

HODNOCENÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

Vedoucí práce

Autor práce: Bc. Martin Červený

Název tématu: Tvorba her na konceptu serious games a jejich využití ve vzdělávání

Dodržení minimálního přípustného rozsahu práce	<input checked="" type="radio"/> ano	<input type="radio"/> ne	
Splnění bodů zadání	<input checked="" type="radio"/> úplně	<input type="radio"/> částečně	<input type="radio"/> nesplněno
Případný komentář:			

	Předmět hodnocení	Nadprůměrné	Průměrné	Podprůměrné
1	Formulace cílů a metodika zpracování práce	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
2	Logická struktura a členění práce	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
3	Rozsah a úroveň použitých zdrojů, bibliografické citace (dle platné ČSN ISO), poznámkový aparát	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
4	Jazyková, stylistická úroveň a formální úprava práce	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
5	Kvalita zpracování tématu práce	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
6	Formulace vlastních závěrů, vlastní přínos autora práce	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7	---	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Doplnění hodnocení, připomínky, dotazy:

Autor předložil diplomovou práci, kterou rozčlenil do pěti hlavních kapitol, kdy vlastní text práce je v rozsahu 41,8 normostran. Kontrola plagiátorství ukázala shodu menší než 5 %. Hlavním cílem práce bylo vytvořit hru podle konceptu serious games a tuto hru otestovat na případové studii.

V první kapitole se autor snažil nastínit definici konceptu serious games, ale také se snažil vymezit co je hra, co je výuková hra a co již je v podstatě jen interaktivní test. Kromě samotné definice jsou předloženy i jednotlivé typy her, s kterými se mohou žáci setkat a jakým způsobem jsou tyto hry zapojeny do výuky. Pro konkrétní předměty uvádí jednotlivé vzdělávací hry, které jsou v současnosti k dispozici. Pozitivně hodnotím, že autor rovněž rozebírá i problematiku hodnocení učení v případě takových her.

Konkrétní možnosti využití serious games ve vědních oborech rozebírá druhá kapitola, která představuje, jak se tento typ her využívá ve vojenství, zdravotnictví, komerční sféře a v oblasti formálního a neformálního učení.

Třetí kapitola je zaměřena na uplatnění počítačových her a simulací ve vzdělávání. Nejdříve je představena anglická studie z let 2005-2006 a americká studie z roku 2005, kdy tyto studie dávají představu, jaká byla situace v uvedeném období ve Velké Británii a USA. Následně jsou uvedeny hlavní výhody a nevýhody serious games ve výuce, kdy autor se snažil dávat důraz na porovnání výuky za pomoci těchto her a tradiční školní výuky. Celá kapitola je zakončena analýzou využití v ČR a v zahraničí. V případě ČR je detailně představena hra Československo 38-89, která je vytvořena právě na konceptu serious games a aktuálně je využívána na řadě českých škol.

Poslední dvě kapitoly jsou věnovány tvorbě vlastní hry na konceptu serious games a vyhodnocení uskutečněné případové studie. Nejdříve je představena vytvořená hra a poté je předloženo vyhodnocení případové studie, kdy testování vytvořené hry proběhlo na 28. ZŠ v Plzni.

Negativně na práci hodnotím to, že některé části práce mají nižší jazykovou a stylistickou úroveň. Naproti tomu jako pozitivní hodnotím vlastní přínos autora práce, kdy by se dalo možná diskutovat, zda vytvořená hra byla dostatečně náročná či atraktivní, ale z provedeného šetření vyplynulo, že žáky hra bavila, tento koncept her je oslovil a hlavně v nich vzbudila zájem, jak se taková hra tvoří, což by mohlo posloužit i

jako motivace k výuce programování. Zároveň přínos autora je i v tom, že provedl poměrně rozsáhlou rešerši aktuální situace využívání her na podobném principu v zahraničí, ale především v ČR.

Celkové hodnocení práce	<input checked="" type="radio"/> výborně	<input type="radio"/> velmi dobře	<input type="radio"/> dobře	<input type="radio"/> nevyhovující
--------------------------------	---	--	------------------------------------	---

Hodnocení vypracoval: PhDr. Tomáš Přibáň, Ph.D.

4.6.2018

Datum



Podpis