

Příloha k protokolu o SZZ č.

Diplomant: **Denisa Šafářová**

Vysoká škola: Pedagogická fakulta JU

Katedra českého jazyka a literatury

Aprobace: ČJ-HV/ZŠ

Datum odevzdání posudku: 14.12. 2011

Recenzent diplomové práce:

PhDr. Milan Pokorný, PhD.

POSUDEK DIPLOMOVÉ PRÁCE

Edukační využitelnost virtuálního prostředí umožněná počítačovou technologií

Cílem předkládané práce je nastínit systematiku počítačových her jakožto interaktivní varianty fabulačních (narativních) žánrů na pomezí tradičních uměleckých disciplín a předložit návrh edukačních možností, které poskytuje tento segment interdisciplinárních aktivit v reálných podmínkách výchovně-vzdělávacího procesu.

Aby diplomantka tento předpoklad naplnila, postupuje systematicky od obecných předpokladů a východisek k jádru práce – vlastnímu výzkumu a jeho analýze.

Práce má funkční a logickou strukturu. V teoretické části diplomantka stručně charakterizuje žánry počítačových her v diachronním i synchronním pohledu a upozorňuje přitom na jisté metodologické problémy v posuzování jejich typologie. Genologický přehled poukazuje na nedostatky v teoretickém instrumentáři daného oboru a s vědomím této skutečnosti lze předkládaný nástin považovat za dostačující. V návaznosti na tyto poznatky následuje přehled počítačových her a virtuálního prostředí z hlediska jejich edukační využitelnosti. V této pasáži, pracující mj. s rozdělením „médií“ podle míry vyžadované aktivity, by bylo možno operovat např. s obecně přijímanou teorií tzv. chladných a horkých médií Marshalla McLuhana.

Následná pasáž – Edukační využitelnost virtuálního prostředí a her – vysvětluje s využitím některých psychologických aspektů funkci výukových her a programů a poukazuje na jejich přínos i slabá místa. Často zmiňované výhrady směřující k neodůvodněné agresivitě řady počítačových her diplomantka dle mého názoru správně vyvrací poukazem na nezastupitelnost výchovného působení, jímž vedeme děti „k rozlišení fiktivního a skutečného světa a poskytujeme jim dostatek kladných vzorců chování“ (str. 43).

Důležitou složkou diplomové práce je empirická část, mapující prostřednictvím vyhodnocení výzkumných dotazníků aktivity dětí a mládeže spjaté s počítačovými hrami. Výzkum je prezentován standardním způsobem (vstupní hypotézy, stanovení vzorku respondentů, metod sběru a vyhodnocení dat).

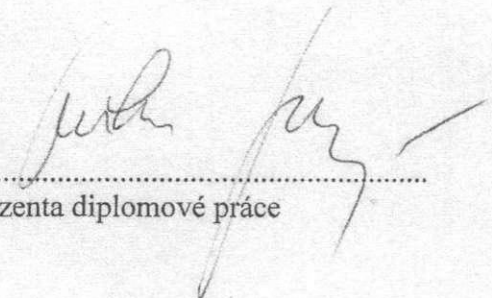
Výsledky výzkumu přinášejí konkrétní poznatky pro pedagogickou praxi. Zpochybnění perspektivnosti práce s výukovými programy může být, soudě dle výsledků výzkumu, spíše záležitostí generační nežli generálně sdílenou pedagogickou zkušeností. Obecně lze přijmout tezi, že práce s počítačovými hrami a dalšími programy tvoří stále důležitější součást výchovně-vzdělávacího procesu, a je třeba, aby nastupující pedagogická generace pro ni byla

připravena na odpovídající úrovni. Předkládaná diplomová práce přináší k této problematice řadu závažných teoretických i praktických poznatků.

Jako problém se jeví nestandardní způsob citací (viz např. str. 27).
Pokládám za nezbytné upozornit rovněž na řadu jazykových chyb komplikujících recepci textu (např. nedbalá práce s čárkami – na mnoha místech jsou užity nadbytečně, jinde naopak chybějí, což je na pováženou zejména při oddělování vložených vedlejších vět jen na jejich počátku; na str. 9 chybné použití tvaru „pokusit se“ místo náležitého „nepokusit se“, přičemž v další větě se tentýž výraz objevuje ve správném tvaru; na str. 13 vadná vazba „Kvůli nedorozumění je třeba uvést...“ překlapy typu Česká Republika, atd.).

Navdory těmto výtkám spíše technického charakteru považuji práci za přínosnou pro pedagogickou praxi a doporučuji ji k obhajobě.

Návrh na klasifikaci diplomové práce: dobře.


.....
podpis recenzenta diplomové práce

V Českých Budějovicích dne 15.12. 2011