



Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích Zemědělská fakulta

Hodnocení diplomové práce - oponent

Studijní program:	N 7503 Učitelství pro základní školy							
Studijní obor:	7503T036 Učitelství chemie pro 2. stupeň základních škol							
Akademický rok:	2018/19							
Název práce:	Výuková počítačová hra, její tvorba a její využití při opakování učiva chemie přírodních látek							
Student:	Bc. Oldřich Nerad							
Katedra:	Aplikované chemie							
Vedoucí práce:	Doc. RNDr. Lubomír Svoboda, Ph.D.							
Oponent:	Doc. Ing. Eva Dadáková, Ph.D.							
Pracoviště oponenta:	Katedra aplikované chemie							
	Hlediska	Stupeň hodnocení						Nelze hodnotit
		A	B	C	D	E	F	
1	Splnění požadavků zadání	X						
2	Aktuálnost a odborná úroveň práce		X					
3	Práce s daty, informacemi a odbornou literaturou		X					
4	Vhodnost metodiky řešení		X					
5	Využití metod zpracování výsledků		X					
6	Interpretace výsledků, diskuse		X					
7	Formulace závěrů práce	X						
8	Odborný přínos práce a její praktické využití	X						
9	Přesnost formulací a práce s odborným jazykem	X						
10	Formální úprava práce a jazykové zpracování	X						
Hodnocení vyznačte X (slouží pro stanovení výsledné klasifikace)								

Konkrétní připomínky a otázky k obhajobě:

Jednoduchá didaktická chemicko-naučná počítačová hra typu adventura z pohledu první osoby. Pro hru byly vybrány nejvýznamnější lokality města Pelhřimov, které ve formě fotografií tvoří jednotlivé lokace hry. Hrajícího usměrňuje opět alchymista Antonicus. Lexikon v každé lokaci přináší množství zajímavých informací, které se vztahují jednak k příběhu hry, jednak k prostředí Pelhřimova. Chemické informace se tentokrát vztahují k oblasti organické chemie a chemie přírodních látek.

Hra je v podstatě jednosměrná, návrat mezi lokacemi je možný pouze tam, kde má smysl (provádí se akce k některou předchozí postavou). Toto schéma hry zjednodušuje a urychluje, protože hrající nemá na vybranou. Podle mého soudu je to jednoduché opatření k tomu, aby hra byla jednoduše hratelná a hráče zbytečně neznudila. Na druhou stranu není možný návrat k nějaké předchozí informaci z lexikonu. Adventurní prvky zahrnují hlavně sběr volně ložených předmětů a jejich interakce s postavami. Hovor s postavami je krátký a výstižný. Vzájemné interakce předmětů jsou logické. Inventorář není přetížený, použité předměty mizí, což opět zpříjemňuje hratelnost.

Po formální stránce je hra přehledná, texty obsahují minimum překlepů (snad jen poznámka ke kmínu: karvon a limonen patří mezi terpeny).

Závěry jsou formulovány logicky, jejich relevanci poněkud snižuje relativně menší počet žáků, kteří hru hráli. Do budoucna doporučuji zvýšit množství testovaných subjektů.

Do budoucna doporučuji hru doplnit pracovními listy, které by bylo možné stáhnout z webu projektu.

Atraktivní téma by představovalo např. „Koření a regionální specifika jeho užití při výrobě destilátů“. Věk cílové skupiny hráčů však návrh poněkud problematizuje. Obdobným způsobem je ale možné přistoupit k tématu „Chemie v kuchyni“, resp. „Koření v národních kuchyních“.

Navrhovaná výsledná klasifikace práce (slovně):

výborně

(výborně, velmi dobře, dobře, nevyhově/a)

Datum

Podpis oponenta

16.5.2019

Dadařina