

UNIVERZITA KARLOVA – FAKULTA PEDAGOGICKÁ

Katedra francouzského jazyka a literatury

ODBORNÝ POSUDEK DOPLOMOVÉ PRÁCE

Jméno studenta: Bc. Tomáš Zámečník

Název práce: *Gamifikace ve výuce FLE*

Vedoucí/oponent diplomové práce: Mgr. Tomáš Klinka, Ph.D./
PhDr. Kateřina Suková Vychopňová, Ph.D.

Hodnocení práce:

Diplomová práce se zabývá gamifikací a její aplikací do výuky francouzštiny jako jazyka cizího. Vzhledem k tomu, že se využití herních prvků ve výuce řadí k inovativním přístupům moderního vzdělávání, lze téma, které si Bc. Tomáš Zámečník zvolil, považovat za vysoce aktuální.

Cíl práce není v textu explicitně uveden. V úvodu autor zmiňuje tzv. „náplň“ práce, jímž má být využití technik hry a jejich implementace do výuky francouzského jazyka. Můžeme-li tedy „náplň“ práce zaměnit za slovo cíl, lze konstatovat, že byl naplněn. Jen si zde dovoluji poznamenat, že autor na několika místech uvádí, že téma práce je vztaženo k výuce francouzštiny jako druhého cizího jazyka. V práci se však specifika výuky druhého (dalšího) jazyka nezmiňují a ani s nimi není nijak pracováno. Není mi tedy jasné, proč je tato souvztažnost s tématem zmiňována, nebo proč s ní případně není více pracováno.

Práce je formálně rozdělena na část teoretickou a praktickou. První čtyři kapitoly náleží ke zmíněné části teoretické. Jsou zasvěceny definici termínu gamifikace, jejím typům, historii vývoje tohoto pojmu a využití gamifikovaného obsahu nejen v oblasti vzdělávání, ale také v marketingu. Autor cituje množství názorů odborníků z oblasti gamifikace, přičemž uvádí zástupce obou pohledů na její užití a implementaci – zmiňuje výhody i nevýhody a rizika s ní spojená. Oceňuji komplexnost, s níž autor pojal a rozpracoval teoretickou část své práce. Nicméně v tomto oddíle postrádám úvod, v němž by autor stručně a přehledně nastínil, čím se v něm bude zabývat, jaká je souvislost mezi jednotlivými kapitolami, a ještě více pak závěr, v němž by shrnul výsledky svého bádání, což by mu umožnilo zaujmout k nim i jisté osobní stanovisko. Stručné shrnutí každé jednotlivé kapitoly by také napomohlo k větší koherentnosti celého textu.

Praktická část práce je rozdělena do dvou kapitol, přičemž první z nich (kapitola 5) velmi detailně a výstižně zkoumá přítomnost vybraných gamifikačních principů v aplikaci Duolingo; následující kapitola (kapitola 6) tutéž problematiku sleduje ve dvou učebnicích – jmenovitě se jedná o *Le français ENTRE NOUS* a *Alter ego 3+*. Na konci každé z kapitol je stručně a přehledně zhodnoceno provedení a zapojení prvků gamifikace do každé z nich. V poslední kapitole (kapitola 7) autor srovnává gamifikační možnosti aplikace Duolingo a dvou zmíněných učebnic. Dochází k očekávanému závěru: aplikace skýtá větší potenciál pro uplatnění a implementaci prvků gamifikace do cizojazyčné výuky. U učebnice však „do hry“ vstupuje ještě jeden významný faktor, a to prvek učitele, který funguje jako ten, který může jakoukoliv učebnici či hodinu o tyto

prvky obohatit. Oceňuji analytičnost, detailnost a pečlivost zpracování praktické části práce. Také zde však postrádám přehledné závěrečné shrnutí.

Práce obsahuje 80 normostran (včetně seznamu bibliografických záznamů), je členěna do sedmi kapitol, jež jsou doplněny úvodem, závěrem, francouzsky psaným resumé a seznamem použité literatury. Seznam bibliografických záznamů je pro tento typ závěrečné práce dostačující. Množství překlepů a gramatických chyb je minimální. Taktéž je tomu v případě francouzsky psaného resumé. Z formálního hlediska tedy práce splňuje požadavky kladené na tento typ práce.

Nutno konstatovat, že Bc. Tomáš Zámečník si pro svou práci zvolil velmi zajímavé a aktuální téma. Kladně hodnotím také snahu autora propojit téma, které je součástí běžné reality, se školní praxí a nacházet v aktuálním a žákům a studentům blízkém tématu inspiraci pro výuku a učení se francouzštině jakožto jazyku cizímu. Vzhledem k výše uvedeným skutečnostem a poznámkám diplomovou práci Bc. Tomáše Zámečníka **doporučuji k obhajobě**.

Jako oponentka práce si dovoluji nastínit několik otázek k zamyšlení, které bych ráda spolu s diplomantem a komisí prodiskutovala během obhajoby:

- Ráda bych se vrátila k výše zmíněné problematice výuky druhého (dalšího) cizího jazyka, kterou v práci zmiňujete. Existují z pohledu gamifikace některá specifika, která jsou typická pro výuku prvního cizího jazyka a jazyka druhého?
- Z jakého důvodu jste si pro analýzu učebnic zvolil právě LFEN 1 a Alter ego 3+? Nebylo by relevantnější podrobit analýze dvě učebnice téže řady? Tedy např. LFEN 1 a LFEN 3?
- V rámci analýzy učebnic sledujete jejich grafické zpracování, estetickou stránku, typy cvičení, projektů atp. Jsou všechny tyto „položky“ opravu součástí gamifikace a pokud ano, jaký je mezi nimi vztah a do jaké míry jsou pro ni nezbytné?

V Praze, dne 4. ledna 2024

PhDr. Kateřina Suková Vychopňová. PhD.