

Posudek diplomové práce

Jméno studenta: **Bc. Tomáš Zámečnick**

Název práce: *Gamifikace ve výuce FLE*

Diplomová práce Bc. Tomáše Zámečnicka se zaměřuje na aktuální téma gamifikace ve výuce francouzského jazyka. Cílem autora je prozkoumat, jak a do jaké míry lze sledovat tento přístup ke zvyšování motivace a radosti uživatele z učení napříč výukovými materiály. Vzhledem k tomu, že gamifikace se většinou s výukou nespojuje, avšak jde o jev, který je v naší společnosti silně zastoupen (marketing, hry, zábava), tento cíl hodnotím jako vhodný a pro budoucího učitele (nejen) jazyka přínosný.

Práce na 82 stranách nejprve představuje a vysvětluje pojem gamifikace v historickém i synchronním pohledu. Tato první, teoretická část zabírá 4 kapitoly a cca polovinu textu. Autor v ní postupuje (chrono)logicky, uvádí četné příklady a srovnání s jinými oblastmi (již zmiňovaný marketing či počítačové hry). Výsledkem je celistvý a přehledný exkurz, který čtenáři opravdu dovoluji nahlédnout, co je gamifikace a jaký je její potenciál, případně v čem je její vyžívání rizikové. V části praktické (kapitoly 5 a 6) pak autor pomocí mnoha „citací“ analyzuje gamifikační prvky v jedné výukové aplikaci (Duolingo) a dvojici učebnic francouzského jazyka. Během této analýzy používá pojmový aparát z teoretické části. Diplomová práce je zakončena srovnáním přístupu ke gamifikaci a jejího místa v těchto dvou didaktických médiích.

Z výše uvedeného popisu práce je zřejmé, že autor text vystavěl strukturovaně a přehledně. Kapitoly na sebe navazují, četné ukázky gamifikačních prvků dovoluji čtenáři udělat si o tomto jinak vcelku abstraktním pojmu jasnou představu. Některé analyzované prvky bych sice nezařadil přímo mezi gamifikaci (např. design učebnic), ale na druhou stranu je tento pohled nový a pro mne osobně zajímavý. Je škoda, že autor neměl příležitost např. kontaktovat grafiky učebnice a doptat se, jak tyto části jejich díla vnímají oni. Stejně tak by bylo zajímavé zjišťovat (např. dotazníkem), jak tyto prvky vnímají uživatelé/žáci a zda na ně působí tak, jak zamýšleli autoři aplikace/učebnice.

Práce obsahuje všechny potřebné části. Po jazykové stránce je v pořádku, což platí i o francouzsky psaném resumé. I přes aktuálnost tématu je text vystavěn na dostatek odborných zdrojů, nejčastěji elektronických.

Celkově jsem s diplomovou prací Bc. Tomáše Zámečnicka spokojen. Autor v ní dokazuje, že dokáže prozkoumat předmět svého didaktického zájmu do hloubky a analyzovat tímto získaným prizmatem výukový materiál. Někde je sice práce příliš v zajetí toho, co autor chce v tomto analyzovaném materiálu vidět, nikdy ale nejde, dle mého názoru, o manipulaci či překrucování.

Diplomovou práci „*Gamifikace ve výuce FLE*“ **doporučuji** k obhajobě.

**Otázky a náměty k obhajobě:**

1. Jaké je vaše osobní hodnocení zařazování gamifikace do výuky. Převažují pro Vás rizika, nebo výhody?
2. Ujasněte vztah mezi gamifikací a motivací.
3. Jaké prvky gamifikace byste upřednostnil pro jednotlivé stupně vzdělávání (1. a 2. stupeň ZŠ, SŠ, dospělí...)
4. Chyběla Vám při psaní práce nějaká tištěná monografie na toto téma?

**Datum:** 19/12/2023

**Podpis oponenta:**

Tomáš Klinka

