkám. v případě lokální dopravy se jedná především o odhad a nedá se tak ceny ztotožňovat se skutečnou hodnotou cest v reálném světě. Nicméně pro využití lokálních cest jsem nahlédl na nějaké zdroje k různým státům, abych věděl, zda vůbec nějaký typ dopravy se v dané destinaci nachází (Př. Němec 2022; Věžník 2020; MAPS.BRAZIL 2024). Mapové pole se mi podařilo získat díky návštěvě Montessori školy 5. května v Liberci, ve které měli velkou mapu celého světa na plachtě z e-shopu (MAPUITO 2024). Tvorbu pasu jsem opět vymyslel a metodou pokus-omyl se dosáhlo zjištění, že sešivačka na vytvoření malé knihy pro žáky úplně stačí. Avšak v kontextu správnosti a zachování údajů jsem musel nahlédnout i na oficiální verzi vlastního pasu a zároveň pro dopravu i řidičského průkazu. k tomu se samozřejmě váže i převzetí otázek z webových stránek sloužících k přípravě na získání řidičského oprávnění (ETESTY 2024). Při přípravě měny jsem se zajímal převážně o rozměry a design, který ale i tak musel být pozměněn kvůli absenci barevných papíru a velkého rozměru klasických bankovek (ČNB 2024). v návaznosti na měnu jsem dlouze přemítal o hodnotícím systému hry, kde jsem se převážně inspiroval knihou: Pedagogická psychologie pro učitele: psychologie ve výchově a vzdělávání (Jedlička, Kořa a Slavík 2018: 260-289). Metoda achievementů mě napadla na základě zkušenosti s MMORPG¹, v nichž právě zmíněná forma úspěchů motivuje hráče k dlouhodobému hraní hry. Takřka na úplný závěr se zhmotnila vize sponzorů. Především v rámci obavy z toho, že někteří žáci nebudou mít dostatek peněz na cestování, ale zároveň kvůli možnosti rozlišit typy jednotlivých dětí na základě toho, jak aktivně se na hře podílejí. ve svém vyučování dost často upozorňuji na zodpovědnost a na skutečnosti, že ve světě není všechno tak úplně dokonalé a vždy spravedlivé. Proto jsou sponzoři vytvoření se záměrem pomoci žákům, ale zároveň v případě jejich nepozornosti jim mohou dost uškodit. Přistoupení na smluvní partnerství byl čistě intuitivní nápad vzniklý v návaznosti na problematiku vystěhovaní z bytu, kdy jsem zjistil, jak špatně jsem si vyložil některé věci. Proto bych rád děti již v takto raném věku seznámil s tím, jak smlouvy vypadají, a především jak s nimi nakládat.

Samozřejmě hra obsahuje více částí, které budou následně podrobně rozepsány. Práce se bude věnovat i zdrojům informací, ale ve výše uvedeném odstavci je ukázka přemýšlení

¹ MMORPG = „Zkratka z anglického: massively multiplayer online role-playing game. Tedy hra na hrdiny s obrovským počtem hráčů. Př. World of Warcraft, Star wars the old republic, Lost Arc ... (ELECTROWORLD 2024)

autora a primárních zdrojů. Přesně takto chaoticky vznikaly veškeré části hry. Takřka nejsložitějším úkolem bylo jednotlivé dílky správně poskládat za sebe, aby vůbec čtenáři dávaly smysl. Hra tedy primárně pochází z fantazie autora. Jedná se však o základní verzi, která má být transparentní a pochopitelná pro všechny. z toho důvodu je maximálně zjednodušená a zatím nenaplnuje plný potenciál, jenž autor od svého návrhu očekává.

Očekávání

Již bylo zmíněno několik důležitých aspektů, které by hra měla podporovat či přímo umožňovat. Jedná se o volnost, zodpovědnost, rozhodování či spojení výuky s reálným světem. Mimo to autor očekává zvýšení motivace k výuce zeměpisu díky samotné hře. Proč zůstat pouze u plnění úkolů, když nějací žáci mohou spravovat pro hru YouTube kanál či třeba Facebook nebo Instagram?

Primárně se tedy očekává zvýšení zájmu o zeměpis a zvyšování vnitřní a vnější motivace. Také by nebylo špatné, kdyby sami účastníci přicházeli s návrhy na zlepšení. Příkladem mohou být počáteční mezery v pravidlech, které je těžké připravit, tak aby dokázaly zahrnout veškerou problematiku hry. Právě proto se tedy od žáků alespoň na počátku čeká zpětná vazba a upozornění na nedostatky hry. Zároveň s upozorněním může přijít i návrh na zlepšení či třeba vytvoření nového pravidla pro všechny. Jedná se o velice důležitou část, která následně může dost pomoci při převzetí systému výuky na dalších školách.

Dále si autor přeje rozšíření hry do co nejvíce ročníků a případně i škol. Při dobrém vedení se zeměpis/geografie dají systémem navrhované hry učit již od šestého ročníku. Pravděpodobně není od věci uvažovat i o zařazení některých fází již na prvním stupni. Pozdější vizí je případné zařazení do nějaké důležitého vzdělávacího dokumentu, ne-li přímo do RVP, neboť v případě využití hry se automaticky počítá s jejím zahrnutím a vysvětlením v rámci ŠVP jednotlivých škol, v nichž se po hře jako výukové metodě sáhne.

V kontextu rozšiřování hry do prostředí školních lavice se váže očekávání na inovování základní formy hry. Tím je především myšleno vytvoření pracovních skupin, které se zaměří na výzkumy v jednotlivých oblastech hry. Příkladem je tým zpracovávající nejvhodnější státy k navštívení, rozbor cen lokální dopravy či přímo zaměření na zpracování zprávy o nejdůležitějších místech na planetě Zemi. Hra sama o sobě tak nabízí, dle autora velké množství námětů pro vědecké práce či třeba práce bakalářského typu. Skrze tento odborný posun by se rapidně zvýšila využitelnost získaných informací z hry v reálném světě. Při zvyšování kvality vstupních dat do návrhu na transformaci výuky, by se také určitá vybraná

skupina mohla zaměřit na možnost digitalizace celé hry a vytvoření aplikace, která by například cestování provázala se skutečnými cenami v daných destinacích. Počátek digitalizace hry spočívá v tvorbě záložky na oficiálních webových stránkách školy, jež by nabízela již vytvořené práce žáků, aby k nim měli přístup jejich rodiče, ale zároveň i spolužáci.

V neposlední řadě se do očekávání řadí úplná proměna předmětu zeměpis. Jednalo by se o skloubení přírodních věd a humánních věd. Určitě se počítá s propojením přírodopisu, zeměpisu, dějepisu, občanské výchovy nebo základů společenských věd. v lepším případě například i spojení fyziky, hudební výchovy dalších předmětů na základě rozhodnutí školy. Při zmíněném návrhu na propojení by předmět dostal blokovou dotaci v rámci například třech vyučovacích hodin v průběhu 2-3 dní v týdnu. Jedná se pouze o nahodilý odhad, který musí projít diskuzí a rozbořem. ve finále by se tak žáci vzdělávali v dílčích oborech sami a určovali si tak pro celý výukový blok na čem budou zrovna pracovat. Jedná se tedy částečně o podobné rozvržení výuky, jako je například v Montessori systému (ZŠ 5. KVĚTNA LIBEREC 2018). Nicméně v tomto kontextu je aplikovatelný na zatím klasické rozvržení základních škol. Samozřejmě výše uvedené očekávání vytváří nemalé množství otázek. Kdo ten blok bude učit? Jak často bude? Co když děti nebudou pracovat? ... Ale to je věc, kterou se následně musí zabývat širší skupina pedagogických, didaktických a oborových odborníků. Důvodem tohoto očekávání je uvědomění si problematiky rozvržení hodinových dotací. ve vzdělávací oblasti Člověk a společnost, Člověk a příroda, Umění a kultura, Člověk a jeho svět se v každé jednotlivé disciplíně škrtá 1 hodina v minimální časové dotaci (EDU.CZ, 2022: 147). Což znamená, že celkově humanitní a přírodní vědy přijdou o čtyři hodiny týdně. Právě sloučení podobných témat a regulovaná volnost v průběhu plnění úkolů by mohla pomoci ne nej k větší motivaci v učivu, ale zároveň k vylepšení časové dotace pro předměty jako je čeština, matematika nebo teď nové podporovaná informatika.

Cíle

Většina nejdůležitějších důvodů pro vznik samotné hry byla zmíněna v kapitole Očekávání. Nicméně v rámci samotného návrhu na transformovanou výuku se naskýtá velké množství cílů, kterých by se dalo dosáhnout. Velmi důležitým bodem je zkvalitnění výuky a přenesení velké míry zodpovědnosti za čerpané znalosti na děti, což má vést k rozvoji jejich klíčových kompetencí, ale zároveň posilovat a rozvíjet jejich osobnost. pro určitou míru přehlednosti jsou vypsány další možné cíle níže v podobě několika bodů:

- Rozšířit mezipředmětové vztahy v rámci přírodních i humánních věd

- Zvýšit vnitřní a vnější motivaci dětí k výuce
- Posílení samostatnosti, zodpovědnosti, finanční gramotnosti, plánování a dalších dílčích schopností
- Naučit se organizovat vlastní čas a zaměřit se na body vlastního zájmu
- Propojit normální svět s výukou ve školním prostředí
- Informovat o dění ve světě a získat všeobecný přehled znalostí z oblasti zeměpisu a dalších předmětů
- Podporovat kreativní myšlení a různé nápady v průběhu cestování
- Poznat co nejvíce rozdílných oblastí, kultur a zemí
- Vytvořit koncept, který se uplatní v široké veřejnosti a transformuje výuku zeměpisu na základních školách
- Pomoci dětem i učitelům pochopit souvislosti mezi jednotlivými informacemi
- Dát možnost k sebehodnocení a naučit se přijmout hodnocení široké veřejnosti

Stručný psychologický vývoj dítěte a motivace v kontextu návrhu transformované výuky

Každé dítě prochází různými životními, vývojovými a psychickými fázemi, než dosáhne dospělého věku a samostatnosti. Celá hra Letem světem se zaměřuje především na žáky základních škol v rámci šestého až případně devátého ročníku, což znamená věkovou kategorii od 11 let do 16 let (ISCHOOL 2024). Jedná se o období pubescence, v němž se známky rozvoje osobnosti projevují pohlavním zráním, které následně pokračuje až k úplné možnosti využití reprodukčních schopností. Zmíněné období se také považuje za přechodné období, jenž má za cíl dosáhnout přechodu mezi dětstvím a následnou dospělostí. Pubescence se projevuje především přebíráním zodpovědnosti a vymezováním se vůči pohledu dospělých nebo elit. Děti se často v tomto věku jeví jako nepředvídatelné, neboť množstvím změn je značně ovlivněna jejich emoční a citová stránka (Ježová 2013: 30-32).

Celkově se jedná o nesnadné období na zvládnutí, proto někteří pubescenti odbíhají od reality, oproti tomu další se dostávají do více konfliktů a v neposlední řadě původní zájem o věc může střídat absolutní apatie (Ježová 2013: 33). Je tedy zřejmé, že zaujmout takové děti ve školních lavicích nebude nikterak jednoduché. Mimo to se pubescenti také snaží potvrdit svou vlastní hodnotu a prosadit se před rodinou či v samotné společnosti. k tomu se váže důležitá složka, což je respekt rodičů k práci jejich dětí, jenž následně napomáhá motivovat žáky k větším úspěchům (Macek a Lacinová 2006: 26-27). Podporu děti nemusí hledat pouze doma, ba naopak někdy navazují velké množství kontaktů a následně rozvíjí své partnerské vztahy i ve škole (Macek a Lacinová 2006: 12). Dospívání tak přináší zásadní skupinové, zároveň i individuální rozdíly, které se projevují nejen mezi jednotlivci, ale dokonce i mezi různými pohlavími. v návaznosti na rozvoj osobnosti pubescentů a jejich průběh dospívání stojí velká část práce na vyučujícím, který se nejen stává odborníkem v daném předmětu, ale zároveň plní, jakou si roli vychovatele a zástupného rodiče (Čáp 1993: 140-150).

Během pubescence mimo samotného žáka či učitele hraje také velkou roli prostředí, například jak společnost vnímá bezpečný prostor domova či školy, tak samotné lidi, s nimiž pubescenti přicházejí do styku. s tím může přicházet již v tomto věkovém období jistá krize identity a další negativní aspekty, které později mají vliv na psychiku a osobnost dětí. Začínají se dostávat do určitých rolí, jak ve třídě, tak ve společnosti a případné zmatení se ve zmíněné oblasti může mít negativní dopady na budoucí výkon (Čáp 1993: 140-142).

V kontextu gamifikované podoby výuky se žákům dostává volnost a možnost částečně objevit sama sebe. Přestávají být závislí na učiteli, proto rozšiřují své sociální vazby ve třídě, ale zároveň budují zodpovědnost za své výsledky. Učitelovi se následně mění role na jakéhosi partnera žáků a pomocníka, který má za úkol udržet pubescenty na cestě, kterou si sami vybrali (Sítňá 2013: 10). Hra sama osobě obsahuje jisté emoce, v nichž se účastníci mohou lépe poznat, zároveň však je stanoven jistý řád, jenž by se neměl měnit ani porušovat. Hra má dětem zprostředkovat zábavnou formou učiva, co se mají stejně naučit. Zároveň se ke hře váže nějaký cíl, což v případě projektu Letem světem je poznávání různých oblastí a seznamování se různými rozmanitými tématy v rámci stanovených předmětů (Činčera 2007: 8-10).

Motivace žáků ve výuce a při hraní her

Pravděpodobně největší faktor, který ovlivňuje vyučování a schopnosti učení je motivace (Ježová 2013). v průběhu života se setkáváme s vnitřní a vnější motivací, kde vnitřní je založena na vlastní touze a vnější je podmíněna nějakou odměnou či dalšími různými vlivy. Motivaci ovlivňuje nezměrné množství různých dalších věcí, jako je například prostřední, vývojové stádium a sociální vazby. Přesto se však zmiňovaný jev snaží dosáhnout především uspokojování našich potřeb a rozmarů (Gošová 2011).

Na základní škole ovlivňuje žáka především osobnost a vystupování učitele, také vyučovací styly, osobnost samotného žáka nebo prostředí ve třídě či přímo ve škole. Nicméně zároveň na jeho psychiku a motivaci má velký vliv domov ze kterého do školy přichází (Lokša a Lokšová 1999). Vnitřní motivace se u žáků základních škol projevuje skrze jejich zvědavost, touhou po poznání či odhodlání vyřešit zadané úkoly a výzvy. Oproti tomu vnější přichází na základě impulsů z okolí. Většinou se jedná o jakousi povinnost se nějak chovat nebo přímo něco vyvíjet nařízenou činností, jež je stanovena školním řádem či pedagogickými pracovníky. Stejně tak se dlouhodobě využívá odměn a trestů, jako motivačních faktorů pro děti na základních školách (Ježová 2013: 14-19). Dokonce stále silná vnější motivace pochází z prospěchu a známkování, ač se školský systém snaží na tomto jevu zapracovat, stále se můžeme setkat s žáky (také rodiči), kteří lpí na známkách a klasifikaci (Čapek 2008). pro rozvoj vzdělání a lepší podmínky pro žáky na školách je v zájmu celé společnosti zaměřit se především na rozvoj vnitřní motivace, díky které učitel nebude muset využívat různých motivačních faktorů, aby děti donutil pracovat.

Základem pro správný vývoj se může jevit zlepšení samotné motivace, což hodně závisí na proměně učitelů. Stále více se rozšiřuje tvorba osobnějšího vztahu mezi žáky a učitelem,

především v prostředí alternativních škol, kde se objevují osobnější formy komunikace (Macek, Lacinová 2006: 85). a protože ne vždy jde plně transformovat veškerý oborový obsah do vyučovacích předmětů, tak by se pozice učitele mohla změnit do podoby koordinátora, či jak už se někde přímo využívá oslovení průvodce (H-MAT.CZ 2024).

Právě ve hrách či dlouhodobých projektech se proměna učitele může značně kladně projevit a vést především k tomu, aby se žáci učili pracovat samostatně, ale zároveň, aby měli schopnost se sami kriticky hodnotit (Petty 2013: 27). Hry sami osobě dokáží velice intenzivně zapojovat žáky do výuky, což vede ke zvýšení motivace a následné snaze se někam posouvat (Petty 2013: 188). v kontextu návrhu vznikajícího touto prací se jedná o princip nabádání k řešení úkolů a následné odměňování za jejich splnění (Fiala 2019). Není nikde psáno, že žák dostává pouze kladné ohodnocení, ale zároveň účastníky hry nestraší získávané pětky. Stinnou stránkou her může být mnoho věcí. Velice negativní je špatné vedení hry anebo její nepochopení. Avšak pravděpodobně nejvíce rozebíranými problémy se jeví potlačování kreativního myšlení a soutěživost. Žáci jsou v průběhu hry limitováni pravidly a za jejich hranice nesmí, proto se musí přizpůsobovat zavedeným pořádkům a většinou vymýšlet vlastní postupy, jak si hru zjednodušit (Černý 2020).

Proto je nutné vytvořit takové herní prostředí ve kterém děti nebudou nuceni soupeřit mezi sebou. Více se tedy hra má zaměřit na kooperativní možnosti či případně samotnou možnost kreativně řešit nastalé situace a snažit se vymýšlet inovativní metody. v rámci hry: Letem světem se žáci ocitnou ve virtuálním světě, v němž mohou cestovat a nejsou nuceni soupeřit. Každý si zvolí vlastní tempo a má možnost volby, kdy a kam se vydá. Také zároveň není zakázána spolupráce a vzájemná pomoc. Sice každý sám má odevzdat svou individuální práci, ale proč nespojit dvě příbuzná témata a udělat z nich například jednu prezentaci. Právě tímto způsobem se probíraný návrh snaží bránit soutěživosti ve hře, ale zároveň se nevylučuje, že některé děti se budou pyšnit rychlostí svého cestování a kolik toho již procestovaly. Bohužel nedá se předejít všem možným situacím, a to ani v klasické výuce, proto je nutné dále hru upravovat a měnit na základě potřeb osob, kterým je určena.

Návrh gamifikace výuky tématu **Regiony světa**

Tato kapitola se bude věnovat především návrhu na transformaci výuky vybraného tématu v rámci výuky geografie na základních školách. v první řadě se zaměří na zasazení nového stylu výuky do kontextu požadavků stanovených v RVP ZV. Součástí rozboru rámcového vzdělávacího programu bude představení uplatnění návrhu ve všech klíčových kompetencích. v závěru kapitoly shrneme dopad gamifikované podoby výuky na průřezová témata, mezipředmětové vztahy, a na samotné žáky.

Hra: Letem světem v kontextu Rámcového vzdělávacího programu

Mezi očekávané výstupy patří:

- „Z-9-3-01 lokalizuje na mapách světadily, oceány a makroregiony světa podle zvolených kritérií, srovnává jejich postavení, rozvojová jádra a periferní zóny
- Z-9-3-02 porovnává a přiměřeně hodnotí polohu, rozlohu, přírodní, kulturní, společenské, politické a hospodářské poměry, zvláštnosti a podobnosti, potenciál a bariéry jednotlivých světadílů, oceánů, vybraných makroregionů světa a vybraných (modelových) států
- Z-9-3-03 zvažuje, jaké změny ve vybraných regionech světa nastaly, nastávají, mohou nastat a co je příčinou zásadních změn v nich“ (EDU.CZ, 2022: 77)

Se světadily a oceány se žáci seznámí hned na počátku projektu, kdy se učí rozlišovat jednotlivé destinace podle základních kritérií, jako jsou světadily, regiony, periferie, jádrové oblasti a další různé aspekty regionalizace. Druhý výstup se promítá ve všech fázích hry, neboť vždy se podrobněji věnujeme nějaké destinaci v souladu s vymezenými očekávanými výstupy. Poslední bod se vztahuje k aktuálním situacím, soudobým dějinám a demografickému vývoji, o němž se žáci dozvídají na jednotlivých vyučovacích hodinách.

V rámci učiva zůstává výuka (později v podobě lekcí), při níž žáci vydělávají na své cestování na základě svého chování, úspěchů či neúspěchů. Proto učivo zůstává v souladu s RVP ZV, kde se klade důraz na přírodní a socioekonomické poměry jednotlivých destinací či na souvislosti mezi jednotlivými regiony. Samozřejmě v neposlední řadě se výuka zaměřuje na environmentální, společenské ale také i přírodní nebo hospodářské problémy celého světa (EDU.CZ, 2022: 77)

V předkládané diplomové práci se podrobněji rozebere možnost vedení a organizace navrhované transformované výuky. Nicméně nebude se jednat o závazné metody k plnění.

Výuku regionů světa by se dalo zprostit konceptu učení jednotlivých kontinentů po sobě. Pokud zůstane základní dělení na Ameriku, Asii, Afriku atd, tak se nedojde plného potenciálu využití souvislostí. Můžeme uvést příklad v podobě přírodních podmínek na všech kontinentech, k nimž se můžeme dobrat skrze poznávání jednotlivých států. Navíc cestování by žákům pomohlo k silnější motivaci na zjišťování informací o různých destinacích. z hlediska přírodních podmínek států, které si jsou podobné, se může jednat i o zopakování již nabytých znalostí. Žáci v rámci navrhované hry mají větší možnost podílení se na tom, co se vlastně budou učit.

Dopad hry na klíčové kompetence

Klíčové kompetence jsou důležitou součástí dnešního vzdělávání. Jedná se o soubor mnoha nezbytných dovedností, které mají hrát velkou roli v osobním rozvoji, a hlavně mají napomáhat žákům při uplatnění ve společnosti. Dokončením základního vzdělání nekončí proces učení již zmiňovaných kompetencí, ale naopak se otevírá dlouhá cesta celoživotního vzdělávání, během níž člověk své postoje, schopnosti, dovednosti a hodnoty stále rozvíjí (EDU.CZ, 2022: 10).

Kompetence k učení

Navrhovaná hra by měla ve velké míře rozvíjet právě kompetenci k učení, neboť systém vydělávání „peněz“ a cestování po světě by měl podporovat plánování, strategizování a měl by motivovat k nezištnému učení. Což znamená, že děti se učí, aniž o tom vlastně vědí. Žáci v průběhu hry musí sami vyhledávat informace, poté si je dávat do souvislostí, následně se uchýlí k porovnávání a v lepším případě k analýze. v rámci zadaných úkolů se dozví o propojení s praktickým životem a seznámí se s možnostmi, které mají běžně k dispozici. Právě díky těmto činnostem se děti setkají s novým názvoslovím a pojmy, s nimiž mohou následně pracovat. Samotná hra by měla vést žáky k přemýšlení a plánování, což může napomoci při organizaci učení nebo zhodnocování vlastní práce či pokroku.

Kompetence k řešení problémů

Tato kompetence je asi nejdůležitější, kterou budou děti skrze hru rozvíjet. Základním principem nového navrhovaného stylu výuky je překonávání problémů a jejich řešení. na počátku hry se žáci musí dostat každý sám za sebe či za pomoci skupiny do různých států. Měli by vyhledávat jakou využijí dopravu? Kam pojedou? Jak dlouho se v dané destinaci zdrží? na kolik peněz je cesta vyjde? Existuje mnoho dalších otázek, co vyvstanou v hlavách jednotlivců v rámci skupin či pouze jedinců ve třídě. Právě toto rozhodování, porovnávání

a vyhledávání nejlepších alternativ se může, dle mého názoru, stát nejdůležitějším aspektem celé hry. v poslední řadě budou žáci muset dělat mnohá rozhodnutí, jež povedou k pocitu zodpovědnosti za ně a následně snad i ke schopnosti hájit si svá rozhodnutí. Právě toto povede k rozšiřování zodpovědnosti a sebehodnocení.

Kompetence komunikativní

V této dané oblasti se žáci mohou rozvíjet dvěma rozdílnými způsoby. První možností je komunikování o svých plánech, cestách a dohadování společného cestování. v některých případech si účastníci mohou rozdělit role a spolupracovat za účelem ušetřit nějaké peníze či ušetřit si práci navíc. Existuje vysoká pravděpodobnost, že žáci o hře nebudou mluvit pouze jen ve škole, ale i doma nebo třeba i ve svém volném čase mezi vrstevníky. Samozřejmě děti mohou také naslouchat ostatním spolužákům, nebo radám sourozenců či rodičů, a tím mohou zvýšit své šance na snížení nákladů při svých cestách.

Druhou možností, v níž se žáci mohou rozvíjet, je písemná komunikace. Žáci budou mít za úkol psát oficiální e-maily s požadavkem na zadání práce nebo odevzdáním již hotového úkolu. Děti mají obrovský problém ve formálním vyjadřování pomocí e-mailové či jiné online komunikace. Mezi základní nedostatky se řadí opomíjení předmětu zprávy, oslovení a rozloučení.

Kompetence sociální a personální

U této kompetence velice záleží na osobnosti žáků, neboť ve hře nebudou nuceni ke společné práci. Ale sami možná pochopí, že vytvoření týmů a spolupráce jim přinese velké výhody, což by vedlo k rozvoji sociální a personální kompetence. Hra Letem světem vede své účastníky k tomu, aby diskutovali o různých alternativách. Nejvíce by se však v rámci rozebírané kompetence měla rozvíjet sebedůvěra skrze rozhodování, a hlavně řízení vlastních činností, protože dítě samo rozhoduje o tom, jaké akce podnikne, aby došlo k lepšímu hodnocení.

Kompetence občanské

Skrze různé druhy úkolů se žáci částečně seznámí také s odlišnými typy zákonů a společenských norem. v rámci kompetence občanské se buduje nacionální smýšlení, ale zároveň také globální. Představují se základní normy života a rizikové situace, do kterých se každý během života může dostat. Stejně tak se ve hře pracuje s tradicemi různých zemí, sportovními akcemi a dalšími kulturními aspekty života. Nepřímou součástí hry je i zaměření

se na environmentální problematiku cestování. Žáci sami budou zjišťovat, jak by jejich cestování poškodilo planetu a v nejlepším možném případě se pokusí vymyslet, jak se dá uhlíková stopa snížit.

Kompetence pracovní

Skrze návrh transformované výuky v této práci se žáci naučí aplikovat získané zkušenosti v oblasti cestovního ruchu. Také v rané fázi hry budou vytvářet svůj osobní pas a značku, která se poté stane jejich pozicí na mapě. Nicméně pracovní kompetence se ve zmiňovaném projektu spíše objevuje skrze poznávání různých typů podnikatelských záměrů, jejich možností a v případném uplatnění v sektoru hotelnictví, dopravy a dalších.

Kompetence digitální

Samotný návrh hry počítá s využitím digitálních prostředků, ale základní charakter by měl zůstat v papírové podobě. Dětem se do třídy umístí velká mapa, na níž budou vyznačené státy, které mají procestovat a splnit v nich určité úkoly. Alternativou se může stát tvorba aplikace, jež nahradí mapu ve třídě. Avšak není zcela nutné se zaměřovat na vývoj aplikace, když bude “papírová” podoba hry fungovat dobře. Navíc žáci v průběhu hry musí vyhledávat informace, vytvářet prezentace, sledovat videa a seznamovat se s digitálním obsahem, ale také i digitálními prostředky.

Návrh výuky v kontextu průřezových témat

Přímo v Rámcovém vzdělávacím programu se uvádí, že průřezová témata mají velký dopad na výchovu a na rozvoj charakteru či osobnosti. Stejně tak se dokument zmiňuje o jejich prolínání v různých vyučovacích oblastech. v neposlední řadě se jedná o povinnou součást základního vzdělání, proto je tedy nezbytné poukázat na možnosti propojení navrhovaného projektu s některými průřezovými tématy (EDU.CZ, 2022: 125).

Osobnostní a sociální výchova

Samozřejmě velkými konkurenty zmiňované Osobnostní a sociální výchovy mohou být Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech a Multikulturní výchova. Nicméně právě rozvoj sociální a osobnostní hrají v navrhovaném projektu důležitou roli. Žáci totiž posilují svoji samostatnost, rozhodování, logické myšlení a další různé stránky jejich osobnosti. Musí využívat kreativního myšlení, aby našli přijatelné a levné cesty k návštěvě, co možná nejvíce zemí. Také klíčovým aspektem projektu je rozvoj trpělivosti, a především

zodpovědnosti za své vlastní činy a rozhodnutí. Veškeré zmíněné věci se zaměřují hlavně na rozvoj osobnosti.

Avšak v průběhu hry existuje celá řada možností kooperace a vzájemné pomoci, kdy žáci prokážou své empatické cítění a chuť pomáhat druhým. Mohou si pomáhat ve dvojicích, spolupracovat ve větších týmech či dokonce se některá skupina může zaměřit na pomoc jednomu svému kamarádovi. Právě velká míra sociálních aktivit, které jsou v průběhu projektu zcela nezbytné pro postup směrem k přijatelnému hodnocení, může žákům rozšířit obzory v rámci sociální výchovy.

Výchova demokratického občana

Pro rozvoj občanských povinností navrhovaná forma výuky nepřináší velké množství inovací, přesto se dá určitý přesah naleznout převážně v rámci samotného cestování do různých destinací. Když pomineme, že žáci musí na začátku hry pochopit pravidla, jež budou muset tolerovat poměrně dlouhé období, a seznámit se s možnostmi, tak hlavním pozitivem pro rozvoj demokratického myšlení občana může být poznávání dalších států a jejich zákonů. Za pomoci různých úkolů se žáci dozví o dodržování, či nedodržování lidských práv v určitých koutech světa. Dále zjistí, které řady a pravidla platí v některých regionech, náboženstvích a dalších oblastech. Projekt by také měl rozvíjet sebedůvěru skrze vlastní rozhodnutí a pokrok ve hře. Celkově navrhovaná forma výuky povede k ujasnění si postojů, hodnot, svobody a především tolerance. Právě rozvoj vlastní osobnosti v kontextu dění ve světě může vést k lepšímu pochopení fungování světa a následně i k angažovanosti jako občana ve své vlasti.

Výchova k myšlení evropských a globálních souvislostech a Multikulturní výchova

V době digitální revoluce (Kysilka 2017) se musí dospělí, a také děti umět orientovat ve velkém množství informací a poznatků. Všichni mají přístup k obrovským masám dat pomocí internetu, na kterém existuje enormní škála zpráv, informací, videí, obrázků a podobně. pro lidstvo není vůbec jednoduché každodenně zvládat takové nepřehledné množství dat, proto je nutné informace selektovat, generalizovat a utvářet si na ně vlastní názor. Dokonce na děti působí média a internet ještě více, protože jejich generace je už od narození ovlivněna digitálními technologiemi, což vede k tomu, že někteří žáci už od prvního stupně žijí spíše ve virtuálním světě než v tom reálném.

Navrhovaný koncept výuky v průběhu vlastních aktivit, cestování a plnění úkolů nabízí pestrou paletu mnoha úkolů a informací o různých kulturách, aspektech života, zvycích a globálních problémech. Právě tato témata jsou klíčová pro postup ve hře, neboť jejich

pochopení a splnění zadaných prací může žákům dopomoci k lepším výsledkům a více možnostem ve hře. Skrze všechna výše vyjmenovaná témata, by se mělo rozvíjet u dětí porozumění, pochopení předsudků a také rozšíření povědomí o evropském či globálním smýšlení. Právě v dnešní době je absolutně zřejmé, že na světě nežijeme sami a není tu tedy pouze národ Čechů, ale existuje velké množství různých etnik a kultur, jež bychom měli pochopit, než odsoudíme jejich jednání a pohnutky. Dokonce díky většímu porozumění ostatním národům dokážeme pochopit i více sami sebe a budeme si tak vážit našich tradic a hodnot.

Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech je dosti provázána s multikulturní výchovou, neboť obě průřezová témata se věnují podobným věcem. Pokud se žáci osvojí znalosti o jednotlivých kulturách, jejich rozdílech, problémech a životech. Tak následně své znalosti mohou využít k přemýšlení o soudobé situaci různých etnik, migraci obyvatel a spoustě dalších evropských či globálních tématech. Právě skrze porozumění kulturám můžeme tvořit různé závěry, jež mají dopad na celý svět.

Environmentální výchova

Samotný projekt není úplně cíleně koncipován na environmentální problematiku, ač se ve hře úkoly zmíněnému tématu jistě budou věnovat. Avšak navrhovaná gamifikovaná podoba má velký potenciál na úpravy a následné přetvoření. Proto se mohou některé úkoly přepracovat a více zaměřit na problematiku environmentálních problémů. Vzhledem k časové náročnosti projektu a převažující klasické formě výuky se doporučuje zaměřit na rozvoj vědomostí o daných regionech, kontinentech, státech, a hlavně různých kulturách či etnikách. Přesto se některé vedlejší úkoly zabývají environmentální problematikou, mnohdy se tyto vedlejší úkoly dají zaměnit s úlohami hlavními. Pravděpodobně největší dopad na environmentální výchovu bude mít průběžné uvědomování si dopadu lidské činnosti na přírodu a planetu Zemi. Žáci tak lépe porozumí pojům skleníkový efekt či emise a na základě zmíněného klíčového aspektu hry se děti také seznámí s přírodními památkami a úkazy, jimiž jsou ovlivněny některé země či celé lidstvo.

Mediální výchova

Ve formě různých aktualit, článků a zpráv z jednotlivých regionů se objeví v projektu i mediální výchova, ale bude se jednat o minimální množství. Žáci se budou muset soustředit na relevanci zdrojových informací pro své práce. Klíčovou činností se tedy stane rozvoj kritického myšlení, hodnocení informací a rozeznávání nepravdivých zdrojů od pravdivých.

Avšak právě rozvoj zmíněné dovednosti by mohl žáky vést k většímu porozumění médiím a sdělovacím prostředkům. Pravděpodobně se také účastníci uchýlí k využití různých digitálních prostředků pro vypracování zadaných úkolů.

Mezipředmětové vztahy a další dopady na žáky

Navrhovaná gamifikovaná forma výuky, která bude vedena souběžně s lekcemi se mimo primární předmět zeměpis zaměří na velkou škálu dalších předmětů, jenž jsou ve škole vyučovány. Samozřejmostí se zdá být propojení s výukou cizích jazyků, občanské výchovy či základů společenských věd a dějepisu. Právě zmíněné obory se ve velké míře promítnou v jednotlivých úkolech, neboť se žáci budou seznamovat se zákony určitých zemí, případně názvoslovím v nějakém regionu anebo se zaměří na porozumění historickému kontextu a vývoji ve vybrané oblasti. Určitě k dalším mezipředmětovým vztahům lze přidat přírodní vědy, neboť žáci se seznámí s různými prvky z biosféry a dalších krajinných sfér v rámci jednotlivých dílčích úkolů ve finálních destinacích. Nelze ani opomenout propojení s matematikou, ba dokonce finanční gramotností. Jak již bylo avizováno žáci za své výkony získají uměle vytvořenou měnu, se kterou musí manipulovat, aby se v navrhované formě výuky mohli posouvat směrem dopředu. Jedná se tedy o utrácení „peněz“ a uvědomění si jejich hodnoty a obtížnosti jejich vyděláváním. Pravděpodobně nelze určit přesný rozsah propojenosti rozebírané gamifikované formy výuky, protože hra jako taková velmi závisí na možnostech pedagoga, který ji řídí. v některých případech lze více zužitkovat propojení do dalších předmětů a vyučující může využít i spolupráce s kolegy pro rozvoj dovedností v mnoha různých směrech. Záleží také, jestli jsou žáci na taková propojení připraveni a dokáží je zvládnout či jim alespoň porozumět. Dá se tedy tvrdit, že rozvoj mezipředmětových vztahů skrze navrhovaný projekt závisí na mnoha vnějších i vnitřních faktorech, v nichž může být příkladem velikost školy, vyspělost žáků, prostředí, názor rodičů, názor vedení školy, a především kvalita samotného pedagoga.

Dopad na žáky se samozřejmě bude lišit na základě toho, jak se k návrhu na transformaci výuky bude přistupovat, jak již bylo výše uvedeno. Proto opět nelze přesný dopad určit. Přesto je zřejmé, že děti by měly rozvíjet svou finanční gramotnost, zodpovědnost za svá rozhodnutí, sebedůvěru, rozhodnost a mnoho dalších věcí, jež se zdají být v souladu s názory Ministerstva školství (Hesová 2014: 5). Velký důraz se ve hře klade na orientaci ve světě a orientaci na papírové nebo webové mapě. Skrze rozvoj těchto znalostí se může žákům podařit rozšířit své prostorové vnímání ze svého regionu na větší část světa, a právě na základě nově vzniklých

znalostí by se v myslích žáků měla rozšiřovat a rozvíjet myšlenková mapa určitých oblastí, která pomůže k základní orientaci v prostoru. Žáci by tak díky projektu měli pochopit důležitost map a orientace v nich. Stejně tak se v návrhu důraz klade na několikrát zmíněnou finanční gramotnost. Děti si vydělají určité zdroje, které mohou následně zužitkovat pro své cesty. Musí přemýšlet, zda mají na podniknutí cesty dostatek peněz, jaký dopravní prostředek si mohou dovolit a kolik jim následně zbude na další cestování či například setrvání ve vybrané destinaci. na základě zmíněného aspektu hry se žáci dozví informace o hodnotě peněz, kurzech a převodu měn a případně i o spoření. Výše uvedená problematika se dá považovat za klíčovou pro dnešní dobu, protože bohužel velká část dětí na základních školách si pravou hodnotu peněz ještě neuvědomuje. Krom dvou uvedených příkladů dopadů na žáky se samozřejmě hra věnuje především rozvoji geografických znalostí a všeobecných přírodních i sociálních zákonitostí světa. Také poukazuje na různé možnosti cestování a zkoumání zajímavých či méně známých regionů, proto by projekt měl v dětech probudit chuť cestovat a poznávat svět.

Představení konceptu hry Letem světem

Nejprve se kapitola zaměří na představení základního konceptu návrhu na transformaci výuky regionů světa na druhém stupni základní školy. Dále se pomocí příkladů vysvětlí možnost využití návrhu ve výuce, právě v této části by se měla nacházet inspirace pro pedagogické pracovníky, jež by chtěli případně návrh v základní podobě využít pro svou vlastní výuku. Posléze se v kapitole objeví nemalé množství návrhů na úpravu pravidel, tvorbu dalšího obsahu či rozšíření propojení návrhu s reálným životem. Zmiňovaná část však bude sloužit převážně jako námět k diskusi a v závěru poukáže na možnost vytvoření digitálního prostředí pro gamifikovanou podobu výuky.

Základní myšlenka návrhu na transformovanou výuku

V současné době informační, případně digitální revoluce se ocitáme v situaci, kdy se školství bude muset zásadně proměnit (Kysilka 2017). Samozřejmě už v dnešní době se v České republice usilovně pracuje na reformě Rámcového vzdělávacího programu, který by měl posílit digitální kompetence žáků, a hlavně pokračovat v rozvíjení jejich klíčových kompetencí (NPI 2023). Právě učitelé, kteří jsou žákům nejbližší, by měli přicházet s návrhy na proměnu výuky či s novými didaktickými metodami, které budou korespondovat se současnými pedagogickými trendy. Stále je nutné jít s dobou a sledovat současný vývoj, v rámci něhož se upouští od memorování věcí nazpaměť a zaměřuje se spíše na rozvoj

kritického myšlení, vyhledávání relevantních zdrojů a informací (Sukupová 2020). Samozřejmě pedagogická obec se snaží rozvíjet u žáků mnohem více schopností či znalostí. Ale velkou roli hraje využívání didaktických metod a transformace učiva tak, aby žáky co nejvíce zaujala. a tím podpořila jejich vnitřní motivaci k tomu se dozvědět něco nového nebo rozvíjet své znalosti v daném oboru.

