

**Oponentní posudek diplomové práce
Petr Komín: Rozvoj klíčových kompetencí pomocí
počítačových her a manažerských simulací**

Diplomová práce Petra Komína je rozdělena do 4 hlavních textových kapitol (plus úvod a závěr) o celkovém rozsahu 76 stran (včetně 7 s. číslovaných příloh). Autor v práci využil – jak uvádí v soupisu bibliografických citací – 29 pramenů, z toho 13 cizojazyčných. Bibliografie rozšiřuje počet prostudovaných pramenů o dalších 13 (z toho je opět 1 cizojazyčný). Práce v rozsahu i použitím zahraničních titulů splňuje požadavky kladené na tento typ prací – v cizojazyčných pramenech ji dokonce několikanásobně překračuje. Poměrně čtené by mohly být výhrady k nezvládnuté syntaxi a „nedotažené“ korektuře (jazykové / pravopisné i stylistické). To by však byl jediná významnější výtka k práci autora. Je jen škoda, že takových pochybení je v práci více a kazí jinak vcelku příznivý dojem.

Jak už z předchozího odstavce vyplývá, nemám významnější výhrady k obsahové části práci, respektive ke způsobu členění textu do kapitol, v nichž diplomant postupně:

- ✓ vykládá vývoj konceptu klíčových kompetencí (zejména v souvislosti se vzděláváním a probíhajícími změnami v jeho formálním systému v ČR),
- ✓ seznamuje čtenáře s terminologií počítačových her a simulací a s potenciálem jejich využití pro rozvoj klíčových kompetencí,
- ✓ dokládá využití game-based learningu (GBL) v dosavadní vzdělávací praxi (zejména v oblasti dalšího profesního, respektive podnikového vzdělávání),
- ✓ uvádí vlastní návrh aplikace logické hry Fish Fillets 2 (FF2) a její úpravy pro vzdělávací účely pod názvem Fish Fillets.edu.

Za nejpřínosnější považuji druhou část práce, zaměřenou na možnosti využití GBL v různých typech vzdělávání (nejen dospělých), za nejméně zdařilou část týkající se konceptu klíčových kompetencí. To ovšem nelze vytýkat toliko autorovi, ale spíše jistému „zmatení pojmů“ také v literatuře, kterou měl k dispozici (směs manažerské literatury a školských / kurikulárních dokumentů, přičemž obě oblasti s terminologickým spojením klíčové kompetence nakládají do určité míry odlišně a částečně i „svévolně“, například Mertensovo pojetí klíčových kvalifikací je v textu DP vyloženo správně, přesto se i zde objevuje jako synonymum klíčových kompetencí atd.). Právě prvé kapitoly se pak týká většina mých dotazů. Konkrétně se jedná o následující:

- ✓ Dokázal by diplomant pregnatněji než v textu DP (viz s. 20-21) odlišit „britské“ a „americké“ pojetí konceptu kompetencí (nikoli jen klíčových)?
- ✓ Jak jsou podle autora DP „kompatibilní“ (a především, z jakých hledisek srovnatelné) jím uváděné klíčové kompetence shrnuté v kurikulárních dokumentech, zjištěné Veteškou (výzkum Hodnocení klíčových kompetencí, Veteška, 2005) a podle Kellyho a kol. (2006)?
- ✓ Jaký je podle diplomanta základní rozdíl mezi vzděláváním zaměřeným na osvojení „hotových znalostí“ (poznatků a obsahů) a vzděláváním, jež je zaměřeno na rozvoj (klíčových) kompetencí (tzv. competency based learning)?

A konečně poslední dotaz, zaměřený tentokrát na praktickou část práce (4. kapitola):

✓ Jaký je další vývoj projektu FishFillets.edu?

Závěr:

Celkově hodnotím diplomovou práci Petra Komína zpracovanou na téma Rozvoj klíčových kompetencí pomocí počítačových her a manažerských simulací vcelku pozitivně. Autor v ní prokázal svoji solidní orientaci v tématu a schopnost pracovat s odbornými prameny.

Domnívám se, že předložená diplomová práce odpovídá požadavkům kladeným na tento typ prací, a proto ji d o p o r u č u j i k o b h a j o b ě.

V Praze 26. srpna 2007

PhDr. Michaela Tureckiová, CSc.

