

## Jan Balažik: Didaktické využití počítačových her ve výuce

posudek vedoucího diplomové práce

Předkládaná práce se zabývá zajímavou problematikou, možnostmi využití her ve výuce, resp. při vzdělávání. Diplomová práce se zabývá charakterizováním a typologií her, její těžiště je zaměřeno na popis autorem vytvořené hry Svět dobrodružství a fantazie.

Formálně odpovídá předložená práce stanoveným požadavkům. Práce je rozdělena do teoretické a tvůrčí částí včetně uvedení ukázek www rozhraní. Autor vhodně navázal teoretickou a praktickou část.

Teoretická část je zaměřena na vymezení druhů her, tj. na jejich typologii, a na charakterizování edukačního potenciálu her, Tato část je sestavena logicky, přijatelně a ve svém souhrnu je poměrně zajímavým přehledem v dané oblasti, protože čerpá z více rozličných zdrojů a je vidět snaha o komplexnost pojetí.

Praktická část tvoří větší díl diplomové práce, protože je v ní uveden a vysvětlen popis autorem vytvořené hry, a to jak z pohledu tvůrčího, programátorského, tak z pohledu rozhraní tvořeného desktopovou aplikací a webovým komunikačním rozhraním sloužícím pro hráče a dále z pohledu didaktického. Rozsah vývojových prací je velmi vysoký a vymyká se běžným pracím.

Kladem diplomové práce je zejména tvůrčí část, představovaná osobní dlouholetou prací diplomanta směřující k vyvinutí didakticky zajímavé hry a k jejímu uvedení do praxe. Teoretická část by mohla být zpracovaná mírně systematictější, nicméně tyto kapitoly jsou doprovodnou částí vymezující rámec popisu didaktického využití hry SDF.

K formální stránce jazykové a typografické musím podotknout autorovu dyslexii, která se v práci projevuje zejména na jazykové struktuře. Z toho důvodu nemohu plně posuzovat tyto stránky diplomové práce. Proto, i přesto, nepovažuji typografické a jazykové nedostatky za zásadní.

Použitá literatura je přiměřená tématu, použití internetových zdrojů pro charakterizování typů her by mohlo být rozsáhlejší, přesto ale jsou zdroje přijatelné.

Jako celek je práce zajímavá, zpracovaná na přijatelné úrovni. Za hlavním přínos práce považuji vlastní tvůrčí práci diplomanta, která je dlouhodobá, vývojově programátorská a rozsáhlá, diplomová práce je založena na opravdovém zájmu diplomanta.

Předloženou práci doporučuji k obhajobě, při které navrhuji věnovat se zejména matematickému modelu SDF a vzbám na matematicky vymezovaná pojetí her a vztahu ke vzdělávání žáků.

V Praze, dne 14.5.2007

ing. Jaroslav Novák, Ph.D.

KITTV PedF UK

*Marcel Balažik: vytvořil*  
*Jan*