Z myšlenky celotáborové hry vzniká návrh na proměnu výuky ve škole, protože když jde vymyslet soutěž pro děti na 14 dnů, proč by to nemělo jít na půl roku, či třeba na celý školní rok. Nicméně v kontextu školního prostředí by takto velká soutěživost v tak rozsáhlém období, pravděpodobně nebyla úplně vhodnou metodou (Čapek 2015: 416). Navíc není prakticky proveditelné to, aby děti každou hodinu hrály navrhovanou hru, protože vyučující by musel připravovat stále nové aktivity, hry či další přípravy. Hlavním záměrem je vytvořit nadřazený celek, který bude vycházet ze základního hodnocení žáků a bude je podněcovat k další aktivitě, aby si své hodnocení zlepšili, ale aby zároveň rozvíjeli své znalosti, schopnosti a klíčové kompetence.

Hra Letem světem má mít tedy základ postavený na současném systému hodnocení školy ve které se na ni přistoupí. Pokud se tedy jedná o klasický známkový systém, tak se pouze hodnoty známek převedou ve hře do „peněz“, se kterými následně žáci mohou disponovat. na základě různých plateb se tak posouvají ve hře dál, a tím získávají pozitivní hodnocení zpět do svých známek. Kupříkladu se dá jejich aktivita ve hře promítnout do tvorby samostatných prací, domácí přípravy či přímo plnění konkrétních úkolů pro klasické vyučování.

Návrh na transformaci výuky tedy vychází z principu celotáborových her, kdy ke klasické výuce v rámci jednotlivých vyučovacích hodin přibude herní pole, na němž se žáci pohybují a plní úkoly na základě hodnocení (známek), které získají v klasické výuce anebo hře samotné. Jedná se tedy o rozšířenou formu výuky s propojením do reálného světa, a právě tento přesah se stává již několikrát zmíněným klíčovým aspektem hry.

Stručné představení celého návrhu na transformaci výuky

Na začátku školního roku či počátku navrhovaného konceptu výuky by se žáci měli s projektem nejprve seznámit. pro představení projektu doporučuji 2–3 vyučovací hodiny. Kdy v první hodině se žákům nastíní základní program vzdělávacích cílů, kterých by žáci měli v průběhu celého konání projektu dosáhnout. Stejně tak se mohou první seznamovací hodiny využít k vysvětlení kombinování klasických didaktických metod a projektové hry. Druhá vyučovací hodina se pokusí žákům nastínit pravidla a možnosti celé projektové hry, v rámci níž

musí být kladen hlavní důraz na pochopení, alespoň úplně nejzákladnějších prvků, aby žáci mohli být ve zmiňované transformované výuce aktivními hráči. Dále se druhá hodina zaměří na možné dotazy k pravidlům (popsané níže) a případné připomínky k možnostem ve hře či různým dalším faktorům, jež by mohly děti zajímat. Poslední z navrhovaných hodin se dá využít k praktickému představení vymyšlených situací ve hře, aby žáci lépe porozuměli, jaké mají možnosti a jak je případně využívat. Ukázky hlavně musí představit základní možnosti ve hře, jako je pohyb po hrací ploše, vydělávání peněz, utrácení peněz a získávání úspěchů do svého osobního hodnocení. Samozřejmě součástí třetí vyučovací hodiny by měla být diskuse či případně možnost žáků se zeptat na situace přímo ve hře. Pokud navrhovaná dotace 2–3 hodin nebude stačit, tak další z hodin, v pořadí čtvrtá, se věnuje diskusi a názorům žáků na připravovaný návrh transformace výuky. v některých případech také může nastat, že samotná pravidla zaberou více času. Je totiž zcela důležité, aby hned na začátku děti pochopily většinu pravidla hry a následně se tak omezí diskuse o jejich výkladu. Právě proto jsou pravidla jasně stanovená a docela rozsáhlá, aby se předešlo možným problémům (viz Příloha 2).

Po představení základního konceptu a pravidel, mají žáci prostor na tvorbu svého cestovního pasu (viz níže), který se dá stihnout vytvořit zhruba za 1–2 vyučovací hodiny. pro tvorbu dokladu se hodí sešitky formátu A6. Pokud se jedná o zdatné třídy, je možné vytvořit vlastní sešity s deskami a stránkami pomocí papírů, čtvrtky a sešivačky. v každém případě se musí vytvořit buď vlastní obal, nebo celý sešit, aby si žáci rozpoznali jednotlivé cestovní doklady. Každý si pas může vyzdobit, jak chce (př. obrázek zeměkoule, dopravní prostředek, nějaké památky, ...). Samozřejmě není zakázáno si vazbu navrhnout pomocí digitálních technologií, či alespoň využít tištěných obrázků nebo nějakých pěkných koláží. Důležitou součástí titulní strany bude nadepsání základních údajů („*Evropská unie, Česká republika, Cestovní pas*“). Právě tento vytvořený doklad by měl posloužit jako alternativa žakovské knížky pro celý navrhovaný projekt.

Dokončením cestovního pasu končí první fáze projektu a začíná příprava na hlavní část, což není nic jiného než samotné cestování. Jedná se tedy o období, kdy žáci mají „vydělávat“ měnu, aby následně své peníze mohli zužitkovat na cestách. v této části se začíná klasický model vyučování s předáváním znalostí, procvičováním a opakováním učiva. Jedná se o přístup, který si každý učitel vytváří podle sebe, či podle základní ideologie školy. Učitel vybírá metody a aktivity tak, aby žákům předával učivo ze školního vzdělávacího programu, a tím zároveň plnil i vzdělávací cíle a rozvoj klíčových kompetencí skrze rámcový vzdělávací program. Samozřejmě u odborně způsobilých učitelů je možné více propojit navrhovanou hru s látkou

a využít tak potenciálu projektu k naplnění již zmiňovaných požadavků kladených Ministerstvem školství, tělovýchovy a mládeže. Neboť právě skrze rozvoj znalostí a různé aktivity žáci získávají hodnocení a zpětnou vazbu, která může být v podobě známek, slovního hodnocení, tabulek nebo grafu, ale v případě navrhované transformace výuky se základní forma hodnocení převádí na zisk peněz, následně využívány k cestování po světě. Problematicke měny v probíraném projektu se budeme věnovat ještě více, ale právě vydělávání fiktivních peněz by mělo vést k uvědomění si hodnoty získaných prostředků, což vede k posílení již zmiňované finanční gramotnosti žáků.

Až když žáci mají určitý našetřený obnos, tak se jim naskýtá příležitost zvolit různé alternativy cest. Určení států, regionů a kontinentů, které ve hře bude možné procestovat, velice záleží na ŠVP dané školy, kde se na podpůrný projekt k výuce přistoupí. v některých případech totiž je téma *regiony svět* rozděleno mezi šestou až osmou třídu. Když budeme vycházet ze ŠVP na Základní a mateřské škole Angel (ZŠ ANGEL 2014), tak se kontinent Afrika probírá na konci šestého ročníku. Následně se Amerika, Asie, Antarktida, Arktida, Austrálie a Oceánie učí v sedmé třídě, a poté na osmou třídu zbývá Evropa. za předpokladu využití návrhu na transformaci výuky se doporučuje všechny světadíly vyučovat v jednom ročníku. Samozřejmě se jedná o velké množství látky, jež pravděpodobně nelze za tak krátkou dobu rozebrat podrobně, ale musíme si uvědomit, že problematika některých regionů se velice často v jiných koutech světa opakuje. Proto nejdůležitějším bodem pro aplikaci navrhovaného projektu je zvolení států a regionů, které budou žáci navštěvovat. Vybrané země by měly představovat určitou využitelnou charakteristiku i pro další regiony. Příkladem může být nějaký málo vyspělý stát zaměřený převážně na zemědělskou výrobu. Skrze něj můžeme výuku zaměřit na chudé státy a regiony. v tomto případě se tedy rozbíjí koncept představování kontinentu za kontinentem jako jednotného celku, ale zaznamenává propojování různých koutů světa. Jedná se o velký únik od zavedeného pořádku známého pro většinu škol, ale v dobrém provedení se žáci mohou dozvědět velké množství souvislostí mezi regiony světa i z odlišných světadílů, jež jsou někdy kvůli nedostatku času či nižší časové dotaci opomíjeny. Právě vybrané státy a v nich různé regiony nebo pouhé světové monumenty jsou základním kamenem celého projektu.

V průběhu cestování po světě a plnění úkolů na herním plánu, kterým je mapa celého světa s vyznačenými státy a regiony, si žáci zaznamenávají své aktivity do svého dříve vytvořeného pasu. Návštěva nové země se vždy potvrdí vybarvením vlajky, razítkem a podpisem učitele. Další strana pasu poslouží ke krátkému popisu plnění úkolů v daném státě nebo pro nalepení

obrázků stvrzujících splnění úkolu. Právě sbírání vlajek a obrázků z různých míst by mělo být hlavním motivačním aspektem k dalšímu cestování, aby žáci stále měli chuť poznávat a objevovat. Zmiňovaná část projektu se zaměřuje na individuální zapojení žáků a snaží se podporovat jejich sebevědomí ve vytváření vlastních zápisů. Po několika navštívených destinacích se doporučuje zavést do soutěže *achievementy* (úspěchy), jež pomohou udržet motivaci a v některých případech ji případně snad i posílí. Jedná se o soubor mimořádných úkolů a aktivit, které většinou lze splnit pouze jednou, avšak třeba i více hráči, a nejsou tedy opakovatelné. Podrobným popisem a návrhem různých *achievementů* se bude práce zabírat až v další části. Celkově fáze cestování, plnění úkolů a získávání mimořádných ohodnocení je časově nejdelší úsek navrhované formy výuky a funguje paralelně s klasickou výukou a pouze některé hodiny z dotace se využijí pro administrativní posun ve hře či upřesnění pravidel nebo k dalším nutným záležitostem.

Závěrem celého projektu je vyhlášení nejlepších cestovatelů, kteří mají ve svých pasech nejvíce záznamů o navštívených oblastech. Další kategorií mohou být žáci, kteří splnili nejvíce úkolů v samotných regionech, případně ti s největším počtem splněných *achievementů*. Existuje spousta možností, které se k vyhlášení dají využít, a záleží tak pouze na fantazii vyučujícího. v některých případech se může jednat o největšího „*Šetrilka*“, což dle mých odhadů mohou být žáci, kteří se úplně nechtěli zapojit do hry, anebo nepochopili, jak projekt funguje. Avšak vyhlášení různých kategorií je to nejmenší, v co můžeme během navrhovaného konceptu výuky doufat. v nejlepším případě by se výsledky hry projevily namísto hodnocení v klasické formě vyučování. Což znamená, že žáci by v průběhu školního roku sice získávali známky, jež by pro ně znamenaly finanční kapitál pro cestování ve hře, ale výsledné hodnocení by dostávali na základě odevzdaného pasu a informací v něm. Nicméně tato verze by nevyhovovala introvertním žákům nebo těm, kteří nemají vysoké postavení v třídním kolektivu. Děti na okraji třídy by totiž mohly mít problémy s pochopením hry a porozuměním všem možnostem v ní, což může vést k nižší participaci a následnému sníženému hodnocení. Pravděpodobně nejschůdnější alternativou, a jakýmsi kompromisem, je pouze zahrnutí výsledků ve hře do klasické klasifikace a přidání slovního hodnocení k samotnému postupu a výkonům. Zmiňované údaje o výkonnosti jednotlivých žáků se mohou sledovat na základě výdajů a zisků, protože právě tento ukazatel vyvodí jejich přímou aktivitu v procesu hry. Díky zakomponování výsledků do celkového hodnocení se může dosáhnout vyšší motivace pro aktivitu ve hře a snížit strach ze zhoršeného stupně známky na vysvědčení. Dokonce někteří méně schopní žáci mohou využít různých možností hry, aby získali do svých pasů velké

množství informací a zápisů, což následně zvýší jejich pravděpodobnost na získání lepšího hodnocení než v klasickém systému testů. Jak bylo uvedeno, existuje celá škála možného ukončení projektu od myšlenek na zájezd do zahraničí pro participanty, přes různé formy promítnutí do výsledného hodnotícího systému školy, až po pouhé vyhlášení vítěze. Volba závěru tak připadá na vedení školy a vyučujícího, stejně jako v případě organizování celého projektu.

Jednotlivé části návrhu a jejich podrobný popis

Tato kapitola se bude věnovat úplnému popisu dílčích úkolů, aktivit a dalších částí, které se v návrhu objevují. v rámci jisté chronologie se představí popis a náhled základní verze. Bude se jednat o klíčové součásti transformace výuky jako jsou:

- Pas
- Měna
- Účet / pokladna
- Sponzoři
- Státy
- Bonusové lokace
- Hrací pole
- Cestování po hracím poli
- Doprava
- Úspěchy
- Pravidla

Pas

Jedná se již o několikrát zmíněnou složku, která je absolutně nezbytná pro celý návrh na transformaci výuky. Skrze pas si žáci osvojí používání cestovních dokladů při reálném cestování. Proto by se hodina (či více výukových jednotek) na tvorbu pasu měla využít k představení různých alternativ pro vycestování do zahraničí. Mimo pasu se dá poukázat na možnost občanského průkazu v rámci schengenského prostoru, nebo také informovat žáky o vízech a jejich využití. Pokud se setkáme s vysokým zájmem o probíranou látku dá se navázat na témata jako jsou stáže, Erasmus či následky v případě nepředložení požadovaného cestovního dokladu.

Vizuální podoba pasu

Jak již bylo avizováno, žáci si mohou koupit sešit formátu A6. Nicméně pro zlepšení senzomotorické práce se doporučuje sešit vlastnoručně vyrobit. Stačí k tomu pouze obyčejné papíry formátu A4. Minimálně 5 až 10 pro každého žáka. z jednoho listu papíru totiž vyrobí až 8 stránek, abychom docílili požadovaného formátu. Což znamená, že za předpokladu využití všech 10 listů, dojdeme k 80 stránkám, tak velký počet nebude ve své podstatě ani nutný. Pokud počítáme s tím, že žák může procestovat 20 států za celý školní rok, tak s bonusovými

destinacemi a výlety stačí mít v pasu zhruba 40–50 stránek. Ty odpovídají cca 5–7 papíru formátu A4 pro tvorbu stránek do sešitu.

Stránka pasu se tvoří velice jednoduchým způsobem. Každý list papíru se přeloží na půl, aby se po vystřížení docílilo formátu A5. Dvě ustřížené části opět přeložíme na půl, a tím nám vznikají stránky pro náš pas. Přeložené papíry zhruba formátu A6 vrstvíme na sebe tak, aby vznikla malá kniha. v závěrečné fázi uděláme stejný proces tvorby stránky s tvrdším papírem (čtvrťka, ...), abychom vytvořili pevnější desky.

Po vytvoření malé knihy vizuálně připomínající pas je nutné spojit všechny stránky i s deskami dohromady. Prvním krokem je otevřít pas uprostřed, kde by za normálních okolností byla knižní vazba. Snažíme se stránky sešít svisle. Jednou spojíme vrchní část a následně spodní. Případně proces opakujeme, dokud není vazba pevná. Tím máme pas hotový, ale pouze za předpokladu, že nechceme upravovat estetickou podobu některých vyčnívajících stránek. Pokud by nastala potřeba úpravy a zarovnání stránek, tak se doporučuje využít řezačku na papír.

Obrázek 1: Možnosti spojení stránek pasu sešíváčkou

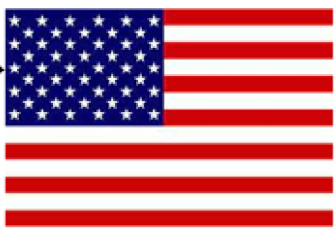


Zdroj: Vlastní = fotografie pasů žáků sedmých tříd (19. 4. 2024)

Následuje práce na designu, který má začít už titulní stranou. Výše bylo uvedeno, že cestovní doklad by měl obsahovat jisté náležitosti, jaké má například pas České republiky. Proto každý žák vytvoří svou vlastní titulní stranu, kde se musí objevit minimálně nápisy: Evropská unie, Česká republika, cestovní pas. Po splnění daných náležitostí je čistě na fantazii žáků a žákyň, aby si svůj pas vyzdobili dle vlastní libosti. ke zjednodušení práce můžou být žákům poskytnuty tištěné obrázky nebo šablony k vybarvení, které následně žáci nalepí na své pasy.

První dvoustrana pasu se rovněž zaměří na klíčové údaje v cestovním dokladu. Na levé straně by měl být obrázek žáka či žákyně, není nutné vyžadovat vložení vlastní fotografie, stačí když si nakreslí obrázek, kterým se chtějí prezentovat. Vedle „portrétu“ na řádcích budou údaje o držiteli pasu: příjmení, jméno, státní občanství, třída a sponzor. Pouze v případě nadepsání „sponzor“ děti nechají vedle prázdné místo, jelikož později si na ono místo přidají nálepkou s logem sponzora, kterého si vyberou při zahájení hry (viz kapitola sponzor). Pro jednodušší rozložení se dá využít napsání informací o držiteli pasu na jednu stranu a následně sponzorovi nechat celou druhou stranu.

Obrázek 2: Návrh základní stránky pro primární destinace v pasu

1. a 2. strana pasu v rámci jednotlivých států		Poznámky
Název a vlajka 	Spojené státy americké Poznámky o plnění úkolu a jeho hodnocení	
Základní informace Informace o státu Hlavní město: Washington D. C. Forma vlády: Prezidentská republika Hlava státu: Joe Biden Počet obyvatel: 328 239 523 Rozloha: 9 833 520 km ² Kontinent: Amerika (severní) HDP: HDI:	Navštívené destinace:	
1. strana	2. strana	Potvrzení návštěvy a splnění úkolů

Zdroj: Vlastní = Náhled na pas (Příloha 3)

Poté už pokračuje základní návrh stránek, kam se zapisuje návštěva nějakého státu (obrázek 2). Po stránce určené pro zemi se doporučuje další 1–2 stránky vynechat pro zápis informací nebo na odměny v podobě obrázků za splněné úkoly a úspěchy (částečná náhrada sešitu). V rámci dvojstránky o primárních lokacích se pevně stanoví podoba stránek. Levá strana se věnuje především představení státu. Nesmí samozřejmě chybět jeho název a vlajka, kterou mohou účastníci sami nakreslit nebo dostanou obrázek k nalepení. Dále pod zmíněnými údaji se nachází prostor pro základní popis státu, kde se mimo standardních údajů jako jsou hlavní město, forma vlády, hlava státu, počet obyvatel, rozloha a kontinent objevuje také, HDP a HDI. Důležité je žákům a žákyním vysvětlit danou problematiku a pojmy, jako jsou hrubý domácí produkt či index lidského rozvoje. Obě zkratky se objevují v anglickém jazyce, neboť se jedná

o globální údaje o daných státech, které pomohou rozpoznávat úroveň daného státu v základní rovině bohatý X chudý či vyspělý X nevyspělý. Druhá stránka, z našeho úhlu pohledu vpravo, je určena pro poznámky o aktivitě ve státu. Například: Jaký úkol si žák vybral? Kdy ho splnil? Jakou za něj dostal známku? Cestoval ve stejném státě ještě někde? Poslední část stránky slouží k potvrzení splnění úkolu, což stvrzuje již zmíněným razítkem a podpisem učitel. Nejlepší a nejrychlejší metodou záznamu se zdá být sada razítek s číslovkami 1–5, jež představují jednotlivé lokální destinace. Nicméně situace se dá řešit pouhým napsáním názvu destinace nebo pořadového čísla oblasti a již uvedeným datovým razítkem s podpisem.

Pas využívají všichni účastníci po dobu celého školního roku. v případech, kdy se pokrok ve hře promítá do klasifikace, je nutné zkontrolovat pasy na konci každého pololetí. Dá se hodnotit pouze samotná aktivita ve hře na základě zápisu v pasu nebo je možné vypočítat úspěšnost a pokrok, jenž se může transformovat do známky. Během prvního pololetí se doporučuje využít pouze slovního hodnocení, protože přímé vypočítání participace na nové metodě výuky může být pro žáky demotivující. Následně pak na konci školního roku se dá využít už kompletní pas a hodnotit na základě celoročního pokroku, což v některých případech může vést ke značnému zlepšení známky. Zodpovědnost za formu zohlednění ve finální klasifikaci nese učitel, který se rozhodne, zda žáci mohou svou známku za pomoci pasu pouze vylepšit nebo zda se pas bude počítat všem účastníkům, tedy i těm, kteří nesplnili své povinnosti.

Měna

Existuje mnoho variant pro zakomponování měny do navrhovaného modelu vyučování. Dá se polemizovat i o světových měnách a převodu v rámci kurzů. pro zjednodušení práce se v základní verzi přistupuje k fiktivní měně, jež je vytvořena na základě hodnot korun českých. Samozřejmě lze měnu nazvat dle vlastní libosti, ale pro naše účely poslouží dále název „Světové peníze“. v úvahu připadá i název „World money“ čili poangličtění, které se mezi žactvem může lépe uchytit.

Bankovky

Každá bankovka „Světových peněz“ by měla být fyzicky vytvořena vyučujícím, který si udělá zásobu, aby dětem mohl vyplácet peníze, ale také jim vracet za jejich utrácení. Hodnota dílčích bankovek se shoduje s klasickým měnovým systémem České republiky, avšak nepočítá

s drobnými mincemi². Jedná se tedy o hodnoty: 100 ~~SP~~, 200 ~~SP~~, 500 ~~SP~~, 1 000 ~~SP~~, 2 000 ~~SP~~, 5 000 ~~SP~~ (~~SP~~ = znak světových peněz). Právě využití stejných hodnot a alespoň částečná barevná vizuální podoba by měla učit děti hospodařit s penězi. Každá bankovka je označena planetou zemí a nominální hodnotou, kterou představuje. Na zadní straně se pro validitu a znemožnění falšování uvede podpis a datové razítko nebo razítko školy či samotného učitele. Následně se všechny bankovky zalaminují, aby se daly využívat opakovaně. Nepochybně si každý učitel, který přistoupí k nově rozebírané formě výuky, může zvolit jakoukoliv svou vlastní měnu i se svým designem. Také není špatná možnost nechat děti vytvořit vzhled bankovek.

Obrázek 3: Fiktivní měna "Světové peníze"



Zdroj: Vlastní = fotografie fiktivní bankovky v nominální hodnotě 100 ~~SP~~ (19. 4. 2024)

Při poškození bankovky může žák požádat o její výměnu, ale pouze po uvedení pravdivého důvodu, co se bankovce stalo. Pokud se poničení bude opakovat u totožné osoby vyhrazuje si učitel právo pro penalizaci, což může být strhnutí hodnoty bankovky. Doporučená výše penalizace se v třikrát opakovaném poničení rovná 200 ~~SP~~. za předpokladu pětinasobného zničení bankovky 600 ~~SP~~ a další gradování je čistě v kompetenci vyučujícího.

² Samozřejmě je možné vytvořit i drobné mince (například z plastových uzávěrů či jiného materiálu), ale pro zjednodušení a snížení možnost ztracení peněz se zvolily pouze papírové bankovky.

Získávání a využívání bankovek

Zisk bankovek

V průběhu roku žáci získávají „Světové peníze“ skrze své znalosti a hlavně známky, pokud škola nemá zavedenou jinou formu hodnocení. Základní návrh na projekt disponuje dvěma variantami pro převod známek na bankovky:

1. varianta

Známka 1 = 5 000 ~~SP~~

Známka 2 = 4 000 ~~SP~~

Známka 3 = 3 000 ~~SP~~

Známka 4 = 2 000 ~~SP~~

Známka 5 = 0 ~~SP~~

2. varianta

Známka 1 = 10 000 ~~SP~~

Známka 2 = 8 000 ~~SP~~

Známka 3 = 6 000 ~~SP~~

Známka 4 = 4 000 ~~SP~~

Známka 5 = 0 ~~SP~~

Za předpokladu, že žáci každý týden dostanou nějakou známku, například i za aktivitu, tak v rámci první varianty mohou získat při známkách s hodnotou výborně 186 000 ~~SP~~. v případě horšího hodnocení se možnost vydělání peněz snižuje až na 74 400 ~~SP~~ za známky s hodnotou dostatečně. z praxe vyplývá, že málo dětí dokáže svůj průměr udržet na absolutní známce výborně, což znamená nedostávat žádné nižší hodnocení než známku jedna.

Pokud předpokládáme zisk dvou známek za týden, lze získat za celý školní rok až 372 000 ~~SP~~, což už je víc peněz, než děti budou na hru potřebovat. Při využití 2. varianty se dostaneme převážně na podobné hodnoty, jako když u 1. varianty dostávají žáci dvě známky týdně. Opět tedy mnohem větší obnos peněz, než je pro žáky nutné. Proto v zásadě záleží na hodinové dotaci pro výuku zeměpisu nebo jiného předmětu, v němž je hra využívána. v rámci RVP se ve vzdělávací oblasti „Člověk a příroda“ přerozděluje minimálně 20 hodin mezi fyziku, chemii, přírodopis a zeměpis (EDU.CZ 2022: 140), což v působišti autora práce znamená 2 vyučovací hodiny týdně (ZŠ ANGEL 2014: 15). Nemělo by se však zapomínat na to, že hra sama osobě žákům generuje peníze za povinné úkoly, bonusové úkoly a achievementy. Proto není nutné hodnotit žáky v průběhu společných vyučovacích aktivit.

Částky jsou vypočteny na základě tabulky (Tabulka 1), ve které se využívá pracovního kalendáře na rok 2023/2024 (KALENDAR.BEDA.CZ 2024). S ohledem na prázdniny (ZŠ ANGEL 2023) by se mělo uskutečnit 186 pracovních dnů v průběhu 37 týdnů, pokud počítáme s již výše uvedenou 2hodinovou dotací, která vede ke skutečnému počtu 74 odučených hodin

za školní rok. Nejedná se o finální číslo, neboť mohou nastat nečekané problémy jako dlouhodobé onemocnění nebo třeba nějaká školní akce (Příklad: škola v přírodě, školní výlet,

Tabulka 1: Hrubý výpočet dotace vyučovacích hodin

Měsíc	pracovní dny	týdny	prázdniny	celkem dní	měsíční dotace hod
Září (2023)	20	4	3	17	8
Říjen (2023)	22	4	2	20	8
Listopad (2023)	21	5	1	20	10
Prosinec (2023)	19	4	4	15	8
Leden (2024)	22	5	1	21	10
Únor (2024)	21	4	6	15	8
Březen (2024)	20	4	1	19	8
Duben (2024)	21	4	0	21	8
Květen (2024)	21	5	2	19	10
Červen (2024)	20	4	1	19	8

	dny	týdny	počet hodin
celkový počet odpracovaných dnů:	186	37	74

Zdroj: Vlastní = *Výpočty a data diplomová práce 2024 (Příloha 1)*

...).

Využití bankovek

Měna se primárně využívá k cestování do různých států a k návštěvě lokálních destinací, kde mají plnit další úkoly. v průběhu projektu však žáci platí i další věci, jako již uvedené poplatky za zničení peněz. Dále využívají své našetřené peníze k vnitrostátní dopravě, což zahrnuje auto, vlak, autobus a v některých případech i loď. Žáci se rozhodnou, jaký druh dopravy v daném státu chtějí využívat a za něj zaplatí požadovanou částku. Také mohou kombinovat různé druhy dopravy, neboť díky tomu získají různé výhody či achievements. Také v některých případech bude velice důležitý poplatek za setrvání ve vybrané destinaci hradící se po uplynutí prvního týdne. v neposlední řadě se dá žáky pokutovat za nevhodné chování v průběhu hodin či třeba snahu o podvádění nebo záludné počínání proti ostatním spolužákům. Výše těchto pokut je plně v kompetenci vyučujícího, který stanovuje na základě předem vytvořené tabulky nebo na základě aktuálního dění. Doporučuje se mít vytvořenou tabulku s možnými pokutami, o které žáci nebudou vědět, aby se každému dostalo alespoň částečné spravedlnosti, neboť poté můžeme stanovovat stejnou hodnotu pokuty u podobně závažných přestupků.

Návrh na úpravy

Smyslená měna plní pouze základní účel, tedy zjednodušení pravidel, práce učitele a zároveň pro lepší pochopení participujících. Nicméně existuje velké množství alternativ, které se dají využít k obměně a zefektivnění této části projektu. Příkladem může být využití aktuální měny

v České republice. Následně vytvořit tabulku kurzů jednotlivých států určených k procestování, což by vedlo k přepočítávání měny a těžší práci žáků rozvrhnout si své finance. Ale jedná se o náročnou metodu, jak pro žáky, tak pro vyučujícího, neboť právě ten vrací peníze na různé koupě žáků, a také musí aktualizovat ceny podle kurzů dílčích aktivit mimo hlavní cestování.

Další možností může být celou problematiku peněz digitalizovat v rámci nějakého programu nebo spíše aplikace. Vizuální podoba zmíněné aplikace by měla částečně odpovídat obyčejným bankovním účtům, kde se zobrazuje zůstatek financí a plateb žáků. v případě zavádění digitální podoby měny je klíčové zaměřit se na problematiku transakcí. Nejlepší variantou se jeví dosáhnout aplikace, jež sama zahrne světové kurzy, ba dokonce jejich aktualizace, což povede k úplné transparentnosti s reálným světem.

Pokladnička a ukládání peněz

Každý účastník projektu musí mít nějaký finanční příjem, který, jak už je výše popsáno, se získává transformací hodnocení do podoby měny. Logicky se tedy vyskytuje problém s ukládáním svých peněz. v základní verzi projektu se počítá s fyzickou pokladničkou, jež má každý žák sám pro sebe. Ekologičtější řešení v podobě papírové obálky, může při neustálém otevírání a zavírání vést u žáků sedmého ročníku k rychlému poškození, proto se navrhuje zvážit využití plastových obálek, které mají delší životnost. Při fyzické podobě pokladničky si žáci musí zajistit její bezpečnost. Právě tato skutečnost vede k budování zodpovědnosti a poctivosti. První jmenovaná vlastnost se rozvíjí, protože žák má na starosti uložit si obálku nebo pokladničku někam na bezpečné místo, kde může nerušeně vybírat a ukládat peníze. Tímto místem se míní domov, školní uzamykatelná skříňka, trezor či další alternativy na základě kreativity žáka. Druhá zmíněná vlastnost souvisí s mravním chováním jednotlivých žáků, neboť ve společnosti se krádež považuje za trestný čin. Právě krádež peněz spolužákům se v rámci pokut má znamenat nejvyšší sankce a případně i nějaký kázeňský postih. s tím souvisí doporučení pro účastníky projektu vést si záznam o svých financích. Zapisovat si kdy a jaké peníze získali, či naopak utratili, a také není špatné zapisovat si konečný zůstatek peněz k danému datu.

Návrh na úpravy

Další možností je zajistit bezpečnost transakcí a toku peněz excelovou tabulkou vytvořenou učitelem. v tomto případě se jedná o alternativu, v níž se zamezí jakýmkoliv možnostem ztráty nebo krádeži peněz. Nicméně se tím eliminuje tvorba zodpovědnosti za své vlastní finance, a také zmizí jejich vizuální podoba, která v mnoha případech vede k umocňování pocitu

vlastnictví. Jedná se o alternativu, kdy veškeré transakce musí dělat učitel, a tím se mu přidává obrovské množství práce. Žáci mají sice přístup do excelového dokumentu, který nemohou upravovat, alespoň však vidí své finance a jejich pohyb. za veškeré transakce a stavy účtů zodpovídá učitel, který se následně může setkat se stížnostmi na pomalé zapisování peněz na různé účty, za chybné transakce a tak dále. Pokud se jedná o vyučujícího zdatného v informačních technologiích, tak může tabulku různě nastavit a naformátovat, aby si práci usnadnil. Nic to ale nemění na faktu, že on bude dělat všechnu práci za žáky. Protože tato práce nedoporučuje alternativu „bankovního účtu“ v excelové tabulce, tak ani není přiložen její vzor.

Sponzoři

Mimo získávání peněz si mohou účastníci projektu na počátku vybrat ze tří základních sponzorů, kteří jim budou pomáhat v průběhu celé hry. Výhody sice budou některou z částí cestování zjednodušovat, ale zároveň mohou komplikovat různé další aspekty projektu. z důvodu zjednodušení hry pro vyučujícího je na výběr pouze ze tří sponzorů, aby nemusel sledovat mnoho faktorů najednou. Každý si svého sponzora vybírá na počátku hry při tvorbě pasu a symbolu pro pohyb na mapě. Logo sponzora je pak umístěno na první dvoustraně cestovního pasu i s popisem výhod a nevýhod.

Výběr sponzora musí být pro žáky povinný, neboť následně v projektu se dá odkazovat na stejnou možnost selekce pro všechny zúčastněné. Také se nedoporučuje možnost změny sponzora v průběhu projektu, protože opět může dojít k diskusi a rozporům mezi jednotlivými žáky. Ale není od věci nechat počátek hry pro zjednodušení bez sponzora, aby se žáci nejdříve seznámili s novou metodou výuky a následně v průběhu sponzory přidat. Při samotném rozhodování o vlastním sponzorovi se za samozřejmé považuje představení dílčích vlastností všech zastoupených možností, aby si žáci mohli vybrat dle vlastního přesvědčení a nebyli k ničemu nuceni. Poté se pro žáky připraví „opravdová“ smlouva, čímž se částečně propojí povinnosti v reálném světě s jejich výukou, a také se tím i obě strany, žák a učitel (fiktivní zástupce organizace), dohodnou na základních aspektech bonusů a povinností v rámci závazné smlouvy se svým vybraným sponzorem.

První sponzor: Zkoukni svět s námi – influencerská webová společnost

Už podle názvu je zřejmé, že zmiňovaná organizace se bude převážně věnovat zhlédnutí všeho možného v průběhu celého projektu, což může být velice dobrá motivace pro aktivní hráče, kteří se do cestování chtějí rychle a intenzivně pustit. Nicméně pro pasivní hráče

se nejedná o moc šťastnou volbu, protože z bonusů, které poskytuje společnost „Zkoukni svět s námi“, nebudou čerpat tolik výhod.

Hlavní podstatou rozebírané společnosti je zprostředkování zážitků, dobrodružství, fotografií a videí z různých koutů světa na jejich webových stránkách. na základě shlédnutí příspěvků společnost vydělává, což vede k její potřebě získávat stále nový obsah z rozdílných destinací. Proto společnost nabízí jednorázové finanční bonusy svým „influencerům“ za každou navštívenou destinaci. Stejně tak přispívají na dopravu do málo navštěvovaných oblastí, jako jsou v našem případě státy Niger, Írán, Indonésie, Venezuela, Madagaskar (MZV ČR 2024a/b). na druhou stranu si však sponzorovaný musí hradit vyšší výdaje na cestování v daném státu (10 %) a platit 1 000 ~~SP~~ poplatků týdně na bydlení, navíc každý další týden se poplatek dvojnásobí.

Bonusy za navštívení destinací:

- Nový stát = 3 000 ~~SP~~
- Lokace v daném státu = 1 000 ~~SP~~
- Bonusová aktivita = 2 000 ~~SP~~

Navštěvování stanovených států jako je například Egypt, Norsko, Japonsko a tak dále, může za několik cest vynést slušnou sumu peněz, která může být investována do návštěv daného státu, ale také se dá využít k lokálnímu cestování, jenž se kvůli vyšší dotaci stává ještě lákavějším. Samozřejmě v dané destinaci se může využít i lokálních oblastí, kde platí pouze jednorázový zisk, ale také možnost prémie při prvním navštívení. Je důležité brát v potaz informaci, že při využívání těchto bonusů je jen jedno možné navštívení státu. Hodnota finanční podpory se může samozřejmě měnit dle vlastního uvážení. Tento formát by měl vést k podpoře setrvání v oblasti a podrobnějšímu průzkumu daného státu. Avšak vyvstává otázka, jak řešit lokační přesun do jiného státu. Příkladem může být návštěva Španělska v rámci pobytu ve Francii. v tomto konkrétním případě záleží na rozhodnutí vyučujícího. v rámci základní formy projektu se doporučuje tuto možnost hodnotit jako návštěvu nového státu, a vyplácet tak 3 000 ~~SP~~, což může žáky mile překvapit. Samozřejmě se ve zmíněném případě setkáme s mnoha dotazy a případně i kritikou, avšak pokud bude využít popis sponzora uvedený níže, tak dle regulí je vysloveně dáno, že pokud navštíví nějaký stát, dostanou 3 000 ~~SP~~. Záleží tedy čistě na tom, jak pozorně si žáci přečtou smlouvu se svým sponzorem a kolik peněz od něj budou požadovat.

Příspěvek na dopravu do vybraných destinací:

Madagaskar = 1 000 ~~SP~~

Niger = 1 000 ~~SP~~

Venezuela = 1 000 ~~SP~~

Indonésie = 1 000 ~~SP~~

Írán = 1 000 ~~SP~~

Opět existuje velké množství alternativ, jak dotovat návštěvy vybraných destinací sponzorem, které považuje za málo navštěvované či případně nebezpečné. Dá se právě vycházet z rizika nebezpečí, což by pravděpodobně dosti zvyšovalo bonus za navštívení státu Írán (MZV ČR 2024a). Nicméně v základním konceptu práce vychází ze skutečnosti nákladů na dopravu do daného státu, což v případě afrických států je o dost více než kupříkladu již do uvedeného Íránu. Také se může nabízet otázka, zda jsou výše uvedené státy opravdu „málo“ navštěvované. Avšak práce bere v potaz, že se jedná o smyšlené sponzory, již v reálném světě neexistují a mohou tak zastávat své vlastní názory. Přesto zmíněný efekt sponzora není úplnou nutností a klidně se při využití hry Letem světem může od navrhovaného bonusu ustoupit, protože sponzor "Zkoukni svět s námi" má již velice kvalitní financování samotného cestování.

Informace ve smlouvě s účastníkem:

Každá smlouva by měla obsahovat formální znaky (Příklad: strany co smlouvu uzavírají, obsah smlouvy, podpis). Vytvoření nebo spíše připravení smlouvy pro jednotlivé žáky sice zabere učiteli nějaký čas navíc, ale seznámí žáky s důležitou součástí každodenního života. v rámci výše zmiňovaného sponzora je tedy nutné uvést na pravou míru veškeré výhody a nevýhody smlouvy sjednanou s ním.

I. Organizace poskytuje sjednavateli bonusové finance v případě návštěvy různých destinací, a to v případech:

a) Jakmile navštíví nový stát čili překročí hranice do jiného státu, než ve kterém se právě nachází či už dříve byl nebo pobýval. v takovémto případě si sjednavatel může nárokovat finanční odměnu za cestu v hodnotě 3 000 ~~SP~~.

b) Jakmile navštíví vybranou hlavní lokalitu/destinaci/místo/památku, ve zmíněném případě má sjednavatel nárok na 1 000 ~~SP~~.

c) Jakmile plní úkol v bonusové lokalitě/destinaci/místě/památce získá cestovatel 2 000 ~~SP~~, pokud je prvním cestovatelem ze všech účastníků, získává premiový bonus v hodnotě 500 ~~SP~~. v případě, že už někdo navštívil destinaci před ním, tak žádný bonus neobdrží.

II. Organizace poskytuje příspěvek na cestu do vybraných destinací (Madagaskar, Niger, Indonésie, Venezuela, Írán), o kterých potřebuje získat více informací. Příspěvek v hodnotě 1 000 ~~SP~~ je určen pro všechny státy

III. Organizace nezajišťuje žádné příspěvky na dopravu v navštívených destinacích, a sjezdnavatel tak z důvodu rozsáhlého využívání zmíněného druhu služeb musí platit cca 10 % při každém využití jakéhokoliv typu dopravy, který nezahrnuje přesun do jiného (ještě nenavštíveného státu). Částka poplatku se vždy zaokrouhluje na stovky směrem k vyšší hodnotě.

