

## **Abstrakt**

Nové poznatky kognitivní vědy mohou výrazně pomoci s učením. Existuje několik postupů a principů, u kterých výzkumy opakovaně poukazují na jejich kladný efekt na učení. Patří mezi ně distribuované učení, učení podpořené testováním a princip žádoucí náročnosti. Spolu s rozvojem informačních a komunikačních technologií se také objevuje rozmanitý software, který tyto postupy a principy s větší či menší úspěšností využívá. Mezi tento software patří i webové platformy Memrise, Purpose Games a Drill and Skill, jejichž možné využití ve výuce jsem zkoumal v této práci. v první fázi jsem udělal rozhovory s učitelkami, které využívají Drill and Skill v hodinách biologie. Následně jsem pracoval s třídou druhého ročníku gymnázia, pro kterou jsem na platformách vytvářel didaktické hry na procvičení právě probíraného učiva. Jednotlivé skupiny her podrobili studenti reflexi během skupinových rozhovorů. na základě záznamů z rozhovorů s učitelkami a ze skupinových rozhovorů se studenty byly provedeny přepisy a tyto přepisy následně podrobena kvalitativní analýze, která tvoří důležitou součásti této práce. na základě získaných zkušeností jsem sepsal rozbor funkcí jednotlivých platforem, který může posloužit jako úvod do práce s nimi. na základě získaných kvalitativních dat byly identifikovány návrhy na zlepšení, které mohou posloužit rozvoji platformy Drill and Skill. Konečně byl vytvořen seznam doporučení pro učitele zahrnující rady ohledně obecné práce s platformami i doporučení konkrétních typů her, které se mi osvědčily. Největší úspěch mezi studenty měla platforma Memrise a na ní pak kurzy procvičující rozpoznávání organizmů. Celkově měly platformy mezi studenty úspěch, což potvrzuje i skutečnost, že studenti po skončení projektu sami využili Memrise na přípravu k dalšímu poznávacímu testu.

**Klíčová slova:** Memrise, Drill and Skill, Purpose Games, didaktická hra, efekt prodlevy, Spaced Repetition Software, ICT, kvíz, obrázkový kvíz, kvíz s výběrem odpovědí, flashcard