

Posudek oponenta bakalářské práce

Autor práce: **Lucie BLÁHOVÁ**

Název práce: **Tvorba on-line únikových her pro přírodovědné předměty na ZŠ (manuál pro učitele)**

Splnění bodů zadání a minimálního přípustného rozsahu práce

Splnění bodů zadání – úplně, Minimální přípustný rozsah – dodržen

Kvalita zpracování práce

Kvalita zpracování tématu - průměrná, Metodika zpracování práce - průměrná, Formulace cílů a závěrů práce - průměrná, Vlastní přínos autora - průměrný, Práce se zdroji - průměrná

Formální úroveň

Logická struktura a členění práce - průměrná, Jazyková a stylistická úroveň - podprůměrná, Formální úprava práce - průměrná, Poznámkový aparát, bibliografické citace - v souladu s normou

Slovní zhodnocení

Předložená práce skýtá velice zajímavé téma, které může přispět ke zlepšení výuky formou gamifikace, respektive využitím principu únikových her. Autorka téma zpracovala zajímavě a splnila uvedené body zadání.

Největším úskalím práce je její stylistická a gramatická úroveň. Text, který by měl poskytnout zajímavý obsah a inspirující myšlenky ve spojení s návodem pro učitele, je bohužel psán tak, že pro čtenáře skýtá řadu problematických situací.

Úvod působí spíše jako výplň a neumožňuje získat přehled, co lze na následujících stránkách očekávat. První a druhý odstavec a třetí a čtvrtý pojednávají v podstatě o totéž, pouze jinak formulované věty. Vhodnější by bylo do úvodu využít text závěru práce s informacemi, co lze v jaké kapitole očekávat, a následně v závěru shrnout, čeho bylo dosaženo.

Je-li někdo vnímavý ke gramatickým a stylistickým prohřeškům, narazí v textu často na chybějící či nevhodně použitou interpunkci, nevhodné skloňování přídavných jmen, proházený slovosled ve větách, který v některých případech změní jejich vyznění, nebo je činí nesrozumitelné.

Např.: Metody kritického myšlení jsou brány jako jakýsi nástroj... „k hloubkovému učivu“.

„Když se nad tímto zamyslíme, je úplně v pořádku se ptát, proč bychom se měli vůbec trápit tvorbou digitálních únikových her namísto přímého obsahu. Jedním slovem, angažovanost.“ (str. 17)

„Při volbě co nejvíce vhodných nástrojů se volilo dle různých kritérií.“ (str. 21) Co třeba co nejmenší počet nástrojů s maximálním efektem a variabilitou?

Při stanovení výběrových kritérií by některá byla vhodná formulovat lépe, aby bylo na první pohled jasné, o co se jedná: Dostupnost -> Dostupnost zdarma, Komplikovanost -> Jednoduchost používání.

Ten, kdo hledá text s určitou přidanou hodnotou, začne mít při čtení pocit, že je mu předkládán spíše sled citací, u kterých není zcela jasné, kde končí kompilace přečteného a začíná vlastní interpretace autorky. Až na výjimku je téměř celá 2. kapitola sestavená právě takto.

Nesmírně mi v tomto ohledu v práci chybí polemika s citovanými informacemi a uváděním do souvislostí. Vysvětlení by si zasloužilo třeba, proč únikové hry mohou být bez příběhu, dokonce i bez tématu (str 13) v kontextu s tím, že „při tvorbě jakékoli únikové hry... je důležitý nějaký příběh“ (str. 14).

V odstavci s využitím textu Ridgwaye (2020) je uvedeno, že v únikových hrách jde o to, aby hráči mohli uniknout z místnosti a že „myšlenka je velice inovativní, funguje to s jakoukoliv oblastí obsahu, předmětem, který vyučujete nebo konkrétní dovedností. Žáky to velice baví, jelikož jejich ‚životy‘ jsou v ohrožení“ (str. 17). Toto je návnada k zamyšlení, že je zmíněna inovativnost, ale je využíván koncept z konce 20. století. Jako téma je uveden únik z místnosti, ale to není rozhodně jediný koncept takového způsobu gamifikace – může jím být zajímavý výsledek, který lze porovnat s ostatními (slovní, obrazový či zvukový), pokus v přírodovědných předmětech nebo i příběh s různými konci.

V uvedené části (a zejména v popisu nevýhod únikových her) není zmíněno např. ovlivnění řešení a zážitku stresem. Ten může vznikat např. na základě zmíněného pocitu ohrožení, ubíhajícího času, nesplněných úkolů apod. A nemusí být pro některé hráče vůbec příjemný. Stejně tak je opomenuto prosazování vlastních názorů nad názory jiných (alfa hráči), případně nefunkční tým či neplnění úkolů rolí, pokud se jedná o skupinovou práci. Jen velmi obtížně lze někoho nutit spolupracovat, když nechce.

Jako nevýhoda je oproti tomu zmíněno to, že pokud učitel zadá hru na doma, nevidí přesně, kdo z žáků ji vypracoval – tedy chybí zpětná vazba pro učitele (str 19). Řešením může být v samotném textu zmíněný snímek obrazovky, záznam o průběhu hry (není-li uvažována jen jako prezentace, ale je využito např. formulář Google nebo nějaká evidence aktivit, logování), výstup v podobě nějakého grafického řešení nebo závěrečného hesla (které může být vázáno na jméno žáka zadaného při startu, takže je jedinečné) apod. Někdy postačí i to, že učitel dotazem ověří nějakou konkrétní situaci či způsob řešení v následné výuce.

Nicméně zvolené nástroje ve výsledku odpovídají nejběžnějším možnostem učitelů a splňují zamýšlené využití a potřebný efekt. Samotné sestavení návodu pro učitele je nesmírně přínosné a při procházení manuálu umožní osvojit základní používání vybraných aplikací. Připravená ukázková hra je velmi dobrým vodítkem, umožňuje v reálu vyzkoušet popisované postupy, a zároveň srovnání s vlastní, učitelem připravovanou hrou.

Autorce bych rád sdělil svůj dík za její práci a úsilí do ní vložené a vybídl ji, aby se tématu věnovala dále, např. v práci diplomové, rozhodne-li se pro navazující studium (v což doufám). Téma by bylo skvělé více rozpracovat, třeba do podoby reprezentativní únikové hry a stejně tak i po stránce didaktické, což je již nad rámec bakalářské práce. Přimlouvám se o vypilování gramatické a stylistické stránky, aby bylo možné výsledný text číst s dobrým pocitem, jako i odehrát únikovou hru samotnou.

Na základě výše uvedeného navrhuji k obhajobě známku: velmi dobře.

Dotazy k práci

- 1) Jaké byste našla výhody a nevýhody využití vzdělávací únikové hry online ve srovnání s unplugged verzí, kde hráči mají předem vytištěný pracovní list, s nímž nalézají stanoviště a plní uvedené úkoly?
- 2) Jaké byste identifikovala možné problémy pro učitele při plánování lineární a nelineární únikové hry?
- 3) Má pro vzdělávání vůbec smysl vytvářet únikové hry, které nemají téma či příběh? Pokud ano, k čemu by je bylo možné využít?

V _____ dne _____

Mgr. Zdeněk Lomička