IV. Organizace hradí veškeré výnosy spjaté s bydlením a stravou po dobu jednoho týdne od příletu do jiného státu, než je Česká republika, na kterou se poplatky nevztahují. Po uplynutí zmiňované lhůty sjezdnavatel musí týdně platit 1 000 ~~SP~~, přičemž každý další týden se poplatek dvojnásobí na základě zaplacené částky z týdne předchozího.

Bonusové dotace jsou pouze jednorázového charakteru ve zmíněných člancích I. a II. smlouvy. Výjimkou je pouze:

I. článek bod b) v němž se dotace opakuje při každé návštěvě jiné (než již navštívené) hlavní lokace/destinace/místa/památky.

Druhý sponzor: Efektivní cestování – letecká dopravní společnost

Už z názvu je patrné, že společnost „Efektivní cestování“ se zaměřuje na poskytování dopravních prostředků po celém světě, což vede k levnějším možnostem cestování v dané lokaci. Nicméně firma má jisté výdaje za poskytování svých služeb, a proto jí klienti musí platit poplatky, jenž se liší podle státu a typu dopravy. Žáci mohou ušetřit na cestování skrze dopravu a vydělat díky bonusovým úkolům nebo destinacím. Oproti tomu je právě probíraný sponzor dosti nelukrativní s ohledem na pobyt v dané destinaci, neboť jeho klienti platí již zmiňované poplatky. Jinak společnost „Efektivní cestování“ nenabízí žádný další bonus ani nevýhodu. Proto záleží na vypočítání výhod v rámci využívání dopravních prostředků a výši poplatků.

Sponzor je určen převážně těm, kteří se obávají o stabilitu svých zdrojových příjmů. Záleží tedy na tom, jaké známky žák dostává a jak je úspěšný. v případě nižších známek jako jsou trojky, čtyřky, má stále možnost vycestovat do velkého množství zemí, kde díky bonusovým úkolům může vydělat další peníze. z nich uhradí poplatky svému sponzorovi, ale pokud si práci dobře rozvrhne, tak mu poměrně velké množství zbude, a díky tomu se dá pokračovat v cestování. Samozřejmě společnost „Efektivní cestování“ může být velice dobrou možností i

pro žáky s lepším průměrem, protože díky nízkým cenám se dá cestovat rychle, a tím se účastníci projektu rychle dostávají k obsahu, jenž může pomoci k financování dalších částí navrhovaného konceptu výuky.

Hlavní výhodou sponzora je tedy 25% sleva na veškerou dopravu do základních států, v nichž se částka vždy zaokrouhluje na stovky směrem vzhůru (důvodem zaokrouhlování je nepočítání s malými mincemi v základním návrhu projektu). Například let do státu Panama stojí 16 000 ~~SP~~. Po započtení bonusu od sponzora to klienta vychází na 12 000 ~~SP~~, tedy sleva až o 4 000 ~~SP~~, což se rovná jedné získané dvojce. Doporučuje se vytvořit pro veškeré cesty do základních států tabulku cen po započtení slevy. Naše tabulka by tak vypadala nějak takto:

Tabulka Chyba! Záložka není definována.: Základní cena letenek do

Název státu	Základní cena	Sleva	Po slevě
Panama	16 000	25%	12 000
Francie	2 500	25%	1 875
Itálie	2 000	25%	1 500
Norsko	4 000	25%	3 000
Maďarsko	2 500	25%	1 875
Madagaskar	20 000	25%	15 000
Egypt	5 500	25%	4 125
Niger	14 000	25%	10 500
Austrálie	22 000	25%	16 500
Kanada	12 000	25%	9 000
USA	9 000	25%	6 750
Brazílie	14 000	25%	10 500
Venezuela	15 500	25%	11 625
Mexico	15 000	25%	11 250
Čína	11 500	25%	8 625
Indie	12 500	25%	9 375
Japonsko	14 000	25%	10 500
Indonésie	13 000	25%	9 750
Írán	8 000	25%	6 000
Spojené Arabské Emiráty	9 000	25%	6 750

Zdroj: Vlastní = Výpočty a data diplomová práce 2024 (Příloha 1)

Žlutou barvou jsou vyselektovány státy, ve kterých cestovní náklady přesahují částku 10 000 ~~SP~~. Je tedy zřejmé, že při využití sponzora „Efektivní cestování“ se nám náklady ve čtyřech případech sníží až pod uvedenou hranici 10 000 ~~SP~~ a v případě nejdražších cen se také jedná o nemalou výhodu. Celkově tedy tento sponzor vede k lepším možnostem cestování, čemuž napomáhá také 10% sleva na veškerou využitou dopravu v dané lokaci. Ta však platí pouze dva týdny (od příletu do destinace) pak se mění v nevýhodu, neboť další dny veškerá lokální doprava stojí o 20 % více.

Každý sponzor má i svůj zápor. v případě společnosti „Efektivní cestování“ se jedná o poplatky placené společností za komfortní využívání dopravy po celém světě, který je stanoven na 1 000 ~~SP~~. Zmíněná sazba se účtuje každý další týden po uplynutí základní doby v destinaci. Také se s narůstajícími týdny vždy zvyšuje o 1 000 ~~SP~~. Po uplynutí tří týdnů (včetně počátečního) ztrácí cestovatel právo na uplatnění slev na vycestování ze státu (do Čech nebo do jiné destinace). Probíraný bonus tak může vést ke dvěma různým alternativám. První je navštěvovat dražší destinace, v nichž díky slevě žáci ušetří tolik, že po zaplacení poplatků jim ještě zbyde anebo druhou cestou může být snažit se v nové oblasti zdržet minimální čas a neustále cestovat. Samozřejmě problematika poplatků nastává až po uplynutí základního týdne, ale některé nezodpovědné žáky může stát nemalé množství peněz, pokud si zvolí zde popisovaného sponzora.

Informace ve smlouvě s účastníkem:

Stejně jako v předchozím případě se jedná o návrh formy smlouvy určené k podpisu oběma stranám, kterými jsou učitel a žák. za podepsané dokumenty ručí oba smluvníci stejně. Pokud učitel ztratí svou kopii, žák může její podepsání zpochybnit a dále pokračovat bez sponzora, v opačném případě je tomu také tak.

I. Organizace poskytuje sjednavateli slevu na veškeré letecké transporty do nových destinací v hodnotě 25 % z původní částky. za přesně stanovený přepočítaný zodpovídá společnost, která si vymáhá právo veškeré částky zaokrouhlovat ke stovkám vyšší sumy. Například 2 538 ~~SP~~ se zaokrouhlí na 2 600 ~~SP~~.

II. Organizace poskytuje slevu 20 % na veškeré druhy místní dopravy (mimo chůzi a automobil) v různých státech světa, jež platí v průběhu základního týdne (prvních 7 dní v novém státu). Avšak k udržení vysoké úrovně služeb se klient zavazuje k hrazení 20% sankce z využívání lokální dopravy po uplynutí stanovené lhůty.

III. Organizace hraří veškeré výnosy spjaté s bydlením a stravou po dobu jednoho týdne od příletu do jiného státu, než je Česká republika, na kterou se poplatky nevztahují. Po uplynutí stanovené lhůty si společnost nárokuje 1 000 ~~SP~~ každý následující týden, přičemž poplatek taktéž každým dalším týdnem narůstá o dalších 1 000 ~~SP~~.

Třetí sponzor: Cestuj v klidu – hotelový řetězec

V základní verzi se poslední alternativou míní společnost vlastníci po celém světě nemalé množství hotelů. Logicky se tedy její bonus orientuje na setrvání v zemi delší dobu, a zároveň přináší bonus za plnění úspěchů či návštěvu lokálních destinací. Jediná nevýhoda tkví ve vzrůstajících poplatcích za dopravu. Výhody organizace „Cestuj v klidu“ nejsou nijak moc závratné, proto záleží čistě na tom, zda účastníci projektu chtějí hrát aktivně, či pasivně.

Výhodou probíraného sponzora je tedy neplacení žádných poplatků nebo penále při delším setrvání v destinaci. Klienti tak mohou být ve státu libovolně dlouho a plnit úkoly, které chtějí. Jediné náklady mají tedy spojené s dopravou do státu anebo lokálním pohybováním, které se však každým týdnem zvyšují o 20 % (mimo první týden ve státu). Malý bonus spočívá v 5% odměně za splnění úspěchů nebo návštěvy lokální destinace (stejně jako u předchozích situací se zaokrouhluje na 100 ~~SP~~ směrem k vyšší částce), jenž také narůstá stejně jako výše uvedené poplatky

Jedná se tedy o poměrně jednoduchou verzi sponzora, která může pomoci méně aktivním žákům nebo těm, kteří se nevyznají v pravidlech projektu či nejsou tolik průbojní. Nicméně pro žáky, jenž mají nižší průměr nebo se prezentují neaktivitou, může být problematické navštívit větší množství států kvůli nedostatku finančních zdrojů a neustálému zvyšování cen za dopravu. Také záleží na tom, jestli se účastníci dokáží zamyslet nad veškerými možnými dopady svého vybraného sponzora na průběh projektu. k tomu je nutné zvolit správnou alternativu prezentování sponzorů, což může být vysvětlení jejich kladů a záporů, poskytnutí obsahu smluv s jednotlivými organizacemi či v kreativnějších případech nějaké video nebo reklama.

Informace ve smlouvě s účastníkem:

Poslední návrh smlouvy se jeví jako dosti jednoznačný s jasnými podmínkami. Buď žáci něco získají anebo začnou značně připlácet za dopravu. Avšak jak již bylo uvedeno, tak ani poslední možnost výběru není úplně lukrativní pro všechny účastníky.

I. Organizace poskytuje sjednavateli bezplatný pobyt ve všech státech světa bez jakýchkoliv poplatků.

II. Organizace nabízí bonus 5 % při splnění jakéhokoliv úspěchu a stejně vysoký jednorázový bonus při splnění hlavní nebo bonusové aktivity. Výše uvedeného příspěvku se každým týdnem zvyšuje o 10 %.

III. Kvůli konkurenčním firmám dokáže organizace zajistit spravedlivé ceny za dopravu pouze podobu prvního týdne od příjezdu do státu. Následně se každý týden částka na vycestování a lokální dopravu zvyšuje o 20 %.

Návrh na úpravy

Každý učitel využívající základní návrh na proměnu výuky má samozřejmě vyhrazené právo upravit počet, ale také charakteristiku sponzorů, dle vlastní libosti. Nicméně čím více bude sponzorů, tím více bude práce s jejich přípravou, a také se může naskytnout problém s rozhodováním dětí. Výše uvedení sponzoři se mohou poupravit, pokud je to zapotřebí. Takřka jasným příkladem může být změna v případě posledního sponzora, který se pro nezkušené oko může jevit jako velice lukrativní volba. Stačí zavést přidání nějakého poplatku, nebo penále, což může částečně odradit případné zájemce. Určitě není od věci měnit i výši bonusů nebo poplatků, protože dost záleží na tom, jaký peněžní systém nastavíme, zda 10 000 ~~SP~~ za jedničku nebo 5 000 ~~SP~~ za jedničku. Záleží tedy na mnoha aspektech, které jsou dosti proměnlivé, a tak by se k problematice mělo i přistupovat, ale doporučuje se setrvat v systému sponzorů a smluv, jež jsou opět propojením do reálného světa.

Státy

Samozřejmě v případě výběru jednotlivých zemí velice záleží na RVP ZV a také ŠVP, neboť zmíněné dokumenty určují hlavní tematický blok, který by se měl v sedmé třídě vyučovat. v některých případech se látka regionů světa rozděluje na kontinenty Afrika, Amerika, Asie, Antarktida a Austrálie s Oceánií, jež jsou zasazeny do zmíněného 7. ročníku. a následně v 8. ročníku na ně navazuje Evropa s Českou republikou, jakožto stěžejní téma pro celý rok. Existuje i alternativa, ve níž Afrika zasahuje ještě do konce 6. ročníku, a následně se pokračuje přes všechny kontinenty v 7. třídě bez Evropy, jež se nechá na 8. ročník (ZŠ ANGEL 2014: 311-320).

Základní verze projektu se dá zasadit do dvou podobných alternativ. Avšak obě možnosti by v případě využití probíraného návrhu výuky mohli znamenat silný zásah do ŠVP školy, na které se má projekt uskutečnit. v obou případech záleží na preferenci a odbornosti vyučujícího, co má transformovat obsah výuky do jednotlivých hodin a také do samotného projektu.

První možností je zasazení tématu regiony světa pouze do 7. ročníku, s čímž ostatně počítá celá tato práce. Jedná se o nejjednodušší možnost s ohledem na žádné omezení pro cestování, což by mohlo vést k diskusi a problémům. Samozřejmě žáci jsou částečně nuceni navštěvovat vybrané státy, ale ve všech kontinentech světa. Tento koncept částečně může nabourat zavedenou výuku kontinent po kontinentu, protože pokud učitel správně uchopí projekt, tak vůbec nemusí představovat jednotlivé světadíly, ale postačí prezentovat určité problémy a oblasti, které mohou svým charakterem odpovídat dalším místům. Stačí tak jenom poukazovat na podobnosti problémů či jevů v různých koutech světa. Nicméně tato možnost se může pro neaprobované učitele jevit jako problematická, kvůli nižším oborovým znalostem. Proto se nejedná o nutnost, ale možnost změnit styl výuky ve zmiňovaném 7. ročníku. Asi největším mínusem výše uvedené alternativy je velký obsah učiva do jednoho školního roku. Záleží na každém učiteli, jak by se dokázal popasovat s takovým nepřehledným množstvím informací, které může, a v mnoha případech i má, žákům podat. Proto se k možnosti vyučování regionů světa váže jistá příležitost projekt využít v průběhu celé 7. třídy a poloviny 8., což by odpovídalo současné časové dotaci na rozebírání tematický celek. v tomto případě se nemusí vyloučit ani možné pokračování v projektu cestováním po České republice.

Druhý návrh vychází ze současného modelu výuky regionů světa zasazeného v RVP ZV či případně samotného ŠVP dané školy. Projekt se využívá pouze v ročníku, v němž se celý rok vyučuje regionální geografie v podobě vybraných kontinentů, proto je třeba vybrat státy na základě obsahu učiva. Učitel při přípravě projektu volí pouze země, co se nachází v probíraných světadílech, čímž je částečně limitován, ale na druhou stranu se mu rapidně snižuje množství látky, kterou má děti naučit. Uvedená možnost tak dosti může pomoci k využití projektu i neaprobovanými pracovníky, neboť nemusí v tomto případě tolik klást důraz na propojení s učební látkou, a mohou tak projekt mít pouze jako zpestření výuky. Za předpokladu využití této alternativy se však nedocílí propojení všech regionů světa a dojde k menšímu pochopení spojitostí mezi různými regiony. Oproti tomu žáci mohou trávit více času na určitém kontinentu, čímž se více seznámí s tamějšími státy a kulturou. Menším zádrhelem při této možnosti také mohou být v některých případech vyšší částky za návštěvu dané země, které se určují dle aktuální ceny letenek, ale zmíněný problém se dá řešit vyššími zisky v rámci převodu známek na peníze.

Nedá se vyloučit ani možnost využití projektu v průběhu výuky všech světadílů skrze 6., 7. až případně 8. třídu, ale zde může dojít k velkým problémům, jako je například výměna učitele zeměpisu, a tedy i přístupu hlavního vedoucího k celému projektu. Samozřejmě nastavení

základní verze odpovídá tomu, aby každý učitel měl možnost projekt využít. Ale pokud nastoupí úplně nový pedagog, který nebude obeznámen s projektem, tak může dojít k tomu, že žáci budou vědět o pravidlech více než samotný učitel, a tak se budou snažit toho zneužít. Dále také může nastat problém s ukládáním peněz přes prázdniny a další úskalí spojené s dlouhou dobou velkých prázdnin mezi jednotlivými fázemi projektu, což může vést k zapomenutí pravidel nebo vlastních plánů a tak dále. Proto se nedoporučuje rozebíranou formu výuky využívat ve více ročnících. Jedinou výjimkou může být pauza mezi 7. a 8. ročníkem, jež by odpovídala RVP ZV. Ale ani v tomto případě se aplikování návrhu nevyvaruje všem možným problémům s delší dobou mimo projekt. Přes všechny výše uvedené problémy s dlouhým volnem se plánuje rozšíření hry do všech ročníků druhého stupně základní školy.

Samozřejmě každá škola i učitel mají možnost si projekt upravit dle vlastních potřeb. Proto se výše uvedly jen možné alternativy. a nadále práce počítá s verzí, která zahrnuje téma regionů světa pouze do 7. ročníku.

Výběr států

Bohužel v rozsahu této práce není možné udělat podrobnou analýzu všech států světa a vybrat tak určitý počet nejvhodnějších destinací k navštívení. Proto se v základní verzi přistupuje k jednoduchému řešení vlastního výběru dle učitele a jeho preferencí. Logicky však není úplně nejlepším výstupem dát všechny státy vedle sebe či třeba nechat na nějakém kontinentu o dost větší zastoupení než jinde. Mělo by se přistoupit k rovnoměrnějšímu rozložení na základě počtu států na jednotlivých světadílech. Následně je ještě nutné selektovat ty státy, které mohou nabídnout určité zajímavé informace. Těmi je například myšleno vyspělé hospodářství, ekonomická a obchodní velmoc, rozvojový stát, zaostalý stát zaměřený na zemědělskou výrobu, celosvětové velmoci, státy proslulé svými památkami a kulturou či jiné oblasti, jež mohou nabídnout témata jako válečné konflikty, hladomor nebo vysokou kriminalitu. Právě zmíněná témata se dají využít při organizaci výuky, ale na druhou stranu se k nim přihlížet nemusí a stačí stále setrvat v představování kontinentu za kontinentem. v případě využívání cestování žáků ke stanovení témat se doporučuje vždy s týdenním předstihem upozornit, že téma dalších hodin bude na základě cestovatelské zkušenosti určitého účastníka projektu, který samozřejmě k problematice může přispět i svým zpracovávaným úkolem. Také existuje možnost vytvořit seznam na delší období, podle kterého se bude určovat téma výuky skrze cestovatelské zkušenosti dětí. Jak bude hodina koncipována a co se v ní bude dít je čistě na učiteli. Právě on vybere, zda se třída zaměří na fyzickou geografii oblasti a výskyt

geomorfologických celků či jestli budou řešit nějaký humánně zaměřený problém. Avšak poměrně zajímavou metodou může být nabídka nějakému žákovi na participaci při vedení výuky a nějaké vybrané hodiny v rámci jeho připravovaného úkolu nebo zkušeností z nějaké destinace.

Tato práce, jak již bylo výše uvedeno, počítá s alternativou, kdy se Evropa vyučuje v průběhu 7. ročníku docházky základní školy, a stejně tak další světové regiony. Právě proto se ve výběru nachází státy ze všech kontinentů v následujícím zastoupení:

- Afrika = 4 (Madagaskar, Egypt, Niger, Keňa)
- Asie = 5 (Čína, Japonsko, Indie, Indonésie, Írán)
- Austrálie a Oceánie = 1 (Austrálie)
- Evropa = 4 státy (Francie, Itálie, Norsko, Maďarsko)
- Severní a Střední Amerika = 4 (USA, Kanada, Panama, Mexiko)
- Jižní Amerika = 2 (Brazílie, Venezuela)

Výběr zastoupených států je flexibilní. Jak již bylo uvedeno, tak každý učitel může volit podle sebe. v práci se počítá se zastoupením čtyřech států v Africe, jež zahrnují turisticky oblíbenou destinaci Egypt. Následně opět velice atraktivní oblast skrze cestovní ruch, což je stát Keňa. Ta může nabídnout mimo safari, třeba i návštěvu slumu nebo výstup na nejvyšší horu Afriky. Poté se ve výběru nachází dva málo rozvinuté státy, Madagaskar a Niger, které mohou posloužit k návaznosti témat chudoby, zemědělství a současné situace v Africe. Určitě v rámci vybraných států se dá nadhodit více různých témat, a to i kvůli bonusovým destinacím, jež v nemálo případech nabízejí vycestování do sousední nebo blízké země.

Kontinent s největším množstvím států je Asie, která, mimo velkou rozmanitost kultur, také nabízí rozdílné části světa s ohledem na mnoho aspektů. Nesmí tedy chybět dvě nejzajímavější země světa, Indie a Čína, ve kterých se jedná o diametrálně rozdílný životní styl, což může sloužit k porovnávání a představení soudobých problémů s populací a případně demografickými předpoklady do budoucna. Dalším takřka jasným zástupcem asijského kontinentu je všem známá země, Japonsko, neboť pozoruhodná císařská kultura, památky a životní styl nabízí mnoho zajímavých informací. Za poměrně zajímavou destinaci se jeví Indonésie, která nemusí být všem úplně známa. Nicméně právě krásy ostrovů a případně blízkých států mohou znamenat nové poznatky pro účastníky projektu. v rámci Indonésii se dá dostat do států zastupující asijské tygry, kteří mohou nabídnout lepší porozumění světové ekonomice. Do práce je však uvedený stát zařazen hlavně z důvodu fauny a flóry v deštných

pralesech oblasti rovníku, protože poslouží k porovnání stejného biomu v Brazílii, jenž se nachází ve výběru jihoamerických států. v neposlední řadě se zástupcem Asie stává také stát Írán. Samozřejmě se může zvolit „bezpečnější“ alternativa v podobě například Saudské Arábie, která by mohla pomoci k porozumění ropného průmyslu, jenž vede k bohatství na Blízkém východu. Přesto s touto alternativou se počítá spíše skrze fakultativní výlety a lokální destinace, protože hlavním důvodem výběru státu Írán je problematika bezpečnosti ve státě a autoritativních režimů moci. v určitých odvážnějších případech je to až probírání samotného terorismu a současné situace v některých státech Blízkého východu. Neboť i tato zmíněná témata jsou součástí kurikula a žáci se o nich mají dozvědět.

Naopak velice nízké zastoupení se dá očekávat v regionu Austrálie a Oceánie. Nevylučuje se alternativa místo například nějakého asijského, evropského či amerického státu zařadit například ostrov z Oceánie, ale opět si v tomto případě můžeme vystačit s lokálními destinacemi. Proto očekávaný zástupce této oblasti je stát Austrálie. Dřívější britská kolonie má posloužit jako příklad k absolutně odlišnému stylu života, například časovým posunem, situováním na jižní polokouli a rozdílností ročních období oproti Evropě. Nesmí se opomenout ani typická fauna a flóra Austrálie, stejně jako turistická atraktivita či ekonomický význam.

Výběr ze států Evropy se dá pokládat za nejsložitější, protože existuje velké množství důležitých států, jako je Německo, Velká Británie, Rakousko a další. Proto v případě Evropy se navrhuje státy měnit častěji než u jiných kontinentů či třeba dvěma jiným třídám zadat rozdílné státy. ve výběru států nejvýznamnější roli hraje Francie, která se v Evropě dlouhodobě považuje za velmoc, a i její historický význam je nezpochybnitelný. Doporučuje se ve Francii vytvořit velké množství bonusových aktivit s Británií a opačně, protože se jedná o dva klíčové státy v Evropě. Stejně tak se dá propojit Francie s Německem. Země galského kohouta se tak stává zástupcem západní Evropy. Itálie se dá považovat za příklad jižní Evropy, kde se prezentuje skrze svůj antický, kulturní a také například obchodní či přírodní význam (sopečná činnost). Opět se nevylučuje možnost propojení s dalšími státy stejného regionu, ale zároveň i nějakého sousedního regionu. na severu Evropy se do projektu zařadilo Norsko především díky fjordům, ropnému bohatství a divočině. Kde leží i země původních obyvatel Sámů. Přestože samotné Norsko může nabídnout velké množství zajímavostí a témat pro výuku, doporučuje se zařadit do lokálních destinací, alespoň jeden z dalších severských států, tedy Dánsko, Švédsko či Island. v kontextu kladení důrazu na fyzickou geografii v Norsku se v základním návrhu projektu vyskytuje propojení s Islandem. Posledním evropským zástupcem je stát Maďarsko ve střední Evropě. Opět se jedná o komplikovanou

alternativu, jež může být určitě nahrazena, ale díky velkému zájmu českých turistů se Maďarsko stává hojně navštěvovanou destinací a tím pádem i pro české občany velmi oblíbeným státem. Navíc skrze Maďarsko se můžeme dostat více na východ, ale také k problémům a vymezení střední či jihovýchodní Evropy, ba dokonce i Uherské království přidává na hodnotě výběru Maďarska mezi možnosti k navštívení.

Stejně jako v Asii se nedá úplně vynechat Čína a Indie, tak v Severní Americe není dobré opomíjet státy USA a Kanadu. Celosvětový význam hospodářský, ekonomický a politický zařazuje Spojené státy americké jako absolutně jasný stát k navštívení, ale zároveň USA může posloužit jako „můstek“ k problematice globalizace, lidských práv a menšin. Oproti tomu Kanada se spíše jako evropské Norsko dostává do role fyzicko-geografického zaměření, přesto může nabídnout zajímavost v podobě rozložení obyvatel, či dřevařského průmyslu nebo rybolovu. Navíc se jedná o zemi, která je součástí Commonwealthu, a tím se opět dá zapojit do projektu Británie. k oblasti Severní Ameriky se pojí i oblast Velkých a případně také Malých Antil a zároveň pevninská Střední Amerika. Kde mají zastoupení dva státy, Mexiko a Panama. První uvedený nabízí bohatou zásobu historických památek skrze první kultury obývající Ameriku (Mayové, Aztékové). Také se Mexiko pyšní zajímavou kuchyní, ale zároveň migračními problémy v kontextu sousedního USA. Oproti tomu Panama se jeví jako nejméně významný stát v oblasti, který nabízí především oblast panamské šíje a možnost prozkoumávat Střední Ameriku a Karibik v rámci lokální destinace.

Poslední dva státy se rozprostírají na kontinentu Jižní Amerika. Jedná se o pravděpodobně nejznámější stát z této oblasti, což je Brazílie. Krom Amazonie může zmíněná země nabídnout velice zajímavou kulturu a památky. Stejně tak různé akce a festivaly či propojení s dalšími částmi, jako jsou například Patagonie, Ohňová země nebo (opět britské) Falklandy. Oproti tomu Venezuela se prezentuje mimo krásnou přírodu částečně horší pověstí kvůli velkému množství kriminality, výrobě drog a dalším nelegálním činnostem (MZV ČR 2024b). Právě proto se dá použít jako „oslí můstek“ ke Kolumbii, ale také úplně rozdílným oblastem například v ekvádorských Andách. Stejně tak se Venezuela nabízí k vycestování do Malých Antil nebo států jako Guyana a Surinam.

Cena cesty do jednotlivých států

Tabulka Chyba! Záložka není definována.: Základní cena letenek do různých států

Název státu	Základní cena
Panama	16 000
Francie	2 500
Itálie	2 000
Norsko	4 000
Maďarsko	2 500
Madagaskar	20 000
Egypt	5 500
Niger	14 000
Austrálie	22 000
Kanada	12 000
USA	9 000
Brazílie	14 000
Venezuela	15 500
Mexico	15 000
Čína	11 500
Indie	12 500
Japonsko	14 000
Indonésie	13 000
Írán	8 000
Spojené Arabské Emiráty	9 000

Zdroj: Vlastní = Výpočty a data diplomová práce 2024 (Příloha 1)

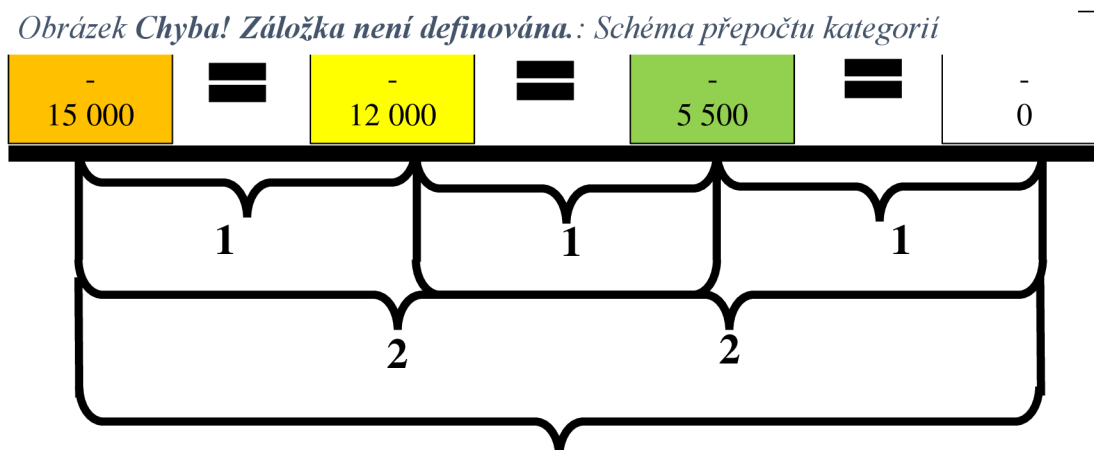
Základním zdrojem pro výpočet ceny letu do určitých států se pro práci stal webový portál: www.skyscanner.cz (LETUŠKA, 2024). na základě údajů, kde počátečním letištem je Praha a cílovou destinací určený stát a jeho hlavní město, se cena stanovila se zaokrouhlením výše na celé tisíce. Proto se nejedná o přesné částky, které se stejně dost často mění na základě různých proměnných. pro lepší porozumění se částky dělí do čtyř kategorií. První a zároveň nejdražší je stanovena na 22 000 – 15 000 ~~SP~~ (oranžová), dále 14 999 ~~SP~~ – 12 000 ~~SP~~ (žlutá), poté 11 999 ~~SP~~ – 5 500 ~~SP~~ (zelená) a nejmenší kategorie 5 499 ~~SP~~ – 0 ~~SP~~ (bílá). Zajímavým jevem vycházejícím z tabulky je rozdílnost cen u jednotlivých kontinentů, kdy do nejvyšší kategorie patří zástupce Afriky, Střední Ameriky, Jižní Ameriky a také Austrálie. Oproti tomu nejnižší ceny se logicky nachází u států zároveň nejbližších Praze, což jsou oblasti v Evropě. Druhá nejlevnější kategorie nabízí zajímavé možnosti k navštívení, jako jsou Egypt, Keňa, USA a zároveň Írán. Jako zlatá střední cesta se jeví žluté státy, které většinou zahrnují destinace v Asii, ale také Kanadu, Niger a Brazílii.

Velice důležité je zmínit, že cesta z vybraného státu zpět do České republiky je v základním návrhu hry hrazená sponzorem. Proto samotné navštívení všech států stojí 222 000 SP, což v případě jedné „jedničky“ týdně vede k možnostem procestování všech států kromě dvou nejdražších (Austrálie a Madagaskar) nebo více, pokud žák nevynechá nějaký z nich. Ovšem pro žáky se udržení průměru 1 po celý školní rok jeví takřka jako nemožné. Proto je zřejmé, že účastníci nedokážou procestovat všechny státy pouze se základním ziskem ze známek. Je tedy nutné se aktivně zapojit do projektu, aby žáci dokázali procestovat všechny možné státy. Za předpokladu samých „čtyřek“ se dají procestovat všechny bílé, zelené a tři nejlevnější ze žluté sekce. Tím se dá stanovit spodní hranice států, které žáci musí dosáhnout, aby v projektu uspěli. v rámci zmíněných hodnot se dají určit požadavky ke splnění, jež následně budou transformovány zpět na známky. Komplikovanější alternativou v rámci diverzifikace skupin se nabízí následující dělení:

- 1 = navštívení všech států bílé, zelené, žluté, a jednoho z oranžové kategorie
- 2 = navštívení všech států bílé, zelené a čtyř států ze žluté kategorie
- 3 = navštívení všech států bílé a zelené kategorie
- 4 = navštívení všech států bílé a poloviny zelené kategorie
- 5 = navštívení méně jak všech států bílé a jednoho států ze zelené kategorie

Pokud chceme v projektu docílit individuálního výběru cesty do nějakého státu, tak v případě finálního hodnocení je dobré počítat oranžové za 3 bílé, 2 žluté za 1 zelený. Zelenou kategorii počítat 2 za 1 bílý. Čímž docílíme motivace k vycestování i do jiných států než těch nejlevnějších. Protože pokud si žáci jedním červeným státem splní 3 zelené, tak ke splnění celé kategorie jim stačí už pouze jeden zelený.

Obrázek Chyba! Záložka není definována.: Schéma přepočtu kategorií



Zdroj: Vlastní = tvorba Microsoft Word (18. 4. 2024)

Záleží na každém učiteli, zda finální převod na známku zveřejní v rozsahu, který nabízí výše uvedená komplikovanější forma anebo zda pouze stanoví počet států k navštívení na základě procentuálního hodnocení k dosažení potřebné známky, což například na ZŠ Angel je min. 90 % na známku 1, min. 75 % na známku 2, min. 50 % na známku 3 a min. 25 % na známku 4. Vzhledem k počtu 20 států k procestování vychází převod na známky takto:

1 = Navštívit alespoň 18 států

2 = Navštívit alespoň 15 států

3 = Navštívit alespoň 10 států

4 = Navštívit alespoň 5 států

5 = Nenavštívit alespoň 5 států

Lokální destinace a základní aktivity

Lokální destinace

Nedílnou součástí celého projektu, a především cestování jsou lokální destinace, které se váží k jednotlivým státům a úkoly v podobě výletů, čímž účastníci stvrdí svou návštěvu vybrané lokace. Existuje opravdu nepřeberné množství možností, kam všude se žáci mohou „podívat“, a proto záleží čistě na každém účastníkovi projektu, jaká místa si zvolí. pro základní verzi byly zvoleny v rámci každého státu následující lokace:

- **Francie**

1. Versailles a Paříž
2. Mont Saint-Michel a Normandie / Zámky na Loiře
3. Provence s Avignonem a Monakem
4. Německo
5. Velká Británie

- **Itálie**

1. Řím a Vatikán
2. Toskánsko
3. Neapol a Sicílie / Benátsko
4. Dolomity a Pádská nížina
5. Španělsko / Švýcarsko

- **Norsko**

1. Oslo / Bergen / Stavanger
 2. Národní park Jostedalbreen / Trollheimen Fjellområde / Forollhogna
 3. Narvik a Lofoty / Senja a Tromsø
 4. Špicberky
 5. Island / Dánsko
- **Maďarsko**
 1. Budapešť
 2. Tokaj
 3. Balaton / Termální lázně (Sárvár, Hevív, Bükfürdo, ...)
 4. Rumunsko (Transylvánie)
 5. Chorvatsko
 - **Keňa**
 1. Nairobi a Kibera
 2. Kilimandžáro
 3. Tanganika a Viktoriino jezero / Safari
 4. Somálsko
 5. Rwanda / Demokratická republika Kongo
 - **Egypt**
 1. Káhira a Gíza / Alexandrie
 2. Suezský průplav
 3. Přehrada Renaissance Etiopie / Projížďka po Nilu
 4. Libye
 5. Kypr
 - **Niger**
 1. Niamey
 2. Sahara
 3. Oblast Dosso / Pohoří Air
 4. Návštěva Tuaregů
 5. Senegal
 - **Madagaskar**
 1. Antananarivo a Rova
 2. Národní park Andasibe-Mantadia / Rezervace Anja / Rezervace Reniala
 3. Návštěva Malgašů

4. Seychely / Mauricis / Réunion (Francie)
 5. Jižní Afrika
- **Čína**
 1. Peking
 2. Šanghaj / Hongkong
 3. Tibet
 4. Rýžové plantáže v dolním toku Modré řeky (Jang-c' -ťiang)
 5. Mongolsko a Velká čínská zeď
 - **Indie**
 1. Bombaj
 2. Mount Everest (Himálaj)
 3. Indoganžská nížina a Nové Dillí / Tádž Mahal
 4. Nepál / Bhútán
 5. Srí Lanka
 - **Japonsko**
 1. Tokio
 2. Hirošima a Incukušima
 3. Širakawa (kultura Japonska)
 4. Výlet po japonských sopkách
 5. Jižní Korea / Tchaj-wan
 - **Indonésie**
 1. Tropické deštné pralesy Sumatry
 2. Jakarta a Borobudur
 3. Bali
 4. Singapur
 5. Thajsko
 - **Írán**
 1. Teherán
 2. Kaspické moře
 3. Po stopách Mezopotámie (Ninive, Aššur, Uruk, Ur, Nippur, Babylon) / Po stopách Persie
 4. Arménie / Gruzie
 5. Saúdská Arábie

- **Austrálie**

1. Melbourne / Sydney / Perth
2. Uluru a australská bush
3. Velký bariérový útes / Blue mountains / Great ocean road
4. Nový Zéland
5. Fidži a plavba po Oceánii

- **Kanada**

1. Vancouver / Calgary / Toronto / Québec / Montreal
2. Skalnaté hory a kurz přežití v divočině
3. Oblast Velkých jezer
4. Aljaška a výstup na Denali
5. Newfoundland

- **USA**

1. New York / Los Angeles / Las Vegas / Salt Lake city
2. Niagarské vodopády / Grand Canyon / Přechod Kordiller
3. Yellowstone / Yosemite / Sequoia národní park
4. Indiánská rezervace
5. Florida / Silicon Valley

- **Mexiko**

1. Mexico City a slumy
2. Chichen Itzá / Teotihuacan
3. Popocátepetl a Citlaltépetl
4. Cesta za mexickou kuchyní / Kávové plantáže / Kakaové plantáže
5. Honduras / Guatemala

- **Panama**

1. Galapágy
2. Los Katíos a Darien Národní park
3. Panamský průplav a Sobería
4. Kuba / Jamajka
5. Portoriko

- **Brazílie**

1. Amazonský prales
2. Rio de Janeiro / Sao Paulo

3. Argentina a vodopády Iguacu
4. Patagonie / Ohňová země / Falklandy
5. Peru / Bolívie / Chile

- **Venezuela**

1. Caracas / Maracaibo
2. Salto Ángel a národní park Canaima
3. Malé Antily
4. Kolumbie
5. Guyana / Surinam

U každého státu se nachází 5 možností, které mohou žáci zvolit, ale ve většině případů samotná možnost nabízí různé alternativy. Pokud tedy žák například vybere, že chce navštívit ve státě Brazílie Ohňovou zemi, tak se mu automaticky znemožňuje navštívit Falklandy a Patagonii, přesto ale po splnění úkolu v oblasti, kterou si vybral, může navštívit další 4 lokální destinace. Při jednoduché matematice se dá vypočítat, že žáci mají 100 možností, kam vycestovat v rámci základních států a lokálních destinací, a to nejsou započítány achievementy a bonusová místa či úkoly.

Základní koncept projektu počítá s tím, že účastníci nebudou plnit nic v samotném státu, ale veškeré úkoly (mimo některých achievementů) se váží k lokálním destinacím. Skrze ně žáci získají peníze do projektu, aby nadále mohli pokračovat ve svém cestování a objevování. Samozřejmě každý vyučující si může jednotlivá místa upravit dle vlastní libosti.

