

# **Posudek práce**

předložené na katedře informatiky Pedagogické fakulty Jihočeské univerzity v ČB

posudek oponenta diplomové práce

**Autor: Jan Krejsa**

**Název práce: Výuka základů programování v prostředí Scratch**

**Studijní obor: Učitelství informatiky pro ZŠ**

**Datum odevzdání: 2.5.2014**

**Posudek vyhotovil: RNDr. Hana Havelková**

Odborná úroveň práce:	<b>dobrá</b>
Popsání cílů a metod:	<b>přiměřené</b>
Věcné chyby:	<b>téměř žádné</b>
Kvalita teoretické části práce:	<b>kompilace z více zdrojů</b>
Rozsah praktické složky práce:	<b>standardní</b>
Grafická, jazyková a formální úroveň:	<b>průměrná</b>
Chyby psaní, překlepy:	<b>přiměřený počet</b>

## **Přínos práce:**

Srovnání programovacích prostředí Imagine, Baltík a Scratch.

Srovnání výukových postupů autorem vybraných výukových zdrojů (učebnic) jazyka Scratch, zajímavá grafická podoba těchto výsledků.

Vlastní metodika výuky programování ve Scratchi.

Metodické listy.

Sada příkladů.

### **Hlavní nedostatky práce:**

Práce nemá zásadní nedostatky.

Obsahuje drobné nepřesnosti a nepříliš obratně a neexaktně formulované partie.

### **Připomínky:**

Autor podrobně porovnává vybrané programy pro výuku programování na ZŠ – Baltík, Imagine a Scratch – to je jistě cenné, jen výsledky by bylo vhodnější zapsat do tabulky, kde budou zobrazeny sledované rysy jednotlivých jazyků.

Autor zavádí – používá pojem "sekvence" či "posloupnosti", nikde však nezmiňuje, co tím přesně myslí. Ve srovnávací analýze postupů výuky tento termín rovněž zmiňuje, nicméně příslušné metodiky tento pojem nepoužívají.

Ukázková aplikace je navržena tak, aby na ní bylo možné postupně procvičovat jednotlivá výkladová témata, ale ukázky scénářů vložené v textu kapitoly 5 (ještě před samotnou metodikou) nejsou úplně triviální, což může potenciálního zájemce odradit.

Anglické názvy postav a projektů "původních" příkladů nejsou zvláště pro mladší žáky vhodné, neboť je možné, že jim nebudou rozumět.

Osnova – pořadí jednotlivých lekcí (např. podmínky) je diskutabilní a trochu kontroverzní – např. zařazení podmínek a paralelizace.

### **Otázky pro obhajobu a náměty do diskuze:**

Metodika možná nebude základním problémem IT učitelů na ZŠ, pokud by začali s výukou programování ve Scratchi, se kterým nemají doposud zkušenosti. Přemýšlel jste o tom nabídnout jim další podporu?

Jsou projekty Akvárium, Fotbal (Soccer) původní?

Práci **doporučuji** uznat jako **diplomovou**.

**Navrhuji hodnocení stupněm: velmi dobře**

Místo, datum a podpis: České Budějovice, 16.5.2014

