

Posudek oponenta diplomové práce

Název: Využití počítačové hry Minecraft ve výuce

Autor: Jan Haltuf

Vedoucí DP: Mgr. et Bc. Radek Němec, Ph.D.

Oponent DP: PhDr. Michal Musílek, Ph.D.

Diplomová práce Jana Haltufa vhodně propojuje oba obory jeho učitelského studia navzájem a navíc s jeho dlouhodobým hobby. V úvodu autor zmiňuje tyto skutečnosti, když objasňuje volbu tématu, seznamuje čtenáře s její strukturou a formuluje cíle práce. Následuje teoretická část, odpovídající první až páté kapitole. Jednotlivé kapitoly se věnují postupně počítačovým hrám obecně, vzdělávacím počítačovým hrám, gamifikaci a jejímu využití ve vzdělávání, konkrétně hře Minecraft a nakonec její vzdělávací verzi Education Edition.

V kapitole věnované obecně počítačovým hrám diplomant uvádí: „*Historie počítačových her se začala psát roku 1958, kdy americký fyzik Wiliam Alfred Higenbotham vytvořil za pomoci analogového počítače simulaci pohybu letícího míčku na osciloskopu¹. Následně hru vylepšil a pojmenoval ji jako Tennis for Two.*“ Oponent však ve skriptech *Kapitoly z dějin informatiky*, vydaných nakladatelstvím Gaudeamus v roce 2011, zmiňuje počítačovou hru ještě o šest let starší: „*Videovýstup na osciloskop byl využit v rámci programu tic-tac-toe (minipiškvorky ve čtvercové síti 3x3 pole), který vytvořil profesor Alexander S. Douglas v roce 1952 jako pravděpodobně první počítačovou hru v historii.*“

Jednotlivé kapitoly teoretické části práce jsou zpracovány přehledně. Text je přiměřeně doplněn obrázky, grafy a tabulkami. Popisy herního prostředí jsou podrobné. První až třetí kapitola vymezují obecný rámec počítačovým hrám a jejich využití ve výuce, specifickým znakům vzdělávacích her a prvkům gamifikace a jejich využití ve školním prostředí. Čtvrtá a pátá kapitola ilustrují přirozený přechod z pozice hráče Minecraftu k pozici nadšeného učitele, který využívá herní prostředí Minecraftu k výuce algoritmizace a programování i dalších informatických témat, ale umí také poradit svým kolegům s nejrůznějšími aprotacemi jakým způsobem využít Minecraft ve výuce různých předmětů.

Praktickou část práce tvoří šestá a sedmá kapitola. V šesté kapitole autor popisuje dotazníkové šetření, zaměřené na znalosti učitelů informatiky, týkající se gamifikace ve výuce a konkrétně využití hry Minecraft v rámci výuky. Diplomant oslovil 1302 škol a prostřednictvím on-line dotazníků odpovědělo 202 z nich. S ohledem na tuto skutečnost je potřeba vnímat výsledky šetření, kdy např. 57 % respondentů odpovídá kladně na první otázku, zda využívá gamifikaci ve výuce. V jedné z dalších otázek zjistíme, že 91 % respondentů zná počítačovou hru Minecraft, 46 % respondentů využívá Minecraft ve výuce a z nich více než 90 % využívá vzdělávací verzi Minecraft Education Edition. Přestože šetření může být zkresleno faktem, že se do něj zapojili především učitelé, kteří zapojení počítačových her do výuky vnímají pozitivně, lze z jeho výsledků vyvodit, že v České republice existuje významná komunita učitelů podporujících a využívajících počítačové hry ve výuce a že mezi těmito hrami významné místo zaujímá Minecraft. Diplomant si udržuje objektivní přístup k výzkumu, když v podkapitole 6.7 uvádí negativní stanoviska několika pedagogů k využití Minecraft Education Edition a konstatuje, že tito pedagogové odmítli odpovídat na kompletní sadu otázek dotazníku a uvádí jejich argumenty.

Sedmá kapitola prezentuje sadu deseti pracovních listů pro práci s Minecraft Education Edition ve škole. Diplomant pracovní listy nejen vytvořil, ale vypracoval k nim také vzorová řešení a ke třem z nich vytvořil samostatné světy, které uložil pro použití žáky na cloudové úložiště. Nakonec vytvořené pracovní listy ověřil v počítačovém kroužku na základní škole v Hradci Králové. Každou vyučovací hodinu diplomant pojal jako soutěž o nejlepší řešení zadaného pracovního listu a v souladu s aplikací principů gamifikace ocenil tři nejlepší řešitele cenami s tematikou Minecraftu (odznáčky, samolepkami, či bonbóny). V závěru autor shrnuje výsledky práce a právem konstatuje splnění jejích cílů.

Rozsah práce: 128 stran textu a 15 stran příloh
Formální úprava: odpovídá vnitřním předpisům UHK
Logická struktura: práce je vhodně členěna do kapitol a podkapitol
Bibliografické citace: 90 zdrojů, z toho 6 publikací s ISBN 2 kvalifikační práce a 82 zdrojů on-line
Cíle práce: cíle práce jsou uvedeny v úvodu a jejich splnění v závěru

Diplomovou práci doporučuji připustit k obhajobě. Práce pokrývá zvolené téma a poskytuje ucelený pohled na zvolenou problematiku. Nesporným původním přínosem je vytvoření sady pracovních listů a jejich ověření v pedagogické praxi. Vytyčené cíle práce byly splněny. Navrhuji hodnocení A.

V Hradci Králové 3. 6. 2022