Activity

V každé lokální destinaci si žáci vyberou úkoly, jež budou následně zpracovávat. pro lepší koordinaci projektu je vytvořený seznam doporučených úkolu, kde se nachází na 20 různých aktivit, co v dané lokalitě mohou účastníci dělat. Seznam aktivit je následující:

1. Tvorba prezentace na zadané téma = bonus 2 500 ~~SP~~
2. Tvorba prezentace na vybrané téma = bonus 1 000 ~~SP~~
3. Porovnání ekonomické situace státu na mezinárodní úrovni = bonus 3 000 ~~SP~~
4. Podcast / reportáž / video o místní kultuře, životě a zvycích = bonus 3 000 ~~SP~~
5. Aktuální dění ve státě = bonus 500 ~~SP~~
6. Vytvoření / vyplnění slepé mapy přírodních podmínek = bonus 1 500 ~~SP~~
7. Prezentace o přírodních podmínkách státu = bonus 2 000 ~~SP~~
8. Lapbook o nerostném bohatství (zpracování a využití) = bonus 2 000 ~~SP~~

9. Vytvoření (stolní / deskové / didaktické) hry = bonus 6 000 ~~SP~~
10. Zpráva o vývoji a rozložení obyvatelstva = bonus 1 500 ~~SP~~
11. Bulvár – co se v dané zemi děje = bonus 500 ~~SP~~
12. SWOT analýza státu = bonus 5 000 ~~SP~~
13. Celková prezentace o daném státu (představení) = bonus 1 000 ~~SP~~
14. Plakát o památkách = bonus 1 500 ~~SP~~
15. Článek o zajímavostech daného státu = bonus 1 000 ~~SP~~
16. Naplánovat zájezd po daném státu = bonus 2 000 ~~SP~~
17. List A3 o politickém systému a politické situaci dané země = bonus 2 000 ~~SP~~
18. Online úniková hra na zadané téma = bonus 1 000 ~~SP~~
19. Nakreslení nějaké zajímavosti z oblasti = 500-1 500 ~~SP~~
 - a. V případě velmi zdařilého díla až 1 500 ~~SP~~
20. Model nějaké památky či přírodního jevu = 2 000-4 000 ~~SP~~
 - a. Např: monzuny, písečná bouře, vrásnění, ...
 - b. V případě velmi zdařilého díla až 4 000 ~~SP~~

Bezpochyby se dají přiřadit, nahradit, či nějaké úkoly odebrat. Nicméně jedná se o základ možností, které budou žáci v lokálních destinacích plnit. Všechny 20 bodů je koncipováno tak, aby z nich vzešel nějaký materiál, který se dá hodnotit známkou. Žáci obdrží peníze za udělenou známku, a následně ještě bonus uvedený u každé práce. Ten se však může měnit na základě kvality práce či dalších aspektů, jako příklad se dá brát pozdní odevzdání, plagiátorství či nějaký podvod. Díky velice slušným odměnám a známkám za práce si žáci přijdou k velkému množství peněz a není tak nutné v rámci hodin tolik známkovat, proto se dá výuka více zaměřit na poznávání a prozkoumávání spojitostí nebo zákonitostí světa. Samozřejmě v rámci rozmanitosti témat se v pravidlech musí stanovit, že žák si každý úkol může vybrat pouze jednou, alespoň do té doby, dokud nesplní všechny. Pokud by byl někdo hodně aktivní a opravdu dosáhl všech možných úkolů, tak následně už záleží na jeho výběru prací, což se dá brát jako jakási odměna za jeho odvedenou práci. Určitě se nabízí hned od počátku ponechat možnost výběru, ale to by vedlo k usnadňování práce skrze lehčí a jednodušší úkoly, které vydělají také dostatečné peníze na posun ve hře. v případě doporučeného postupu, tedy neopakování jednotlivých aktivit se žáci musí zamyslet zároveň nad tím, jaký úkol budou plnit v jaké destinaci. Výše uvedená skutečnost vede k rozvoji plánovacích schopností, přesto se najdou tací, kteří budou vybírat až v určitém místě.

Některé úkoly jsou konkrétnější než jiné, proto záleží čistě na vyučujícím, jestli seznam všech 20 bodů poskytne v každé bonusové destinaci, nebo zda úkoly rozdělí do kategorií podle toho kam se hodí. Základní návrh doporučuje ponechat veškeré body dostupné v každé oblasti, protože při její selekci by mohlo dojít ke špatnému naplánování cesty dětí, jež by pak mohly být konsternovány z toho, že v dané lokaci nemohou vypracovávat úkol, který zamýšlely. Také se musí počítat s představením a vysvětlením uvedených úkolů na začátku projektu, aby následně nedošlo k problémům s pochopením. Není špatným nápadem udělat vysvětlující dokument těch aktivit, které děti nepochopily. Příkladem může být SWOT analýza, s níž se pravděpodobně žáci ještě neseťkali. Dá se účastníkům nabídnout krátké vysvětlení v této podobě: „*SWOT analýza = metoda poznávání slabých a silných stránek vybraného tématu, ale zároveň poukazuje na příležitosti a hrozby spjaté s danou problematikou*“ (MUNI.ARTS, 2024). v kontextu samotného bodu se jedná o popsání silných a slabých stránek státu, a následnému představení příležitostí a hrozeb souvisejícím s předchozím tématem. Záleží však na každém vyučujícím, jak dokáže jednotlivé úkoly vysvětlit, aby jim rozuměl jak zadávající, tak ten, který úkol vypracovává.

Odměny do pasu

Pro posílení motivace a zkrášlení pasu se v základní verzi navrhuje přistoupit na sadu odměn za každý splněný úkol ve vybrané lokalitě. Podoba odměn je čistě na organizátorovi práce, ale nejjednodušší metodou se jeví tištěné obrázky různých památek, přírodních krás či dalších zajímavostí z navštívených destinací. Obrázky by měly mít sjednocený formát a velikost. Také se velice vítá alespoň minimální souvislost s tématem ve splněném úkolu. Zmiňovaná metoda odměn se může promítnout i do bonusových aktivit a achievementů. Samozřejmě se dá využít různých alternativ, jako je soubor nějakých razítek, či například vlastní razítka vytvořené pomocí 3D tiskárny, nebo se jako možnost jeví kolekce samolepek se zeměpisným motivem.

Není úplně nutné vymýšlet nový model odměn pomocí obrázků, protože v České republice již existuje velmi zdařilý projekt obsahující turistické vizitky, na něž narazíme takřka na každém významném místě. v rámci zjednodušení projektu, ale částečně i propagace



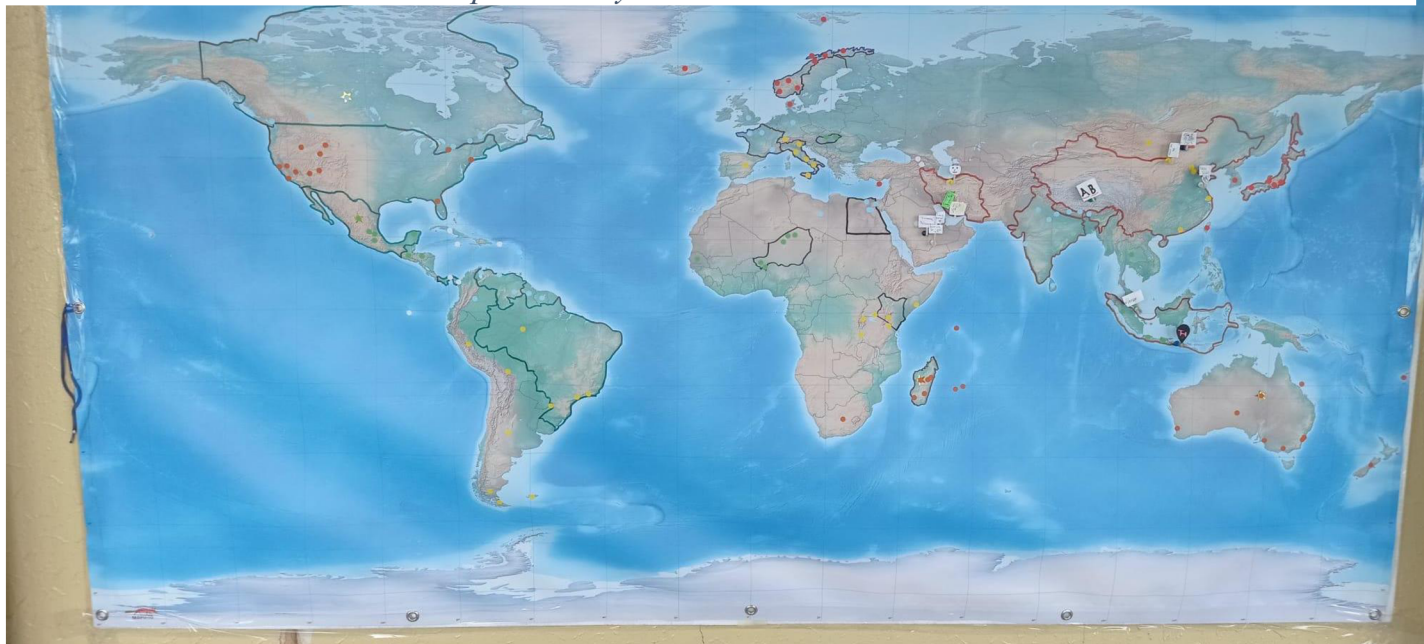
erní pole s postavičkami žáků

sběratelství, se podoba odměn pro základní verzi navrhuje na základu principů a vizuální podoby turistických vizitek (WANDER BOOK 2024).

Hrací pole

Pokud se pomine pravděpodobná budoucí transformace projektu do podoby aplikace, tak je nutné sehnat optimální herní platformu, kde přehledně bude zobrazen aktuální stav žáků a jejich postup hrou. pro základní koncept projektu je nejlepší využít mapu celého světa v největším formátu, který umožní nástěnka nebo třída. ve své podstatě nezáleží na tom, o jaký typ mapy se bude jednat. Nicméně doporučuje se využít fyzickou mapu světa s vyznačenými hranicemi a názvy států, neboť může posloužit i k probírání celosvětového reliéfu. v mapě by neměly být zakresleny žádné další věci, krom hranic států, názvů států a případně nejvýznamnějších geomorfologických prvků, ale mapa bez pojmenování reliéfu se dá využít k procvičování práce s atlasem, protože děti mohou jednotlivé přírodní úkazy do mapy doplňovat samy. Samotné hrací pole může obsahovat vyznačené země, které jsou určeny k návštěvě. Nicméně nejedná se o nutnost. pro ideální zobrazení hranic států se nabízí využití nějakého smývatelného fixu, aby se následně mapa dala využít znovu. Případně se dá země zvýraznit barvami na základě nákladů na vycestování. Jednotlivé zobrazení lokálních destinací se nedá přesně stanovit, protože záleží na možnostech školy. Pokud existuje alternativa vytvořit soubor piktogramů nebo využít nějaké mapové znaky, tak by se měl využít. Nicméně v případě základní verze

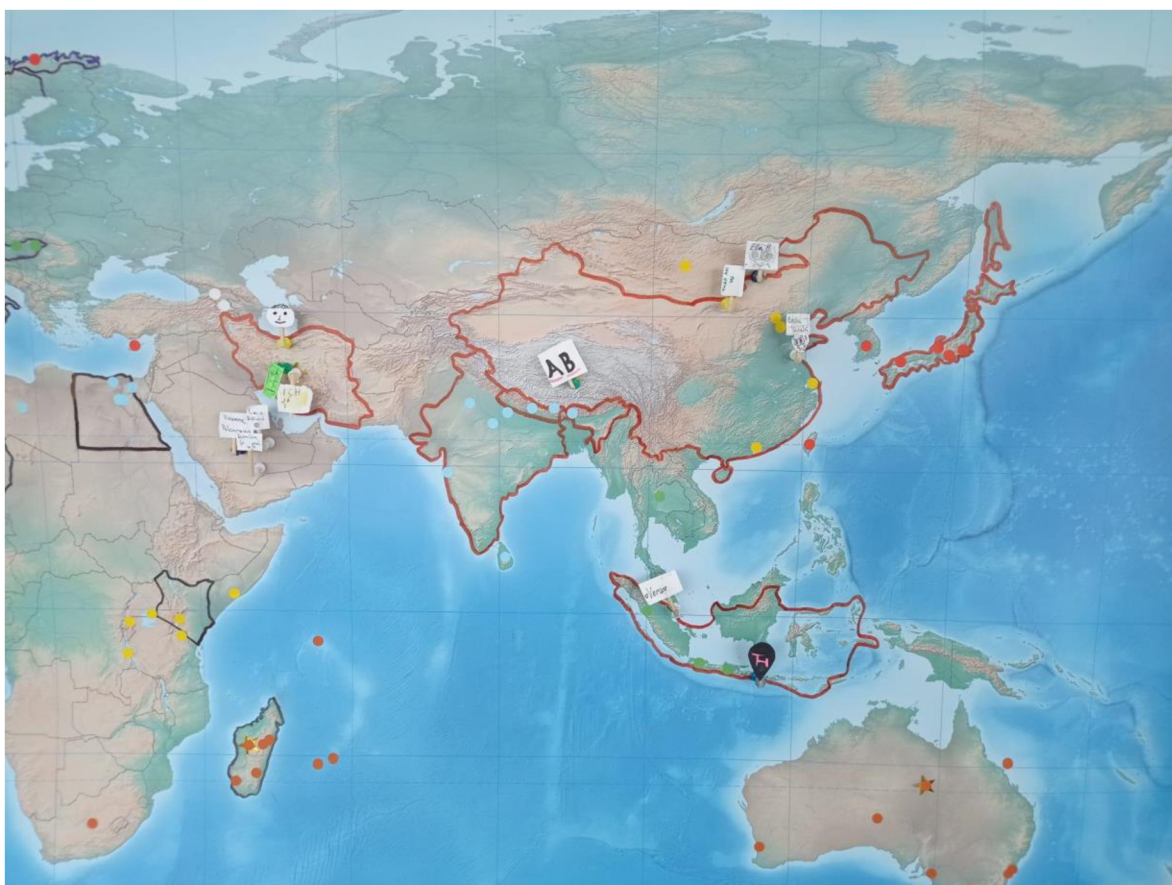
Obrázek 11: *Letem světem – hrací pole se státy a lokálními destinacemi*



projektu se lokální destinace zobrazují takřka nejjednodušší alternativou, která zahrnuje bodové značení různé barvy, jako tomu je na přiložené zmenšenině hrací plochy.

Cestování po hracím poli

Samotný pohyb žáků po mapě se dá opět dělat velice jednoduše, a to za pomoci připínáček s přivázaným lístečkem, na který se napíše jméno vlastníka. Doporučená možnost pro základní verzi projektu se může jevit trochu komplikovaněji, ale pravděpodobně žáky bude bavit o něco více. Stejně jako v případě cestovního pasu si účastníci na úvod vytvoří svůj vlastní připínáček s přilepeným kouskem špejle a papíru (případně magnet, pokud je mapa umístěna na magnetické tabuli), který si vyzdobí dle vlastní libosti. Podrobnější alternativou je přivázání bavlnky či nitě ke své „postavičce“ a následně za pomoci dalších obyčejných připínáček trasování svého postupu ve hře.



Zdroj: Vlastní = fotografie mapy světa na ZŠ Angel (16. 4. 2024)

Doprava

*Obrázek 12: HerObrázek 13: Přehled cen lokální dopravy v Americe ní pole
s nastavičkami žáků bez zarmování cestu koulkou*

Mimo využívání letecké dopravy k přesunu do základních států se v návrhu projektu počítá i s lokálním využíváním dopravy. Mezi samozřejmé možnosti se řadí autobus, vlak a cestování pěšky. v různých destinacích se však nabízí regionální aspekty, jako je letecká či lodní doprava. Vesměs v každém státu lze využít i automobilové dopravy, ale s ohledem na reálný svět se jedná o komplikovanější alternativu, jež bude následně více vysvětlena. Každý žák si musí v daném státě vybrat typ dopravy, který mu poskytne „týdenní jízdenku“ do určité lokální destinace, kde začne plnit svůj úkol. V případě, že účastníci nemají dostatek peněz na využití regionální dopravy, musí čekat do té doby, než na ni vydělají. Samozřejmě pokud nechtějí čekat, mohou zvolit nejlevnější alternativu, což je cestování pěšky. Důležité je upozornit na placení zpáteční cesty, pokud žáci setrvají v lokální destinaci déle než jeden týden.

V rámci zjednodušení se dá upůsobit cena dopravy v rámci celého projektu tak, že například vlak bude všude stát 1 000 ~~SP~~, což ale může vést k mylnému rozšíření představy o totožnosti cen v určitých lokacích. Doporučuje se přistoupit k rozdělení částek v určitých oblastech či státech podle jejich charakteristiky. Dají se uvést USA, kde se ve valné většině využívá letecké dopravy mezi jednotlivými státy, oproti například vlaku. Určitě se dají ceny vypočítat na základě aktuálního kurzu měny a přímých cen jednotlivých dopravních prostředků ve vybraných státech. Nicméně celkový výzkum regionálních cen dopravy a porovnávání dopravních prostředků není tématem této práce, proto se přistoupí k odhadu jako u většiny jiných částí.

Chůze


První z typů dopravy, který mohou žáci využít, je chůze. Přestože se jmenovaná alternativa dá považovat za velice obyčejnou, tak v rámci projektu se jedná o jednu z nejkomplicovanějších možností. Avšak hlavním důvodem jejího zahrnutí je motivace žáků ke sportu a trávení času venku, což samozřejmě hodně může pomoci účastníkům, kteří navštěvují nějaké sportovní kroužky, v nichž mohou během týdne získat velké množství nachozených kroků. Právě zmíněný ukazatel hraje klíčovou roli v doložení údajů o vykonaném pohybu. Nicméně v mnoha ohledech právě chůze může vést ke snaze o podvod, proto se doporučuje nestanovovat její nízkou hranici, ba naopak se snažit najít jakýsi průsečík mezi tím, kdy se to ještě vyplatí, ale zároveň může být pohodlnější zvolit jinou alternativu.

Proto pro velice lákavou alternativu platí výhoda, že při jejím využití do určité destinace žáci neplatí žádné peníze. Ale využití zmíněné možnosti nese také jisté nevýhody. Příkladem může být, že se v základním nastavení projektu v každém státě se může chůze využít maximálně 2x, což se objeví v pravidlech s odůvodněním, že po dvou pěších výšlepech se účastníci cítí velice unavení, proto musí pro odpočinek využít jiné dopravy. Další a možná největší nevýhodou je doložení svého cestování v reálném světě. Žáci předkládají důkaz o svém chození díky údajům z mobilních telefonů, chytrých hodinek či dalších podobných zařízení, ale zařízení by mělo ukázat i trasu. Důvodem jsou možné podvody s pouhým pohybováním ruky nebo přivázáním zařízení k psovi, kdy trasa a rychlost trasy napoví, že se nejednalo o člověka. v neposlední řadě je to nutný počet kroků nebo kilometrů v závislosti na tom, jak se vyučující rozhodne. pro základní cestu do méně vzdálených nebo nenáročných destinací se doporučuje 20 kilometrů, do vzdálenějších a náročnějších míst 30 kilometrů a 35 kilometrů do velmi náročných nebo vzdálených oblastí. Poslední důležitou věcí, která se váže k probírané možnosti dopravy je fakt, že žáci mají pro splnění chození tři po sobě jdoucí dny čili nemusí všechno ujit v rámci jednoho dne. Důvod je poměrně zřejmý. Mnoho žáků může na víkend vyrazit s rodinou na výlet, čehož následně využijí pro cestování ve hře.

Automobil

Výhodná, avšak z počátku komplikovaná, možnost je využití automobilové dopravy. v níž žáci mohou kooperovat a společně se dohodnout na cestě autem a trasa je může vyjít o dost levněji. Není důvod dětem říkat tuto výhodu na začátku, protože částečným smyslem této dopravy je přijít na její výhodu skrze sdílené cestování a takzvané road tripy. pro využití automobilové dopravy se jako nezbytnost jeví získání řidičského průkazu (viz Příloha 2).

Obrázek 15: Návrh na řidičský průkaz

	ŘIDIČSKÝ PRŮKAZ Česká republika
	Jméno: _____
	Příjmení: _____
	Místo narození: _____
	Datum vydání: _____
	Konec platnosti: _____
Potvrzení: _____	
	Počet zkoušek: _____ Úspěšnost: _____

Zdroj: Vlastní Obrázek 14: Přehled cen lokální dopravy v Asii= Letem světem –

Ten se získá za splnění testů skrze 15 vybraných otázek z autoškoly, přičemž pro učení bude poskytnuto pouze 45 otázek, značek a dopravních situací. Nejlepší alternativou na přípravu testů je přímé využití stránek ministerstva dopravy, které nabízí aktuální znění všech testových otázek (ETESTY 2024). Záleží asi na každém vyučujícím, jaké otázky zvolí, ale měl by brát v potaz jejich náročnost vůči věku účastníků projektu. Samozřejmě v ve zmíněných pravidlech se objeví i návrh všech otázek k využití (Příloha 2). pro získání řidičského oprávnění žák musí také zaplatit za jeho vystavení, což jsou 2 000 ~~SP~~ při první žádosti a 1 000 ~~SP~~ při každé další žádosti v případě neúspěšných pokusů. pro zpestření se dá požadovat i fyzickou zkoušku v rámci nějakého simulátoru či závodní hry.

Samotné cestování po hrací ploše je pak vesměs velice jednoduché. Řidič si pronajme na celý týden čtyřmístné auto a cestuje do vybrané lokální destinace. Cena cesty se odvíjí na základě vzdálenosti od hlavního města a neškáluje se podle kilometrů, ale podle destinací. Například v Maďarsku bude nejlevnější cesta autem do Budapešti a lázní, následně k Balatonu, či do termálních lázní. na stejno vyjde cesta do regionu Tokaj, poslední bude Rumunsko a Chorvatsko, kdy trasa z Budapešti je k hranicím těchto států takřka totožná. Ceny se tak mohou rovnat, jestliže destinace leží v podobné vzdálenosti ku hlavnímu městu navštíveného státu. Jedná se o jediný druh dopravy, kdy se cena liší podle destinací, kam se jede, protože automobilová doprava se díky řidičskému oprávnění stává individuální záležitostí držitele řidičského průkazu a případně jeho spolucestujících. Oproti tomu ostatní druhy dopravy účastníci pouze využívají, a proto si kupují tarifní jednodenní jízdenku, která díky všem sponzorům platí i na lodní a leteckou dopravu, neboť doplatky skrze délku cesty či oblast se účtují organizacím pod jejichž záštitou žáci cestují.

Autobus a vlak

Takřka ve všech státech se může využít základních druhů dopravy, jako je autobusová a železniční doprava. Nicméně v nějakých méně rozvinutých státech, jako například v Nigeru, mohou být obě varianty trochu omezené. ve velké míře záleží na dopravní síti jednotlivých států, v nichž může mít jedna ze jmenovaných forem navrch. Přesto, když se podíváme na evropské státy, je těžké určit, jestli má být levnější autobus, nebo vlak. Samozřejmě se dá přihlédnout k cenám dopravy v jednotlivých regionech a určit, kde má navrch první, či druhá alternativa. Avšak pro transparentnost projektu se počítá většinou s podobnou cenou u obou druhů dopravy. Žáci budou kupovat jízdenku na celý týden, jež se dá využít i pro zpáteční cestu. v rámci plnění různých úspěchů je občas nutné se zamyslet, jaký druh lokální dopravy využít,

protože vlak se v určitých státech nedostane do všech destinací. Proto se účastníci budou muset v některých případech uchýlit k využití pouze autobusu nebo jiného dostupného druhu dopravy. Jednotlivé ceny a možnosti dopravy se dále objeví v kapitole o cenách lokálních cest.

Letadlo a loď

Mimo základní pozemní druhy dopravy se k lokálním alternativám přidává letecká doprava a lodní doprava. Jedná se pouze o regionální formy cestování, protože některé státy nejsou dostatečně rozlehle na využití letadel nebo například nedisponují takovými prostředky, aby mohly postavit více letišť. v oblasti námořní se jako kritický požadavek pro její využití jeví přístup k moři či oceánu. Bezpochyby by se dalo využít lodí v rámci říční dopravy, ale to by projekt zbytečně zkomplikovalo. Také se opět může polemizovat o stanovení ceny pro rozebírané druhy dopravy, nicméně stejně jako v předchozích případech bude záležet na samotném státu. Ovšem v základním návrhu projektu se počítá s tím, že námořní doprava bude ze všech druhů nejdražší. Nemusí to být o nějaký zásadní rozdíl, ale zvýšení ceny má poukázat na její unikátnost, a hlavně v rámci vysvětlení zvýšené ceny se uvede problém s emisemi lodí a dopadem na životní prostředí. Stejně tak letecká doprava v případě lokálního využití ve většině případech bude vyšší kvůli poplatkům za emise a takzvaný CO₂ poplatek, jenž se však nevztahuje pouze na letadla (Bouška 2019)

Přehled cen lokálních cest

Níže uvedený rozbor cen různých dopravních prostředků a jejich možnost není založený na žádné formě výzkumu. Jedná se čistě o odhad na základě mapového podkladu z webových platform, jako jsou google.maps.com, atlas.mapy.cz nebo již zmíněného školního atlasu. Vždy se také vychází z předpokladu příletu do hlavního města státu. Proto v případě totožnosti lokální destinace s hlavním městem se jedná o platbu za MHD anebo výdaje za auto v podobě parkování, benzínu nebo emisních sankcí. Některé destinace nabízejí více možností skrze lokální oblasti, kde se plní totožné úkoly. Nicméně v těchto případech by se mělo dodržovat, že se na určitá místa dostaneme třeba pouze některými dopravními prostředky. v dnešní době je zřejmé, že se do většiny destinací dá dostat pomocí všech druhů dopravy, ale práce vychází z těch nejběžnějších alternativ. v případě nesouhlasu s některými cenami nebo druhy dopravy si každý vyučující může tabulku upravit do přijatelné podoby. pro jednodušší orientaci se lokální cesty v práci představí po jednotlivých kontinentech.

Afrika

Obrázek 16: Přehled cen lokální dopravy v Africe

Kontinent	Stát	Destinace	Chůze	Automobil	Autobus	Vlak	Letadlo	Lod'
A f r i k a	Egypt	Káhira a Giza / Alexandrie		300 sp	500 sp	500 sp		
	Egypt	Suezský průplav		400 sp	500 sp	300 sp		
	Egypt	Přehrada Ranaissance / projížďka po Nilu	30	500 sp	500 sp	500 sp		
	Egypt	Libye		500 sp	700 sp	700 sp	800 sp	
	Egypt	Kypr					800 sp	900 sp
	Keňa	Nairobi a Kibera		300 sp	500 sp			
	Keňa	Kilimandžáro	30					
	Keňa	Tanganika a Viktoriino jezero / safari		400 sp	500 sp	500 sp		
	Keňa	Somálsko		500 sp	700 sp		800 sp	900 sp
	Keňa	Rwanda / Demokratická republika Kongo		600 sp	700 sp	700 sp	800 sp	
	Madagaskar	Antananarivo a Rova		200 sp	400 sp	400 sp		
	Madagaskar	NP Andasibe-Mantadia /r. Anja / r. Reniala		300 sp	400 sp	400 sp		
	Madagaskar	Návštěva Malgašů		300 sp	800 sp			
	Madagaskar	Seychely / Mauricius / Réunion					1 000 sp	1 200 sp
	Madagaskar	Jižní Afrika					1 000 sp	1 200 sp
	Niger	Niamey		300 sp	400 sp			
	Niger	Sahara		500 sp	600 sp			
	Niger	Oblast Dosso / pohoří Air		400 sp	400 sp			
	Niger	Návštěva Tuaregů		500 sp				
Niger	Senegal		30	800 sp	800 sp		900 sp	

Zdroj: Vlastní = Ceny lokálních dopravních prostředků

Obrázek 17: Přehled cen lokální dopravy v

Přestože většina států má přístup k moři, tak se lodní doprava vyskytuje pouze ve čtyřech případech. Ovšem její využití se počítá i u projížďky po Nilu, která má totožnou cenu s autobusem a vlakem kvůli turistickému využití oproti dopravnímu. Takřka u všech lokálních destinací se počítá i s chůzí nebo kombinací dopravních prostředků, ale vždy se platí pouze jedna možnost, jež je stěžejní. Na první pohled se jeví automobil jako neefektivní vůči autobusu a vlaku, avšak jak již bylo zmíněno, tak při rozdělení cesty a spolujíždě se dostávají účastníci úplně do jiných hodnot. v případě levnějších alternativ, kdy není možné cenu rozdělit mezi 4 cestující se musí skupina dohodnout, jak zaplatí, aby se stále pohybovali v rozmezí stovek, což je nejmenší možná bankovka. v případě vlaků se vychází z železniční sítě v Africe či přímo v určitých státech (Němec 2022). Pouze Kilimandžáro se dá navštívit jedinou možností, což je chůze. Zde je kvůli náročnosti zvýšen požadavek na 30 kilometrů. Stejně tomu je v případě přehrady Ranaissance v Egyptě a cestě z Nigeru do Senegalu, protože se jedná o velkou vzdálenost mezi hlavním městem vybraného státu a zmíněnými lokacemi. Doprava letadlem se v Africe využívá především k cestám do jiných států.

Amerika

Obrázek 18: Přehled cen lokální dopravy v Evropě Obrázek 19: Přehled cen lokální dopravy v Americe

Kontinent	Stát	Destinace	Chůze	Automobil	Autobus	Vlak	Letadlo	Lod'	
A m e r i k a	Brazílie	Amazonský prales		400 sp	500 sp			1 000 sp	
	Brazílie	Rio de Janeiro / Sao Paulo		300 sp	400 sp	300 sp			
	Brazílie	Argentina a vodopády Iguacu	30	500 sp	600 sp	600 sp	700 sp	1 200 sp	
	Brazílie	Patagonie / Ohňová země / Falklandy	35	600 sp	800 sp	700 sp	800 sp	1 000 sp	
	Brazílie	Peru / Bolívie / Chile	30	500 sp	600 sp	600 sp	800 sp		
	Kanada	Vancouver / Calgary / Toronto / Québec / Montreal		400 sp	300 sp	300 sp	400 sp		
	Kanada	Skalnaté hory a přežití v divočině		700 sp	700 sp				
	Kanada	Oblast Velkých jezer		800 sp	800 sp	800 sp			
	Kanada	Aljaška / výstup na Denali	30	900 sp			1 000 sp	2 000 sp	
	Kanada	Newfoundland		500 sp	400 sp	400 sp			
	Mexiko	Mexiko city a slumy		400 sp	500 sp	500 sp			
	Mexiko	Chichen Itzá / Teotihuacan		500 sp	500 sp	500 sp			
	Mexiko	Popocatepetl a Citlaltépetl		600 sp	500 sp	500 sp			
	Mexiko	Mexická kuchyně / kávové plantáže / kakaové pl.		700 sp	700 sp	700 sp		900 sp	
	Mexiko	Honduras / Guatemala	30	600 sp	600 sp	600 sp	800 sp	800 sp	
	Panama	Los Katíos a Darien NP		300 sp	500 sp	500 sp			
	Panama	Panamský průplav a Sobería		400 sp	500 sp			800 sp	
	Panama	Galapágy					900 sp	1 000 sp	
	Panama	Kuba / Jamajka					800 sp	900 sp	
	Panama	Portoriko					800 sp	900 sp	
	USA	New York / Los Angeles / Las Vegas / Salt lake city			400 sp	300 sp	300 sp	400 sp	
	USA	Niagárské vodopády / Grand Canyon / Kordillery			500 sp	500 sp	700 sp		
	USA	Yellowstone / Yosemite / Sequoia NP			600 sp	500 sp	700 sp		
	USA	Indiánská rezervace			700 sp	800 sp	700 sp		
	USA	Florida / Silicon Valley			700 sp	500 sp	700 sp	500 sp	700 sp
	Venezuela	Caracas / Maracaibo			300 sp	400 sp	400 sp		
	Venezuela	Salto Ángel a NP Canaima			500 sp	700 sp			
	Venezuela	Malé Antily						1 000 sp	800 sp
	Venezuela	Kolumbie			600 sp	800 sp	700 sp	800 sp	1 000 sp
	Venezuela	Guyana / Surinam			600 sp	800 sp		800 sp	1 000 sp

Zdroj: Vlastní = Ceny lokálních dopravních prostředků 2024 (Příloha 5)

V Americe se nachází mnohem více možností na lodní či leteckou dopravu, která nadále zůstává dražší a nevýhodnější, až na některé výjimky. Výhodnou se tak stává cesta do vybraného města v USA, nebo například návštěva Floridy či Silicon Valley. Celkově jsou ceny stanoveny, oproti například Africe, na vyšší úroveň. Hlavně kvůli vzdálenostem a vyspělosti státu, ve kterém si ekonomika může dovolit kvalitní dopravní síť. Právě cestující v mnoha případech svými platbami pomáhají k jejímu udržení. Nicméně se nejedná o nějaký rapidní vzrůst cen.

Trochu problematická se může jevit návštěva indiánské rezervace, k níž se možná více hodí využít pouze pěší dopravu, ale pro přiblížení k rezervacím se v základním návrhu projektu dá využít i automobilu, autobusu nebo vlaku. Stejná problematika a totožné řešení je také u Popocatepetl a Citlaltépetl, kde opět nejlepší možnou variantou se nabízí chůze. Podobně jako u Afriky se u již uvedené chůze dopisuje zvýšený počet kilometrů, kdy se v základu počítá s 20 kilometry.

Asie

Obrázek 20: Přehled cen
Obrázek 21: Návrh zadních stran pasu určených pro bonusové úkoly a achievementy

Kontinent	Stát	Destinace	Chůze	Automobil	Autobus	Vlak	Letadlo	Lod'
A S i e	Čína	Peking		500 sp	500 sp	500 sp		
	Čína	Šanghaj / Hongkong		700 sp	700 sp	700 sp	600 sp	900 sp
	Čína	Tibet		600 sp	700 sp	700 sp		
	Čína	Rýžové plantáže v dolním toku Modré řeky		600 sp	700 sp	700 sp		
	Čína	Mongolsko a Velká čínská zeď		600 sp	800 sp	800 sp		
	Indie	Bombaj		400 sp	500 sp	500 sp	800 sp	
	Indie	Mount Everest (Himaláj)	30	800 sp	800 sp			
	Indie	Indoganžská nížina a Nové Dillí / Tádž Mahal		500 sp	500 sp	500 sp		
	Indie	Nepál / Bhútán		700 sp	700 sp	700 sp	800 sp	
	Indie	Srí Lanka					900 sp	1 000 sp
	Indonésie	Tropické deštné pralesy Sumatry					600 sp	700 sp
	Indonésie	Jakarta a Borobudur		300 sp	400 sp			
	Indonésie	Bali					800 sp	800 sp
	Indonésie	Singapur					900 sp	1 000 sp
	Indonésie	Thajsko					1000 sp	1 200 sp
	Írán	Teherán		400 sp	500 sp	500 sp		
	Írán	Kaspické moře		500 sp	700 sp	700 sp		
	Írán	Po stopách Mezopotámie / Po stopách Persie	15	600 sp	700 sp	700 sp		
	Írán	Arménie / Gruzie	15	700 sp	800 sp	800 sp	900 sp	
	Írán	Saudská Arábie	20	700 sp	800 sp	800 sp	900 sp	800 sp
Japonsko	Tokio		500 sp	400 sp	400 sp			
Japonsko	Hirošima a Incukušima		600 sp	300 sp	300 sp	700 sp		
Japonsko	Širakawa (kultura Japonska)		700 sp	500 sp	500 sp			
Japonsko	Výlet po japonských sopkách						900 sp	
Japonsko	Jižní Korea / Tchaj-wan					1 000 sp	1 200 sp	

Zdroj: Vlastní = Ceny lokálních dopravních prostředků 2024 (Příloha 5)

Asie se nabízí jako kontinent s nejvíce zastoupenou lodní dopravou, a to především díky Indonésii, kde pouze do Jakarty a Borobuduru se dá dostat pomocí automobilu, auta a chůze. Ostatní alternativy v Indonésii představují pouze lodní a letecká doprava. Cenová relace se spíše podobá Americe, a částečně je ještě o něco dražší opět kvůli vzdálenosti, a také v některých případech složitosti využití dopravních prostředků. Velmi viditelná je cena 800 SP za cestu autem (autobusem) do Himalájí, neboť se jedná o nejvyšší pohoří světa, tak se předpokládá velká spotřeba a případně nějaké povolení k výjezdu do horských kempů. Vlaková i autobusová doprava se může oproti ostatním kontinentům také zdát o něco dražší. v rámci toho se žákům může nabídnout vysvětlení příplatit si za první třídu, neboť v některých státech úroveň hromadné dopravy je opravdu na nízké úrovni. Asie také nabízí exkluzivní možnost navštívit sopečně aktivní oblast u Japonska, což má propojit výuku s látkou o ohnivém kruhu.

Austrálie

Obrázek 22: Přehled cen lokální dopravy v Asii

Stát	Destinace	Chůze	Automobil	Autobus	Vlak	Letadlo	Lod'
Austrálie	Melbourne / Sydney / Perth		400 sp	600 sp	600 sp		
Austrálie	Uluru a australská bush		600 sp	800 sp			
Austrálie	Velký bariérový útes / Blue mountains / Great ocean road		500 sp				800 sp
Austrálie	Nový Zéland					800 sp	1 000 sp
Austrálie	Fidži a plavba po Oceánii					1 000 sp	800 sp

Zdroj: Vlastní = *Ceny lokálních dopravních prostředků 2024 (Příloha 5)*

Nejmenší kontinent spojený s Oceánií nabízí pouze dvě destinace, kam se dá vyrazit pěšky. Problém nastává u Velkého bariérového útesu, který se autem nedá navštívit, proto je nutné využít lodní dopravu za 800 ~~SP~~. Avšak v případě Blue Mountains a Great ocean road se zase nedá přepravovat pomocí lodí, ale pouze automobilem. v neposlední řadě se plavba po Oceánii a návštěva Fidži stává lukrativní v oblasti využití lodní dopravy, neboť létání z ostrovu na ostrov může být krajně neefektivní a pro někoho i nepříjemné. Proto je v tomto případě cena nižší než u letadla.

Evropa

Obrázek 24: Přehled cen lokální dopravy v Evropě

Kontinent	Stát	Destinace	Chůze	Automobil	Autobus	Vlak	Letadlo	Lod'
E v r o p a	Francie	Versailles a Paříž		600 sp	500 sp	500 sp		
	Francie	Mont saint-Michel a Normandie / zámky na Loire		700 sp	500 sp	500 sp		
	Francie	Provance s Avignonem a Monakem		800 sp	500 sp	500 sp		
	Francie	Německo	30	700 sp	700 sp	600 sp	700 sp	
	Francie	Velká Británie		800 sp	800 sp	700 sp	700 sp	900 sp
	Itálie	Řím a Vatikán		400 sp	500 sp	500 sp		
	Itálie	Toskánsko		500 sp	500 sp	500 sp		
	Itálie	Neapol a Sicílie / Benátsko		600 sp	500 sp	500 sp	700 sp	800 sp
	Itálie	Dolomity a Pádská nížina		600 sp	500 sp	500 sp		
	Itálie	Španělsko / Švýcarsko	30	600 sp	700 sp	700 sp	800 sp	1 000 sp
	Maďarsko	Budapešť		300 sp	200 sp	200 sp		
	Maďarsko	Tokaj		400 sp	300 sp	300 sp		
	Maďarsko	Balaton / termální lázně (Sárvár, Hévíz, Bükfürdő)		400 sp	300 sp	300 sp		
	Maďarsko	Rumunsko (Transylvánie)		500 sp	500 sp	500 sp	700 sp	
	Maďarsko	Chorvatsko	30	500 sp	500 sp	500 sp	700 sp	
	Norsko	Oslo / Bergen / Stavanger		400 sp	500 sp	500 sp	800 sp	1 000 sp
	Norsko	NP Jostedalbreen / Trollheimen fjellområde / Forollhogna		500 sp	700 sp			
	Norsko	Narvik a Lofoty / Senja a Tromsø	35	500 sp	700 sp			
	Norsko	Špicberky					1 200 sp	1 500 sp
	Norsko	Island / Dánsko					1 000 sp	1 200 sp

Obrázek 23: Ukázka zadání úkolů na vydělávání peněz Zdroj: Vlastní = *Ceny*

lokálních dopravních prostředků 2024 (Příloha 5)

V rámci Evropy se loď využívá zřídka, a to díky rozvinuté železniční a dálniční síti. Jedná se o kontinent s velice rozvinutou infrastrukturou, kde se takřka všechny lokace mohou navštívit za pomoci automobilu, autobusu nebo vlaku. na souostroví Špicberky a na ostrov Island se žáci dostanou pouze lodí či letadlem. Jako za nejvíce problematický stát v Evropě

se jeví Dánsko, v němž se dá přistoupit i k možnosti automobilu, autobusu a vlaku. Nicméně se v tomto případě cestuje z Norska, a záleží tak pouze na uvážení organizátora projektu. v případě základního konceptu se navrhuje pouze loď a letadlo. Případně se dá zakomponovat automobil za 800 ~~SP~~, v tomto případě se bude poplatek platit za přesun po mostě. v případě autobusu by se tak dalo polemizovat o výhodnější ceně, například 700 ~~SP~~.

