ABSOLVENTSKÁ PRÁCE
ZÁKLADNÍ ŠKOLA, ŠKOLNÍ, BYSTRÉ 569 92
9. ROČNÍK

AZ-kvíz

Jaroslav Jíra

ŠKOLNÍ ROK 2014/15

Prohlašuji, že jsem absolventskou práci vypracoval samostatně a všechny použité zdroje jsem řádně uvedl.

Děkuji za pomoc při zpracování tématu panu učiteli Janu Mužíkovi.

V Bystrém, 22. května 2015 ….....

Obsah

Úvod....2
1. Teoretická část....3
    1.1 Představení vědomostní soutěže AZ-kvíz....3
2. Praktická část....4
    2.1 Organizace práce....4
    2.2 Popis vytvořeného digitálního učebního materiálu....4
    2.3 Rozdílnost oproti TV verzi....5
    2.4 Stručné seznámení s vybraným učivem....5
    2.5 Možnost využití ve výuce....5
Závěr....6
Seznam použitých zdrojů....7

Úvod

Moje motivace pro výběr tohoto tématu byla, že se moc rád někdy podívám na televizní soutěž AZ-kvíz a ve spojitosti se zeměpisem to pro mne byla jasná volba.

Cíl mé práce byl vypracovat dvě prezentace na vybrané učivo 9. ročníku, které by mohly sloužit jako výukové materiály v hodinách zeměpisu. Mnou zvolená témata pro tyto dvě prezentace byla – obyvatelstvo a sídla.

V této tištěné podobě je tedy zahrnut především popis mé práce na prezentacích (samostatně vypálených na přiloženém CD), ale pochopitelně nechybí ani představení samotné soutěže AZ-kvíz a drobné odlišnosti od televizní verze.

1 Teoretická část

1.1 Představení vědomostní soutěže AZ-kvíz

AZ-kvíz je vědomostní soutěž vysílaná Českou televizí už od 2. ledna 1997. Tuto soutěž už od začátku doprovázejí dva moderátoři a to Aleš Zbořil a Eva Machourková.

Hrací pole je rozděleno do 28 otázkových políček, označených čísly 1 – 28. Poté je tam navíc ještě 28 náhradních otázek, které slouží k tomu, když soutěžící neví otázku, tak si může právě jednu z náhradních otázek vybrat (na tyto otázky se odpovídá způsobem ANO-NE).

Hry se můžou zúčastnit dva hráči různých věkových kategorií.

Cílem hry je spojení všech tří stran herního pole. Poté, co soutěžící vyhraje dva duely, postupuje k tzv. bankomatu. Tam má tři pokusy na to, aby si vybral co nejvyšší výhru.

2 Praktická část

2.1 Organizace práce

Nejdříve jsem se musel seznámit s šablonou, předem vytvořenou v programu MS Office PowerPoint a poskytnutou panem učitelem. Jelikož šablona byla dobře zpracovaná a mně nečinilo větší problémy pochopit její nastavení, zbývalo tedy jen vypracovat jednotlivé otázky.

Napřed jsem si rozmyslel, jak budu v práci postupovat. Nejprve jsem si vytvořil otázky a až poté k nim postupně přidával související obrázky. Tento postup se mi osvědčil jako nejlepší.

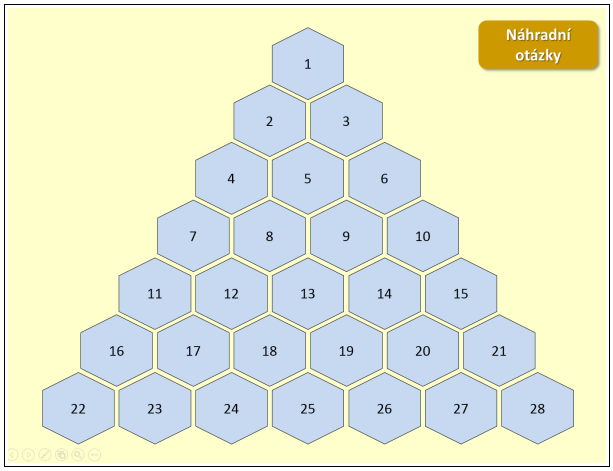
2.2 Popis vytvořeného digitálního učebního materiálu

Bez dobrého návodu se nedá s aplikací dobře dělat. Nejprve si musíte otevřít celou aplikaci. V době, kdy otevřete prezentaci, naskočí úvodní snímek (Obr. 1), kde jsou dvě možnosti, buď hned začít hrát, nebo se seznámit s daným návodem.

