

Příloha k protokolu o SZZ č.

Vysoká škola: JU, Pedagogická fakulta

Katedra: informatiky

Datum odevzdání posudku: 23. 5. 2012

Diplomant: David SEDLÁK

Aprobace: M-VT SŠ

Vedoucí diplomové práce:

doc. PaedDr. Jiří Vaníček, Ph.D.

POSUDEK DIPLOMOVÉ PRÁCE

Hra jako nástroj výuky informatiky

Práce se zabývá možnostmi využití motivačního faktoru počítačové hry k výuce informatiky pomocí počítače. Z tohoto pohledu je práce velice aktuální a užitečná pro potřeby školské praxe, volající po modernizaci vzdělávacích metod. Autor v práci navazuje na svoji práci SVOČ, která byla oceněna v celostátním kole.

Autor práce si kladl za cíl sestavit sadu reálně vypadajících úloh, s nimiž se uživatel setká při práci s operačním systémem a u kterých precizuje cíle výuky a trénované kompetence z kurikula střední školy, k čemuž bylo nutno analyzovat státní kurikulární dokumenty pro výuku informatiky. Hlavním cílem bylo vytvoření herní aplikace, která provázena příběhem hlavní postavy řetězí úkoly informatické povahy, které vystupují před hráče přirozeně, jakoby při běžném užívání. Autor přitom volil takové úlohy, které umožňují aktivní přístup k řešení formou hledání, pátrání po údajích, luštění a spolu s tím prokázání informatického myšlení. Dalším cílem bylo ověřit takovou výuku při výuce na střední škole.

Autorovi se podařilo vymyslet a zdárně poskládat sadu naprosto originálních kvalitních úloh, které zakomponoval do příběhu hry a vymyslel k nim vhodné akce uživatele tak, aby hra působila ergonomicky. Úlohy jsou cenné tím, že je v nich použita motivace reálnou situací, úlohy nejsou školometské. Žák při nich nepochvíčuje paměť, ale svůj přehled, zkušenosti, důvtip. Důležitou součástí práce je příložené CD se soubory ihned použitelnými ve výuce. Autor také představuje prostředí Imagine Logo, ve kterém práci naprogramoval. Cenná je i stručná rešerše, sloužící jako pedagogická východiska především z pohledu implementace herního přístupu k výuce technologií.

Práce má všechny požadované součásti, cíle i metoda jsou popsány srozumitelně. Ověření na škole je provedeno na odpovídajícím vzorku a je dobře popsáno. Všechny zdroje jsou dostatečně citovány. Z hlediska formálních náležitostí je práce standardní. Porovnání jednotlivých škol v úvodním šetření spíše přináší holá data, než že by je analyzována. Není zřejmé, jak z analýzy autor vyvodil či vybral

témata, které zařadil do svých úloh, z tohoto pohledu není patrné, zda předvýzkum byl vůbec užitečný či použitý.

Popis jednotlivých úloh by bylo užitečné nějak strukturovat (hlavní úkol, motivace, výukové cíle, předpokládaný průchod úkolem, možné chyby hráče a reakce prostředí na tyto chyby). U obrázků v této pasáži by bylo potřeba více zdůraznit, že jde o pohled na herní aplikaci, která simuluje vzhled počítače.

V práci se často objevují formulační či stylistické nepřesnosti (aby žáci naučili – str. 14, z krátkého aritmetického průměru jsme zjistili – str. 19, nadpis 5.8. Hardwarové Požadavky je psán velkými písmeny, popis k tabulce 6.2.1.1 je na předchozí stránce). Jazyk práce je dost neobratný, nezřídka připomíná spíše ústní projev. Kapitola 7 Vývojový diagram obsahuje pouze obrázek, žádný text, z něhož by bylo možno lépe pochopit, co obrázek vývojového diagramu ukazuje. Velmi kvalitně provedená práce na vlastní herní aplikaci tak není dostatečně „prodána“ ve vytištěné části práce, což je škoda.

Především práce na aplikaci je poctivě provedená, autor spolupracoval s vedoucím práce s několika delšími odmlkami. Výsledky práce jsou použitelné pro školskou praxi.

Diplomovou práci doporučuji k obhajobě.

Návrh na klasifikaci diplomové práce: **velmi dobře**



.....
Podpis vedoucího diplomové práce

V Č. Budějovicích dne 23. 5. 2012

Stupeň klasifikace	výborně	velmi dobře	dobře	nevyhověl
--------------------	---------	-------------	-------	-----------