Úspěchy a bonusové cesty

Mimo základní státy, kam mohou žáci vycestovat, se nabízí velké množství již představených lokálních destinací. Nicméně ani to nemusí být pro některé účastníky dost, proto existuje ještě možnost bonusových cest, které mohou pomoci získat nějaké další finanční prostředky nebo splnit úspěchy či třeba zažít chvílku odpočinku v podobě dovolené. Jedná se o sérii různých aktivit, jež jsou zasazeny do předem stanovených lokalit, případně se dají využít kdekoliv na hracím poli. Většina bonusového materiálu rozvíjí dílčí témata, ke kterým by se pravděpodobně žáci skrze základní cesty nedostali. Mohou se tak seznámit s dalšími kontinenty či různými oblastmi, kam se za normálních okolností nedostanou. To vše samozřejmě rozšiřuje škálu informací, jež se dají v průběhu projektu získat.

Bonusové cesty

1. Výlet do Grónska
 - Cena = 1 000 ~~SP~~
 - Počáteční lokace = Kanada, Velká Británie, Norsko
 - Bonusový úkol = Naučná prezentace o krásách Grónska, ale také jeho zatím neprobádaném bohatství (nerostné suroviny)
 - Odměna za splnění úkolu = 2 000 ~~SP~~
2. Polární expedice (jižní pól)
 - Cena = 3 000 ~~SP~~
 - Počáteční lokace = Austrálie, Brazílie
 - Bonusový úkol = Podrobný popis první polární výpravy v rámci referátu a představení hlavních problémů spojených s polární výpravou
 - Odměna za splnění úkolu = 5 000 ~~SP~~
3. Projížďka po Arktidě
 - Cena = 2 000 ~~SP~~
 - Počáteční lokace = Kanada, Velká Británie, Norsko
 - Bonusový úkol = Obrázek plavby po Arktidě s popisem daného díla

- Odměna za splnění úkolu = 2 500 SP
4. Cesta Transsibiřskou magistrálou
- Cena = 1 000 SP
 - Počáteční lokace = Maďarsko, Japonsko
 - Bonusový úkol = Krátký podcast / video (5-10 min) o Transsibiřské magistrále a Sibiři
 - Odměna za splnění úkolu = 3 500 SP
5. Tisíce chutí, tisíce ingrediencí
- Cena = 1 000 SP
 - Počáteční lokace = Kdekoliv
 - Bonusový úkol = Presentace na vybranou kuchyni s minimálně jedním představeným receptem
 - Odměna za splnění úkolu = 2 000 SP + 2 000 SP bonus za ochutnávku
6. Poznávání kultur světa
- Cena = 1 500 SP
 - Počáteční lokace = Kdekoliv
 - Bonusový úkol = Tvorba lapbooku o vybrané světové kultuře, rase nebo etniku
 - Odměna za splnění úkolu = 3 000 SP
7. Prohlídka Bílého domu
- Cena = 1 000 SP
 - Počáteční lokace = USA
 - Bonusový úkol = Vytvoření sady kartiček se jmény prezidentů USA a jejich popisem (alespoň 10 kartiček)
 - Odměna za splnění úkolu = 2 000 SP
8. Cesta za sportem (olympiáda, mistrovství světa ve fotbale, další sportovní akce)
- Cena = 1 000 SP
 - Počáteční lokace = Francie, Brazílie, Čína, Japonsko, Kanada, USA
 - Bonusový úkol = Reportáž o nějaké velkolepé sportovní akci = prezentování ve třídě
 - Odměna za splnění úkolu = 1 500 SP
9. Těžký život plantážníka
- Cena = 400 SP
 - Počáteční lokace = Panama, Čína, Venezuela, Indonésie
 - Bonusový úkol = Referát o životě na plantážích a podmínkách práce
 - Odměna za splnění úkolu = 3 000 SP

10. Za lepší budoucnost (úklid oceánu)

- Cena = 500 ~~SP~~
- Počáteční lokace = Kanada, Velká Británie, Norsko, Brazílie, Indie, Čína, Madagaskar
- Bonusový úkol = Krátká zpráva o současném stavu plastů v oceánu nebo globálním oteplování
 - Odměna za splnění úkolu = 2 000 ~~SP~~

11. Po stopách potravin (výběr jedné suroviny)

- Cena = 500 ~~SP~~
- Počáteční lokace = Kdekoliv
- Bonusový úkol = Popis cesty určitého typu potravin od vypěstování až do obchodů (cibule, banány, ...) / Případně komiks na stejné téma
 - Odměna za splnění úkolu = 1 500 ~~SP~~ (popis) / 3 500 ~~SP~~ (komiks)

12. Cesta přes Atlantik

- Cena = 800 ~~SP~~
- Počáteční lokace = Velká Británie, Francie, Itálie, Brazílie, Venezuela, Panama, USA, Kanada
- Bonusový úkol = Vytvoření modelu lodi, který dokáže vydržet alespoň 3 minuty plout na vodě
 - Odměna za splnění úkolu = 2 300 ~~SP~~

13. Týdenní relaxační pobyt na Havaji

- Cena = 2 000 ~~SP~~
- Počáteční lokace = USA
- Bonusový úkol = Účastník nemusí vůbec nic plnit a dva týdny neplatí žádné poplatky, a nemá tak žádné výdaje
 - Odměna za splnění úkolu = žádná

14. Týdenní relaxační pobyt na Maledivách

- Cena = 2 000 ~~SP~~
- Počáteční lokace = Indie, Indonésie
- Bonusový úkol = Účastník nemusí vůbec nic plnit a dva týdny neplatí žádné poplatky a nemá tak žádné výdaje
 - Odměna za splnění úkolu = žádná

15. Návštěva vesmírného centra NASA

- Cena = 2 500 ~~SP~~

- Počáteční lokace = USA
- Bonusový úkol = Prezentace o vybraném vesmírném programu nebo o samotné organizaci NASA
 - Odměna za splnění úkolu = 3 500 ~~SP~~

16. Život na osamělém ostrově

- Cena = 500 ~~SP~~
- Počáteční lokace = Austrálie, Indonésie, Brazílie, Panama, Kanada
- Bonusový úkol = Vyprávění o pobytu na pustém ostrově na 5-6 normostran (1 800 znaků včetně mezer)
 - Odměna za splnění úkolu = 1 900 ~~SP~~

17. Poznáváme náboženství

- Cena = 1 000 ~~SP~~
- Počáteční lokace = Kdekoliv
- Bonusový úkol = Pracovní list na vybrané náboženství
 - Odměna za splnění úkolu = 2 000 ~~SP~~

18. Hledání jedinečnosti (po stopách endemitů)

- Cena = 1 000 ~~SP~~
- Počáteční lokace = Kdekoliv
- Bonusový úkol = Vytvoření pexesa s různými endemity a jejich místem výskytu
 - Odměna za splnění úkolu = 5 000 ~~SP~~

19. Karneval v Rio de Janeiru

- Cena = 1 000 ~~SP~~
- Počáteční lokace = Brazílie
- Bonusový úkol = Zpráva do novin o tradičním karnevalu v Brazílii
 - Odměna za splnění úkolu = 2 000 ~~SP~~

20. Cesta kolem světa

- Cena = 5 000 ~~SP~~
- Počáteční lokace = Kdekoliv
- Bonusový úkol = Vytvoření cestovatelské prezentace o cestě kolem světa, ve které se informace zaměřují na různé státy, kudy účastníci imaginárně cestovali. Prezentování své práce před ostatními
 - Odměna za splnění úkolu = 10 000 ~~SP~~ (podle kvality práce)

Opět se bonusové cesty mohou upravit na základě požadavků organizátora či školy, na které se projekt využívá. Některé nabídky jsou lukrativnější než jiné. v základní verzi projektu se doporučuje uvádět pouze ceny a zadání bonusových úkolů, ale zatajit odměnu za splnění, protože následně by žáci vybírali pouze podle toho, kolik dostanou peněz. Žáci tak mají příležitost si přivydělat, nicméně musí pro to něco udělat. Důležité je však zdůraznit, že bonusovou aktivitou vždy vydělají. Dá se samozřejmě zvýšit počet lokací v rámci bonusového obsahu, ale pro základní verzi návrhu se doporučuje začít pouze s dvaceti.

Úspěchy

Jedná se o pasivní příjem žáků, protože úspěchy, nebo pro některé spíše ve známější anglické verzi achievements, se nedají nijak aktivovat. Peníze se tak z úspěchů získávají automaticky po jejich splnění či dosažení určitého počtu úkolů. Také v některých případech může jít o plnění více stupňů. Příkladem se jeví úspěch „Mořský živel“, v němž je podstatou využití lodní dopravy třikrát až devětkrát. Stejně jako u většiny dalších částí návrhu na transformaci výuky není od věci využít jiných achievementů anebo jejich množství rozšířit. Avšak velké množství, a tedy vysoký pasivní příjem, může vést k nižší aktivitě žáků v samotném projektu, proto musí organizátor zvážit dopad úspěchů na hru a jejich využití. Nejedná se tedy o povinnou část, která musí být v základním konceptu.

Každý úspěch znamená nějaký příjem financí do rozpočtu účastníků. Nicméně se doporučuje, aby si sami sledovali, kdy a jakého úspěchu dosáhli, až poté se smí dožadovat práva na svou odměnu. Kontrola splnění úspěchů probíhá skrze cestovní pas, ve kterém bude na zadních stránkách vytvořena tabulka pro záznam bonusových úkolů a achievementů.

Název	Bonusové úkoly		Achievements		Název
	Datum	Splnění	Datum	Splnění	

Obrázek 25: Návrh zadnic Obrázek 26: Ukázka odpovědi z dotazníku na téma zlepšení

Zdroj: Vlastní = *Náhled na pas* (Příloha 3)

V základním konceptu se vždy počítá se zápisem názvu úkolu či úspěchu do pasu, zaznamenáním data splnění a stvrzení podpisem organizátora.

Samozřejmě každý organizátor si může úspěchy upravit, dle své libosti. Níže je však uveden doporučený seznam 25 základních achievementů pro projekt:

- Horolezec – návštěva všech nejvyšších hor a pohoří
 - Odměna = 5 000 ~~SP~~
- Průzkumník džungle – navštívení brazilského a indonéského pralesa
 - Odměna = 2 000 ~~SP~~
- Přeživší – výprava do pouště nebo kanadské divočiny (musí úkol splnit do týdne)
 - 1. úroveň = návštěva jedné z vybraných lokalit / úroveň 2 = návštěva obou lokalit
 - Odměna = 2 000 ~~SP~~ (1. úroveň), 2 000 ~~SP~~ (2. úroveň)
- Přítel – cestování za kmeny Tuaregů / Malgašů / Vesnice Širakawa / Poznávání kultur světa
 - Možnost pro stupňování / opakovatelný úkol
 - Odměna 1 500 ~~SP~~
- Milovník památek – návštěva různých památek světa
 - 1. úroveň = 3 památky / 2. úroveň = 6 památek / 3. úroveň = 9 památek
 - Odměna 1 000 ~~SP~~ (1. úroveň), 2 000 ~~SP~~ (2. úroveň), 5 000 ~~SP~~ (3. úroveň)
- Řidič – získání řidičského průkazu
 - Odměna 1 000 ~~SP~~
- Milovník železnic – využití vlaku pro lokální dopravu
 - 1. úroveň = 3 cesty / 2. úroveň = 6 cest / 3. úroveň = 9 cest
 - Odměna 1 000 ~~SP~~ (1. úroveň), 2 000 ~~SP~~ (2. úroveň), 5 000 ~~SP~~ (3. úroveň)
- Mořská živel – využití lodi pro lokální dopravu
 - 1. úroveň = 3 cesty / 2. úroveň = 6 cest / 3. úroveň = 9 cest
 - Odměna 1 000 ~~SP~~ (1. úroveň), 2 000 ~~SP~~ (2. úroveň), 5 000 ~~SP~~ (3. úroveň)
- Život ptáka – využití letadla pro lokální dopravu
 - 1. úroveň = 3 cesty / 2. úroveň = 6 cest / 3. úroveň = 9 cest
 - Odměna 1 000 ~~SP~~ (1. úroveň), 2 000 ~~SP~~ (2. úroveň), 5 000 ~~SP~~ (3. úroveň)
- Milovník autobusu – využití autobusu pro lokální dopravu
 - 1. úroveň = 3 cesty / 2. úroveň = 6 cest / 3. úroveň = 9 cest
 - Odměna 1 000 ~~SP~~ (1. úroveň) 2 000 ~~SP~~ (2. úroveň) 5 000 ~~SP~~ (3. úroveň)
- Chodec – ujití určitého počtu kilometrů
 - 1. úroveň = 60 kilometrů / 2. úroveň = 90 kilometrů / 3. úroveň = 150 kilometrů

- Odměna 2 500 ~~SP~~ (1. úroveň), 5 000 ~~SP~~ (2. úroveň), 10 000 ~~SP~~ (3. úroveň)
- Výletník – návštěva jednoho kontinentu (ČR se nepočítá jako Evropa – musí vycestovat)
 - Výletník = 1 kontinent / Zvědavec = 2 kontinenty / Cestovatel = 4 kontinenty / Dobrodruh = všechny kontinenty
 - Odměna = 500 ~~SP~~ (výletník), 1 000 ~~SP~~ (zvědavec), 3 000 ~~SP~~ (cestovatel), 5 000 ~~SP~~ (dobrodruh)
- Jednou nohou v Evropě – návštěva nějaké enklávy (Falklandy, Réunion, počítá se i Havaj)
 - Odměna 2 000 ~~SP~~ (nedoporučuje se opakovatelnost)
- Všude dobře, doma nejlíp – zůstat alespoň 3 týdny od prvního vycestování v ČR
 - Odměna 1 000 ~~SP~~
- Kolonialista – návštěva všech britských kolonií (musí přijít sami na to, které všechny země ve hře byly britskými koloniemi)
 - Odměna = 4 000 ~~SP~~
- Neohrožený – návštěva Íránu a Afghánistánu
 - Odměna = 1 000 ~~SP~~
- Royalista – cestuje do všech království v základní nabídce států
 - Odměna = 2 500 ~~SP~~
- Šetřílek – má v pokladničce / na účtu přes 30 000 ~~SP~~
 - 2. úroveň = Sysel má přes 50 000 ~~SP~~
 - Odměna = 2 000 ~~SP~~ (šetřílek), 3 500 ~~SP~~ (sysel)
- Poznání matky přírody – návštěva alespoň 2 zemědělských oblastí
 - Odměna = 3 000 ~~SP~~
- Rekreatant – odpočinek v nějaké destinaci (nepočítá se ČR)
 - Odměna = 1 500 ~~SP~~
- Dobyvatel pólu – návštěva severního a jižního pólu
 - 1. úroveň = jeden pól / 2. úroveň = dva póly
 - Odměna = 2 000 ~~SP~~ (1. úroveň), 3 000 ~~SP~~ (2. úroveň)
- Nadšenec – návštěva alespoň 5 bonusových oblastí
 - Odměna = 4 000 ~~SP~~
- Gurmán – objevování mexické kuchyně, nebo bonusový úkol tisíce chutí, tisíce ingrediencí
 - Odměna = 2 000 ~~SP~~
- Sportovec – cesta na sportovní událost
 - Odměna = 1 000 ~~SP~~

- Bojovník za lepší svět – absolvování úkolů: těžký život plantážníka, za lepší budoucnost, po stopách potravin
 - Odměna = 5 000 ~~SP~~

Pravidla

Pravděpodobně pro žáky nejdůležitější stejně jako pro učitele, kteří chtějí projekt využít ve své výuce, je soubor pravidel, jež se musí dodržovat, aby se zajistil plynulý průběh celého školního roku. Soubor jakýchsi nařízení, zákazů, a především vysvětlení je v kontextu celého projektu nezbytný. Proto je v práci zahrnut přesný návrh základních pravidel a informací důležitých k hraní hry (Příloha 2). Zmiňovaná část práce se dále představí v podobě dokumentu, který by se měl poskytnout žákům, rodičům a případně dalším participujícím.

Níže v práci se pro zjednodušení uvádí pouze seznam jednotlivých pravidel, protože většina dalších částí dokumentu s pravidly je již vypsána výše v práci nebo ve zmíněné příloze. Nicméně se dodržuje základní členění do jednotlivých sekcí, a to pro lehčí orientaci a porozumění. Zde jsou základní pravidla pro projekt *Letem světem*:

Všeobecná pravidla

- Účastník poslouchá organizátora a řídí se jeho pokyny
- Účastník musí splnit všechny úkoly a bonusové aktivity, které započne
- Každý účastník si na začátku vyrobí svůj vlastní cestovní průkaz dle zadaných kritérií
- Pas má stejnou hodnotu jako systém bakaláři či další hodnotící systémy
 - Při ztrátě pasu musí účastník vytvořit jeho věrnou kopii do 2 týdnů od ztráty (ztráta před finálním hodnocením = nehodnocen)
- Každý účastník si na začátku nebo v průběhu hry vybere jednoho sponzora, který s ním je až do konce projektu (pokud o něj nějak nepřijde)
 - Se svým sponzorem žák podepíše závaznou smlouvu
 - V případě ztráty smlouvy či nedodržování pravidel může organizátor sponzora danému jedinci odebrat
- Každý disponuje pouze svými fiktivními penězi
 - Nikdo nesmí mezi sebou peníze vyměňovat, prodávat, padělat a podobně
 - Všem účastníkům je absolutně zakázáno krást a chovat se neeticky vůči svým spolužákům
- Účastníci zodpovídají za plnění svých úkolů a jejich vypracování do určitého termínu

- Účastníci dostávají podrobnější informace o lokálních úkolech až po zaplacení cesty – každý výběr práce musí být schválen organizátorem
- V rámci bonusových aktivit se pozastavuje doba v destinaci na další týden (poté se případně platí penále)
- Splnění úspěchů si hlídá účastník sám (organizátor pouze kontroluje jejich splnění)
- O řidičský průkaz a zkoušky se musí zažádat oficiálním emailem
- V rámci chůze se účastníkovi úkol schválí až po prokázání zdolání požadovaného počtu kilometrů

Peníze a platby

- Každá platná bankovka by měla obsahovat podpis organizátora nebo razítko, které ověřuje její platnost
 - Vyskytují se pouze na tvrdém papíru (zalaminované)
 - Bankovky existují pouze v hodnotě 100–5 000 ~~SP~~ (nedají se jinak dělit)
 - Účastník má právo požadovat výměnu v případě poničení, které není způsobeno úmyslně (v případě opakovaného nebo úmyslného ničení si organizátor vyhrazuje právo žáka penalizovat)
- Převod známek na bankovky je podle následující tabulky:
 - Znamka 1 = 5 000 ~~SP~~
 - Znamka 2 = 4 000 ~~SP~~
 - Znamka 3 = 3 000 ~~SP~~
 - Znamka 4 = 2 000 ~~SP~~
 - Znamka 5 = 0 ~~SP~~
- Organizátor si vyhrazuje právo odebírat peníze a sankciovat účastníky za kázeňské přestupky a další nevhodné chování či vystupování během výuky i mimo ni
- Peníze se dají získávat pouze z odevzdání úkolů, bonusových úkolů, achievementů, od sponzorů, při hodinách s organizátorem nebo na základě rozhodnutí organizátora
- Účastník je vždy povinen hned uhradit celou částku za cestování mezi státy či lokální dopravou (nelze na splátky)
- Účastník nemá žádné právo diskutovat o stanovených cenách a druzích dopravy
- Hodnocení kvality práce a finální rozhodnutí o odměně je výhradně v kompetenci organizátora (čas mezi odevzdáním a hodnocením se nepočítá do času v destinaci)

Cestování

- K cestování mezi státy a lokálními destinacemi je určen pouze jeden den v týdnu (pondělí-pátek)
 - Každý musí vznést požadavek na svou cestu individuálně (každá cesta musí být schválena a uhrazena)
- Účastník vybírá pouze ze stanovených možností cesty a nezkouší se dostat do jiných lokací
 - Po vybrání primárního státu a zaplacení částky se účastník přesouvá do hlavního města daného státu a začíná mu běžet čas v destinaci
 - Po zaplacení lokální dopravy se účastník dostává k dílčím úkolům, mezi nimiž si vybírá ten, který bude plnit
 - Účastník může současně vycestovat do primárního státu a lokální destinace uhrazením celé částky (cesta do státu + lokální doprava)
- Při čekání na schválení organizátorem se pozastavuje čas v destinaci
- Účastník se vždy nachází jen v jedné destinaci
- Česká republika je brána jako výchozí pozice, proto se ve zmíněném státě neplatí žádné poplatky
- Účastník se pohybuje po hracím poli jen svou vlastní značkou (nemanipuluje s ostatními)

Samozřejmě v rámci aplikování projektu se objeví další různá pravidla, která jsou nutná do seznamu doplnit, a následně s nimi pracovat. Není také od věci po nějakém čase transformované výuky se zeptat samotných účastníků, jaká pravidla jim v projektu chybí a jaká naopak jsou hodně omezující. Přesto základem je, aby si vzájemně neškodili a snaha minimalizovat podvádění některých jedinců.

Závěr hlavní části

Výše popsané části navrhované gamifikované podoby výuky nabízí pestrou škálu interakce žáků s hracím polem a samotnými lokacemi. Přejde se na systém individuální práce, který například můžeme vidět u Montessori vyučování, v němž děti převážně pracují samy a mají k dispozici průvodce, který má za úkol korigovat jejich práci, aby vedla správným směrem. Pojetí návrhu je tedy převážně individuální a záleží pouze na učitelích, jak veškeré části projektu uchopí. Není nutné ho využívat v plném rozsahu. Stačí si vzít pouze dílčí části, které

pomohou ve výuce. Ale k většímu dopadu na žáky se doporučuje aplikovat projekt jako celek, kdy si organizátor upraví návrh do své vlastní podoby, aby mu vyhovoval.

Díky zatím minimálním praktickým zkušenostem s využitím návrhu ve výuce se nedá předejít různým problematickým částem, jež začnou krystalizovat až přímo při aplikaci projektu. Přesto se práce snaží minimalizovat veškeré možné problémy, které jsou pro použití rozebíraného návrhu klíčové. v některých třídách projekt může mít velice dobrý ohlas, a hlavně dobrý dopad na žáky, ale na druhou stranu se mohou vyskytnout skupiny, u nichž se nová forma výuky zeměpisu neosvědčí. Je tedy na pedagogických pracovnících či vedeních škol rozhodnout, zda přistoupit k nové metodě, či budou vyučovat klasičtější způsobem.

Využití navrhované formy výuky v praxi

Aplikace gamifikované formy výuky započala v měsíci leden na Základní škole Angel v Praze. Klíčovou roli ve sběru poznatků se hrály třídy 7.A a 7.B, v nichž byl projekt částečně aplikován. Ještě před seznámením s pravidly hry vyplňovali žáci krátký dotazník (viz kapitola: Úvodní dotazník) ohledně jejich zájmu o zapojení do gamifikované výuky.

Celý úvod a diskuse o hře zabrala více než 4 vyučovací hodiny. Pravděpodobným důvodem byla neustálá absence celé řady žáků. Proto byl základní koncept sepsán do několika řádků stručného souboru pravidel a následně umístěn na Google classroom (Příloha 2). Určitým žákům tento dokument pomohl, protože mohli nastudovat pravidla a jednotlivé části hry doma. Nejobtížnější se pro žáky jevílo pochopení smyslu a podstaty hry. Při zavádění projektu se tedy doporučuje si celá pravidla nastudovat dopředu, aby nedošlo ke špatné interpretaci a následně je s předstihem nasdílet i žákům, aby měli možnost se s pravidly seznámit před začátkem hry. Další možností je natočení instruktážních videí, jež následně mohou pomoci k lepšímu porozumění konceptu a náplně hry.

Prvním úkolem bylo pro žáky sedmého ročníku vytvořit pas. Slovní návod nezapůsobil takřka vůbec, proto se muselo přistoupit na přímou ukázkou práce s papíry a sešívačkou. Ta měla tížený dopad na žáky, kteří začali pracovat velice rychle a dobře, což vedlo k tomu, že základní knížečka na pas byla hotová v průběhu jedné vyučovací hodiny. Trochu problematičtější bylo rýsování a příprava pasu, v němž někteří projevíli nechuť k precizní práci s pravítkem a trojúhelníkem. Možná právě proto se výsledná kvalita připravených pasů velice lišila. na individuálních schopnostech a vnitřní motivaci záleží také při dekorování desek pasu. Příprava stěžejní části hry, tak trvala mnohem kratší dobu, než se očekávalo. Následně nastal

problém ve využití sešivačky ke spojení stránek dohromady. Pokud se spojí velké množství listů (více jak 25), pas nedrží pohromadě, přesto spojení tolika listů není ani potřeba. Poté se projevila nechuť žáků si do svého pasu zapisovat dodatečné informace o cestování (než pouhý výjezd do vybrané destinace). v průběhu tvorby dokladu pro cestování se rychlejší žáci dostali k tvorbě svých „postaviček“ k používání na hrací ploše. Jednalo se o připínáčky spojené tavnou pistolí s kouskem špejle, na němž byl vystřižen papírek s iniciály či nějakým poznávacím znakem. Příprava pasu i „postavičky“ zabrala necelé dvě vyučovací hodiny, v průběhu, nichž se žáci seznámili také se sponzory. Výběr společnosti některým žákům netrval dlouho, naopak další neměli ani po dvou hodinách ještě vybráno. Většina žáků volila variantu „Cestuj v klidu“, protože v popisu a smlouvě bylo nejméně informací, a tak jim přišel jednoduchý na pochopení. u zbylých dvou sponzorů se někteří vyjádřili odmítavě ohledně čtení dlouhých textů. Část žáků se zajímala i o pravidlo, díky kterému se seznámila s okolnostmi ztráty sponzora.

Následovalo o něco komplikovanější vydělávání peněz. Vzhledem k okolnostem školního roku byl projekt realizován relativně pozdě, proto se dalo využít již získaných známek. pro zvýšení počátečních financí žáků se dvě vyučovací hodiny věnovaly rychlým geografickým aktivitám, skrze něž se dalo vydělat nemalé jmění. Žáci měli na výběr z několika různých úkolů.

Obrázek 27: Ukázka zadání úkolů na vydělávání peněz

Vydělávání peněz na cestování

Petr Beran • 27. 3. (Upraveno 29. 3.)

100 bodů Termin odevzdání: 1. 4. 23:59

Každý můžete splnit libovolný počet úkolů v průběhu jedné vyučovací hodiny (případně i pro ty, co jsou doma).
Následné odevzdání se hodnotí individuálně.

- Geoguesser Seterra (viz odkaz) splnit a ukázat screen svého skóre (1. pokus žádný další (+čas max 10 min))
 - Physical features
 - countries
- Umíme fakta slepé mapy (1=dosáhnout 3 štitů)
 - Vodstvo
 - hory
- Vytvoření kartiček alespoň 10 (quizlet / papírová forma)
 - Pohoří/nejvyšší hora
 - fauna (obrázek/název a výskyt)
 - flora (obrázek/název a výskyt)
- Vysvětlit následující pojmy a nakreslit k nim vysvětlující obrázek (na jedničku udělat, alespoň 3)
 - Monzun
 - bezodvodná oblast
 - duna
 - kasta
 - komunismus
 - dalajláma
- Pomoc se stříháním peněz (stříhání je třeba přesně jinak jste z práce vyloučení)

[Asia geography games - Set...](https://www.geoguessr.com/l/asia)
[Asie - Procvičování online - ...](https://www.umimefakta.cz/zemep)
[Flashcards, learning tools an...](https://quizlet.com/)

Zdroj: Vlastní = Google classroom 7.A (18. 4. 2024)

První alternativou bylo využít stránku geoguessr.com, na které žáci plnili úkoly jako lokalizování států nebo geomorfologických prvků. Další online možností se stala stránka umimefakt.cz, na níž se žáci zaměřovali na pohoří či vodstvo Asie. v papírové podobě se nabízelo vytvoření sady kartiček (možnost využít i Quizlet) s výše uvedenými tématy a v neposlední řadě se žáci mohli zaměřit na různé pojmy, které stačilo vysvětlit a namalovat. Valná většina se uchýlila k využití první alternativy, protože se jim zdála jednoduchá. Záhy se ukázalo, jak moc se někteří žáci mýlili, a ti, kteří zpracovávali sadu kartiček či pojmy, byli nakonec vděční za svůj výběr. Po počátečním neúspěchu v rámci stránky Seterra ([geoguessr](http://geoguessr.com)) si žáci vybrali další cvičení, a tak pokračovali celou hodinu, aby vydělali co nejvíce peněz. Vzhledem k tomu, že zmíněné aktivity byly také na známky muselo se přistoupit k započtení pouze nejlepších výkonů, protože jinak by si velká část žáků zhoršila průměr. Takřka všichni přítomní žáci získali za zmíněnou hodinu minimálně dvě známky hodnoty jedna, v rámci připočtení jedné předchozí práce před započtením hry se tak „první výplata“ pohybovala v rozmezí 10 000 ~~SP~~ až 15 000 ~~SP~~. Někteří dokonce díky své rychlosti dosáhli na 20 000 ~~SP~~, protože po splnění zadané práce pomáhali s výrobou peněz, což znamenalo výdělek 5 000 ~~SP~~ za určité množství vystřižených bankovek. v rámci jedné hodiny bylo pro většinu žáků vyděláno na první cestu, nicméně byl zde problém s chybějícími žáky. Pouze jedna žákyně splnila zadané úkoly z domácího prostředí (na kvalitě výkonu to nebylo moc znát), jinak ostatní zadání úkolu pravděpodobně nezaznamenali nebo ignorovali.

Právě po výše uvedené části nastal jev, který byl trochu neočekáván (ač se dal předpokládat). Obě třídy se po úvodním vydělávání začaly rapidně diverzifikovat. Kvůli rozdílné rychlosti a absenci jednotlivých participantů se začali v rámci svých tříd vymaňovat nadaní žáci, kteří byli ve hře o dost dál než ti, co se dle školního prospěchu řadí spíše k průměru. Důvodem se zdálo být rychlejší pochopení pravidel a principu hry, což vedlo k urovnání myšlenek a následnému brzkému vycestování. Pouze pět žáků z obou tříd dokázalo podniknout první cestu bez dalšího vysvětlování a jen tři ze zmíněných pěti si v rámci letenek připočetli i hromadnou dopravu do vybrané lokální destinace. Přes zmíněnou diverzifikaci v participujících třídách se žáci v průběhu vyučovacích hodin nenudili a neustále pracovali. Jedni stále dokončovali stránky a dekorování pasu, druzí vydělávali peníze skrze aktivity na Google classroom. Ti nejrychlejší řešili vycestování, ba dokonce již pracovali na první sadě úkolů. Právě tato část je pro koordinátora pravděpodobně nejobtížnější, neboť mnoho žáků stále potřebuje něco dovysvětlit či nedokáže některé věci kompletně pochopit. Proto vyučující v jeden okamžik řeší, zda je pas již hotový, kontroluje splnění aktivit pro vydělání peněz,

vyplácí peníze, potvrzuje vycestování a také v určitých případech zadává úkoly. Motivaci učitele nepřidají ani občasné rozhovory žáků, kteří si neustále stěžují, že něco nechápou. Všechny vyjmenované úkony jsou pro jednu osobu takřka neúnosné, proto se při počátečních hodinách vydělávání hodí využít asistenty či tandemovou výuku. Právě využití další osoby pro koordinaci by mohlo vést k udržení lepší morálky a motivace pro samotnou hru.

Přes úvodní peripetie s vyděláváním se zkušební třídy dostávají do fáze, v níž začíná žáky hra bavit. Důvod je, že žáci opravdu velmi rádi dostávají peníze místo známek. Po nedlouhé době se začíná objevovat opakující se otázka, zda za práci dostanou peníze (místo dřívější otázky, zda bude aktivita na známky). Žákům se také velmi zamlouvá volnost v průběhu výuky, neboť pracují na svých individuálních úkolech a mohou si i vzájemně pomáhat. ve výběru úkolů se zatím zaměřují na jednodušší alternativy ve formě prezentací. Většina žáků začala s úkolem, v němž téma zadává vyučující. Jedná se o poměrně logickou volbu, protože úkol je velice dobře finančně hodnocen. Jedna žačka, které vycestovala již podruhé, volila následně prezentaci na vlastní téma. Částečně k udržení zájmu, ale také pro zvýšení zůstatku peněz žáku se ve hře osvědčilo přistoupení k lepšímu ohodnocování úkolů v rámci finanční odměny. Mimo možnost pouhého bonusu za dokončený úkol žáci získávají také obnos v hodnotě udělené známky z úkolu, čímž se rapidně navyšují výdělků. Jedná se sice o součást základního návrhu hry, ale v případě škol, na nichž se známkový systém nevyužívá se tedy doporučuje navýšit finanční odměny za úkoly. Případně se výše uvedená možnost může využít na počátku hry nebo v průběhu při slábnoucím zájmu.

Nicméně ne vše jde zcela dle plánu. Žáci i přes množství zajímavých míst a států volí nejlevnější alternativy, aby ušetřili. Nevolí tak cílové destinace pro vycestování dle svého vlastního zájmu, ale na základě cen letenek a lokální dopravy. i přes většinu žáku, která se zaměřila na levné cestování se, ale naleznou tací, kteří chtějí navštívit konkrétní místa. Stejně tak velká část účastníků při prvním cestování nebrala vůbec v potaz lokální destinace a dopravu. Snažili se zkrátka co nejrychleji vycestovat, protože jim bylo řečeno, ať někam jedou. Až posléze si zpětně vybírali cíl cesty a typ dopravy, který následně museli doplatit. Jiní zase nepočítali s plněním úkolu v destinaci, a tak volili možnosti, jež slyšeli u ostatních spolužáků (tak tomu bylo i v případě vycestování do základních států). Takřka všichni na počátku zapomněli na vybraného sponzora a tím přišli o odměny. Snad jedině žáci, kteří měli společnost „Efektivní cestování“ se přihlásili o nižší platbu za dopravu. Právě u problematiky sponzorů se ukázalo, že nejsnazší volbou je společnost „Cestuj v klidu“, protože ji zvolila valná většina žáků.

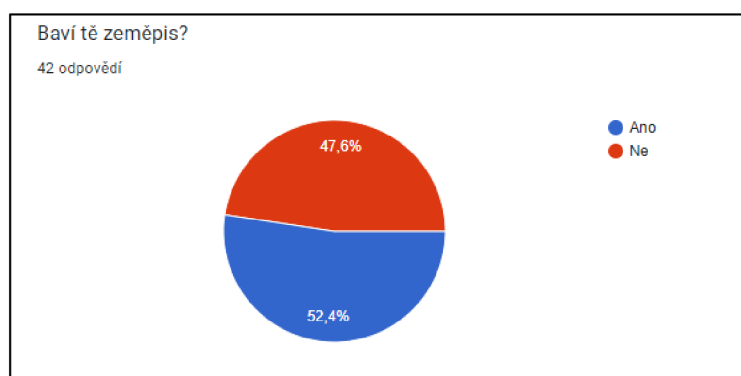
Asi největším problémem v počátcích bylo korigování jednotlivých žáků, neboť každý se nacházel v odlišné fázi hry. Proto se první týden v destinaci změnil na čtrnáct dní, v nichž žáci nebyli sankciovaní za setrvání v daném místě a také penalizováni skrze své sponzory. v počátku hry se tak muselo upustit od poplatků, pokut a negativ jednotlivých sponzorů, protože pouhý jeden učitel nedokázal stíhat vše. pro některé může být komplikací i komentování a hodnocení úkolů jednotlivých žáků, ale v tomto směru zatím nebyl zaznamenán větší problém. za předpokladu vyššího počtu tříd, v nichž učitel hru využívá, může ale k výše uvedené situaci dojít. Stejně tak se ještě nevyužilo zmiňovaných lekcí pro rozšiřování znalostí o vybraných tématech. v obou třídách se nyní pomalu situace začíná uklidňovat, a proto se přistoupilo k první společné práci, jež povede k dalšímu výděлку jednotlivců, ale zároveň i skupin.

Přes počáteční hektické a trochu chaotické chvíle se prostředí ve třídě zlepšilo a začíná se proměňovat do očekávané podoby. Je nutné zmínit informaci ohledně názorů vybraných žáků, jenž nejsou zcela kladné. Někteří by se dokonce vrátili k dřívějšímu formátu a metodám výuky. ve vybraných případech se jedná pouze o strach z neznáma a o zhoršení prospěchu. Je nutné brát v potaz fakt, že v průběhu plynoucího školního roku a několikaletého systému se takřka ze dne na den žákům absolutně proměnila výuka zeměpisu. Místo klasických aktivit, videí, prezentací, úkolů a testů teď mají pracovat individuálně či kooperativně. Až v průběhu dalších týdnů a měsíců se uvidí, jakým způsobem gamifikovaná podoba hry žákům vyhovuje a zda by v ní chtěli pokračovat.

Úvodní dotazník

Formulář na vyplnění se nachází v sekci příloh (Příloha 6). v rámci 15 otázek odpovídalo 42 žáků vybraných tříd na obecné otázky (Co je baví za předmět? Mají rádi zeměpis? ...), ale také na otázky klíčové pro aplikování samotné hry (Jak dobře umíš pracovat samostatně bez učitele? Jak by ti vyhovovala větší individualita a volnost v hodině? ...). z dotazníku je zřejmé, že žáci preferují výchovné předměty, protože nejčastější odpovědí se stala tělesná výchova a hned vzápětí hudební výchova. Následně podobná umístění v rámci oblíbenosti měla výtvarná výchova, angličtina, matematika a dějepis. Zeměpis zazněl pouze jednou, ale 52,4 % dotazovaných se přihlásilo k tvrzení, že je zeměpis baví.

Graf 1: Zaměření na oblibu předmětu zeměpis



Zdroj: Vlastní = *Letem světem – zájem* (Příloha 6)

Většina žáků potvrdila i to, že je dosavadní výuka zeměpisu alespoň částečně bavila. v návrzích na zlepšení se často objevuje požadavek na zmírnění hodnocení a zapojení her. Objevují se však i požadavky na držení se učebnice, zlepšení stylu zápisu nebo lepší vysvětlování. v kontextu navrhované transformace výuky by se rozhodně přistoupilo na hraní her, vysvětlování problematiky látky menším skupinám (i na základě vlastního zájmu). Zapisování do sešitu nebo práce s učebnicí má ve hře také své místo, protože každý se vlastně může zaměřit na to, co si vybere a chce dělat.

