

Diplomová práce se zaměřuje na charakterizování počítačových her, popř. her počítačem podporovaných, s poukázáním na možnost a vhodnost užití pro edukaci za předpokladu vhodného výběru a cíleného použití učitelem. Práce vychází z použité literatury, z vlastní zkušenosti a z rozhovorů a dotazníků tvořených s hráči.

Těžištěm práce je hra SDF jako příklad didakticky využitelné hry. Pro tuto hru autor vytvořil několik programů a www rozhraní, které jsou rovněž v práci popsány. Samotné programy jsou práci přiložené na disku CD a dostupné na webové adrese <http://kraken.pedf.cuni.cz/~balai2ap/>.

Cílem je na příkladu hry SDF poukázat na možnosti užití rozsáhlejší hry zaměřené na podporu výuky a na rozvoj žáků v různých předmětech a tématech.