

**Abstrakt (slovensky) :**

Bakalárska práca sa venuje téme využívania digitálnych výukových hier z pohľadu žiakov. Hlavným cieľom práce je popísať aktuálny stav poznania vzťahujúci sa k prístupu žiakov k digitálnym výukovým hrám. V teoretickej časti je na základe odbornej literatúry predstavené využívanie informačných a herných technológií v Českej republike a na českých školách. Ďalej je priblížené fungovanie hier a rôzne schopnosti, či už pozitívneho alebo negatívneho charakteru, ktoré môžu žiaci na základe výukových hier získať. Taktiež je popísaný fenomén digitálneho rodičovstva, ako možný vplyv na deti zo strany rodičov. Následne je popísaná aktuálna situácia v súvislosti s COVID-19, kvôli ktorej prešlo české školstvo na novú formu online digitálneho vzdelávania. V praktickej časti je zrealizovaný kvantitatívny výskum prostredníctvom dotazníka. Dotazník je zameraný na postoje žiakov k digitálnym výukovým hrám. Získané dáta sú následne graficky vyhodnotené a porovnávané s doterajšími výskumami. Cieľom je zistiť, či majú žiaci k hrám pozitívny prístup, a či je pre nich výuka prostredníctvom výukových digitálnych hier zaujímavejšia a prínosnejšia.