Obr. 1: **Úvodní snímek**
Zdroj: Jíra, J., 2015.

Před samotným zahájením hry je nutné rozhodnout, který hráč (nebo tým) bude mít jakou barvu a který hráč (tým) bude začínat (například losem).

Začínající hráč si prostřednictvím číslic zvolí jedno políčko z herního pole (Obr. 2). Číslice jsou součástí každého políčka.



Obr. 2: **Herní pole**
Zdroj: Jíra, J., 2015

Výběr otázky potvrdí učitel, který je v roli moderátora soutěže, a poté je zobrazena samotná otázka, včetně obrazové přílohy, která by měla souviset se správnou odpovědí (Obr. 3). Pro ověření správné odpovědi je nutné kliknout na tlačítko „Odpověď“. Zpět k hracímu poli je třeba využít šipky v levém horním rohu.

Obr. 3: **Náhled vybrané otázky**
Zdroj: Jíra, J.,2015

Pokud hráč zodpověděl otázku správně, je související políčko zbarveno náležitou barvou daného týmu, což opět provede učitel (jedno kliknutí – červená barva, dvě kliknutí – modrá barva). Pokud je otázka zodpovězena špatně, políčko zůstane tmavě šedé a může za něj být použita náhradní otázka. Na ty se však odpovídá pouze způsobem ANO-NE a nejsou doprovázeny obrázky. Náhradní otázky lze spustit přes tlačítko „Náhradní otázky“ (viz obr. č. 2).

2.3 Rozdílnost oproti TV verzi

Rozdílnost mezi televizní verzí a touto verzí určitě je. Zde se například nepostupuje k bankomatu, což by určitě někteří soutěžící uvítali. Jedním z hlavních rozdílů je, že bohužel nemáte možnost písmen jako nápovědu, což v televizi bývá důležité, protože si tak vlastně může soutěžící pomoci ke správné odpovědi. Tuto „výpomoc“ zde však plní obrázek, který je mnohdy větší nápovědou než samotné písmenko. Další rozdíl je v náhradních otázkách, které si soutěžící vybírá sám podle čísel a odpovídá na ně pouze ANO nebo NE.

2.4 Stručné seznámení s vybraným učivem

Pro jeden AZ-kvíz je hlavním tématem obyvatelstvo a pro ten druhý sídla. Téma obyvatelstvo obsahuje tyto oblasti – demografický vývoj, rozmístění, migrace, lidské rasy, národy, jazyky a náboženství. Druhé téma zahrnuje funkce sídel, města/vesnice, města rozvojového a vyspělého světa, urbanizace, územní strukturu města a vybrané zajímavosti.

2.5 Možnost využití ve výuce

Výsledné prezentace by mohly být využity jako výukové materiály v hodinách zeměpisu, při kterých by si mohli žáci herní formou zopakovat probrané učivo.

3 Závěr

Můj pocit z této celé práce je velice kladný. Udělal jsem však jednu zásadní chybu, které by se měl vyvarovat každý, který absolventskou práci bude dělat, a to je ta, že jsem si práci časově špatně rozvrhl a vše dodělával až na poslední chvíli.

Seznam použitých zdrojů

Česká Televize: AZ-kvíz [online]. [cit. 2015-05-21]. Dostupné z: http://www.ceskatelevize.cz/porady/1097147804-az-kviz/

+Zdroje vložené v samostaných DUM.