

V rámci této diplomové práce byl metodou akčního výzkumu sledován vliv využití video tutoriálů v porovnání s textovými návody. Zvoleným vyučovacím obsahem bylo programování, přičemž jako výukové cíle byly využity: program KODU Game Lab s textovými návody a program MINCECRAFT s návody ve formě video tutoriálů. Na závěr každého tématu byly žákům zadány vždy dva úkoly k vypracování, poté vyhodnocena jejich úspěšnost. Vliv video tutoriálů byl sledován u žáků střední školy, se zaměřením na žáky se speciálními vzdělávacími potřebami (žáci se specifickými potřebami učení, dlouhodobě nemocní a aktivní sportovci). Hlavní závěry diplomové práce ukázaly, že pro žáky je video tutoriál preferovanější vyučovací prostředek než textové materiály, a je tedy významným potenciálním nástrojem individualizace výuky. U žáků se SVP vedlo využití video tutoriálů jednoznačně ke zlepšení výsledků vzdělávání a stalo se možným nástrojem pro úspěšnou inkluzi těchto žáků.