

Hodnocení vedoucího diplomové práce

Autor práce: **Bc. Antonín HRUBÝ**

Název práce: **Tvorba terénní únikové hry s využitím QR kódů**

Splnění bodů zadání a minimálního přípustného rozsahu práce

Splnění bodů zadání: úplně, Minimální přípustný rozsah práce: dodržen

Kvalita zpracování práce

Kvalita zpracování tématu: nadprůměrná , Metodika zpracování práce: nadprůměrná, Formulace cílů a závěrů práce: nadprůměrná , Vlastní přínos autora: nadprůměrný, Práce se zdroji: průměrná

Formální úroveň

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

Aktivita studenta, spolupráce s vedoucím

Student velmi aktivně spolupracoval s vedoucí práce. Probíhaly konstruktivní konzultace, které práci vždy posunuly dále. Veškeré komenáře vedoucí student obratem zpracoval. Spolupráci mezi studentem a vedoucí lze v tomto případě opravdu chápat jako aktivní spolupráci obou zúčastněných.

Slovní hodnocení

Diplomová práce Antonína Hrubého se zabývá tvorbou terénní únikové hry s využitím mobilních technologií.

V teoretické části práce se autor věnuje nejprve představení pojmu hra z hlediska vzdělávacího, dále pak konkrétněji pojmu úniková hra. Zabývá se také vysvětlením pojmu BYOD a zapojením mobilních technologií do výuky. Teoretická část je psána čtivě, obsahuje všechna témata, se kterými autor dále pracuje v části praktické a je vhodně ocitována. Je tedy zřejmé, že se diplomant před samotnou tvůrčí činností zorientoval v tématu, které jeho práce řeší a provedl dostatečnou rešerši dostupných zdrojů.

Stěžejní částí diplomové práce pana Hrubého je však část praktická. Zde diplomant vytvořil terénní únikovou hru v okolí hradu Radyně, kterou otestoval se žáky i učiteli a od kterých také získal zpětnou vazbu, se kterou dále pracoval. Na vytvořené hře je nutné ocenit nejen poutavý a promyšlený příběh, ale zejména její zpracování do metodického materiálu pro učitele. Tento materiál tvoří dalších 68 stran práce pana Hrubého a opravdu krok za krokem učitele provede realizací hry. Neopomíná potřebné pomůcky, časovou náročnost, varianty dle obtížnosti apod. Obsahuje také všechny QR kódy, které učitel při hře potřebuje rozmístit v terénu. Zpětnou vazbu od žáků získal diplomant pomocí online dotazníku a s učiteli realizoval focus group. Těmito metodami získal zpětnou vazbu a hru mohl upravit dle zjištěných výsledků. Finální publikovaná verze hry je tedy již po této zpětné vazbě.

Diplomová práce Antonína Hrubého obsahuje 56 stran textu a dalších 68 stran čítá metodika, kterou vytvořil. Ke své únikové hře vytvořil autor také přehledné webové stránky, které hrou vyučujícího provedou. Celá práce je psána čtivou češtinou, která nevykazuje závažné chyby. V celém díle je patrná správná práce s literárními i elektronickými zdroji. Závěrem je nutné vyzdvihnout autorův velmi aktivní přístup ke tvorbě práce, kterému nechyběla flexibilita a také fantazie při tvorbě hry. Přestože je zatím autor bez větších pedagogických zkušeností, metodika hry působí dojmem zkušeného pedagoga, který myslí na všechna úskalí, která mohou třídy při realizaci hry potkat. Vzhledem k vazbě na okolí, zvažujeme publikaci výstupů práce v některém vhodném periodiku (např. Arnica).

Diplomovou práci Antonína Hrubého doporučuji k obhajobě a hodnotím ji stupněm výborný.

Dotazy k práci

Co pro Vás bylo na tvorbě hry nejtěžší? Kde jste čerpal inspiraci pro jednotlivé úkoly?

Bavilo by Vás tvořit podobné hry na jiné lokality? Kterou z lokalit byste v okolí Plzně zvolil?

Hodnocení: 1 - Výborně

V _____ dne _____

Mgr. Lenka Benediktová, Ph.D.