

Diplomová práce Martiny Buriánkové
VYUŽITÍ POHYBOVÝCH HER V GEOGRAFICKÉM A ENVIRONMENTÁLNÍM
VZDĚLÁVÁNÍ

Posudek oponenta

Martina Buriánková se ve své diplomové práci zabývá problematikou využití pohybových her v geografickém a environmentálním vzdělávání. Práce má charakter převážně aplikační, sestavení tzv. katalogu konkrétních her, podkladů pro výuku.

Po stránce formální nemám k diplomové práci výhrady. Neobsahuje větší množství pravopisných chyb ani překlepů, má pečlivou úpravu. Graficky zajímavě a přehledně jsou řešené zejména náměty her, což oceňuji jako jednu z klíčových podmínek tvorby výukových materiálů. Autorka dodržuje jednotnou citační normu. Jedinou výhradu bych měla k seznamu použitých internetových zdrojů, kde jsou vypsány pouze internetové adresy bez specifikace jejich obsahu, který z názvu mnohých nelze ani odhadnout.

Určité nedostatky však shledávám ve vlastní obsahové stránce práce. Nejzásadnější problém vidím ve zvolené koncepci celého díla. Diplomantka v úvodu předkládá jako hlavní cíl své práce sestavit katalog pohybových her, který by následně mohli učitelé využít v geografickém a environmentálním vzdělávání. Logicky vzato pak celá práce postrádá určitý výzkumný cíl, směřuje pouze k sesbírání námětů pro výuku a v závěru autorce nezbyvá než konstatovat, že náměty pro výuku sestavila. V úvodu jsou sice vyjmenovány i další dílčí cíle a otázky, na ty však diplomantka příliš nehledá odpověď, slouží jí více jako osnova pro výpis vybraných témat a problémů z odborné literatury (např. "jaké jsou druhy učení?"). Tento výčet pojmů souvisejících sice s tématem práce, ale bez přidané hodnoty vlastního názoru autorky, nazývá slečna Buriánková "teoretickou částí práce". O "praktické části" hovoří tehdy, když rozebírá problematiku pohybových a didaktických her. Toto rozdělení není ovšem příliš opodstatněné, jelikož se jedná o obdobnou kompilaci odborných textů jako v první, tzv. teoretické části (např. "dělení pohybových her"). Vhodnější by tedy bylo, kdyby hlavní cíl práce zněl např. poukázat na nedostatky frontální výuky, jakými jsou nezáživnost monotónního výkladu učitele, nebo obecně tradiční výuky – učení se bez pochopení, nedostatek motivace, nedostatek pohybového využití apod. Tyto problémy ostatně autorka sama v textu poměrně poutavě zmiňuje. Dále je však nerozvíjí, ačkoli by tím mohla vhodně propojit "teoretickou" a "praktickou" část, kdy vyústěním celého díla by byl návrh opatření


pro změnu nedostatků tradiční výuky, jehož součástí by byly i konkrétní náměty her využitelných ve výuce.

Další drobné poznámky shrnuji do následujících bodů:

- 1) Práce nese název "Využití pohybových her v geografickém a environmentálním vzdělávání". Proč text pojednává o tom, co je "environmentální vzdělávání" (včetně stejnojmenného průřezového tématu v RVP), ale neřeší vůbec otázku, co je geografické vzdělávání a jaké má postavení v rámci kurikulárních dokumentů?
- 2) Jaký je rozdíl mezi "projektovými hrami" a "školním geografickým projektem"? Jaké jsou obecné zásady hry? Jak poznám, že si "hraju", anebo řeším fiktivní projekt? Např. Proč je hra č. 22 "Meteorologická stanice" hrou?
- 3) Většina her v předkládaném katalogu je založena pouze na osvojování či procvičování znalostí, zejména místopisných. Např. hra č. 47 "Strážci národního parku" se slibným motivačním úvodem o tom, že jsme se stali strážcem chráněného území v Česku a máme poznat svůj revír, nakonec skrývá pouze ověření znalosti rozmístění maloplošných a velkoplošných chráněných území v Česku. Pokuste se navrhnout hru jinak, aby skutečně motivovala žáky k poznání "revíru" chráněného území.

Přes některé zmíněné nedostatky se domnívám, že autorka postupovala při zpracování diplomové práce svědomitě a prokázala schopnost tvůrčího uchopení problému. Diplomovou práci tak doporučuji k obhajobě.

V Praze 10. 9. 2008


RNDr. Silvie Kučerová