



### **Posudek vedoucího/oponenta závěrečné práce**

**Autor závěrečné práce:** Eliška Součková

**Název práce:** Památková mapa Lysé nad Labem

**Vedoucí závěrečné práce:** Mgr. Zuzana Fišerová, Ph.D.

**Oponent závěrečné práce:** Mgr. MgA. Zdislava Melicharová Ryantová

**Obor:** Výtvarná výchova se zaměřením na vzdělávání

**Akademický rok:** 2024/2025

### **Obsah a cíl práce**

Cílem práce Elišky Součkové bylo vytvořit edukační program ve formě komentované procházky s prvky únikové hry, který se zaměřuje na barokní památky Lysé nad Labem. Práce obsahuje teoretickou část zaměřující se na galerijní a muzejní edukaci a prvky gamifikace ve vzdělávání a praktickou část. V té autorka představuje vytvořený edukační program včetně ověření jeho aplikovatelnosti.

### **Struktura práce (členění kapitol, logická provázanost)**

Struktura práce je přehledná a teoretická i praktická část je logicky dělena do navazujících kapitol. V teoretické části se E. Součková zaměřuje na galerijní a muzejní edukaci, kterou dále rozepisuje ve vztahu k formálnímu a neformálnímu vzdělávání, k RVP a ke specifické památkové edukaci. Jako přínosné zde hodnotím propojení s následnou praktickou částí, kdy autorka poznatky konkrétně vztahuje k vytvořenému edukačnímu programu o Lysé nad Labem (např. uvádí, které klíčové kompetence a vzdělávací oblasti program rozvíjí). Další podstatnou kapitolou teoretické části je *Herní prvek*, kde autorka zpracovává téma gamifikace ve vzdělávání, čímž práce přináší velmi aktuální téma. V praktické části autorka představuje edukační program Památková mapa Lysé nad Labem, charakterizuje jeho formu a cílovou skupinu. Dále předkládá komplexní materiály k programu včetně graficky zpracovaných karet a manuálu obsahujícího přípravnou, realizační i reflektivní fázi. Autorský vklad je patrný zejména v tvorbě mapy obsažené ve zmíněných materiálech. Důležitou součástí práce je také ověření funkčnosti programu na testovací skupině.

### **Věcné zpracování (teoretické a metodologické zakotvení, náročnost tématu, inovativnost, přínos práce, formulace závěrů)**

E. Součkové se v práci podařilo vytvořit edukační materiál, který se vztahuje ke konkrétním památkám a zároveň v jednotlivých bodech rozvíjí obecnější vědomosti např. z dějin umění. Jeho velkou kvalitou je také mezipředmětové propojení jednotlivých témat (zejména výtvarné výchovy a dějepisu). Teoretická i praktická část se opírá o vhodně vybranou odbornou literaturu z oblasti muzejní a galerijní edukace, gamifikace ve vzdělávání a dějin umění. Autorce bych k tématu ještě doporučila kapitolu *Mecenáš vrcholného baroka hrabě František Antonín Špork* z publikace *Dějiny umění v Českých zemích 800–2000*. Jako přínos práce hodnotím také to, že autorka nezůstala u pouhého návrhu programu, ale předkládá ho v práci jako dokončený a použitelný materiál. Při ověřování tohoto programu se ukázaly jeho kvality i slabší místa a dle autorky „z



reflexe vyplynulo, že edukační program je funkční a splňuje předem stanovené cíle edukace“. Autorka ale hlouběji nezohledňuje jiné složení „testovací“ skupiny, než je cílová skupina programu (2. stupeň ZŠ).

### **Grafické, formální a jazykové zpracování**

Až na několik překlepů hodnotím práci po stránce grafické, formální a jazykové kladně.

Práce obsahuje vyjádření k využití nástrojů umělé inteligence.

### **Otázky oponenta/ky**

V práci neuvádíte časovou dotaci edukačního programu. Je možné po reflexi programu stanovit jeho ideální délku?

Jak byste odůvodnila zařazení neoklasicistní sochy Immaculaty mezi ostatní barokní památky?

**Práce splňuje podmínky kladené na práce v daném studijním programu.**

Datum: 28. 8. 2025

Podpis: Mgr. MgA. Zdislava Melicharová Ryantová