

## Možnosti využití nových médií v oblasti formálního vzdělávání: Případová studie návrhu historické simulace – Errara

Zde je uveden seznam překlepů a chyb, které se vyskytly v diplomové práci. Jedná se především o opakovanou chybu v *DGBL – Digital Game Based Learning*, kterou způsobil přechod na jiný počítač a odlišně nastavený slovník.

<b>strana</b>	<b>špatně</b>	<b>správně má být</b>
Abstrakt CZ	DGBL - Digital Based Game Learning	DGBL - Digital Game Based Learning
Obsah	Digital game based leasing	Digital Game Based Learning
17	Digital game based leasing	Digital Game Based Learning
85	Games and simulations in online leasing	Games and simulations in online learning