Obrázek 28:Obrázek 29: Negativní ohlas na zavedení hry Ukázka odpovědi z

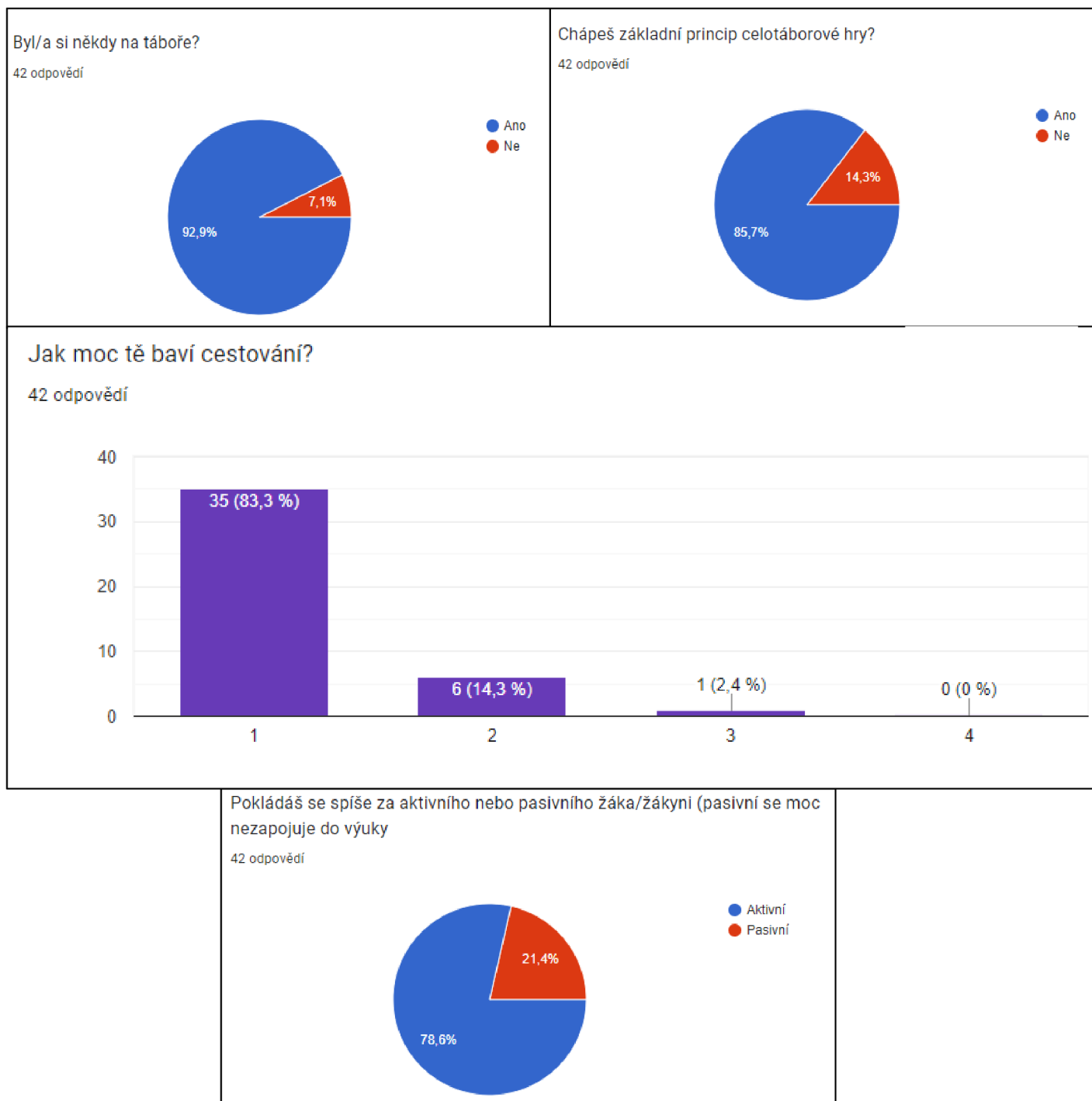
Máš nějaké návrhy na zlepšení?
41 odpovědí

- Menší testy, méně špatných znamek
- Více her
- Že můžou být víc úkolů který když člověk udělá dostane jedničku a když je neudělá nedostane žádnou známku !
- Styl zapisování informací
- hrát více her
- Více se držet učebnice/pracovat se sešitem a tvořit zápisy ze kterých je potom možné se učit.

Zdroj: Vlastní = *Letem světem – zájem* (Příloha 6)

Až přes 90 % žáků někdy navštívilo tábor a přes 80 % jich chápe základní princip celotáborových her, což může u někoho rapidně zvýšit míru vnímavosti vůči pravidlům. Dokonce přímo 35 dotázaných má pozitivní vztah k cestování a dalších 6 se přihlásilo ke kladnému vztahu k cestování. Pouze 3 žáci mají částečně negativní smýšlení o cestování, neboť jejich odpověď se blížila k nízkému zájmu o cestování. Stejně tak velkým pozitivem pro zavedení hry do výuky je zastoupení cca 78 % respondentů v sekci aktivní žák.

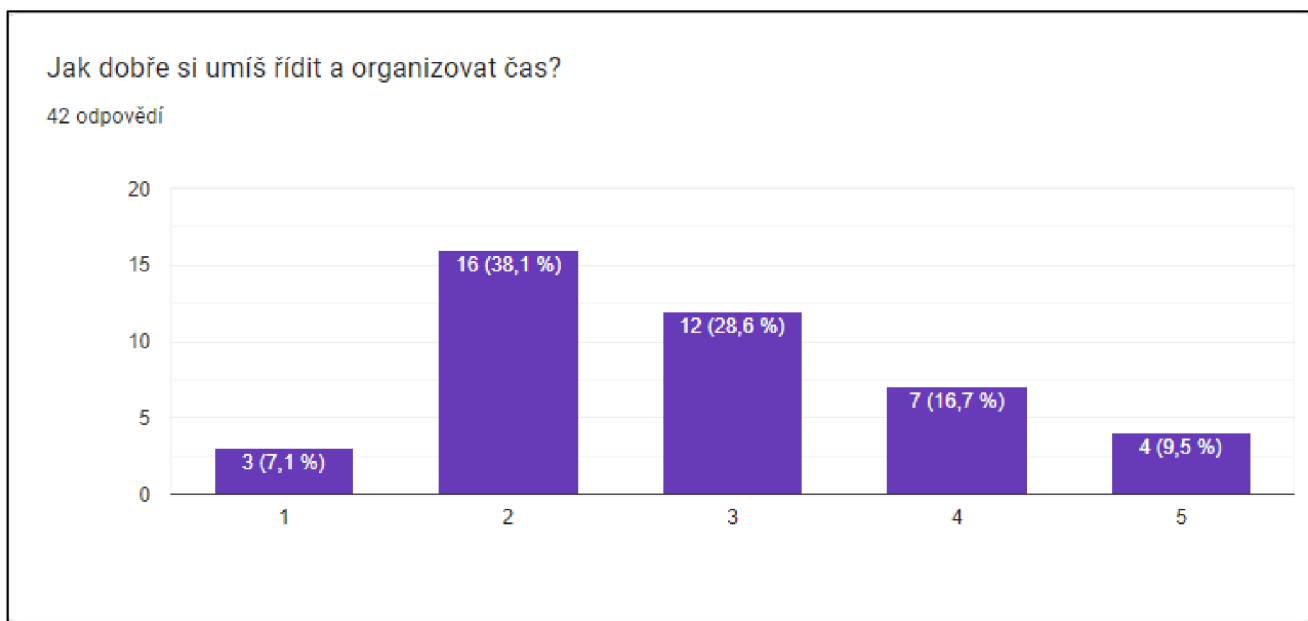
Graf 2: Sada grafů z úvodního dotazníku ke hře *Letem světem*



Zdroj: Vlastní = *Letem světem – zájem* (Příloha 6)

Částečnou komplikací pro zavedení projektu se může jevit větší počet žáků, kterým nevyhovuje volnost a individuální činnost během vyučovacích hodin. Nicméně žáci se nadále budou moci účastnit lekcí a tím pracovat s vyučujícím. Dokonce se 24 respondentů přiklání k takovému názoru, že dokáží pracovat samostatně bez pomoci učitele. v rámci organizace času se žáci přibližují neutrální odpovědi, což v mnoha případech může znamenat neschopnost relevantně zhodnotit, jak si kdo umí uspořádat čas. Přesto se větší množství žáků stává k názoru, že si čas organizovat, alespoň trochu umí.

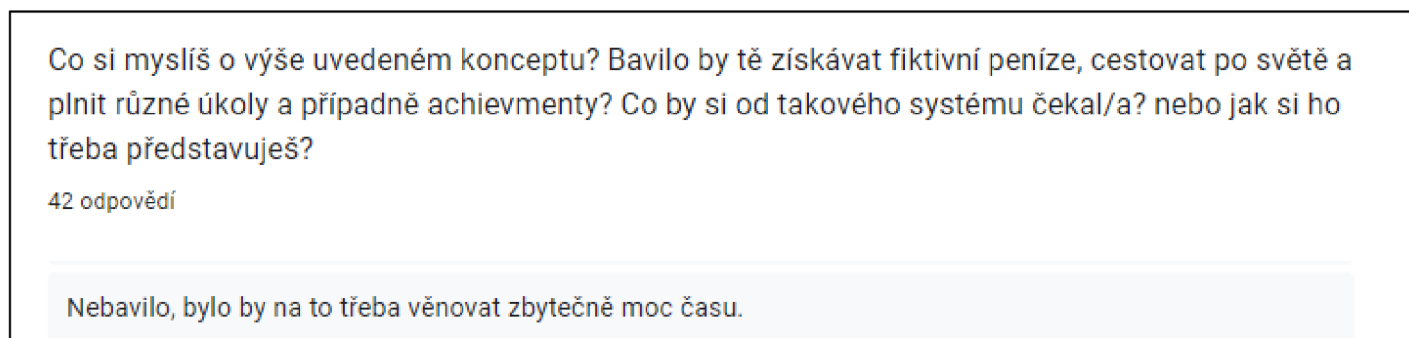
Graf 3: Organizace času



Zdroj: Vlastní = *Letem světem – zájem* (Příloha 6)

Při přímé otázce na hru se 35 respondentů vyjadřuje kladně k zavedení nové transformované metody do výuky. u 6 osob pravděpodobně převažuje strach z neznáma a kloní se k alternativě nezavádět hru a pouze 1 respondent je přímo proti zavedení nového systému do výuky. Důvodem pro negativní ohlas je možná částečně opodstatněná obava z velkého množství práce, která by jednotlivé žáky čekala.

Obrázek 30: Negativní ohlas na zavedení hry



Zdroj: Vlastní = *Letem světem – zájem* (Příloha 6)

Dotazníkové šetření tedy potvrdilo zájem žáků novou metodu výuky alespoň vyzkoušet. Nicméně se objevuje velké množství pochybností, jež mají původ v neznalosti alternativních forem vyučování či dlouhodobých projektů. v počátku zavádění hry lze očekávat vlnu kritiky, ale pokud bude stále převažovat zájem o hru, tak by se měl vyučující snažit počáteční problémy odstranit a pokračovat. Hlavně jde o to, aby výuka bavila žáky i učitele a dokázali si tak navzájem pomoci vytvořit příjemné pracovní klima ve třídě.

Závěr

Úvodní část diplomové práce se zabývala pojmem gamifikace, který zatím v české společnosti začíná dostávat jasnější podobu, i přestože na západě se již aplikuje ve výuce stejně jako didaktické hry v České republice. Důležitou informací pro vznik této práce se stal fakt, že gamifikace vede k aktivizačním metodám výuky, jež jsou součástí celorepublikové vzdělávací politiky. Právě hra ve výuce ať v podobě papírové či online se na mnoha školách začíná využívat jako zpestření, ale v některých oblastech se již různé herní principy transformují i do projektů či dlouhodobějších aktivit. Přestože se v klíčových dokumentech pro vzdělání, jimiž jsou dřívější Bílá kniha nebo současná Strategie vzdělávací politiky ČR do roku 2030+ a RVP ZV, nenachází žádná přímá zmínka o gamifikaci, tak uvedené dokumenty alespoň poukazují na plánovanou změnu vzdělávání a učebních metod.

V další části se práce zaměřila na dopad her, na výuku a stručný vývoj pubescentů, kteří tíhnou k hrám všeho druhu. Přes „bouřlivé“ období vzdoru a fázi objevování sama sebe se žáci dostávají do konfliktu s autoritami. Jedná se o velice těžké období pro rodiče, pedagogy, ale také samotné žáky. Právě hry ve výuce mohou zvyšovat motivaci a chuť k učení. Zároveň rozšiřují znalosti a prohlubují poznání vybraných témat. Většina názorů na gamifikaci výuky má kladný charakter a její využívání se podporuje. Zároveň je poukazováno na problémy spjaté s používáním jednotlivých her, protože při špatné organizaci mohou napáchat více škody než užitku. Herní prvky ve výuce či projektech mohou mimo jiné vést i k propojování více předmětů, a především k rozvoji klíčových kompetencí, jež mají v současném vzdělávání primární postavení.

Po úvodním představení pozitivních aspektů a možných nedostatků gamifikované výuky se práce podrobně věnuje hlavnímu tématu, což je návrh na transformovanou výuku zeměpisu v rámci tématu „Regiony světa“. Hra nazvaná Letem světem rozvíjí takřka všechny klíčové kompetence od té k učení až po nejnovější digitální kompetenci. Mimo jiné zahrnuje většinu

průřezových témat a značně podporuje mezipředmětové vztahy. v případě kvalitního zavedení hry by se tak měl plnit i učební plán vycházející z RVP ZV či ŠVP samotné školy, v níž je projekt využíván. Samotná hra spočívá ve vydělávání virtuálních peněz z různých aktivit v rámci lekcí s učitelem či individuální práce a následnému utrácení za cestování do vybraných států a pomocí lokální dopravy i do zajímavých destinací. v každé destinaci plní žáci jeden z dvaceti stanovených úkolů, díky nimž vydělávají peníze na další cesty. na cestách žákům pomáhá jeden ze tří sponzorů, který nabízí různé bonusy, ale zároveň i jisté nevýhody. Veškeré aktivity si žáci zaznamenávají do svého vlastnoručně vytvořeného pasu, v němž mají informace o tom, do jakých států vycestovali, jakého mají sponzora a jaké splnili základní či bonusové úkoly nebo achievements. Právě bonusové úkoly a úspěchy (achievements) pomáhají k zisku většího obnosu financí, který následně napomáhá v celé hře. Pohyb žáků je k vidění na velkoplošné mapě celého světa, na níž mají žáci zapíchané okrášlené špendlíky a ty značí jejich aktuální polohu.

Samotná hra by mimo klíčové kompetence měla rozvíjet poznání světa, chuť cestovat a také zdokonalovat finanční gramotnost. Skrze převážně individuální práci se rozvíjí i plánování vlastního času, zodpovědnost a celá osobnost mladých cestovatelů. Žáci získávají velké množství informací z různých koutů světa a na základě částečně vlastní volby čerpají znalosti o tématech, která je samotné zajímají. Při správném vedení a vysoké míře participace se dají do projektu zapojit i jiné předměty anebo další vyučující.

V neposlední řadě práce popisuje zavádění transformované výuky na Základní a mateřské škole Angel, na níž autor aplikuje svůj návrh ve výuce ve dvou sedmých třídách. Úvodní dotazník přinesl pozitivní názor na zavedení hry do výuky. Zároveň představil očekávání žáků, že díky projektu nebudou trávit tolik času v lavicích. Samotné zavádění hry nebylo vůbec lehké v kontextu představení základních pravidel, výroby pasu, následnému vydělávání a pozdějšímu cestování. Při využití hry je doporučeno mít k ruce asistenta nebo dalšího pedagogického pracovníka, který pomůže s organizací. Nicméně přes úvodní peripetie se zdá, že hra žáky baví a chtějí v ní pokračovat. Pouze čas ukáže, zda se nový návrh na gamifikovanou podobu výuky ujme, anebo bude pro aplikování v praxi příliš komplikovaný.

Na úplný závěr je nutné uvědomit si, že hra nemusí vždy probíhat podle předepsaného scénáře. Spíše se jedná o živé těleso, které se vyvíjí ve svém průběhu, a proto na počátku vypadá jinak než na konci. Výše uvedená hra nabízí mnoho různých možností a cest, kudy se dá vydat. Právě proto by mohla zaujmou významné místo ve školách.

Seznam použité literatury

- ČÁP, Jan 1993. *Psychologie výchovy a vyučování*. vyd. 1. Praha: Karolinum. ISBN 80-7066-534-3.
- ČAPEK, Robert, 2015. *Moderní didaktika: lexikon výukových a hodnoticích metod*. vyd. 1. Pedagogika. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-3450-7.
- ČINČERA, Jan, 2007. *Práce s hrou: pro profesionály*. Pedagogika. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-1974-0.
- JEDLIČKA, Richard; KOŤA, Jaroslav a SLAVÍK, Jan, 2018. *Pedagogická psychologie pro učitele: psychologie ve výchově a vzdělávání*. vyd 1. Praha: Grada. ISBN 978-80-271-0586-1.
- KARTOGRAFIE, 2019. *Školní atlas světa*. vyd. 5. Praha: Kartografie. ISBN: 978-80-7393-486-6.
- LOKŠA, Jozef a Irena LOKŠOVÁ, 1999. *Pozornost, motivace, relaxace a tvořivost dětí ve škole: [teoretická východiska a praktické postupy, hry a cvičení]*. vyd. 1. Praha: Portál. ISBN 80-7178-205-X.
- MACEK, Petr a LACINOVÁ, Lenka 2006. *Vztahy v dospívání*. vyd. 1. Brno: Barister & Principal. ISBN 80-7364-034-1.
- PETTY, Geoffrey, 2013. *Moderní vyučování*. 6. rozš. a přeprac. vyd. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0367-4.
- SAK, Petr a MAREŠ, Jiří 2007. *Člověk a vzdělání v informační společnosti*. vyd. 1. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-230-0.
- SITNÁ, Dagmar, 2013. *Metody aktivního vyučování: spolupráce žáků ve skupinách*. Vyd. 2. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0404-6.

Seznam internetových zdrojů

- ANDRÝS, Matěj, 2022. *Gamifikace výuky dějepisu formou strategických her*. [online]. Diplomová práce. Liberec: Technická Univerzita Liberec – Fakulta přírodovědně humanitní a pedagogická. Dostupné z: <https://dspace.tul.cz/items/596cb023-29f1-4196-812b-687a4cc66ed4>

- BARTOŠOVÁ, Nikola, 2018. *Didaktické hry ve vzdělávací oblasti Člověk a jeho svět*. [online]. Diplomová práce. Hradec Králové: Univerzita Karlova – Fakulta pedagogická – Ústav primární a preprimární edukace. Dostupné z: <https://theses.cz/id/pzwbqf/STAG88989.pdf?zpet=%2Fvyhledavani%2F%3Fsearch%3Dhry%26start%3D36>
- BOUŠKA, Michael 2019. *Dopravci za poplatek udělají vaši cestu uhlíkově neutrální*. Vysází lesy, koupí vaříče. [online]. Web: Aktuálně.cz, 2019, [vid. 10. 4. 2024]. Dostupné z: <https://zpravy.aktualne.cz/ekonomika/odpustky-za-emise-co2-zaplat-vic-a-tvuj-let-ci-cesta-bude-ek/r~bc01bdb6c02c11e9b6a9ac1f6b220ee8/>
- CESTUJLEVNE, 2021. *Írán – Teherán*. [online]. Web: cestujlevne.com, 1. 1. 2021, [vid. 19. 4. 2024]. Dostupné z: <https://www.cestujlevne.com/pruvodce/iran/teheran>
- ČAPEK, Robert, 2008. *Vztah žáků a rodičů ke klasifikaci na základní škole*. [online]. Web: NPI – metodický portál RVP.cz, 2008, [vid. 4. 4. 2024]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/2167/vztah-zaku-a-rodicu-ke-klasifikaci-na-zakladni-skole>
- ČAPEK, Robert, 2021. *Gamifikace jako víno: Among Us ve výuce*. [online]. Blog: robertcapek.cz, 2021 [vid. 3. 4. 2024]. Dostupné z: <https://robertcapek.cz/gamifikace-jako-vino-among-us-ve-vyuce/>
- ČAPEK, Robert, 2023. *Učitelé přišli o své hlavní právo, ale koho to vůbec zajímá?* [online]. Blog: robertcapek.cz, 2023, [vid. 4. 4. 2024]. Dostupné z: https://robertcapek.cz/ucitele-prisli-o-sve-hlavni-pravo-ale-koho-to-vubec-zajima/?fbclid=IwAR3MvaAuzqvJEE15muSkMprMWfqNeZlaoM_eW-Ze1NwGrBVSCvdGs9Z0kfE
- ČERNÝ, Jan. 2020. *Gamifikace ve vzdělávání: inspirujme se Classcraftem*. [online]. Web: Informační gramotnost – Elektronický časopis ze světa dat a informací, 2024 [vid. 31. 3. 2024]. Dostupné z: <https://www.informacnigramotnost.cz/gamifikace-ve-vzdelavani-classcraft/>
- ČNB, 2024. *České bankovky*. [online]. Praha: Česká národní banka, 2024 [vid. 4. 4. 2024]. Dostupné z: <https://www.cnb.cz/cs/bankovky-a-mince/bankovky/>
- DEPOSITPHOTOS, 2024. *World travel Stock Fotografie*. [online]. Web: depositphotos.com, 2024, [vid. 20. 4. 2024]. Dostupné z: <https://depositphotos.com/cz/photos/world-travel.html>

DÖMISCHOVÁ, Ivona, 2010. *Projektová výuka – moderní strategie vzdělávání v České republice a německy mluvících zemích*. [online]. Disertační práce. Olomouc: Palackého univerzita – pedagogická fakulta. Dostupné z: <https://theses.cz/id/p0n2be/?lang=en>

EATRRIGHT.ORG, 2018. *Quick Guide to Eating Right While Traveling in the U.S.* [online]. Web: depositphotos.com, 2018, [vid. 20. 4. 2024]. Dostupné z: <https://www.eatright.org/food/planning/away-from-home/quick-guide-to-eating-right-while-traveling-in-the-us>

EDU.CZ, 2022. *RVP ZV – Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*. [online]. MŠMT. Web: edu.cz, 2022, [vid. 4. 4. 2024]. Dostupné z: <https://www.edu.cz/rvp-ramcove-vzdelavaci-programy/ramcovy-vzdelavacici-program-pro-zakladni-vzdelavani-rvp-zv/>

EDUIN, 2021. *Předvolební rozhovory: Standard českých škol je frontální výuka a memorování, učít po novu ale nelze nařídít, říká Petr Gazdík z hnutí STAN*. [online]. Web: eduin.cz, 2021 [vid. 3. 4. 2024]. Dostupné z: <https://www.eduin.cz/clanky/predvolebni-rozhovory-standard-ceskych-skol-je-frontalni-vyuka-a-memorovani-ucit-po-novu-ale-nelze-naridit-rika-petr-gazdik-z-hnuti-stan/>

ELECTROWORLD, 2024. *MMORPG*. [online]. Web: electroworld.cz, 2016-2024 [vid. 4. 4. 2024]. Dostupné z: <https://www.electroworld.cz/mmorpg>

ETESTY, 2024. *Informační systém pro vykonávání elektronických testů – procvičit oblasti*. [online]. Ministerstvo dopravy. Web: etesty2.mdcz.cz, 2014-2024 [vid. 4. 4. 2024]. Dostupné z: <https://etesty2.mdcz.cz/Home/Tests>

FIALA, Jan, 2019. *Gamifikace ve výuce*. [online]. Web: Metodický portál RVP.CZ, 2024 [vid. 31. 3. 2024]. Dostupné z: <https://spomocnik.rvp.cz/clanek/21961/GAMIFIKACE-VE-VYUCE.html?nahled=>

GIANTS SOFTWARES, 2024. *Giants software games – farming simulator*. [online]. Web: giants-software.com, 2024, [vid. 3. 4. 2024]. Dostupné z: <https://www.giants-software.com/games.php>

GOŠOVÁ, Věra, 2011. *Motivace: výklad hesla*. [online]. Web: NPI – metodický portál RVP.cz, 2011 [vid. 4. 4. 2024]. Dostupné z: https://wiki.rvp.cz/Knihovna/1.Pedagogick%C3%BD_lexikon/M/Motivace

HESOVÁ, Alena 2014. *Katalog materiálů pro rozvoj finanční gramotnosti*. [online]. Web: Ministerstvo školství mládeže a tělovýchovy, 2014 [vid. 8. 4. 2024]. Dostupné z:

<https://www.msmt.cz/vzdelavani/zakladni-vzdelavani/katalog-materialu-pro-rozvoj-financni-gramotnosti>

H-MAT.CZ 2024. *Role učitele: průvodce a moderátor diskusí*. [online]. Blog: Hejného metoda – zasloužená radost z poznávání, 2024 [vid. 5. 4. 2024]. Dostupné z: <https://www.h-mat.cz/principy/role-ucitele>

ISCHOOL, 2024. *Druhý stupeň základní školy (11-14 let)*. [online]. Web: ischool.cz, 2024 [vid. 4. 4. 2024]. Dostupné z: <https://www.ischool.cz/cz/druhy-stupen>

JEŽOVÁ, Karolína, 2013. *Motivace žáků základních škol k učení*. [online]. Diplomová práce. Brno: Masarykova Univerzita – Fakulta filozofická. Dostupné z: https://is.muni.cz/th/tpt0e/Karolina_Jezova_Diplomova_prace.pdf

KALENDAR.BEDA.CZ 2024. *Roční pracovní kalendář 2023-2024*. [online]. Web: Kalendar.beda.cz, 2024 [vid. 10. 4. 2024]. Dostupné z: <https://kalendar.beda.cz/rocni-pracovni?year=2023>

KINDLMANOVÁ, Jana, 2008. *Je budoucnost učení v počítačových hrách? (Skotsko)*. [online]. Web: NPI – metodický portál RVP.cz, 2008, [vid. 3. 4. 2024]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/o/z/2143/JE-BUDOUCNOST-UCENI-V-POCITACOVYCH-HRACH-SKOTSKO.html>

KINGDOMCOME, 2024. *KingdomCome deliverance*. [online]. Web: kingdomcommerpg.com, 2024, [vid. 3. 4. 2024]. Dostupné z: <https://www.kingdomcomerpg.com/cs>

KIWI.COM, 2024. *Hackujeme systém, abyste mohli létat levněji*. [online]. Web: kiwi.com, 2002-2024, [vid. 4. 4. 2024]. Dostupné z: <https://www.kiwi.com/cz/?destination=-&origin=praha-cesko>

KOMÍNKOVÁ, Monika, 2023. *Gamifikace z pohledu učitelů ZŠ*. [online]. Bakalářská-diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita – filozofická fakulta. Dostupné z: https://is.muni.cz/th/xepzz/?zoomy_is=1

KYSILKA, Pavel, 2017. *Bohatství digitální revoluce*. [online]. Video. Web: TEDxPrague 2017 [vid. 8. 4. 2024]. Dostupné z: <https://www.tedxprague.cz/video/bohatstvi-digitalni-revoluce>

- LETUŠKA, 2024. *Mapa letenek*. [online]. Web: mapa.letuska.cz, 1993-2024, [vid. 4. 4. 2024]. Dostupné z: <https://1url.cz/gu8js>
- MANAS, Adele, 2015. *Gamifikace a její praktické využití v rámci školní výuky prostřednictvím tabletů*. [online]. Diplomová práce. Praha: Univerzita Karlova – fakulta sociálních věd. Dostupné z: <https://dspace.cuni.cz/handle/20.500.11956/65550>
- MAPS, BRAZIL, 2024. *Brazil train map*. [online]. Web: maps-brazil.com, 2024, [vid. 4. 4. 2024]. Dostupné z: <https://maps-brazil.com/maps-brazil-rails/brazil-train-map>
- MAPUITO, 2024. *Klasická mapa světa*. [online]. Web: mapuito.cz, 2024, [vid. 4. 4. 2024]. Dostupné z: <https://www.mapuito.cz/politicka-mapa-sveta/>
- MÍČKOVÁ, Jiřina, 2018. *Dětské letní tábory jako forma cestovního ruchu*. [online]. Diplomová práce. Olomouc: Palackého univerzita – katedra rekreologie. Dostupné z: <https://theses.cz/id/f7aj7r/?lang=sk>
- MŠMT, 2002. *Bílá kniha – národní program rozvoje vzdělání v ČR 2002*. [online]. MŠMT: Strategické a koncepční dokumenty, 2002. Dostupné z: <https://www.msmt.cz/vzdelavani/skolstvi-v-cr/bila-kniha-narodni-program-rozvoje-vzdelani-v-cr>
- MŠMT, 2020. *Strategie vzdělávací politiky do roku 2030+*. [online]. MŠMT: Strategické a koncepční dokumenty, 2020. Dostupné z: <https://www.msmt.cz/vzdelavani/skolstvi-v-cr/strategie-2030>
- MUNI.ARTS, 2024. *SWOT analýza*. [online]. Web: MUNI ARTS, KISK – kreativní práce s informacemi, 2024 [vid. 10. 4. 2024]. Dostupné z: <https://kisk.phil.muni.cz/kreativita/temata/vizualizace-a-presentace-informaci/swot-analyza>
- MZV ČR, 2024a. *Írán*. [online]. Web: Ministerstvo zahraničních věcí České republiky – Írán = specifika, bezpečnostní situace, doporučení turistům, 2024 [vid. 10. 4. 2024]. Dostupné z: https://mzv.gov.cz/jnp/cz/encyklopedie_statu/blizky_vychod/iran/cestovani/other.html
- MZV ČR, 2024b. *Venezuela*. [online]. Web: Ministerstvo zahraničních věcí České republiky – Venezuela = specifika, bezpečnostní situace, doporučení turistům, 2024 [vid. 10. 4. 2024]. Dostupné z: https://mzv.gov.cz/jnp/cz/encyklopedie_statu/jizni_amerika/venezuela/cestovani/other.html

NĚMEC, Jaromír, 2022. *Železniční doprava v Africe*. [online]. Web: afrikaonline.cz, 2022, [vid. 4. 4. 2024]. Dostupné z: <https://www.afrikaonline.cz/zeleznici-doprava-v-africe/>

NEWS18, 2023. *World Environment Day 2023: Initiatives To Save Earth by Brands*. [online]. Web: News18.com, 2023, [vid. 20. 4. 2024]. Dostupné z: <https://www.news18.com/lifestyle/world-environment-day-2023-initiatives-to-save-earth-by-brands-7991293.html>

NPI, 2023. *Jak na digitální kompetence u vás ve škole*. [online]. Web: npi – revize rámcových vzdělávacích programů (MŠMT), 2023 [vid. 3. 4. 2024]. Dostupné z: <https://revize.edu.cz/digitalni-kompetence>

NPI, 2023. *Velké revize RVP základního vzdělávání – vše o tvorbě velkých revizí rámcových vzdělávacích programů. Otevřeně, jasně, na jednom místě* [online]. Web: NPI – revize rámcových vzdělávacích programů, 2023 [vid. 8. 4. 2024]. Dostupné z: <https://velke-revize-zv.rvp.cz/>

NÚKIB, 2023. *Aplikace TikTok představuje bezpečnostní hrozbu*. [online]. Web: Národní úřad pro kybernetickou a informační bezpečnost, 2023, [vid. 3. 4. 2024]. Dostupné z: <https://nukib.gov.cz/cs/infoservis/hrozby/1941-aplikace-tiktok-predstavuje-bezpecnostni-hrozbu/>

PIXABAY, 2024. *Flag Írán – uživatel FarkhodVakhob9TJK9*. [online]. Web: pixabay.com, 2024, [vid. 19. 4. 2024]. Dostupné z: <https://pixabay.com/cs/illustrations/flag-iran-russia-afgh%C3%A1nist%C3%A1n-india-3861226/>

POLÁČEK, Petr, 2012. *Steam pro školy umožní výuku matematiky a chemie s portalem*. [online]. Web: games.cz, 2012, [vid. 3. 4. 2024]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/steam-pro-skoly-umozni-vyuku-matiky-a-chemie-s-portalem-59836>

SKYSCANNER, 2024. *Miliony levných letů. Jedno jednoduché vyhledávání*. [online]. Web: skyscanner.cz, 2002-2024, [vid. 4. 4. 2024]. Dostupné z: <https://www.skyscanner.cz/>

SMOLÍKOVÁ, Kateřina, 2005. *Klíčové kompetence a jejich úloha v předškolním vzdělávání*. [online]. Web: NPI – metodický portál RVP.cz, 2005, [vid. 3. 4. 2024]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/o/p/158/KLICOVE-KOMPETENCE-A-JEJICH-ULOHA-V-PREDSKOLNIM-VZDELAVANI.html>

SOCHOROVÁ, Libuše, 2011. *Didaktická hra a její význam ve vyučování*. [online]. Web: NPI – metodický portál RVP.cz, 2011, [vid. 3. 4. 2024]. Dostupné z:

<https://clanky.rvp.cz/clanek/o/z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAM-VE-VYUCOVANI.html>

STEEL CRATE GAMES, 2018. *Keep talking and nobody explodes*. [online]. Web: keptalkinggame.com, 2018, [vid. 4. 4. 2024]. Dostupné z: <https://keptalkinggame.com/>

STRNAD, Tomáš, 2020. *Motivace žáků základní školy prostřednictvím hry při výuce anglického jazyka*. [online]. Diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita – pedagogická katedra. Dostupné z: <https://is.muni.cz/th/wbeq0/>

SUKOPOVÁ, Šárka, 2020. *Rozvoj kritického myšlení*. [online]. Web: NPI – metodický portál RVP.cz, 2005, [vid. 8. 4. 2024]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/z/22172/ROZVOJ-KRITICKEHO-MYSLENI.html>

ŠKOLA HRAČKY, 2024. *v kostce! Svět*. [online]. Web: skolkohracky.cz, 2024, [vid. 3. 4. 2024]. Dostupné z: <https://www.skolkohracky.cz/v-kostce--svet/>

TIKALSKÁ, Soňa, 2008. *Jaké metody a organizační formy používají učitelé v současné době na našich školách?* [online]. Web: NPI – metodický portál RVP.cz, 2008, [vid. 3. 4. 2024]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/o/z/2588/JAKE-METODY-A-ORGANIZACNI-FORMY-POUZIVAJI->

UBISOFT, 2024. *Assassin's Creed*, [online]. Web: ubisoft.com, 2024 [vid. 3. 4. 2024]. Dostupné z: <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed>

VĚŽNÍK, Antonín, 2020. *Afrika – doprava, cestovní ruch*. [online]. Prezentace. Brno: Masarykova univerzita – OPVK Inovace výuky geografických studijních oborů, 2020, [vid. 4. 4. 2024]. Dostupné z: <https://1url.cz/hu8jS>

WANDER BOOK, 2024. *Co jsou Turistické vizitky*. [online]. Web: cs.wander-book.com, 2024, [vid. 18. 4. 2024]. Dostupné z: <https://cs.wander-book.com/co-jsou-vizitky.htm>

ZORMANOVÁ, Lucie, 2022. *Gamifikace – nový fenomén ve výuce*. [online]. Web: NPI – metodický portál RVP.cz, 2008, [vid. 3. 4. 2024]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/22995/gamifikace-novy-fenomen-ve-vyuce.html>

ZŠ 5. KVĚTNA LIBEREC, 2018. *Školní vzdělávací program pro základní vzdělávání „Dítě je tvůrcem sebe sama“*. [online]. Web: Zs5kveten.cz. Dostupné z: <https://www.zs5kveten.cz/general/skolni-vzdelavaci-program-montessori>

ZŠ ANGEL, 2014. *Školní vzdělávací program pro základní vzdělání ANGEL*. [online]. Verze platná od školního roku 2013/2014. Web: ZŠ Angel – dokumenty a formuláře, 2014 [vid. 8. 4. 2024]. Dostupné z: <https://www.zsangel.cz/zakladni-skola/dokumenty-a-formulare/skolni-vzdelavaci-program>

ZŠ ANGEL, 2023. *Aktuální školní rok*. [online]. Web: ZŠ Angel – aktuální školní rok, 2023 [vid. 10. 4. 2024]. Dostupné z: <https://www.zsangel.cz/zakladni-skola/aktualni-skolni-rok>

Přílohy

Příloha 1 = Výpočty a data diplomová práce 2024 (Excel)

Příloha 2 = Letem světem – pravidla (PDF)

Příloha 3 = Náhled na pas (Word)

Příloha 4 = Peníze a sponzoři (Word)

Příloha 5 = Ceny lokálních dopravních prostředků (Excel)

Příloha 6 = Letem světem – zájem (Google formulář)

Příloha 1 = Výpočty a data diplomová práce 2024 (Excel)

Rozpočítání dotace hodin a možného zisku peněz

Měsíc	pracovní dny	týdny	prázdniny	celkem dní	měsíční dotace hod
Září (2023)	20	4	3	17	8
Říjen (2023)	22	4	2	20	8
Listopad (2023)	21	5	1	20	10
Prosinec (2023)	19	4	4	15	8
Leden (2024)	22	5	1	21	10
Únor (2024)	21	4	6	15	8
Březen (2024)	20	4	1	19	8
Duben (2024)	21	4	0	21	8
Květen (2024)	21	5	2	19	10
Červen (2024)	20	4	1	19	8

	dny	týdny	počet hodin
celkový počet odpracovaných dnů:	186	37	74

Přepočítání peněz na žáky		
hodnota peněz	1 známka týdně	2 známky týdně
5 000 Kč	186 000 Kč	372 000 Kč
4 000 Kč	148 800 Kč	297 600 Kč
3 000 Kč	111 600 Kč	223 200 Kč
2 000 Kč	74 400 Kč	148 800 Kč
0 Kč	0 Kč	0 Kč

Známka	Peníze 1	Peníze 2
1	5 000 Kč	10 000 Kč
2	4 000 Kč	8 000 Kč
3	3 000 Kč	6 000 Kč
4	2 000 Kč	4 000 Kč
5	0 Kč	0 Kč

Ceny letenek se slevou a bez + kategorie dle cen

Číslo	Státy	kontinent	cena letenek	Sleva	Po slevě
1	Egypt	Afrika	5 500	25%	4 125
2	Keňa	Afrika	8 000	25%	6 000
3	Madagaskar	Afrika	20 000	25%	15 000
4	Niger	Afrika	14 000	25%	10 500
5	Brazílie	Amerika	14 000	25%	10 500
6	Kanada	Amerika	12 000	25%	9 000
7	Mexico	Amerika	15 000	25%	11 250
8	Panama	Amerika	16 000	25%	12 000
9	USA	Amerika	9 000	25%	6 750
10	Venezuela	Amerika	15 500	25%	11 625
11	Čína	Asie	11 500	25%	8 625
12	Indie	Asie	12 500	25%	9 375
13	Indonésie	Asie	13 000	25%	9 750
14	Írán	Asie	8 000	25%	6 000
15	Japonsko	Asie	14 000	25%	10 500
16	Austrálie	Austrálie	22 000	25%	16 500
17	Francie	Evropa	2 500	25%	1 875
18	Itálie	Evropa	2 000	25%	1 500
19	Maďarsko	Evropa	2 500	25%	1 875
20	Norsko	Evropa	4 000	25%	3 000

Výhodnost sponzora "Efektivní cestování"

Název státu	Základní cena	Sleva	Po slevě
Panama	16 000	25%	12 000
Francie	2 500	25%	1 875
Itálie	2 000	25%	1 500
Norsko	4 000	25%	3 000
Maďarsko	2 500	25%	1 875
Madagaskar	20 000	25%	15 000
Egypt	5 500	25%	4 125
Niger	14 000	25%	10 500
Austrálie	22 000	25%	16 500
Kanada	12 000	25%	9 000
USA	9 000	25%	6 750
Brazílie	14 000	25%	10 500
Venezuela	15 500	25%	11 625
Mexico	15 000	25%	11 250
Čína	11 500	25%	8 625
Indie	12 500	25%	9 375
Japonsko	14 000	25%	10 500
Indonésie	13 000	25%	9 750
Írán	8 000	25%	6 000
Spojené Arabské Emiráty	9 000	25%	6 750

Zvolená kategorizace

22 000 - 15 000
14 999 - 12 000
11 999 - 5 500
5 499 - 0



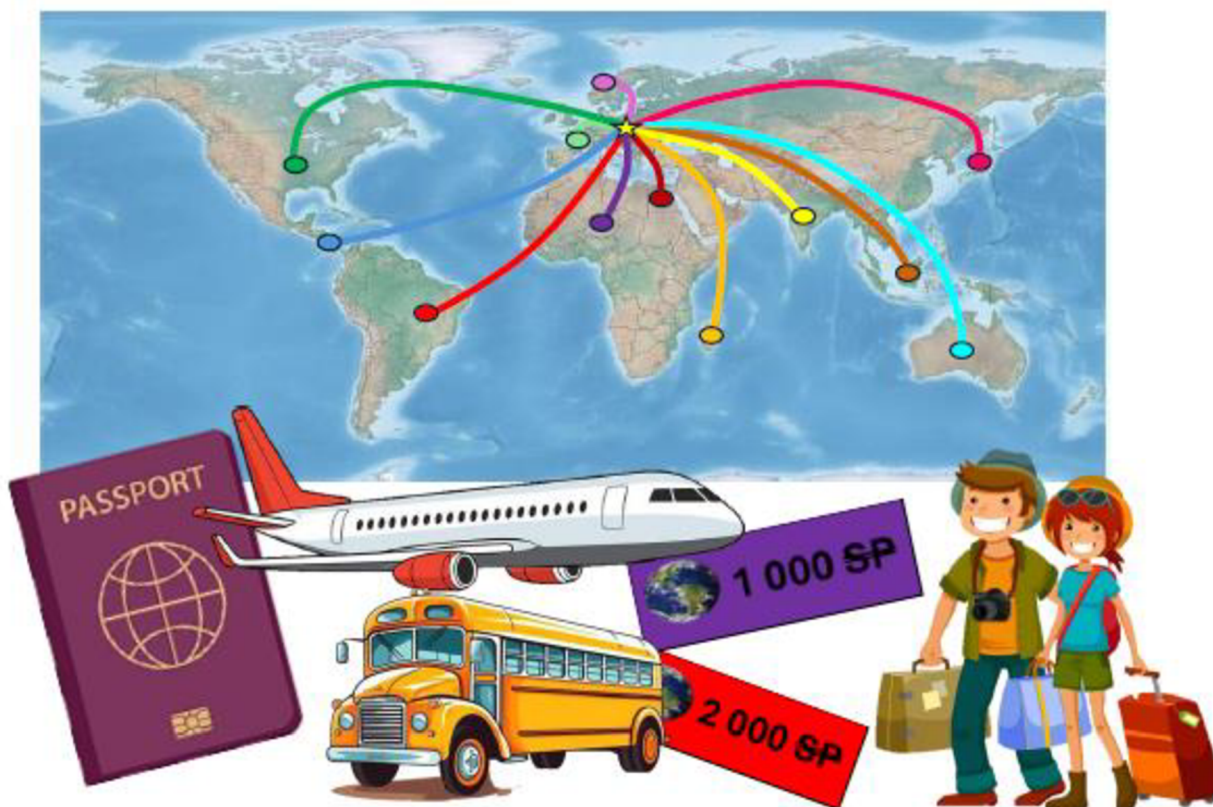
Letem světem

Seznámení s hrou a pravidly



Vítej cestovateli,

Právě v ruce držíš podrobný návod se všemi důležitými informacemi k pochopení hry nazvané Letem světem. Už pojmenování hry ti mohlo napovědět, co bude hlavním zdrojem zábavy, ale především také poznání. Jedná se o cestování po celém světě z pohodlí tvé třídy. Proč dostávat známky, když místo toho můžeš vydělávat peníze? Proč sedět neustále v lavici a snažit se zapamatovat nekonečné množství informací, když můžeš témata a poznání přizpůsobit svým zájmům? Pokud tě láká vyhlídka na větší volnost ve výběru práce a máš chuť poznávat svět, tak hra Letem světem je dělaná právě pro tebe.



