

ABSTRAKT:

Práce se v úvodu zabývá problematikou digitálních výukových objektů obecně, poté se zaměřuje na objekty typu *hra*. Stručně shrnuje jejich výhody a nevýhody. Hlavním cílem praktické části práce je vytvoření vlastní výukové hry se zaměřením na „algoritmy“ a jejich testování ve výuce. Na závěr jsou vyhodnoceny výsledky testování z hlediska obsažené učební látky a z hlediska zájmu žáků.