

**Univerzita Hradec Králové**  
**Filozofická fakulta**  
**Katedra filozofie a spol. věd**

**Posudek vedoucí bakalářské práce**

Jméno autora	Petr Vojtěch				
Název práce	Možnosti využití počítačových her při výuce společenskovedních předmětů				
Studijní obor	7507R030 Společenské vědy se zaměřením na vzdělávání				
Vedoucí práce (jméno a příjmení s tituly, pracoviště)	Mgr. Jana Andršová Interní doktorand Pedagogické fakulty Univerzity Hradec Králové, obor: Informační a komunikační technologie ve vzdělávání				
Oponent práce (jméno a příjmení s tituly, pracoviště)	prof. RNDr. Jaroslav Peregrin, CSc. Katedra filozofie a společenských věd, Filozofická fakulta, Univerzita Hradec Králové				
Konzultant práce (jméno a příjmení s tituly, pracoviště)	-				
Rok obhajoby	2017				
Rozsah práce (počet stran vlastního textu + přílohy zvlášť): 64 + 4					
Obrazová příloha	ano - ne	Tabulky a grafy	ano - ne	Další přílohy	ano - ne

Použitá literatura (počet): 26

**Hodnocení cíle/ů práce**

*(charakteristika cíle, způsob jeho stanovení, užitečnost cíle, slovně)*

Předkládaná bakalářská práce má jasně vymezené téma a cíl: zjistit, zda mohou počítačové hry fungovat jako didaktický prostředek při výuce společenskovedních předmětů, zda mohou rozvíjet klíčové kompetence nebo přispívat k formování pozitivních postojů v rámci průřezových témat.

Obě části práce (teoretická i praktická) jsou rovnocenně vyváženy.

Teoretická část shrnuje aktuální poznatky o využití počítačových her, jejich pozitivních i negativních v životě žáků. V závěru teoretické části se autor věnuje didaktickému přínosu počítačových her. Praktickou část tvoří analýza vybraných počítačových her z hlediska jejich didaktického přínosu. Cíl praktické části, tj. popis vybraných počítačových her z hlediska možného rozvíjení klíčových kompetencí, naplnění očekávaných výstupů a průřezových témat, byl splněn.

**Hodnocení obsahové stránky práce**

<i>Užití zásadní odborné literatury a zdrojů</i>	ano	s výhradami	ne
<i>Přiměřená odborná terminologie práce</i>	ano	s výhradami	ne
<i>Vhodně zvolená metoda</i>	ano	s výhradami	ne
<i>Splnění deklarovaného cíle/cílů práce</i>	ano	s výhradami	ne

### **Hodnocení formálních kritérií práce**

<i>Stylistická úroveň práce</i>	dobrá	s výhradami	špatná
<i>Pravopis a gramatika</i>	dobré	s výhradami	špatné
<i>Vhodná grafická úprava stránkování a textu</i>	dobrá	s výhradami	špatná
<i>Zpracování příloh</i>	dobré	s výhradami	špatné

### **Zásadní připomínky k obsahové úrovni práce**

Po obsahové stránce by teoretická část mohla obsahovat kapitolu o RVP, v praktické části chybí specifikace vybrané metody výzkumu (analýzy) a zdůvodnění, proč byly vybrány dané hry (na základě odborné literatury).

### **Zásadní připomínky k formální úrovni práce**

Autor bohužel v textu využívá obraty, které odkazují k mluvenému projevu, nikoli odbornému textu. Nadbytečně užívá vycpávková slova a ukazovací zájmena. Z některých rozsáhlých souvětí se vytrácí smysl. Stylistika bakalářské práce není jednotná – v teoretické části píše autor v množném čísle v aktivu, v praktické části v jednotném čísle či v pasivu. V bakalářské práci se objevuje řada pravopisných a gramatických chyb (příčestí minulé, velká písmena). Za výčty chybí interpunkce. Kapitola 4.3 není sjednocena po formální/vizuální stránce (nadbytek odrážek, které tříští souvislost a návaznost textu).

### **Otázky k obhajobě práce**

- 1) Kterou analyzovanou PC hru považujete z hlediska výuky společenskovedních předmětů za didakticky nejpřínosnější a proč? Zdůvodněte.
- 2) Kterou analyzovanou PC hru doporučujete pro průřezové téma *Myšlení v evropských a globálních souvislostech* v rámci výuky společenskovedních předmětů? Zdůvodněte.
- 3) Dle jakého klíče jste vybral PC hry, které v praktické části práce analyzujete?
- 4) Které výsledky/závěry analýzy Vás nejvíce překvapily?
- 5) Jaký je přínos/využitelnost Vaší práce?

### **Výsledné hodnocení práce**

Práci doporučuji k obhajobě.

### **Stručné slovní hodnocení (dle uvážení posuzovatele)<sup>1</sup>**

Předložená bakalářská práce vychází ze solidních teoretických základů. Autor si explicitně vymezil sledovanou problematiku, shrnul negativa i pozitiva PC her a zdůraznil didaktický přínos PC her v procesu učení a vzdělávání. Prokázal schopnost analyzovat vybrané PC hry v rámci společenskovedních předmětů z hlediska rozvoje klíčových kompetencí, naplnění očekávaných výstupů a průřezových témat.

Za chvályhodné považuji to, že autor čerpal převážně z anglicky psaných odborných textů a pracoval s elektronickou databází typu EBSCO poskytovanou univerzitní knihovnou.

Práce je logicky upořádaná a obecně naplňuje předpoklady pro obdobný typ práce. Z toho důvodu práci doporučuji k obhajobě.

Přestože si autor téma BP práce vybral sám, téměř dva roky při její tvorbě prokrastinoval. Při čtení práce jsou zřejmé její nedostatky a limity jak po obsahové, tak především formální stránce. Téma je zajímavé, autor se jím může zabývat i nadále. Doporučuji však erudovaněji, tj. dle zásad tvorby odborných textů.

**Hodnocení: C**

**7. 7. 2017, Hradec Králové**

**Mgr. Jana Andršová**

<sup>1</sup> Např. náročnost tématu, specifika řešení, samostatnost nebo invence studenta, co jsou hlavní klady, nedostatky práce, případně jaký je přínos, nebo využitelnost práce, navrhovaná doporučení k možnému zužitkování práce; zejména však návrh řešení pro případ nedoporučujícího posudku: a) upřesnit, doplnit nebo rozvést stanovenou pasáž, b) opravit, přepracovat stanovenou pasáž, c) přepracovat celou práci na zadané téma, d) vypracovat novou práci na nové téma.