

OPONENTSKÝ POSUDEK DIPLOMOVÉ PRÁCE

Název práce: <i>Didaktická hra ve vyučování matematice na 1. stupni ZŠ jako nástroj rozvoje žákovských kompetencí</i>
Autor práce: <i>Michaela Chmelíková</i>
Oponent: <i>Mgr. Jan Frank</i>

Předložená diplomová práce obsahuje ca 80 stran textu, který je prokládán množstvím grafů zachycujících získané výsledky provedeného výzkumu a řadou obrázků souvisejících zpravidla s konkrétním zadáním popisovaných didaktických her. Součástí práce jsou též dotazníky zadávané učitelům a žákům na 1. st. ZŠ.

Obsahem i rozsahem splňuje tato práce požadavky kladené na diplomovou práci, byly dodrženy zásady pro vypracování vymezené zadání práce a dle oponenta se jedná o hezkou a pečlivě zpracovanou kvalifikační práci, jejíž úroveň bohužel v tištěném provedení snižuje kvalita tisku některých grafů a tabulek způsobená zřejmě docházející barvou v tiskárně (viz např. str. 29, 47, 48, 54, 58 až 67). Náplní se ovšem jedná o práci, která může mít značný přínos pro výuku na 1. stupni ZŠ, kdy vyučující nejen, že získá prostřednictvím této práce „baterii“ didaktických her do výuky, ale zároveň díky výzkumu vidí, které hry jsou více/méně oblíbené a jaká z klíčových kompetencí je při nasazení zvolené hry rozvíjena. Práce je psána čtivě a srozumitelně, téměř bez chyb a překlepů (nanejvýš lze zmínit na několika místech přebývající/chybějící mezeru, nadbytečný symbol „>“ v tabulce na str. 21 a zřejmě chybějící slovíčko „políček“ na str. 29 – herní plán, šesté políčko před cílem). Práce je též v pořádku z typografického hlediska, nutné je pouze upozornit na méně přehlednou stranu 16, na které by bylo vhodnější užít namísto další úrovně nadpisů přehledného uspořádání do tabulky. Po formální stránce práci nic nechybí, obsahuje všechny požadované náležitosti a autorka se vhodně odkazuje na prameny, ze kterých čerpala.

Diplomovou práci lze rozdělit na tři rozdílné části. První část (v rozsahu ca 15 stran) je teoretická a autorka se v ní zabývá jednotlivými výukovými metodami a organizačními formami v kontextu výuky na 1. stupni ZŠ. Při klasifikaci se opírá o odbornou literaturu, na kterou se v textu odkazuje. Tato část se též zabývá podrobněji aktivizujícími metodami, motivací žáků ve výuce a druhy kompetencí, a to v kontextu využití didaktické hry ve vyučovacích hodinách na 1. stupni ZŠ.

Druhá (patrně nejrozsáhlejší v rozsahu ca 30 stran) část představuje soubor didaktických her využitelných v hodinách matematiky na 1. stupni ZŠ. Hry jsou řazeny abecedně, některé jsou převzaty z literatury, jiné původní nebo obecně známé. Autorka uvádí u každé hry potřebné pomůcky pro její realizaci, výukové cíle, rozvíjené kompetence u žáků, organizaci třídy (počty žáků ve skupinách atp.), stručný popis hry a případně její varianty. U her vyžadujících konkrétní hrací kartu, plán či obrázek je vždy autorkou tato potřebná pomůcka zpracována (tj. připravena k okamžitému použití) a zařazena. V této části je nutné pouze vytknout, že opakovaně (viz např. str. 29, 30, 35, 37) je namísto násobící tečky užíváno malé tiskací „x“ a to někdy i v patkové podobě (viz str. 29 – hrací plán).

Třetí část práce je pak věnována vlastnímu výzkumu. Autorka si stanovila 3 výzkumné otázky, v rámci kterých se snaží identifikovat nejpoužívanější didaktické hry v hodinách matematiky na 1. stupni ZŠ, zjistit,

kteře kompetence se u řáků rozvíjí systematickým užíváním didaktických her, a rozhodnout, které hry preferují řáci a zda jsou pro ně motivačním prvkem. Byla uřita kombinace dotazníkového řetření (dotazník je součástí diplomové práce) a pozorování. Autorka všechny výsledky sumarizovala a do práce zařadila přehledné výřečové a sloupcové grafy s vypočtenými četnostmi odpovědí. V závěru výřkumné části jsou pak zařazeny vybrané názory vyučujících na užití didaktické hry ve výuce v souvislosti s rozvojem klíčových kompetencí. Nechybí téř zhodnocení pozorování, které bylo prováděnou samotnou autorkou práce.

Mořné náměty pro diskusi:

1. Proč je u hry *Barevná násobilka* (str. 22) hrací pole ve tvaru „hada“, když by vřhledem k povaze hry (vybarvování políček – výsledků) mohly být hodnoty uspořádané kupřříkladu do tabulky, čímž by se zároveň při tisku pro řáky veřlo na jeden list více hracích polí?
2. Jakým způsobem je ve hře *Člověče, vynásob mě* (str. 28, 29) ořetřen postup přes bonusová a trestná pole? Musí řák při vřtupu na políčko „postup o 3 políčka“ následně vyřeřit i příklad na políčku, na které takto postoupí? A kam se v příkladě řpatné odpovědi vrací – až na políčko před vřtupem na políčko bonusové? Obdobně u trestných polí (např. „vrať se o 1 pole“) – pokud řák na toto pole vřtoupí, řeří i následný příklad na poli, na které se posunul z trestného pole? A pokud odpoví řpatně, vrací se odkud vyřel? V příkladě políčka „vrať se o 5“ by totiž řák mohl taktizovat při vřtupu na toto pole z bliřšího políčka, než je páté, a záměrně odpovědět řpatně, protože pro něj lépe vychází neposunout se o pět políček zpět. Nebo již posunem je hráč „potrestán“ a příklad neřeří?
3. Stalo se někdy, že při hře *Král počtářů* (str. 36) někdo ze řáků nehrál *fair play* a pokud nebyl zrovna vybrán, aby výředeek vyslovil nahlas, kráčel i přes řpatnou odpověď krok vpřed?
4. Vybrané názory na stranách 68 a 69 obsahují v podstatě pouze pozitivně laděné komentáře v souvislosti s didaktickou hrou. Setkala jste se i s negativními či skeptickými názory/komentáři? Můřete uvést konkrétní příklad?
5. Nejoblíbenější hrou ve výuce matematiky na 1. stupni Zř vyšla z pohledu učitelů i řáků hra *Král*. Zabývala jste se otázkou, proč právě tato hra je oproti ostatním tak oblíbená? Dospěla jste v této souvislosti k nějakým závěrům?

Předlořená práce splňuje požadavky kladené na diplomovou práci. Doporučuji práci k obhajobě a vřhledem k celkové kvalitě práce navrhuji klasifikovat stupněm **výborně**.

Plzeň, 27. 5. 2019

Mgr. Jan Frank
oponent