

Název práce: Effects of Narrative in the Context of Digital Game-based Learning for Young Children

Typ práce: diplomová

Hodnocení práce: výborně

Vedoucí práce: doc. Mgr. Cyril Brom, Ph.D.

Řešitel/-ka práce: Bc. Tomáš Sýkora

Oponent práce: Mgr. Vít Šisler, Ph.D.

Slovní hodnocení práce

Předložená diplomová práce se zabývá rolí narativu ve výukových počítačových hrách pro mladší děti. Jejím cílem je zjistit, zda (a do jaké míry) přispívá přidání narativu do počítačové hry pro výuku matematiky pro druhé a třetí ročníky ZŠ k výukovému efektu dané hry. Jedná se o aktuální téma, na které současný výzkum zatím nedává jednoznačnou odpověď, a výsledky práce tak mohou být přínosné v českém i světovém kontextu.

Teoretická část práce velmi dobře shrnuje současný stav výzkumu. Diplomant provedl rozsáhlou systematickou rešerši, na jejímž základě následně stanovuje své výzkumné otázky a hypotézy.

Hlavní částí práce je empirický výzkum, v němž diplomant zkoumá vliv dvou různých forem narativu na výukový efekt modifikované verze počítačové hry *Matemág*, jejímž je spoluautorem. Empirický výzkum je velmi precizně připraven a proveden, včetně statistické analýzy dat a diskuze limitů výzkumu.

Práce trpí několika drobnými nedostatky, které jsou nicméně všechny spíše formálního charakteru (překlepy, občasné gramatické chyby).

Celkově se jedná o vynikající diplomovou práci, v níž diplomant prokázal schopnost samostatné vědecké práce. Mimořádně kladně dále hodnotím to, že práce je psaná v anglickém jazyce. Pokud bude práce úspěšně obhájena, doporučuji diplomantovi zvážit její publikaci formou článku v recenzovaném časopise.

Vzhledem k výše uvedenému práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení „výborně.“

K ústní zkoušce navrhuji následující otázky:

1. Do jaké míry mohl ovlivnit výsledky experimentu fakt, že rozdíly v narativu mezi oběma verzemi nebyly zásadního charakteru? Mohl byste podobný experiment zopakovat s verzí hry, v níž by narativ zcela chyběl?

2. Narativ hraje v *Matemágovi* spíše roli rámování jednotlivých úkolů. Dovedete si představit verzi hry, kde je narativ hlouběji provázán s herními a výukovými mechanikami? Doporučil byste na základě vašeho experimentu a systematické rešerše takový krok tvůrcům výukových her?
3. Ve vaší diplomové práci jsem nenalezl žádnou zmínku o hře *Dragonbox* Gonzala Frascy, která je přitom na první pohled *Matemágovi* velmi podobná a používá narativ obdobným způsobem. Existují výzkumy, které analyzují výukový efekt této hry, případně přímo vliv narativu v této hře na motivaci a učení žáků?

Hodnotící tabulka

Aspekty práce	Vysvětlení	Možné hodnocení
metodologie a věcné zpracování tématu	36	0 – 40 bodů
přínos a novost práce	18	0 – 20 bodů
citování, korektnost citování, využití inf. zdrojů	18	0 – 20 bodů
slohové zpracování	13	0 – 15 bodů
gramatika textu	4	0 – 5 bodů
CELKEM	89	

Výsledné hodnocení práce

Bodový zisk za práci	Hodnocení práce
0 – 50 bodů	Neprospěl, nedoporučeno k obhajobě
51 – 60 bodů	Dobře (3)
61 – 80 bodů	Velmi dobře (2)
81 – 100 bodů	Výborně (1)

V Praze dne 13. 1. 2019

Mgr. Vít Šisler, Ph.D.