

Ústav informačních studií a knihovnictví  
Filozofická fakulta  
Univerzita Karlova

Název práce: Metodika pro učitele k deskové hře „Syrious: Útěk ze Sýrie“ a její využití na 2. stupni ZŠ, gymnáziích a SŠ

Typ práce: diplomová

Hodnocení práce: Velmi dobře

Vedoucí práce: Mgr. Michaela Slussareff, Ph.D.

Oponent/-ka práce: Mgr. Vít Šisler, Ph.D.

Konzultant/-ka práce:

Řešitel/-ka práce: Bc. Sandra Ort Feyglová

### **Slovní hodnocení práce**

Předložená diplomová práce popisuje deskovou výukovou hru „Syrious: Útěk ze Sýrie,“ na jejímž vývoji se autorka diplomové práce spolupodílela, a její využití ve formální výuce. Hlavní částí práce je příprava metodiky pro učitele a evaluace této metodiky na několika českých školách. Témata, kterých se diplomová práce dotýká, jako jsou uprchlická krize, výukové deskové hry a inovace ve vzdělávání, jsou společensky významná a opodstatněná. Způsob, jakým se těchto témat autorka chopila, však vzbuzuje určité rozpaky.

Teoretická část popisuje problematiku využití her ve výuce, s přihlédnutím k existujícím deskovým hrám. Tato část je převážně deskriptivní a teoreticky velmi mělká. Detailně popisuje tři existující výukové deskové hry, ale selhává ve shrnutí současného stavu poznání na poli výukových her. Koncepty, které autorka používá pro teoretické rámování výzkumu, jsou vesměs zastaralé, přičemž práce nebere v potaz klíčové meta-studie posledních let a nezabývá se kritikou použitých pojmů. Výraznou překážkou pro sledování myšlenek práce je dále jazyková a formální stránka, kdy autorka míchá anglické a české výrazy bez jednotných pravidel a přístupu.

Praktická část práce, tedy návrh metodiky a její testování ve školách, je velmi pečlivě připravena a je zjevné, že autorka výzkumu věnovala značné množství času. Bohužel i zde se projevují dílčí nedostatky. Práce věnuje příliš mnoho místa příliš detailním popisům praktických úprav metodiky a hry. Zároveň selhává v hlubším teoretickém zakotvení a zobecnění výsledků výzkumu. Místy tak text spíše připomíná fragmentarizované terénní zápisky pro nasazení nové experimentální metodiky než diplomovou práci.

Přesto se celkově jedná o výjimečnou práci; zejména svým tématem, přesahem do praktické výuky a zapálením autorky. Nedostatky, byť mnohdy závažné, jsou spíše formálního rázu. Práci proto doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení velmi dobře. Otázky k ústní části obhajoby navrhuji následující:

1. Jaké klíčové výhody a nevýhody má výuka pomocí deskových her proti využití počítačových her ve výuce? V čem se metodika použití obou typů her liší a v čem shoduje?
2. Jak se výukové deskové hry vztahují k teorii nových médií? Proč by se studia nových médií měla deskovými hrami na teoretické úrovni zabývat?

### Hodnotící tabulka

Aspekty práce	Vysvětlení	Možné hodnocení
metodologie a věcné zpracování tématu		30 bodů
přínos a novost práce		18 bodů
citování, korektnost citování, využití inf. zdrojů		12 bodů
slohové zpracování		8 bodů
gramatika textu		2 body
<b>CELKEM</b>		<b>70 bodů</b>

### 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 27. srpna 2019

jméno a příjmení zhotovitel/-ka posudku