Obsah

Něco o hře	3
Jednotlivé části hry a aktivity	4
Hrací pole.....	4
Pas	4
Sponzoři.....	7
Jednotliví sponzoři:	7
Peníze	9
Vydělávání	9
Státy, lokální destinace a cestování	10
Lokální destinace jednotlivých států:	10
Dopravní prostředky	12
Seznam základních aktivit a odměn k plnění	13
Dopravní možnosti	14
Chůze.....	14
Automobil.....	14
Lokální ceny dopravy.....	18
Bonusové cesty	20
Achievementy / Úspěchy	24
Soubor pravidel	26
Základní pravidla	26
Peníze a platby	27
Cestování	27

Něco o hře

Letem světem je nová metoda vyučování zaměřená na rozvoj geografických, regionálních a mezipředmětových znalostí. Dále rozvíjí klíčové kompetence a finanční gramotnost skrze aktivity nebo úkoly, jež hra nabízí. Účastníci se učí pracovat s rozvržením času, penězi a plněním daných povinností, aniž by byli vystaveni stresu z testů, zkoušení či dalších nežádoucích aktivit. Přesto je nutné *neusnout na vavřínech* a aktivně se zapojovat do dění ve hře, protože v opačném případě to stejně jako při lajdáctví ve škole může vést ke špatnému hodnocení, nebo dokonce i k neprospěchu v předmětu zeměpis.



Základním cílem hry je procestovat velké množství destinací jak skrze státy, tak lokální místa, a zároveň splnit co nejvíce bonusových úkolů či achievementů. Každý sice hraje sám za sebe, ale vzájemná pomoc není zakázána, ba naopak se doporučuje. Nejdůležitější je zvýšení všeobecného přehledu a rozšíření svých znalostí, ale v závěru se také samozřejmě přistoupí na individuální hodnocení.

Celá hra začíná výrobou vlastního pasu, který slouží jako oficiální doklad pro cestování a zároveň jakýsi deník o cestách účastníků. Hned na počátku je také nutné vyrobit si ozdoby pro špendlík (magnet), který se následně stane vaší figurkou na hracím poli. Pro začátek cestování bude nutné vybrat sponzora, jenž vám bude pomáhat celou vaši cestu (pokud ho nerozhněváte) a poskytne různé výhody. Peníze pak budete mít možnost získat v rámci prvních přípravných hodin, které vás pomocí kvízů a dalších metod seznámí s jednotlivými regiony a jejich charakteristikami. Následně po naspoření se můžete z České republiky vydat s chutí na cestu. V základní verzi hry máte **na výběr 20 států**, kde každý z nich nabízí **5 různých lokálních destinací**. Pro splnění návštěvy státu je nutné dokončit úkol, alespoň v jedné z lokálních destinací, ale pokud máte zájem tak po stejném státu můžete cestovat i delší dobu. V lokálních destinacích na vás čeká výběr z **20 různých typů úkolů**. Některé jsou lehčí, některé těžší a další zas mohou být docela výzva, nicméně se jedná o důležitý zdroj financí, proto je nutné uvážlivě vybírat úkoly. Po výběru úkolu si v některých případech stanovujete téma, jež vám vždy musí schválit organizátor (ale ten kontroluje jen vhodnost a relevantnost vašeho požadavku). Tím začíná nejtěžší část celé hry, a to je vypracování vybrané práce. Ve své podstatě máte na dokončení neomezené množství času, avšak po nějaké době budete nuceni platit penále, protože vaše práce ještě není dokončena. Až odevzdáte, tak v klidu bez jakéhokoliv placení čekáte na hodnocení. V případě kladné zpětné vazby od organizátora se můžete vydat na další cestu, pokud ale vaše práce nemá dostatečnou kvalitu, tak musíte opravit požadované věci, abyste mohli pokračovat. Pokud máte velké množství peněz, není od věci plnit zároveň se zadanou prací i nějaký bonusový úkol nebo se zaměřit na dokončení některých achievementů, neboť se jedná o velice lukrativní zdroj financí.

Když to shrneme do pár slov, tak v základu je nutné vytvořit doklad a získat finance. Pak už vesele utrácíte za cestu do nějakého státu a lokální destinace, abyste získali úkol, který vám přinese další peníze do vaší pokladničky. Takto cestujete po celém světě a v případě velkého množství peněz můžete plnit i bonusové úkoly či se zaměřit na dokončení achievementů.



Jednotlivé části hry a aktivity

V krátkosti a stručnosti vás seznámíme se základními principy hry a všemi různými aspekty, které jsou důležité k pochopení a plynulému hraní.

Hrací pole



Velká mapa o rozměrech 200 cm na 100 cm (e-shop: mapuito.cz za 1 428 Kč) a pod ní ve stejných rozměrech korková, magnetová nebo polystyrenová deska (*polystyren a korek v OBI*). V mapě mohou pro lepší orientaci být silnými fixami vybarveny hranice 20 základních států (není zcela nutné) a u každého státu nalepeno 5 či více barevných kruhových bodů (*různá papírnictví*). Doporučuje se u blízkých států využívat rozdílné barvy bodů. Dále na mapu přilepit 20 zlatých hvězdiček značících bonusové úkoly (*různá papírnictví*). Některé jsou v levém spodním rohu (můžou začít kdekoliv) a některé přímo ve stanovených státech.

Cestovatelé se po hracím poli pohybují pomocí **špendlíků** (pokud je podklad mapy uzpůsoben k zapichování) nebo pomocí **nálepek** (vytvořené nebo předem objednané). Varianta špendlíků je přehlednější, ale poškozuje samotnou mapu.

UPOZORNĚNÍ!!!

- V případě možnosti využití magnetického podkladu je nejlepší alternativou k pohybu po mapě využít **magnety** (zbytečně se nepropíchnává mapa)

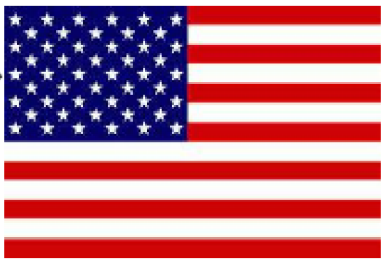
Pas

Každý cestovatel by si sám měl vytvořit svůj vlastní pas, který si také podle libosti vyzdobí. Věci potřebné k výrobě:

- Nůžky
- Pravítko a trojúhelník s ryskou
- Tužka
- Sešívačka
- Čisté papíry formátu A4 (1 A4 = 4 strany v pasu) – cca 20 papírů (minimum 15)
- Čtvrtka formátu A4

Výroba pasu:

Papír formátu A4 vždy přeložíme na půl a přestříhneme (dáváme si záležet, aby opravdu byl přesně na půl). Získané dva papíry formátu A5 přeložíme na půl, a tím vzniknou 4 stránky do sešitu, který by měl ve výsledném formátu připomínat papír typu A6. Takto postupujeme, dokud nemáme **minimálně 40 stránek**, což znamená 2 stránky na každý stát. Nicméně pro úplnost je nutné dodělat **ještě 5 dalších papírů, které jsou určeny k zaznamenávání bonusových úkolů, a hlavně k zápisu získaných achievementů**. Po dodělení požadovaných stránek stejnou metodou vytvoříme desky ze čtvrtky a následně spojíme všechny stránky sešivačkou. Po vytvoření knížečky můžeme zarovnat papíry nůžkami či řezačkou. Následuje **dekorace desek a nadepsání pasu (dle oficiální verze pasu České republiky)**. V neposlední řadě si alespoň 5 úvodních stran upravíme do zde uvedené podoby:

1. a 2. strana pasu v rámci jednotlivých států		Poznámky
Název a vlajka	Spojené státy americké 	
Základní informace	Informace o státu Hlavní město: Washington D. C. Forma vlády: Prezidentská republika Hlava státu: Joe Biden Počet obyvatel: 328 239 523 Rozloha: 9 833 520 km ² Kontinent: Amerika (severní) HDP: HDI:	Potvrzení Návštěvy a splnění úkolů
	1. strana	2. strana

Třetí a čtvrtá strana by měly být totožné jako strana druhá.

V případě bonusových aktivit a achievementů se doporučuje tato podoba:

Bonusové úkoly			Achievements			

Splnění úspěchů může být buď opakovatelné anebo graduující, proto více kolonek. Právě k vytvoření požadovaných řádků má pomoci pravítko a trojúhelník. Není nutné rýsovat rozložení všech stránek hned na začátku, ale vždy je dobré pracovat s dostatečným předstihem.

UPOZORNĚNÍ!!!

- V rámci hry je absolutně zakázáno doplňovat informace k tomu nepřízpůsobených stránek (bez řádků) v pasu!!!

Sponzoři

Každý cestovatel na začátku před první cestou **má právo** si vybrat jednoho ze tří možných sponzorů (**není nutné si nějakého vybrat!**). Pokud si cestovatel vybere, tak se svým sponzorem podepíše smlouvu a může čerpat jím nabízené výhody a musí plnit s ním spojené nevýhody.

UPOZORNĚNÍ!!!

- **Pozor!!! = organizátor má právo kdykoliv v průběhu celé hry požádat o předložení smlouvy se sponzorem.**
 - Pokud cestovatel má smlouvu k dispozici, tak ji pouze předloží ke kontrole, a dále pokračuje ve hře se sponzorem
 - **Pokud cestovatel nemá smlouvu (ztratil ji), tak se smlouva ruší, a dále pokračuje bez svého sponzora**

Jednotliví sponzoři:



Zkoukni svět s námi

(influencerská webová společnost)

Mezinárodní společnost sdružující mladé cestovatele, kteří chtějí podávat informace o různých destinacích a dobrodružstvích – motto „Sleduj, co se děje ve světě.“

Pozitiva:

Bonusy za navštívené destinace

Příspěvek na dopravu do vybraných států

Negativa:

Dražší lokální doprava (10 %)

Poplatky za delší setrvání ve státě (1 000 SP týdně)

+ každý další týden se poplatek dvojnásobí

Výše bonusů za navštívené destinace:

- Nový stát = 3 000 SP
- Lokace v daném státu = 1 000 SP
- Bonusový úkol = 2 000 SP

Příspěvek na dopravu do vybraných destinací:

- Indonésie, Írán, Madagaskar, Niger, Venezuela = 1 000 SP



Efektivní cestování (letecká dopravní společnost)

Nadnárodní korporace zahrnující několik dopravních společností, která poskytuje veškerý luxus při cestování v dopravních prostředcích – motto „Cestuj rychle, levně a pohodlně.“

Pozitiva:

Sleva 25 % na jakoukoliv dopravu mezi základními státy a výchozí destinací (trvá pouze 3 týdny od přiletu do destinace!)

Sleva 10 % na veškerou lokální dopravu (vyjma chůze a auta)

Negativa:

Placení poplatků za delší setrvání ve státě (1 000 € týdně) + 1000 € s každým dalším týdnem

Zrušení slevy 10 % po dvou týdnech (změna na poplatek 20 %)

Tabulka slev:

pořadí	Státy	kontinent	cena letenek	Sleva	Po slevě
1	Egypt	Afrika	5 500	25%	4 125
2	Keňa	Afrika	8 000	25%	6 000
3	Madagaskar	Afrika	20 000	25%	15 000
4	Niger	Afrika	14 000	25%	10 500
5	Brazílie	Amerika	14 000	25%	10 500
6	Kanada	Amerika	12 000	25%	9 000
7	Mexico	Amerika	15 000	25%	11 250
8	Panama	Amerika	16 000	25%	12 000
9	USA	Amerika	9 000	25%	6 750
10	Venezuela	Amerika	15 500	25%	11 625
11	Čína	Asie	11 500	25%	8 625
12	Indie	Asie	12 500	25%	9 375
13	Indonésie	Asie	13 000	25%	9 750
14	Írán	Asie	8 000	25%	6 000
15	Japonsko	Asie	14 000	25%	10 500
16	Austrálie	Austrálie	22 000	25%	16 500
17	Francie	Evropa	2 500	25%	1 875
18	Itálie	Evropa	2 000	25%	1 500
19	Maďarsko	Evropa	2 500	25%	1 875
20	Norsko	Evropa	4 000	25%	3 000



Cestuj v klidu (hotelový řetězec)

Vysoce výnosná organizace nabízející klidné a relaxační prostředí pro poznávání světa – motto „Lepší klídek a pohoda, než stres a nějaká nehoda.“

Pozitiva:

Bezplatné setrvání ve všech státech světa
5% bonus za splněný úspěch nebo navštívenou lokální destinaci (každý týden narůstá)

Negativa:

Zvyšování ceny veškeré dopravy o 20 % (nárůst každý týden po základním týdnu)

Peníze

Hra Letem světem nabízí **fiktivní trh**, v němž se využívá **zvláště pro hru vyrobených peněz**, které jsou nazvány jako „světové peníze“ – zkráceně **SP**. Není nutné využívat stejný design, ale vždy se musí dodržet hodnota jednotlivých bankovek. Jedná se o základní prostředek, který je nutný k cestování po světě, a získává se skrze aktivitu ve hře nebo výuce. Návrh a hodnoty bankovek (doporučuje se tisk na barevné papíry):



Vydělávání

Peníze ve hře se dají získat mnoha způsoby. **Vůbec první možností** ještě před začátkem hry, je transformace **dosavadních známek** na hodnotu peněz v následujícím převodu:

- **Známka 1 = 5 000 SP**
- **Známka 2 = 4 000 SP**
- **Známka 3 = 3 000 SP**
- **Známka 4 = 2 000 SP**
- **Známka 5 = 0 SP**

Stejně tak se doporučuje na počátku hry vytvořit podmínky pro zisk financí. Příkladem jsou různé aktivity v rámci webových portálů: www.umimefakta.cz nebo www.geoguessr.com/quiz/seterra. Případně lze připravit různé aktivity na známky či vyplňovat slepé mapy atd.

Po úvodu a prvních cestách zjistí cestovatelé, že mohou poměrně **jednoduše vydělávat skrze samotnou hru (odměny od sponzorů, odměny za splněnou práci, bonusové aktivity, achievements)**. Organizátor pořádá sezení a aktivity pro cestovatele, kteří se chtějí účastnit nebo nemají vlastní práci, což je další zdroj peněz pro všechny zúčastněné.

UPOZORNĚNÍ!!!

- **Pozor!!! = pokud někdo vyrušuje, nedělá svou práci či jinak narušuje výuku. Tak má organizátor plné právo mu, dle vlastního úsudku, sebrat adekvátní obnos peněz a udělit kázeňské opatření.**

Státy, lokální destinace a cestování

Pravděpodobně **nejdůležitější v celé hře je cestování po hlavních či lokálních destinacích**. Proto se v následujících řádcích zaměříme na možnosti vycestování, ale zároveň rozebereme klíčové aspekty k možnostem vycestování.

20 základních států k vycestování:

pořadí	Státy	kontinent	cena letenek
1	Egypt	Afrika	5 500
2	Keňa	Afrika	8 000
3	Madagaskar	Afrika	20 000
4	Niger	Afrika	14 000
5	Brazílie	Amerika	14 000
6	Kanada	Amerika	12 000
7	Mexico	Amerika	15 000
8	Panama	Amerika	16 000
9	USA	Amerika	9 000
10	Venezuela	Amerika	15 500
11	Čína	Asie	11 500
12	Indie	Asie	12 500
13	Indonésie	Asie	13 000
14	Írán	Asie	8 000
15	Japonsko	Asie	14 000
16	Austrálie	Austrálie	22 000
17	Francie	Evropa	2 500
18	Itálie	Evropa	2 000
19	Maďarsko	Evropa	2 500
20	Norsko	Evropa	4 000

UPOZORNĚNÍ!!!

- Návrat zpět do České republiky je bezplatný (hradí sponzoři)
- Není možné cestovat mezi jednotlivými destinacemi např. z USA do Itálie

Lokální destinace jednotlivých států:

- **Francie**
 - + Versailles a Paříž
 - + Mont Saint-Michel a Normandie / zámky na Loiře
 - + Provence s Avignonem a Monakem
 - + Německo
 - + Velká Británie
- **Itálie**
 - + Řím a Vatikán
 - + Toskánsko
 - + Neapol a Sicílie / Benátsko
 - + Dolomity a Pádská nížina
 - + Španělsko / Švýcarsko
- **Norsko**
 - + Oslo / Bergen / Stavanger
 - + Národní park Jostedalstreen / Trollheimen fjellområde / Forollhogna
 - + Narvik a Lofoty / Senja a Tromsø
 - + Špicberky
- + Island / Dánsko
- **Maďarsko**
 - + Budapešť a lázně
 - + Tokaj
 - + Balaton / termální lázně (Sárvár, Hévíz, Bükfürdő ...)
 - + Rumunsko (Transylvánie)
 - + Chorvatsko
- **Keňa**
 - + Nairobi a Kibera
 - + Kilimandžáro
 - + Tanganika a Viktoriino jezero / safari
 - + Somálsko
 - + Rwanda / Demokratická republika Kongo
- **Egypt**
 - + Káhira a Gíza / Alexandrie
 - + Suezský průplav
 - + Přehrada Renaissance Etiopie / projížďka po Nilu
 - + Libye

- + Kypr
- **Niger**
 - + Niamey
 - + Sahara
 - + Oblast Dosso / pohoří Aïr
 - + Návštěva Tuaregů
 - + Senegal
- **Madagaskar**
 - + Antananarivo a Rova
 - + Národní park Andasibe-Mantadia / rezervace Anja / rezervace Reniala
 - + Návštěva Malgašů
 - + Seychely / Mauricis / Réunion (Francie)
 - + Jižní Afrika
- **Čína**
 - + Peking
 - + Šanghaj / Hongkong
 - + Tibet
 - + Rýžové plantáže v dolním toku Modré řeky (Jang-c' -tiang)
 - + Mongolsko a Velká čínská zeď
- **Indie**
 - + Bombaj
 - + Mount Everest (Himálaj)
 - + Indoganžská nížina a Nové Dillí / Tádž Mahal
 - + Nepál / Bhútán
 - + Šrí Lanka
- **Japonsko**
 - + Tokio
 - + Hirošima a Incukušima
 - + Širakawa (kultura Japonska)
 - + Výlet po japonských sopkách
 - + Jižní Korea / Tchaj-wan
- **Indonésie**
 - + Tropické deštné pralesy Sumatry
 - + Jakarta a Borobudur
 - + Bali
 - + Singapur
 - + Thajsko
- **Írán**
 - + Teherán
 - + Kaspické moře
 - + Po stopách Mezopotámie (Ninive, Aššur, Uruk, Ur, Nippur, Babylon)
 - + Arménie / Gruzie
 - + Saudská Arábie
- **Austrálie**
 - + Melbourne / Sydney / Perth
 - + Uluru a australská bush
 - + Velký bariérový útes / Blue mountains / Great ocean road
 - + Nový Zéland
 - + Fidži a plavba po Oceánii
- **Kanada**
 - + Vancouver / Calgary / Toronto / Québec / Montreal
 - + Skalnaté hory a kurz přežití v divočině
 - + Oblast Velkých jezer
 - + Aljaška a výstup na Denali
 - + Newfoundland
- **USA**
 - + New York / Los Angeles / Las Vegas / Salt Lake City
 - + Niagarské vodopády / Grand Canyon / Přejechání Kordiller
 - + Yellowstone / Yosemite / Sequoia národní park
 - + Indiánská rezervace
 - + Florida / Silicon Valley
- **Mexiko**
 - + Mexico City a slumy
 - + Chichen Itzá / Teotihuacan
 - + Popocatépetl a Citlaltépetl
 - + Cesta za mexickou kuchyní / kávové plantáže / kakaové plantáže
 - + Honduras / Guatemala
- **Panama**
 - + Galapágy
 - + Los Katios a Darien národní park
 - + Panamský průplav a Sobería
 - + Kuba / Jamajka
 - + Portoriko
- **Brazílie**
 - + Amazonský prales
 - + Rio de Janeiro / Sao Paulo
 - + Argentina a vodopády Iguacu
 - + Patagonie / Ohňová země / Falklandy
 - + Peru / Bolívie
- **Venezuela**
 - + Caracas / Maracaibo
 - + Salto Ángel a národní park Canaima
 - + Malé Antily
 - + Kolumbie
 - + Guyana / Surinam

Dopravní prostředky

Existuje tedy celkem 100 možných bonusových lokací, do kterých se v rámci projektu dá vycestovat. A to se počítá pouze 5 základních možností v každém z dvaceti vybraných států. **Avšak u některých zemí, jako například USA, se v jedné lokální destinaci objevuje více možností, opět příklad: New York / Los Angeles / Las Vegas / Salt Lake City. V tomto případě si cestovatel vybere pouze jednu možnost, kam tedy vyrazí a ostatní jsou pro něj dále nepřístupné!**

Nicméně každý cestovatel může ve všech státech navštívit všech pět bonusových lokací, ale **pro započtení státu do svého pasu mu stačí jedna**. V případě navštěvování lokací si musí dát pozor na dobu setrvání ve státu, protože **bezplatný týden je pouze první**. Avšak při cestování v základním státu stačí uhradit vždy pouze cenu lokální dopravy dle níže uvedené tabulky.

!!!Zadávání cest do států a lokálních oblastí je vždy pouze jeden den v týdnu = pondělí nebo pátek (podle dohody). Všichni ten den zadají své požadavky na dopravu. Každý cestovatel může v průběhu dne či přímo zaměřené aktivity vznést požadavek na cestu, který bude schválen po předložení určitého obnosu peněz!!! (stejně tak se dává požadavek na vrácení do Čech, ale neplatí se žádný finanční obnos).

Teprve po schválení může cestovatel manipulovat se svým označením na mapě a začít pracovat na vybraném úkolu. **Úkol vybírá zároveň se zaplacením požadavku na cestování**. Odevzdání úkolů probíhá na e-mail nebo Google classroom či jinou dohodnutou formou.

UPOZORNĚNÍ!!!

- Hodnocení splnění úkolu a odměna za něj je čistě v kompetenci vyučujícího, který rozhoduje na základě stanov jeho dílčí instituce (př. školní řád)
- Cestovatel je povinen svou cestu zaznamenat do pasu, jinak se nepočítá do celkového koeficientu, a může také přijít o různé bonusy, či dokonce může dojít ke snížené sazbě za splněný úkol
- Veškeré materiály (seznam základních států, bonusových destinací, cen letenek) budou k dispozici na Google classroom či na nástěnce

Seznam základních aktivit a odměn k plnění

Níže uvedený seznam je pouze pro základní úkoly ke hře Letem světem. Organizátor může samozřejmě přijít s dalšími návrhy. **Nicméně důležité je, že každý úkol se v destinaci smí plnit pouze jednou** (po vytvoření všech úkol se začíná druhé kolo). Seznam úkolů:

1. Tvorba prezentace na zadané téma = bonus 2 500 ~~SP~~
2. Tvorba prezentace na vybrané téma = bonus 1 000 ~~SP~~
3. Porovnání ekonomické situace státu na mezinárodní úrovni = bonus 3 000 ~~SP~~
4. Podcast / reportáž / video o místní kultuře, životě a zvycích = bonus 3 000 ~~SP~~
5. Aktuální dění ve státě = bonus 500 ~~SP~~
6. Vytvoření / vyplnění slepé mapy přírodních podmínek = bonus 1 500 ~~SP~~
7. Prezentace o přírodních podmínkách státu = bonus 2 000 ~~SP~~
8. Lapbook o nerostném bohatství (zpracování a využití) = bonus 2 000 ~~SP~~
9. Vytvoření (stolní / deskové / didaktické) hry = bonus 6 000 ~~SP~~
10. Zpráva o vývoji a rozložení obyvatelstva = bonus 1 500 ~~SP~~
11. Bulvár – co se v dané zemi děje = bonus 500 ~~SP~~
12. SWOT analýza státu = bonus 5 000 ~~SP~~
13. Celková prezentace o daném státu (představení) = bonus 1 000 ~~SP~~
14. Plakát o památkách = bonus 1 500 ~~SP~~
15. Článek o zajímavostech daného státu = bonus 1 000 ~~SP~~
16. Naplánovat zájezd po daném státu = bonus 2 000 ~~SP~~
17. List A3 o politickém systému země a její politické situaci = bonus 2 000 ~~SP~~
18. Online úniková hra na zadané téma = bonus 1 000 ~~SP~~
19. Nakreslení nějaké zajímavosti z oblasti = 500-1 500 ~~SP~~
 - a. V případě velmi zdařitého díla až 1 500 ~~SP~~
20. Model nějaké památky či přírodního jevu = 2 000-4 000 ~~SP~~
 - a. Např: monzuny, písečná bouře, vrásnění, ...
 - b. V případě velmi zdařitého díla až 4 000 ~~SP~~

Dopravní možnosti

V rámci cestování po hrací ploše je možné uplatnit hned **6 druhů dopravy**:

- Chůze
- Automobil
- Autobus
- Vlák
- Letadlo
- Loď

Pro cestování do základních 20 států se vždy využívá letecké dopravy z ČR do hlavního města vybrané destinace. Nicméně letadlová doprava jde využít i v rámci některých lokací. **Typy dopravy jako autobus, vlak, loď či letadlo pro lokální dopravování jsou bez omezení a stačí je tedy pouze zaplatit.** Nicméně trochu problematictější je chůze a automobil, které jsou popsány níže.

Chůze

Jedná se o **nejlevnější** alternativu, ale **závislou na každodenním životě** cestovatele. Při využití chůze musí cestovatel **doložit ujití požadovaného počtu kilometrů v průběhu maximálně 3 dnů** (př. Pondělí-středa). Škálování počtu kilometrů:

- 20 km = základní počet
- 30 km = střední zátěž
- 35 km = vysoká zátěž

UPOZORNĚNÍ!!!

- Cestovatelé mohou využít chůzi pouze 2x v jednom navštíveném státu = důvodem je následná únava
- Cestovatel dokládá svůj pohyb pomocí chytrých hodinek, smartphonu či dalších zařízení (nutné uznání organizátora před využitím).
 - klíčové informace pro uznání: počet kilometrů (kroků), rychlost chůze (běhu), trasa (hlavně kvůli omezení podvodu)

Automobil

Další velice lákavou alternativou může být cestování automobilem. Tento druh dopravy je však **zpočátku pro cestovatele zapovězen**, neboť nejdříve musí cestovatelé **získat řidičský průkaz**. První žádost o splnění zkoušky **stojí 2 000 Kč**, v případě **opakování zkoušky** se jedná pouze o **1 000 Kč (za každý pokus)**. Zkoušky na řidičský průkaz jsou test 15 otázek z výběru dopravních značek, řešení dopravních situací a otázek přiložených níže.

Kartička pro řidiče:

	ŘIDIČSKÝ PRŮKAZ
	Česká republika
FOTO	Jméno: _____
	Příjmení: _____
	Místo narození: _____
	Datum vydání: _____
	Konec platnosti: _____
	Místo vydání: _____
Potvrzení: _____	


Počet zkoušek: _____
Úspěšnost: _____

Příprava na zkoušky (vytvořený test organizátorem – více verzí, přeházené odpovědi):

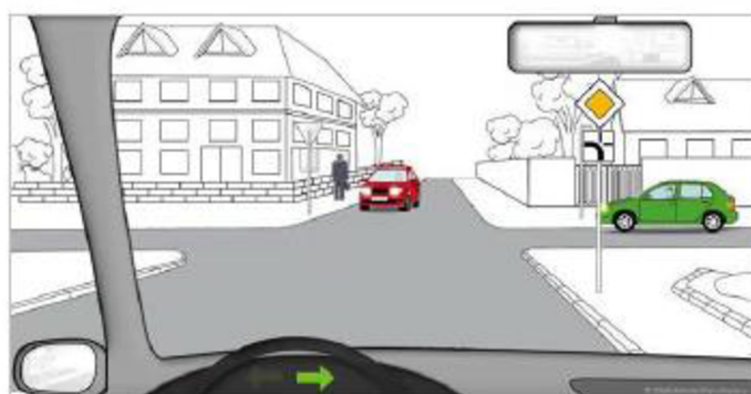
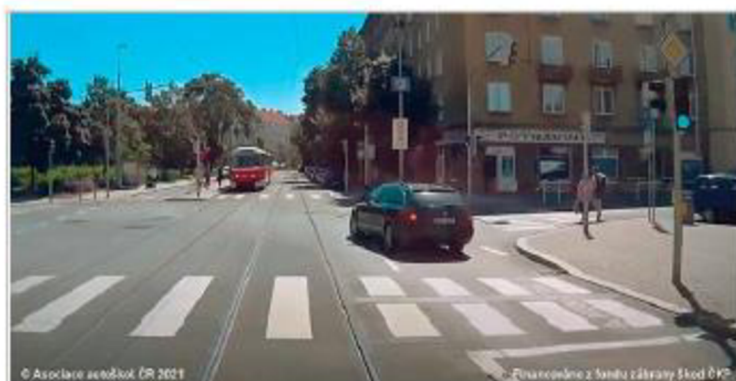
1. Řidič, který při předjíždění vybočuje ze směru své jízdy:
 - a. Musí dát znamení o změně směru jízdy a nesmí ohrozit řidiče jedoucího za ním
 - b. Znamení o změně směru jízdy nedává
 - c. Musí dávat znamení o změně směru jízdy jen pokud za ním jede další vozidlo.
2. Při odbočování řidič nesmí:
 - a. Omezit řidiče jedoucí za ním.
 - b. Ohrozit řidiče jedoucí za ním a musí dbát zvýšené opatrnosti.
 - c. Dávat výstražná znamení.
3. Mimo obec se na pozemní komunikaci o dvou a více jízdních pruzích v jednom směru jízdy jezdí:
 - a. V levém jízdním pruhu. V ostatních jízdních pruzích se smí jet, jestliže je to nutné k objíždění, předjíždění, otáčení nebo odbočování.
 - b. V pravém jízdním pruhu. V ostatních jízdních pruzích se smí jet, jestliže je to nutné k objíždění, předjíždění, otáčení nebo odbočování.
 - c. V kterémkoli jízdním pruhu, jestliže tím není ohrožena plynulost provozu na pozemních komunikacích, zejména jízda ostatních vozidel.
4. Zapnutím výstražného světelného znamení dává řidič upozornění, pokud:
 - a. Je nutné náhle snížit rychlost jízdy nebo zastavit vozidlo.
 - b. Řidič před vozidlem jede pomalu a zdržuje provoz na pozemních komunikacích.
 - c. Předjíždí kolonu vozidel, která jej zpomaluje v jízdě.
5. Jak musí být osvětleno jízdní kolo cyklisty za jízdy při snížené viditelnosti v místě, kde vozovka není dostatečně a souvisle osvětlena:
 - a. Pomocí rozsvíceného světlometu s bílým světlem svítícím dopředu a zadní svítilnou se světlem červené barvy nebo přerušovaným světlem červené barvy.
 - b. Nemusí být osvětleno, protože jízdní kolo není motorové vozidlo.
 - c. Pomocí rozsvíceného světlometu s bílým světlem svítícím dopředu a zadní svítilnou se světlem bílé barvy nebo přerušovaným světlem modré barvy.
6. Může ovlivnit používání nevhodné obutí za jízdy reakční dobu řidiče nutnou k řešení situací v provozu na pozemních komunikacích?
 - a. Ano. Je vhodné používat k řízení obuv nelimitující řidiče při ovládání vozidla. Zejména při brzdění.
 - b. Ne. Obuv nemá žádný vliv na řízení vozidla.
 - c. Ne. Zejména v letním období je vhodné používat otevřenou obuv.
7. Při jízdě v obytné zóně se před Vaším vozidlem náhle objeví kutálející se míč. Jak byste měli reagovat?
 - a. Okamžitě začít brzdit, protože na vozovku za míčem mohou vběhnout děti.
 - b. Pokračovat v jízdě, protože děti, vědí, že mají zůstat stát mimo vozovku a počkat, až auto přejede.
 - c. Vyhnout se míči, aby nedošlo k poškození Vašeho vozidla, a pokračovat v jízdě nezměněnou rychlostí.
8. Při rychlosti 100 km/h je délka brzdné dráhy Vašeho vozidla oproti brzdné dráze při rychlosti 50 km/h:
 - a. Přibližně čtyřikrát delší.
 - b. Přibližně třikrát delší.
 - c. Přibližně dvakrát delší.

9. Může telefonování za jízdy při použití handsfree ovlivnit reakční dobu řidiče?
- Ne, reakční doba řidiče při použití Handsfree zůstává stejná a nemá vliv na dráhu pro zastavení vozidla.
 - Ano**
 - Ne, závisí pouze na tom s kým telefonuje.
10. Jaká je maximální povolená konstrukční rychlost elektrokoloběžky, kterou je možno řídit bez řidičského oprávnění?
- 45 km/h
 - 25 km/h**
 - 15 km/h
11. Jste svědek dopravní nehody, na místě jsou dva zranění, z nichž jeden je v bezvědomí, druhý při vědomí, ale výrazně krvácí. Jaký bude váš postup?
- Nejdříve zjistím, zda poraněný v bezvědomí dýchá.
 - Neprodloužím zastavení masivní krvácení, zjistím stav poraněného v bezvědomí, zavolám ZS a zajistím místo nehody.**
 - Zajistím parkovací místo vozidlu ZS a vyčkám jeho příjezdu.
12. První pomoc je povinen poskytnout:
- Jen ten, kdo prošel jakýmkoliv zdravotnickým kurzem.
 - Každý, kdo tak může učinit bez nebezpečí pro sebe nebo jiného.**
 - Každý, pokud již dosáhl věku 18 let.
13. Po zahájení resuscitace je nejdůležitější:
- Resuscitovat v přesně daném poměru 30:2.
 - Resuscitaci nepřerušovat do příjezdu ZS, obnovení dýchání nebo vlastního vyčerpání.**
 - Pravidelně kontrolovat puls a dech poraněného.
14. Za jízdy v noci se vám náhle v dálkových světlech objeví lesní zvěř. Jak se zachováte?
- Okamžitě ztlumíte světla na potkávací a snížíte rychlost jízdy.**
 - Vypnete světla vozidla a pokračujete sníženou rychlostí v jízdě
 - Pokračujete v jízdě stejným způsobem s dálkovými světly.
15. Je silný déšť důvodem ke snížení rychlosti jízdy?
- Ano, může dojít ke ztrátě přilnavosti pneumatik a prodlužuje se i brzdná dráha.**
 - Ne, pokud mají pneumatiky alespoň minimální stanovenou hloubku dezénu.
 - Ano, ale jen u vozidel, která nejsou vybavena protiblokovacím systémem brzd (ABS).

Značky – ukázka



Křižovatky – ukázka



Vytvoření testu je čistě v kompetenci organizátora a pro úspěšné splnění je nutné mít méně než 3 chyby (v případě 3 chyb se ještě test uznává). Informace k otázkám a případně jinému výběru otázek či dopravních situací na stánkách: <https://etesty2.mdcr.cz/Home/Tests>

UPOZORNĚNÍ!!!

