

Univerzita Hradec Králové
Filozofická fakulta
Historický ústav

Posudek vedoucího diplomové práce

Jméno autora/ky	Jan Mottl				
Název práce	Didaktické aspekty argumentačních her s historickou tematikou zasazených do virtuálního prostředí				
Studijní obor					
Vedoucí práce (jméno a příjmení s tituly, pracoviště)	Mgr. Milan Hes, Ph.D. (HÚ FF UHK)				
Oponent práce (jméno a příjmení s tituly, pracoviště)	Mgr. Irena Kapustová (HÚ FF UHK)				
Konzultant práce (jméno a příjmení s tituly, pracoviště)	-				
Rok obhajoby	2021				
Rozsah práce (počet stran vlastního textu + přílohy zvlášť): 76 + 40					
Obrazová příloha	ano	Tabulky a grafy	ano	Další přílohy	ano

Použitá literatura: 26

Elektronické zdroje: 14

(dostatečné množství použité literatury a dalších odpovídajících zdrojů)

Hodnocení cíle/ů práce

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

Autor si za cíl diplomové práce stanovil představení využití argumentační hry ve výuce dějepisu. Posuzovaný text částečně vychází z obhájené bakalářské práce „*Interaktivní herní prostředí založené na dynamickém webu jako prostředek gamifikace výuky*“ (2019). Diplomová práce se v podstatě dělí na dvě části. Nejprve autor pojednává o vztahu vizuální kultury a didaktiky dějepisu. Postupně se v této části věnuje typům ikonografického textu. Analýza vizuality je prováděna s cílem předložit didaktický a metodický model práce s počítačovou hrou.

V praktické části diplomové práce nabídl Jan Mottl žákům k edukačnímu využití autorskou hru s legionářskou tematikou, kterou nazval „Cesta domů“. K prezentaci hry využil virtuální prostředí. Interaktivní hra „Cesta domů“ má za úkol seznámit studenty s poměrně krátkou, ale o to významnější historickou epizodou – návratem českých legionářů z Ruska. Hlavně přístupnou a vlastně i zábavnou formou. V několika krocích žáci projdou strastiplnou cestu

na východ. Jednoduchá webová hra obsahuje průvodní text na jednotlivých stránkách a videa, obsah obojího se shoduje. Na výběr je v každém kole několik možností, je možné se značně odchýlit od historických reálií (pozn: didaktický potenciál pro využití alternativní historie). Postupně klesají počty přeživších i zásob a kolísá morálka mužstva. Počítá se i čas. Na samotném konci hráč zjistí, jak moc se držel skutečných událostí.

V bohatě pojaté přílohové části diplomové práce Jan Mottl předkládá: metodický list, přepis textu autorské hry „Cesta domů“, rozšiřující text webové stránky pro případné samostudium předložené historické tematiky, diagram mechaniky hry „Cesta domů“, dotazník zpětné vazby před zahájením hry, dotazník zpětné vazby po skončení průběhu hry, grafy výsledků empirických sond k historickému vědomí žáků a grafy, které předkládají hodnocení hry uživateli.

Posuzovaná diplomová práce je (nejen) pro didaktiku dějepisu velmi přínosná. Autor musel pro její vypracování propojit řadu poznatků z moderních dějin, didaktiky dějepisu, vizuálních studií, dějin umění apod. V mnoha rovinách se tak jedná o výstup interdisciplinární povahy.

Diplomová práce by si však zasloužila v teoretické části rozšířit o detailnější analytické modely interpretace obrazu, fotografie a filmu. Skutečností je, že analýzy alespoň stručně představeny jsou. Především se opírají o přístupy didaktiků dějepisu Viliama Kratochvíla a Roberta Stradlinga. Smysluplné by však bylo vrátit se před tyto koncepce a jít přímo ke zdrojům těchto modelů (Erwin Panofsky, Walter Benjamin, Roland Barthes, Susan Sontagová aj.) Jsem přesvědčen, že by detailnější propracování této teoretické části usnadnilo následné vypracování analytického modelu výuky dějepisu s využitím počítačové hry. Autorovi bych také doporučil, aby kromě metodického listu a podkladů pro zpětnou vazbu rovněž doplnil sadu žákovských listů, v kterých by mohlo být s výsledky názorné výuky dále zacházeno. Musím rovněž konstatovat, že úroveň posuzované diplomové práce bohužel kazí místy neobratná stylistika. V několika případech jsou stylistické chyby pro srozumitelnost textu překážkou.

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

Bez připomínek. Méně závažné připomínky uvedeny výše v souhrnném hodnocení.

Zásadní připomínky k formálním kritériím práce

Připomínky ke stylistické úrovni textu.

Otázky k obhajobě práce

- 1) V čem je princip ikonologické interpretace obrazu u Erwina Panofského? Jak lze tento interpretační model aplikovat v didaktice dějepisu?
- 2) Jak by mohl v praxi vypadat modelový katalog otázek pro analýzu počítačové hry ve výuce dějepisu?
- 3) V souvislosti s obsahem předložené počítačové hry „Cesta domů“ prosím o zamyšlení nad tím, jak by měla být ve výuce dějepisu využívána alternativní (kontrafaktuální) historie?

Stručné slovní hodnocení

Oceňuji interdisciplinární charakter diplomové práce. Pro oborovou didaktiku dějepisu i metodiku dějepisné výuky se v textu nabízejí velmi podnětné inspirace z oblasti studia vizuální kultury. Práce předkládá praktický výstup v podobě počítačové hry s historickou tematikou. Doporučuji text Jana Mottla k obhajobě.

Hodnocení: C

5. 5. 2021, Slaný

.....
datum a místo

Mgr. Milan Hes, Ph.D.

.....
podpis autora posudku