

HODNOCENÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

Autor diplomové práce: Mgr. Denisa Daříčková

Název práce: Desková hra jako výukový prostředek: Michelangelova cesta k nesmrtelnosti

Vedoucí diplomové práce: Jana Jiroutová M.Phil., Ph.D.

Oponent diplomové práce: MgA. et Mgr. Anna Boček Ronovská, Ph.D.

(hodnocení: zvolenou kategorií hodnocení označte x)

1. Identifikování problémové oblasti práce	ano	jen částečně	ne
Práce v rámci identifikace problémové oblasti uvádí, analyzuje, srovnává a hodnotí vybrané relevantní teorie a výsledky empirických výzkumů dané problematiky	x		

2. Cíle práce	ano	jen částečně	ne
Hlavní cíle práce jsou formulovány v souladu se stanovenou problémovou oblastí	x		
Cíle práce jsou operacionalizovány na konkrétní dílčí cíle, jimž odpovídá její struktura	x		
Cíle práce jsou formulovány jasně a konkrétně	x		
Stanovené cíle byly naplněny	x		

3. Teoretická východiska práce	ano	jen částečně	ne
Práce definuje či konstruuje klíčové teoretické kategorie na základě analýzy, komparace a hodnocení aktuálního stavu zkoumání dané problematiky	x		
Definované klíčové kategorie zakládají a vymezují teoretický rámec diplomové práce	x		
Téma je náročné na zpracování teoretických poznatků	x		
Autor vychází z primárních zdrojů	x		
Autor pracuje s aktuální odbornou literaturou a zdroji	x		
Autor používá a cituje zahraniční odbornou literaturu	x		
Teoretické kategorie vymezené autorem korespondují s výběrem metod a postupů v praktické části práce	x		

4. Praktická část práce	ano	jen částečně	ne
Autor vhodně volí metody a postupy s ohledem na tematické zaměření práce	x		
Autor správně používá metody a postupy sběru a zpracování empirických dat	x		
Autor provádí hodnocení efektivity použitých metod a postupů ve vztahu ke zkoumanému problému	x		
Autor dostatečně prezentuje výsledky empirického výzkumu	x		
Autor vyvozuje platnost závěrů s ohledem na zjištěné údaje	x		

Autor interpretuje výsledky empirického výzkumu ve vztahu k současnému stavu zkoumání dané problematiky	x		
Praktická část je náročná na sběr a zpracování empirických dat	x		

5. Formální náležitosti	ano	jen částečně	ne
Práce je logicky uspořádána	x		
Práce má přiměřenou stylistickou úroveň	x		
Odkazy a citace jsou v souladu s platnou citační normou	x		
Práce má vhodnou grafickou úpravu (úprava textu, grafů, tabulek, příloh atd.)	x		

6. Hodnotící kategorie specifické pro obor	ano	jen částečně	ne
Dobrá úroveň realizace	x		
Uplatnitelnost v pedagogickém prostředí	x		

7. Připomínky a otázky k obhajobě:

Diplomová práce Mgr. Denisy Daříčkové se zabývá zprostředkováním výtvarného umění pomocí deskových her. Vytvořila deskovou hru „Michelangelova cesta k nesmrtelnosti“, která by měla sloužit jako didaktická pomůcka pro výtvarnou výchovu. V úvodu teoretické části se autorka zamýšlí nad tím, jakou roli může hrát gamifikace ve vzdělávání a zkoumá deskové hry a jejich možný přínos výuce. Popisuje gamifikaci a game-based learning a proč jsou v současnosti tak aktuální. V didaktické části uvádí také příklady dobré praxe, zaměřuje se jak na komerční produkci, tak na produkci domácích i světových muzeí a galerií. Již J. A. Komenský zdůrazňoval potenciál hry v učení, zvláště v její názornosti, rozvoji fantazie a samostatného myšlení. Ale nejen to, díky možnostem hry motivovat hráče a umožnit mu „elegantně selhat“ (což akcentuje důraz na práci s chybou) a uzavírat demokratické pakt, to vše zcela souzní s výzvami pro současnou pedagogiku. Proto se v této době dostává hrám velké pozornosti a je velmi užitečné tvořit právě takovéto kvalitní edukativní hry pro použití ve výuce v kontextu obrovského vzestupu gigantického a (mnohdy komerčního) herního průmyslu. Autorka zpracovala text teoretické části velice odborně a zároveň poutavě a předestírá tak komplexní obraz problematiky až po konkrétní popisy tvorby hry a její evaluaci v praxi.

V praktické části Denisa Daříčková vytvořila deskovou hru pro použití ve výuce 2. stupně ZŠ. Hráči jsou zde v roli Michelangelových pomocníků a cílem je projít s Michelangelem celý jeho život a seznámit se nejen se základními disciplínami výtvarného umění – kresbou, sochou, malbou a architekturou – ale také projít událostmi a dilematy jeho života. Tímto hra nabývá na příběhovosti a hráč se tak dozvídá daleko více o společenském kontextu a dějinných událostech. Považuji tuto metodu za poutavou a schopnou vtáhnout aktéry do hry právě díky možnosti rozhodování a tím řešit vzniklé důsledky na sociokulturním pozadí doby. Hráči tak dostávají nejen povědomí o dílech velkého umělce, ale také jakési dobové panorama (na Michelangelových osudech toho ostatně využívali hojně i spisovatelé a filmaři). Autorka si dala velkou práci se stavbou celé hry, herní mechanikou a jejím zdokonalováním, o to víc se jako hráči těšíme na komplexní herní a estetický zážitek. Zde však mohla daleko více rozehrát výtvarnou stránku celé hry. Vizual je velmi uměřený a zcela chápeme proč: aby vynikla samotná díla a divák/hráč nebyl ničím navíc odpoutáván. O to víc působí poněkud samoučelně duhové pojetí deníku a motivů postav z uměleckých děl. Barevné kódování ve hře chápeme jako funkční prvek, zde ale mohla autorka tuto barevnou estetiku nahradit vlastním autorským výtvarným nápadem, který by fungoval jako scelující prvek celé hry. Autorka nicméně vytvořila velmi zdařilou, komplexní a obsažnou hru s přesahem k použití v praxi a budeme si jen přát, aby učitelé/ky VV či edukátoři/ky v kultuře tyto materiály ve své výuce použili.

Otázky: Jak byste postupovala při tvorbě razantnějšího vizuálu (technika, přístupy, koncepty)?

Hra má velkou časovou dotaci a je náročná na čas. Jak byste toto řešila v běžné výuce na ZŠ (mezipředmětová výuka, projektová výuka VV apod?)

Závěr:

Práce je doporučena k obhajobě.

Navržený klasifikační stupeň: **B**

V Olomouci dne: 20. 8. 2022

.....
oponent diplomové práce