

## *Posudek oponenta diplomové práce*

**Název:** Didaktické počítačové hry ve výuce dějepisu

**Autor:** Bc. Tomáš Haupt

**Vedoucí ZP:** Ing. Mgr. Josef Šedivý, Ph.D.

**Oponent ZP:** Ing. Petr Voborník, Ph.D.

Cílem diplomové práce bylo shrnout dostupné poznatky o možnostech využití počítačových her především ve výuce dějepisu a stát se materiálem, ve kterém učitelé dějepisu najdou možnosti, jak využívat počítačové hry ve výuce a díky nim výuku zábavnou formou zprostředkovat žákům.

Teoretická část (kap. 1, str. 9–31) na základě z různých zdrojů citované literatury popisuje některé stávající pohledy na použití počítače při výuce dějepisu, definuje hry obecně, dále se pak soustředí na hry počítačové a jejich klasifikaci, didaktické hry a jejich kritéria pro výběr pro použití při výuce. Následně je představeno pět počítačových her, které jsou dle autora přímo vytvořené pro použití při výuce dějepisu a také dvě komerční, u nichž jsou historická fakta zařazena spíše jako vedlejší, byť nepopiratelný, produkt.

Praktická část (kap. 2, str. 32–57) popisuje průběh pokusu, kdy byly čtyři počítačové hry (tři vytvořené v software pro interaktivní tabuli a jedna profesionální, popsaná v teoretické části) zařazeny do výuky dějepisu v různých ročnících téže základní školy a názory žáků následně ověřeny dotazníkovým šetřením, jehož podrobný rozbor následuje.

Práci lze například vytknout, že kapitola „2.1 Stanovení hypotézy“ nestanovuje hypotézu v klasickém statistickém významu, ale spíše obecný předpoklad autora, i jehož jednoznačné výslovné vyhodnocení pak v práci schází. Grafické zpracování dotazníků mohlo být pro snazší orientaci převedeno na procentuální hodnoty a mohlo být zařazeno i grafické zpracování korelací mezi jednotlivými otázkami, které se jinak jen zřídka objevuje v textu. Na str. 47 je pak věta „získané odpovědi jsou doloženy v přehledné tabulce níže“, přičemž žádná taková tabulka nenásleduje. Číslování příloh by pak mělo začínat římským číslem I (nikoli LXIV).

Práce je i přes drobné nedostatky bezpochyby přínosná a poukazuje na často opomíjenou možnost využití počítačových her při výuce nejen dějepisu. Může tak být motivací pro snahu a přípravu učitelů, zapojení studentů, ale i povzbuzením pro profesionální vývojáře podobných her, že taková práce má smysl a je žádaná. Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení **B**.

*V rámci obhajoby před komisí bych se autora zeptal, v jaké míře, na základě jeho průzkumu, jsou současní učitelé schopni a ochotni vytvářet podobné hry pro interaktivní tabuli, a o kolik by se takové nadšení zvýšilo, kdyby měli k dispozici generátor těchto her a museli tak připravovat pouze otázky.*