

Univerzita Hradec Králové, Pedagogická fakulta

Posudek oponenta diplomové práce

Jméno autora: Gabriela Václavková

Název práce: Gamifikace a herní principy ve výuce ruského jazyka

Vedoucí práce: Mgr. Miroslav Půža, Ph.D., katedra ruského jazyka a literatury

PdF UHK

Oponent: PhDr. Jindřich Kesner, CSc., katedra ruského jazyka a literatury PdF UHK

Téma práce, její zaměření, přednosti a nedostatky:

Autorka nejprve přibližuje poměrně nový pojem gamifikace, uvádí vysvětlení různých autorů a příklady jejího využití v různých oblastech lidské činnosti. Třetí kapitola je věnována gamifikaci ve vzdělávání. Dále se G. Václavková věnuje pojmu hra a významu her ve výuce, šestá kapitola pojednává o motivaci, v níž gamifikace bezesporu hraje významnou roli. Dalších osm kapitol je postupně věnováno jednotlivým elektronickým herním aplikacím dostupným na Internetu, které je možné využít při výuce ruského jazyka. Jsou popsány jejich možnosti, přednosti a nedostatky a také autorčiny zkušenosti s nimi. Kladem je značné množství obrázků, jež podporují názornost výkladu. Některé obrázky jsou možná méně zřetelné (s. 43, 57, 61, 62), ale to je způsobeno spíše formátem (velikostí stránky). Závěr přináší stručné shrnutí. Celkově lze konstatovat, že práce je přínosná a učiteli, který by chtěl využít některou z popsaných aplikací, přináší základní přehled, jenž mu usnadní orientaci.

Jazyková a stylistická úroveň práce bohužel zdaleka není dokonalá, gramatických chyb a stylistických nedostatků je poměrně hodně. Překlepy a jazykové chyby, jichž jsem si všiml, jsem v exempláři, který jsem měl k dispozici, označil tužkou.

Rozsah práce odpovídá požadavkům.

Použitá literatura: Aktuální, kvantitativně dostačující. Práce s odbornými zdroji je odpovídající.

Formální stránka práce: Odpovídající. Poněkud rušivě působí, že v poznámkách pod čarou jsou použity různé druhy písma.

Využitelnost pro praxi: střední.

Cíl práce: splněn.

Celková úroveň diplomové práce: odpovídá požadavkům.

Z uvedených důvodů práci **doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení**

Dotazy k autorce:

1. Na s. 12 píšete: „Většina mladých lidí žije v on-line světě, kde tráví většinu svého času.“ Můžete toto své tvrzení doložit nějakými výzkumy?

2. Na stejné straně stojí: „Ve stejném roce (2009 – pozn. JK) Sheldon založil svoji třídu na XP, implementováním avatarů, hostů, bojových šéfů tím, že rozdělí svou třídu do cechů, tj. na komunitu hráčů a požaduje, aby poráželi nepřátelské postavy. Podařilo se mu tím zlepšit nejen známky, ale i účast.“ Přiznám se, že této větě moc nerozumím. Myslím, že by si zasloužila nějaké vysvětlení.

3. Také nerozumím na s. 13 tomu, co je napsáno v prostřední části stránky: „Gamifikace pomáhá...“ (tato věta a tři odrážky). Můžete mi to, prosím vysvětlit?

PhDr. Jindřich Kesner, CSc.

V Hradci Králové 11. 5. 2018