- Po splnění řidičského průkazu má v každém státě oprávněný cestovatel možnost si pronajmout čtyřmístné vozidlo, které dále využívá k lokální dopravě (pronájem nic nestojí, pouze se platí cena za dopravu)
- Cestovatel však není povinen využít cestování autem
- Řidičák se musí každým rokem obnovovat (zdarma první pokus)

Lokální ceny dopravy

Celkový ceník je přiložen k projektu v samostatné tabulce pro zpřehlednění údajů. Nicméně pro úplné vysvětlení se jeho kopie nachází i v této sekci. **Nejdůležitější informací o lokálních cenách dopravy je, že zaplacení cesty se vztahuje i na zpáteční trasu před odletem domů.**

Kontinent	Stát	Destinace	Chůze	Automobil	Autobus	Vlak	Letadlo	Lod'
A f r i k a	Egypt	Káhira a Giza / Alexandrie		300 sp	500 sp	500 sp		
	Egypt	Suezský průplav		400 sp	500 sp	300 sp		
	Egypt	Přehrada Renaissance / projížďka po Nilu	30	500 sp	500 sp	500 sp		
	Egypt	Libye		500 sp	700 sp	700 sp	800 sp	
	Egypt	Kypr					800 sp	900 sp
	Keňa	Nairobi a Kibera		300 sp	500 sp			
	Keňa	Kilimandžáro	30					
	Keňa	Tanganika a Viktoriino jezero / safari		400 sp	500 sp	500 sp		
	Keňa	Somálsko		500 sp	700 sp		800 sp	900 sp
	Keňa	Rwanda / Demokratická republika Kongo		600 sp	700 sp	700 sp	800 sp	
	Madagaskar	Antananarivo a Roava		200 sp	400 sp	400 sp		
	Madagaskar	NP Andasibe-Mantadia /r. Anja / r. Reniala		300 sp	400 sp	400 sp		
	Madagaskar	Návštěva Malgašů		300 sp	600 sp			
	Madagaskar	Seychely / Mauricius / Réunion					1 000 sp	1 200 sp
	Madagaskar	Jižní Afrika					1 000 sp	1 200 sp
	Niger	Niamay		300 sp	400 sp			
Niger	Sahara		500 sp	600 sp				
Niger	Oblast Dosso / pohoří Air		400 sp	400 sp				
Niger	Návštěva Tuaregů		500 sp					
Niger	Senegal	30	800 sp	600 sp		900 sp		

Kontinent	Stát	Destinace	Chůze	Automobil	Autobus	Vlak	Letadlo	Lod'
A m e r i k a	Brazílie	Amazonský prales		400 sp	500 sp			1 000 sp
	Brazílie	Rio de Janeiro / Sao Paulo		300 sp	400 sp	300 sp		
	Brazílie	Argentina a vodopády Iguacu	30	500 sp	600 sp	600 sp	700 sp	1 200 sp
	Brazílie	Patagonie / Ohňová země / Falklandy	35	600 sp	800 sp	700 sp	800 sp	1 000 sp
	Brazílie	Peru / Bolívie / Chile	30	500 sp	600 sp	600 sp	800 sp	
	Kanada	Vancouver / Calgary / Toronto / Québec / Montreal		400 sp	300 sp	300 sp	400 sp	
	Kanada	Skalnaté hory a přežití v divočině		700 sp	700 sp			
	Kanada	Oblast Velkých jezer		800 sp	800 sp	800 sp		
	Kanada	Aljaška / výstup na Denali	30	900 sp			1 000 sp	2 000 sp
	Kanada	Newfoundland		500 sp	400 sp	400 sp		
	Mexiko	Mexiko city a slumy		400 sp	500 sp	500 sp		
	Mexiko	Chichen Itzá / Teotihuacan		500 sp	500 sp	500 sp		
	Mexiko	Popocatepetl a Citlaltépetl		600 sp	500 sp	500 sp		
	Mexiko	Mexická kuchyně / kávové plantáže / kakaové pl.		700 sp	700 sp	700 sp		900 sp
	Mexiko	Honduras / Guatemala	30	600 sp	600 sp	600 sp	800 sp	800 sp
	Panama	Los Katios a Darien NP		300 sp	500 sp	500 sp		
	Panama	Panamský průplav a Soberia		400 sp	500 sp			800 sp
	Panama	Galapágy					900 sp	1 000 sp
	Panama	Kuba / Jamajka					800 sp	900 sp
	Panama	Portoriko					800 sp	900 sp
	USA	New York / Los Angeles / Las Vegas / Salt lake city		400 sp	500 sp	300 sp	400 sp	
	USA	Niagárské vodopády / Grand Canyon / Kordillery		500 sp	500 sp	700 sp		
	USA	Yellowstone / Yosemite / Sequoia NP		600 sp	600 sp	700 sp		
	USA	Indiánská rezervace		700 sp	600 sp	700 sp		
	USA	Florida / Silicon Valley		700 sp	500 sp	700 sp	500 sp	700 sp
	Venezuela	Caracas / Maracaibo		300 sp	400 sp	400 sp		
	Venezuela	Salto Ángel a NP Canalma		500 sp	700 sp			
Venezuela	Malé Antily					1 000 sp	800 sp	
Venezuela	Kolumbie		600 sp	600 sp	700 sp	800 sp	1 000 sp	
Venezuela	Guyana / Surinam		600 sp	800 sp		800 sp	1 000 sp	

Kontinent	Stát	Destinace	Chůze	Automobil	Autobus	Vlak	Letadlo	Loď
A s i e	Čína	Peking		500 sp	500 sp	500 sp		
	Čína	Šanghaj / Hongkong		700 sp	700 sp	700 sp	600 sp	900 sp
	Čína	Tibet		600 sp	700 sp	700 sp		
	Čína	Rýžové plantáže v dolním toku Modré řeky		600 sp	700 sp	700 sp		
	Čína	Mongolsko a Velká čínská zeď		600 sp	800 sp	800 sp		
	Indie	Bombaj		400 sp	500 sp	500 sp	800 sp	
	Indie	Mount Everest (Himaláje)	30	800 sp	800 sp			
	Indie	Indoganžská nížina a Nové Dillí / Tádž Mahal		500 sp	500 sp	500 sp		
	Indie	Nepál / Bhútán		700 sp	700 sp	700 sp	800 sp	
	Indie	Sri Lanka					900 sp	1 000 sp
	Indonésie	Tropické deštné pralesy Sumatry					600 sp	700 sp
	Indonésie	Jakarta a Borobudur		300 sp	400 sp			
	Indonésie	Bali					800 sp	800 sp
	Indonésie	Singapur					900 sp	1 000 sp
	Indonésie	Thajsko					1000 sp	1 200 sp
	Írán	Teherán		400 sp	500 sp	500 sp		
	Írán	Kaspické moře		500 sp	700 sp	700 sp		
	Írán	Po stopách Mezopotámie / Po stopách Persie	15	600 sp	700 sp	700 sp		
	Írán	Arménie / Gruzie	15	700 sp	800 sp	800 sp	900 sp	
	Írán	Saúdská Arábie	20	700 sp	800 sp	800 sp	900 sp	800 sp
Japonsko	Tokio			500 sp	400 sp	400 sp		
Japonsko	Hirošima a Incukušima			600 sp	300 sp	300 sp	700 sp	
Japonsko	Širakawa (kultura Japonska)			700 sp	500 sp	500 sp		
Japonsko	Výlet po japonských sopkách							900 sp
Japonsko	Jižní Korea / Tchaj-wan						1 000 sp	1 200 sp

Stát	Destinace	Chůze	Automobil	Autobus	Vlak	Letadlo	Loď
Austrálie	Melbourne / Sydney / Perth		400 sp	600 sp	600 sp		
Austrálie	Uluru a australská bush		600 sp	800 sp			
Austrálie	Velký bariérový útes / Blue mountains / Great ocean road		500 sp				800 sp
Austrálie	Nový Zéland					800 sp	1 000 sp
Austrálie	Fidži a plavba po Oceánii					1 000 sp	800 sp

Kontinent	Stát	Destinace	Chůze	Automobil	Autobus	Vlak	Letadlo	Loď
E v r o p a	Francie	Versailles a Paříž		600 sp	500 sp	500 sp		
	Francie	Mont saint-Michel a Normandie / zámky na Loize		700 sp	500 sp	500 sp		
	Francie	Provance s Avignonem a Monakem		800 sp	500 sp	500 sp		
	Francie	Německo	30	700 sp	700 sp	600 sp	700 sp	
	Francie	Velká Británie		800 sp	800 sp	700 sp	700 sp	900 sp
	Itálie	Řím a Vatikán		400 sp	500 sp	500 sp		
	Itálie	Toskánsko		500 sp	500 sp	500 sp		
	Itálie	Neapol a Sicílie / Benátsko		600 sp	500 sp	500 sp	700 sp	800 sp
	Itálie	Dolomity a Pádská nížina		600 sp	500 sp	500 sp		
	Itálie	Španělsko / Švýcarsko	30	600 sp	700 sp	700 sp	800 sp	1 000 sp
	Maďarsko	Budapešť		300 sp	200 sp	200 sp		
	Maďarsko	Tokaj		400 sp	300 sp	300 sp		
	Maďarsko	Balaton / termální lázně (Sárvár, Hévíz, Bükkfüdő)		400 sp	300 sp	300 sp		
	Maďarsko	Rumunsko (Transylvánie)		500 sp	500 sp	500 sp	700 sp	
	Maďarsko	Chorvatsko	30	500 sp	500 sp	500 sp	700 sp	
	Norsko	Oslo / Bergen / Stavanger		400 sp	500 sp	500 sp	800 sp	1 000 sp
	Norsko	NP Jostedalstbreen / Trollheimen fjellområde / Forollhogna		500 sp	700 sp			
	Norsko	Narvík a Lofoty / Šenja a Tromsø	35	500 sp	700 sp			
	Norsko	Špicberky					1 200 sp	1 500 sp
	Norsko	Island / Dánsko					1 000 sp	1 200 sp

UPOZORNĚNÍ!!!

- Červená políčka zobrazují druhy dopravy, co v dané lokaci nejdou využít
- Vždy se platí jen za cestu k úkolu (funguje to na principu předplacení jednodenní dopravy)
 - První týden po příjezdu do lokální destinace a návrat zdarma
 - Po setrvání v lokální destinaci delší dobu se znovu musí zvolit a zaplatit lokální doprava jako zpáteční cesta

Bonusové cesty

V rámci vydělání více peněz je možné plnit nějaké bonusové cesty nad rámec základní nabídky, ve kterých je **většinou zaručen nějaký výdělek. Některé bonusové úkoly začínají kdekoliv, ale jiné se dají plnit pouze z určitých států.** Výčet bonusových cest:

1. Výlet do Grónska
 - Cena = 1 000 ~~SP~~
 - Počáteční lokace = Kanada, Velká Británie, Norsko
 - Bonusový úkol = Naučná prezentace o krásách Grónska, ale také jeho zatím neprobádaném bohatství (nerostné suroviny)
 - Odměna za splnění úkolu = 2 000 ~~SP~~
2. Polární expedice (jižní pól)
 - Cena = 3 000 ~~SP~~
 - Počáteční lokace = Austrálie, Brazílie
 - Bonusový úkol = Podrobný popis první polární výpravy v rámci referátu a představení hlavních problémů spojených s polární výpravou
 - Odměna za splnění úkolu = 5 000 ~~SP~~
3. Projížďka po Arktidě
 - Cena = 2 000 ~~SP~~
 - Počáteční lokace = Kanada, Velká Británie, Norsko
 - Bonusový úkol = Obrázek plavby po Arktidě s popisem daného díla
 - Odměna za splnění úkolu = 2 500 ~~SP~~
4. Cesta Transsibiřskou magistrálou
 - Cena = 1 000 ~~SP~~
 - Počáteční lokace = Maďarsko, Japonsko
 - Bonusový úkol = Krátký podcast / video (5-10 min) o Transsibiřské magistrále a Sibiři
 - Odměna za splnění úkolu = 3 500 ~~SP~~
5. Tisíce chutí, tisíce ingrediencí
 - Cena = 1 000 ~~SP~~
 - Počáteční lokace = Kdekoliv
 - Bonusový úkol = Prezentace na vybranou kuchyni s minimálně jedním představeným receptem
 - Odměna za splnění úkolu = 2 000 ~~SP~~ + 2 000 ~~SP~~ bonus za ochutnávku

6. Poznávání kultur světa
 - Cena = 1 500 ~~SP~~
 - Počáteční lokace = Kdekoliv
 - Bonusový úkol = Tvorba lapbooku o vybrané světové kultuře, rase nebo etniku
 - Odměna za splnění úkolu = 3 000 ~~SP~~
7. Prohlídka Bílého domu
 - Cena = 1 000 ~~SP~~
 - Počáteční lokace = USA
 - Bonusový úkol = Vytvoření sady kartiček se jmény prezidentů USA a jejich popisem (alespoň 10 kartiček)
 - Odměna za splnění úkolu = 2 000 ~~SP~~
8. Cesta za sportem (olympiáda, mistrovství světa ve fotbale, další sportovní akce)
 - Cena = 1 000 ~~SP~~
 - Počáteční lokace = Francie, Brazílie, Čína, Japonsko, Kanada, USA
 - Bonusový úkol = Reportáž o nějaké velkolepé sportovní akci = prezentování ve třídě
 - Odměna za splnění úkolu = 1 500 ~~SP~~
9. Těžký život plantážníka
 - Cena = 400 ~~SP~~
 - Počáteční lokace = Panama, Čína, Venezuela, Indonésie
 - Bonusový úkol = Referát o životě na plantážích a podmínkách práce
 - Odměna za splnění úkolu = 3 000 ~~SP~~
10. Za lepší budoucnost (úklid oceánu)
 - Cena = 500 ~~SP~~
 - Počáteční lokace = Kanada, Velká Británie, Norsko, Brazílie, Indie, Čína, Madagaskar
 - Bonusový úkol = Krátká zpráva o současném stavu plastů v oceánu nebo globálním oteplování
 - Odměna za splnění úkolu = 2 000 ~~SP~~
11. Po stopách potravin (výběr jedné suroviny)
 - Cena = 500 ~~SP~~
 - Počáteční lokace = Kdekoliv
 - Bonusový úkol = Popis cesty určitého typu potravin od vypěstování až do obchodů (cibule, banány, ...) / Případně komiks na stejné téma

- Odměna za splnění úkolu = 1 500 ~~SP~~ (popis) / 3 500 ~~SP~~ (komiks)

12. Cesta přes Atlantik

- Cena = 800 ~~SP~~
- Počáteční lokace = Velká Británie, Francie, Itálie, Brazílie, Venezuela, Panama, USA, Kanada
- Bonusový úkol = Vytvoření modelu lodi, který dokáže vydržet alespoň 3 minuty plout na vodě
 - Odměna za splnění úkolu = 2 300 ~~SP~~

13. Týdenní relaxační pobyt na Havaji

- Cena = 2 000 ~~SP~~
- Počáteční lokace = USA
- Bonusový úkol = Účastník nemusí vůbec nic plnit a dva týdny neplatí žádné poplatky, a nemá tak žádné výdaje
 - Odměna za splnění úkolu = žádná

14. Týdenní relaxační pobyt na Maledivách

- Cena = 2 000 ~~SP~~
- Počáteční lokace = Indie, Indonésie
- Bonusový úkol = Účastník nemusí vůbec nic plnit a dva týdny neplatí žádné poplatky a nemá tak žádné výdaje
 - Odměna za splnění úkolu = žádná

15. Návštěva vesmírného centra NASA

- Cena = 2 500 ~~SP~~
- Počáteční lokace = USA
- Bonusový úkol = Prezentace o vybraném vesmírném programu nebo o samotné organizaci NASA
 - Odměna za splnění úkolu = 3 500 ~~SP~~

16. Život na osamělém ostrově

- Cena = 500 ~~SP~~
- Počáteční lokace = Austrálie, Indonésie, Brazílie, Panama, Kanada
- Bonusový úkol = Vyprávění o pobytu na pustém ostrově na 5-6 normostran (1 800 znaků včetně mezer)
 - Odměna za splnění úkolu = 1 900 ~~SP~~

17. Poznáváme náboženství

- Cena = 1 000 ~~SP~~
- Počáteční lokace = Kdekoliv
- Bonusový úkol = Pracovní list na vybrané náboženství
 - Odměna za splnění úkolu = 2 000 ~~SP~~

18. Hledání jedinečnosti (po stopách endemitů)

- Cena = 1 000 ~~SP~~
- Počáteční lokace = Kdekoliv
- Bonusový úkol = Vytvoření pexesa s různými endemity a jejich místem výskytu
 - Odměna za splnění úkolu = 5 000 ~~SP~~

19. Karneval v Rio de Janeiru

- Cena = 1 000 ~~SP~~
- Počáteční lokace = Brazílie
- Bonusový úkol = Zpráva do novin o tradičním karnevalu v Brazílii
 - Odměna za splnění úkolu = 2 000 ~~SP~~

20. Cesta kolem světa

- Cena = 5 000 ~~SP~~
- Počáteční lokace = Kdekoliv
- Bonusový úkol = Vytvoření cestovatelské prezentace o cestě kolem světa, ve které se informace zaměřují na různé státy, kudy účastníci imaginárně cestovali. Prezentování své práce před ostatními
 - Odměna za splnění úkolu = 10 000 ~~SP~~ (podle kvality práce)

UPOZORNĚNÍ!!!

- **Každá bonusová cesta, kterou cestovatel započne, musí být dokončena**
- Vždy lze plnit pouze jednu bonusovou cestu (nejde více najednou)
- Bonusové cesty nejsou opakovatelné

Achievements / Úspěchy

Ve hře existuje 25 možných úspěchů, které nabízí finanční odměny pro cestovatele za jejich splnění. Plnění úspěchů je zaznamenáváno do cestovního pasu a vždy musí být potvrzeno organizátorem (razítko + podpis). Až poté cestovatel získává svou odměnu.

- **Horolezec** – návštěva všech nejvyšších hor a pohorí
 - Odměna = 5 000 ~~SP~~
- **Průzkumník džungle** – navštívení brazilského a indonéskeho pralesa
 - Odměna = 2 000 ~~SP~~
- **Přeživší** – výprava do pouště nebo kanadské divočiny (musí úkol splnit do týdne)
 - 1. úroveň = návštěva jedné z vybraných lokalit / úroveň 2 = návštěva obou lokalit
 - Odměna = 2 000 ~~SP~~ (1. úroveň), 2 000 ~~SP~~ (2. úroveň)
- **Přítel** – cestování za kmeny Tuaregů / Malgašů / Vesnice Širakawa / Poznávání kultur světa
 - Možnost pro stupňování / opakovatelný úkol
 - Odměna 1 500 ~~SP~~
- **Milovník památek** – návštěva různých památek světa
 - 1. úroveň = 3 památky / 2. úroveň = 6 památek / 3. úroveň = 9 památek
 - Odměna 1 000 ~~SP~~ (1. úroveň), 2 000 ~~SP~~ (2. úroveň), 5 000 ~~SP~~ (3. úroveň)
- **Řidič** – získání řidičského průkazu
 - Odměna 1 000 ~~SP~~
- **Milovník železnic** – využití vlaku pro lokální dopravu
 - 1. úroveň = 3 cesty / 2. úroveň = 6 cest / 3. úroveň = 9 cest
 - Odměna 1 000 ~~SP~~ (1. úroveň), 2 000 ~~SP~~ (2. úroveň), 5 000 ~~SP~~ (3. úroveň)
- **Mořská živel** – využití lodi pro lokální dopravu
 - 1. úroveň = 3 cesty / 2. úroveň = 6 cest / 3. úroveň = 9 cest
 - Odměna 1 000 ~~SP~~ (1. úroveň), 2 000 ~~SP~~ (2. úroveň), 5 000 ~~SP~~ (3. úroveň)
- **Život ptáka** – využití letadla pro lokální dopravu
 - 1. úroveň = 3 cesty / 2. úroveň = 6 cest / 3. úroveň = 9 cest
 - Odměna 1 000 ~~SP~~ (1. úroveň), 2 000 ~~SP~~ (2. úroveň), 5 000 ~~SP~~ (3. úroveň)
- **Milovník autobusu** – využití autobusu pro lokální dopravu
 - 1. úroveň = 3 cesty / 2. úroveň = 6 cest / 3. úroveň = 9 cest
 - Odměna 1 000 ~~SP~~ (1. úroveň) 2 000 ~~SP~~ (2. úroveň) 5 000 ~~SP~~ (3. úroveň)
- **Chodec** – ujít určitého počtu kilometrů
 - 1. úroveň = 60 kilometrů / 2. úroveň = 90 kilometrů / 3. úroveň = 150 kilometrů
 - Odměna 2 500 ~~SP~~ (1. úroveň), 5 000 ~~SP~~ (2. úroveň), 10 000 ~~SP~~ (3. úroveň)
- **Výletník** – návštěva jednoho kontinentu (ČR se nepočítá jako Evropa – musí vycestovat)
 - Výletník = 1 kontinent / Zvědavce = 2 kontinenty / Cestovatel = 4 kontinenty / Dobrodruh = všechny kontinenty
 - Odměna = 500 ~~SP~~ (výletník), 1 000 ~~SP~~ (zvědavce), 3 000 ~~SP~~ (cestovatel), 5 000 ~~SP~~ (dobrodruh)
- **Jednou nohou v Evropě** – návštěva nějaké enklávy (Falklandy, Réunion, počítá se i Havaj)
 - Odměna 2 000 ~~SP~~ (nedoporučuje se opakovatelnost)

- **Všude dobře, doma nejlíp** – zůstat alespoň 3 týdny od prvního vycestování v ČR
 - Odměna 1 000 ₪
- **Kolonialista** – návštěva všech britských kolonií (musí přijít sami na to, které všechny země ve hře byly britskými koloniemi)
 - Odměna = 4 000 ₪
- **Neohrožený** – návštěva Íránu a Afghánistánu
 - Odměna = 1 000 ₪
- **Royalista** – cestuje do všech království v základní nabídce států
 - Odměna = 2 500 ₪
- **Šetřílek** – má v pokladničce / na účtu přes 30 000 ₪
 - 2. úroveň = Sysel má přes 50 000 ₪
 - Odměna = 2 000 ₪ (šetřílek), 3 500 ₪ (sysel)
- **Poznání matky přírody** – návštěva alespoň 2 zemědělských oblastí
 - Odměna = 3 000 ₪
- **Rekreant** – odpočinek v nějaké destinaci (nepočítá se ČR)
 - Odměna = 1 500 ₪
- **Dobyvatel pólu** – návštěva severního a jižního pólu
 - 1. úroveň = jeden pól / 2. úroveň = dva póly
 - Odměna = 2 000 ₪ (1. úroveň), 3 000 ₪ (2. úroveň)
- **Naděnec** – návštěva alespoň 5 bonusových oblastí
 - Odměna = 4 000 ₪
- **Gurmán** – objevování mexické kuchyně, nebo bonusový úkol tisíce chutí, tisíce ingrediencí
 - Odměna = 2 000 ₪
- **Sportovec** – cesta na sportovní událost
 - Odměna = 1 000 ₪
- **Bojovník za lepší svět** – absolvování úkolů: těžký život plantážníka, za lepší budoucnost, po stopách potravin
 - Odměna = 5 000 ₪

UPOZORNĚNÍ!!!

- Každý cestovatel si zodpovídá sám za plnění achievementů
 - To znamená, že není organizátorem vyzýván za splnění achievementů
 - Organizátor pouze kontroluje jejich splnění

Soubor pravidel

Po vysvětlení všech dílčích částí hry už přichází na řadu pouze soubor pravidel, která nezazněla v žádné samostatné části nebo se objevují v textu u jednotlivých částí hry:

Základní pravidla

- Účastník poslouchá organizátora a řídí se jeho pokyny
- Účastník musí splnit všechny úkoly a bonusové aktivity, které započne
- Každý účastník si na začátku vyrobí svůj vlastní cestovní průkaz dle zadaných kritérií
- Pas má stejnou hodnotu jako systém bakaláři či další hodnotící systémy
 - Při ztrátě pasu musí účastník vytvořit jeho věrnou kopii do 2 týdnů od ztráty (ztráta před finálním hodnocením = nehodnocen)
- Každý účastník si na začátku nebo v průběhu hry vybere jednoho sponzora, který s ním je až do konce projektu (pokud o něj nějak nepřijde)
 - Se svým sponzorem žák podepíše závaznou smlouvu
 - V případě ztráty smlouvy či nedodržování pravidel může organizátor sponzora danému jedinci odebrat
- Každý disponuje pouze svými fiktivními penězi
 - Nikdo nesmí mezi sebou peníze vyměňovat, prodávat, padělat a podobně
 - Všem účastníkům je absolutně zakázáno krást a chovat se neeticky vůči svým spolužákům
- Účastníci zodpovídají za plnění svých úkolů a jejich vypracování do určitého termínu
- Účastníci dostávají podrobnější informace o lokálních úkolech až po zaplacení cesty – každý výběr práce musí být schválen organizátorem
- V rámci bonusových aktivit se pozastavuje doba v destinaci na další týden (poté se případně platí penále)
- Splnění úspěchů si hlídá účastník sám (organizátor pouze kontroluje jejich splnění)
- O řídičský průkaz a zkoušky se musí zažádat oficiálním emailem
- V rámci chůze se účastníkovi úkol schválí až po prokázání zdolání požadovaného počtu kilometrů

Peníze a platby

- Každá platná bankovka by měla obsahovat podpis organizátora nebo razítko, které ověřuje její platnost
 - Vyskytují se pouze na tvrdém papíru (zalaminované)
 - Bankovky existují pouze v hodnotě 100–5 000 ~~SP~~ (nedají se jinak dělit)
 - Účastník má právo požadovat výměnu v případě poničení, které není způsobeno úmyslně (v případě opakovaného nebo úmyslného ničení si organizátor vyhrazuje právo žáka penalizovat)
- Převod známek na bankovky je podle následující tabulky:
 - Znamka 1 = 5 000 ~~SP~~
 - Znamka 2 = 4 000 ~~SP~~
 - Znamka 3 = 3 000 ~~SP~~
 - Znamka 4 = 2 000 ~~SP~~
 - Znamka 5 = 0 ~~SP~~
- Organizátor si vyhrazuje právo odebírat peníze a sankciovat účastníky za kázeňské přestupky a další nevhodné chování či vystupování během výuky i mimo ni
- Peníze se dají získávat pouze z odevzdání úkolů, bonusových úkolů, achievementů, od sponzorů, při hodinách s organizátorem nebo na základě rozhodnutí organizátora
- Účastník je vždy povinen hned uhradit celou částku za cestování mezi státy či lokální dopravou (nelze na splátky)
- Účastník nemá žádné právo diskutovat o stanovených cenách a druzích dopravy
- Hodnocení kvality práce a finální rozhodnutí o odměně je výhradně v kompetenci organizátora (čas mezi odevzdáním a hodnocením se nepočítá do času v destinaci)


Cestování

- K cestování mezi státy a lokálními destinacemi je určen pouze jeden den v týdnu (pondělí-pátek)
 - Každý musí vznést požadavek na svou cestu individuálně (každá cesta musí být schválena a uhrazena)

- Účastník vybírá pouze ze stanovených možností cesty a nezkouší se dostat do jiných lokací
 - Po vybrání primárního státu a zaplacení částky se účastník přesouvá do hlavního města daného státu a začíná mu běžet čas v destinaci
 - Po zaplacení lokální dopravy se účastník dostává k dílčím úkolům, mezi nimiž si vybírá ten, který bude plnit
 - Účastník může současně vycestovat do primárního státu a lokální destinace uhrazením celé částky (cesta do státu + lokální doprava)
- Při čekání na schválení organizátorem se pozastavuje čas v destinaci
- Účastník se vždy nachází jen v jedné destinaci
- Česká republika je brána jako výchozí pozice, proto se ve zmíněném státě neplatí žádné poplatky
- Účastník se pohybuje po hracím poli jen svou vlastní značkou (nemanipuluje s ostatními)

Příloha 3 = Náhled na pas (Word)

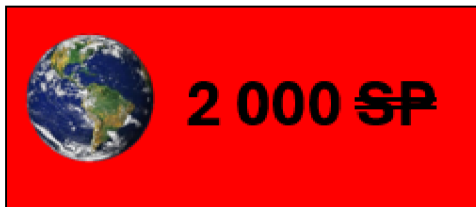
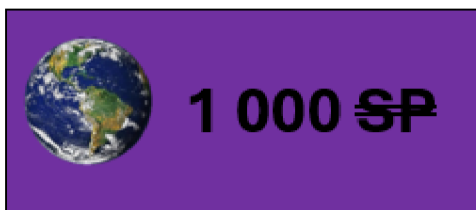
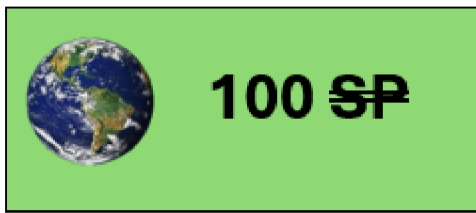
Dvoustrana na zápis primárních států

Spojené státy americké	Poznámky o plnění úkolu a jeho hodnocení
	
<p>Informace o státu</p> <p>Hlavní město: Washington D. C.</p> <p>Forma vlády: Prezidentská republika</p> <p>Hlava státu: Joe Biden</p> <p>Počet obyvatel: 328 239 523</p> <p>Rozloha: 9 833 520 km²</p> <p>Kontinent: Amerika (severní)</p> <p>HDP: HDI:</p>	
	Navštívené destinace:

Dvoustrana na zápis bonusových aktivit a úspěchů

Bonusové úkoly	<u>Achievements</u>						

Příloha 4 = Peníze a sponzoři (Word)



Zkoukni svět s námi



Efektivní cestování



Cestuj v klidu



Příloha 5 = Ceny lokálních dopravních prostředků (Excel)

Kontinent	Stát	Destinace	Chůze	Automobil	Autobus	Vlak	Letadlo	Lod'
A f r i k a	Egypt	Káhira a Gíza / Alexandrie		300 sp	500 sp	500 sp		
	Egypt	Suezský průplav		400 sp	500 sp	300 sp		
	Egypt	Přehrada Ranaissance / projížďka po Nilu	30	500 sp	500 sp	500 sp		
	Egypt	Libye		500 sp	700 sp	700 sp	800 sp	
	Egypt	Kypr					800 sp	900 sp
	Keňa	Nairobi a Kibera		300 sp	500 sp			
	Keňa	Kilimandžáro	30					
	Keňa	Tanganika a Viktoriino jezero / safari		400 sp	500 sp	500 sp		
	Keňa	Somálsko		500 sp	700 sp		800 sp	900 sp
	Keňa	Rwanda / Demokratická republika Kongo		600 sp	700 sp	700 sp	800 sp	
	Madagaskar	Antananarivo a Rova		200 sp	400 sp	400 sp		
	Madagaskar	NP Andasibe-Mantadia / r. Anja / r. Reniala		300 sp	400 sp	400 sp		
	Madagaskar	Návštěva Malgašů		300 sp	800 sp			
	Madagaskar	Seychely / Mauricius / Réunion					1 000 sp	1 200 sp
	Madagaskar	Jižní Afrika					1 000 sp	1 200 sp
	Niger	Niamey		300 sp	400 sp			
Niger	Sahara		500 sp	600 sp				
Niger	Oblast Dosso / pohoří Air		400 sp	400 sp				
Niger	Návštěva Tuaregů		500 sp					
Niger	Senegal	30	800 sp	800 sp		900 sp		
Kontinent	Stát	Destinace	Chůze	Automobil	Autobus	Vlak	Letadlo	Lod'
A m e r i k a	Brazílie	Amazonský prales		400 sp	500 sp			1 000 sp
	Brazílie	Rio de Janeiro / Sao Paulo		300 sp	400 sp	300 sp		
	Brazílie	Argentina a vodopády Iguacu	30	500 sp	600 sp	600 sp	700 sp	1 200 sp
	Brazílie	Patagonie / Ohňová země / Falklandy	35	600 sp	800 sp	700 sp	800 sp	1 000 sp
	Brazílie	Peru / Bolívie / Chile	30	500 sp	600 sp	600 sp	800 sp	
	Kanada	Vancouver / Calgary / Toronto / Québec / Montreal		400 sp	300 sp	300 sp	400 sp	
	Kanada	Skalnaté hory a přežití v divočině		700 sp	700 sp			
	Kanada	Oblast Velkých jezer		800 sp	800 sp	800 sp		
	Kanada	Aljaška / výstup na Denali	30	900 sp			1 000 sp	2 000 sp
	Kanada	Newfoundland		500 sp	400 sp	400 sp		
	Mexiko	Mexiko city a slumy		400 sp	500 sp	500 sp		
	Mexiko	Chichen Itzá / Teotihuacan		500 sp	500 sp	500 sp		
	Mexiko	Popocatepetl a Citlaltépetl		600 sp	500 sp	500 sp		
	Mexiko	Mexická kuchyně / kávové plantáže / kakaové pl.		700 sp	700 sp	700 sp		900 sp
	Mexiko	Honduras / Guatemala	30	600 sp	600 sp	600 sp	800 sp	800 sp
	Panama	Los Katíos a Darien NP		300 sp	500 sp	500 sp		
	Panama	Panamský průplav a Sobería		400 sp	500 sp			800 sp
	Panama	Galapágy					900 sp	1 000 sp
	Panama	Kuba / Jamajka					800 sp	900 sp
	Panama	Portoriko					800 sp	900 sp
	USA	New York / Los Angeles / Las Vegas / Salt lake city		400 sp	300 sp	300 sp	400 sp	
	USA	Niagárské vodopády / Grand Canyon / Kordillery		500 sp	500 sp	700 sp		
	USA	Yellowstone / Yosemite / Sequoia NP		600 sp	500 sp	700 sp		
	USA	Indiánská rezervace		700 sp	800 sp	700 sp		
	USA	Florida / Silicon Valley		700 sp	500 sp	700 sp	500 sp	700 sp
	Venezuela	Caracas / Maracaibo		300 sp	400 sp	400 sp		
Venezuela	Salto Ángel a NP Canaima		500 sp	700 sp				
Venezuela	Malé Antily					1 000 sp	800 sp	
Venezuela	Kolumbie		600 sp	800 sp	700 sp		1 000 sp	
Venezuela	Guyana / Surinam		600 sp	800 sp		800 sp	1 000 sp	

Kontinent	Stát	Destinace	Chůze	Automobil	Autobus	Vlak	Letadlo	Lod'
A S i e	Čína	Peking		500 sp	500 sp	500 sp		
	Čína	Šanghaj / Hongkong		700 sp	700 sp	700 sp	600 sp	900 sp
	Čína	Tibet		600 sp	700 sp	700 sp		
	Čína	Rýžové plantáže v dolním toku Modré řeky		600 sp	700 sp	700 sp		
	Čína	Mongolsko a Velká čínská zeď		600 sp	800 sp	800 sp		
	Indie	Bombaj		400 sp	500 sp	500 sp	800 sp	
	Indie	Mount Everest (Himaláj)	30	800 sp	800 sp			
	Indie	Indoganžská nížina a Nové Dillí / Tádž Mahal		500 sp	500 sp	500 sp		
	Indie	Nepál / Bhútán		700 sp	700 sp	700 sp	800 sp	
	Indie	Srí Lanka					900 sp	1 000 sp
	Indonésie	Tropické deštné pralesy Sumatry					600 sp	700 sp
	Indonésie	Jakarta a Borobudur		300 sp	400 sp			
	Indonésie	Bali					800 sp	800 sp
	Indonésie	Singapur					900 sp	1 000 sp
	Indonésie	Thajsko					1000 sp	1 200 sp
	Írán	Teherán		400 sp	500 sp	500 sp		
	Írán	Kaspické moře		500 sp	700 sp	700 sp		
	Írán	Po stopách Mezopotámie / Po stopách Persie	15	600 sp	700 sp	700 sp		
	Írán	Arménie / Gruzie	15	700 sp	800 sp	800 sp	900 sp	
	Írán	Saudská Arábie	20	700 sp	800 sp	800 sp	900 sp	800 sp
Japonsko	Tokio			500 sp	400 sp	400 sp		
Japonsko	Hirošima a Incukušima			600 sp	300 sp	300 sp	700 sp	
Japonsko	Širakawa (kultura Japonska)			700 sp	500 sp	500 sp		
Japonsko	Výlet po japonských sopkách							900 sp
Japonsko	Jižní Korea / Tchaj-wan						1 000 sp	1 200 sp

Kontinent	Stát	Destinace	Chůze	Automobil	Autobus	Vlak	Letadlo	Lod'
Austrálie	Austrálie	Melbourne / Sydney / Perth		400 sp	600 sp	600 sp		
	Austrálie	Uluru a australská bush		600 sp	800 sp			
	Austrálie	Velký bariérový útes / Blue mountains / Great ocean road		500 sp				800 sp
	Austrálie	Nový Zéland					800 sp	1 000 sp
	Austrálie	Fidži a plavba po Oceánii					1 000 sp	800 sp

Kontinent	Stát	Destinace	Chůze	Automobil	Autobus	Vlak	Letadlo	Lod'
E v r o p a	Francie	Versailles a Paříž		600 sp	500 sp	500 sp		
	Francie	Mont saint-Michela Normandie / zámky na Loiré		700 sp	500 sp	500 sp		
	Francie	Provance s Avignonem a Monakem		800 sp	500 sp	500 sp		
	Francie	Německo	30	700 sp	700 sp	600 sp	700 sp	
	Francie	Velká Británie		800 sp	800 sp	700 sp	700 sp	900 sp
	Itálie	Rím a Vatikán		400 sp	500 sp	500 sp		
	Itálie	Toskánsko		500 sp	500 sp	500 sp		
	Itálie	Neapol a Sicílie / Benátsko		600 sp	500 sp	500 sp	700 sp	800 sp
	Itálie	Dolomity a Pádská nížina		600 sp	500 sp	500 sp		
	Itálie	Španělsko / Švýcarsko	30	600 sp	700 sp	700 sp	800 sp	1 000 sp
	Maďarsko	Budapešť		300 sp	200 sp	200 sp		
	Maďarsko	Tokaj		400 sp	300 sp	300 sp		
	Maďarsko	Balaton / termální lázně (Sárvár, Hévíz, Bükkfürdo)		400 sp	300 sp	300 sp		
	Maďarsko	Rumunsko (Transylvánie)		500 sp	500 sp	500 sp	700 sp	
	Maďarsko	Chorvatsko	30	500 sp	500 sp	500 sp	700 sp	
	Norsko	Oslo / Bergen / Stavanger		400 sp	500 sp	500 sp	800 sp	1 000 sp
	Norsko	NP Jostedalbreen / Trollheimen fjellområde / Forollhogna		500 sp	700 sp			
Norsko	Narvik a Lofoty / Senja a Tromsø	35	500 sp	700 sp				
Norsko	Špicberky					1 200 sp	1 500 sp	
Norsko	Island / Dánsko					1 000 sp	1 200 sp	

Jaký předmět ve škole máš nejradši? *

Vaše odpověď

Jak si spokojený/á s dosavadní výukou zeměpisu? *

	1	2	3	4	
Spokojený	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Nespokojený

Máš nějaké návrhy na zlepšení?

Vaše odpověď

Byl/a si někdy na táboře?

- Ano
- Ne

Chápeš základní princip celotáborové hry? *

- Ano
- Ne

Jak moc tě baví cestování? *

	1	2	3	4	
Hodně	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Málo

Pokládáš se spíše za aktivního nebo pasivního žáka/žákyni (pasivní se moc nezapojuje do výuky) *

- Aktivní
- Pasivní

Jak moc by ti vyhovovala větší volnost a individuální práce v hodinách? *

	1	2	3	4	5	
Hodně	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Málo

Jak moc dokážeš pracovat samostatně bez pomoci učitele? *

	1	2	3	4	5	
Hodně	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Málo

Jak dobře si umíš řídit a organizovat čas? *

	1	2	3	4	5	
Dobře	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Špatně

Jak by ti vyhovoval následující koncept výuky: *

Minimálně hodiny a diskuze s učitelem. V tematických hodinách s učitelem místo známek fiktivní měna, za kterou cestuješ po světě a plníš různé úkoly. Převážně samostatná práce na základě osobního výběru v rámci projektu, kde se cestuje po vybraných státech světa a jejich lokálních zajímavostech. Na úkolech můžeš spolupracovat se spolužáky či využít konzultace a rady od vyučujícího. Termín odevzdání práce je na tvém rozhodnutí a tvých dosavadních zdrojích. Hodnocení si na základě procestovaných destinací a splněných bonusových úkolů.

	1	2	3	4	5	6	
Vyhovoval	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Nevyhovoval

Co si myslíš o výše uvedeném konceptu? Bavilo by tě získávat fiktivní peníze, cestovat po světě a plnit různé úkoly a případně achievmenty? Co by si od takového systému čekal/a? nebo jak si ho třeba představuješ? *

Vaše odpověď
