

## **ABSTRAKT**

Diplomová práce se jako celek zabývá tématem deskovými hrami. Je rozdělena na tři části, část teoretickou, praktickou a didaktickou. V teoretické části se autorka věnuje ikonografii deskových her a hraní od středověku po současnost. Užívání deskových her je interpretováno na konkrétních uměleckých dílech v malířství, sochařství a uměleckém řemesle. Praktická část byla zaměřena na tvorbu stolní vzdělávací hry dějiny umění, která formou kvízu s otázkami a odpověďmi z dějin umění rozvíjí znalosti uměleckohistorické oblasti. Hra byla přetvořena jako digitální/online verze a mobilní aplikace. Verze hry byly vytvořeny v jednotném autorském designu. V didaktické části autorka na základě vytvořené vzdělávací hry zkoumá, zda je hra vhodným výukovým materiálem pro pedagogy, studenty i skupinu respondentů z širší veřejnosti. Součástí je také metodika pro pedagogy středních škol, jak s hrou ve výuce zacházet.