

# Hodnocení oponenta bakalářské práce

Autor práce: **Viola VRBOVÁ**

Název práce: **Deskové hry jako prostředek pro rozvoj informatického myšlení u studentů vysokých škol**

## **Splnění bodů zadání a minimálního přípustného rozsahu práce**

Splnění bodů zadání - úplné, Minimální přípustný rozsah - dodržen

## **Kvalita zpracování práce**

Kvalita zpracování tématu - nadprůměrná, Metodika zpracování práce - nadprůměrná, Formulace cílů a závěrů práce - nadprůměrná, Vlastní přínos autora - nadprůměrný, Práce se zdroji - nadprůměrná

## **Formální úroveň**

Logická struktura a členění práce - průměrná, Jazyková a stylistická úroveň - nadprůměrná, Formální úprava práce - nadprůměrná, Poznámkový aparát, bibliografické citace - v souladu s normou

## **Slovní zhodnocení**

Autorka ve své práci nazvané „Deskové hry jako prostředek pro rozvoj informatického myšlení u studentů vysokých škol“ analyzuje vybrané hry v souvislosti s informatickým myšlením, které podle jejího názoru – opřeného o charakteristiku informatického myšlení i vlastností zvolených her – rozvíjejí. Autorka ve své práci vychází z předpokladu, že základní školy postupně modifikují své vzdělávací programy a začínají se na informatické myšlení více zaměřovat, nicméně současní absolventi základních a středních škol takový přístup nezažili, a tedy musí svou cestu k informatickému myšlení hledat jinde. A v souladu se zjištěními, že nejlepší cesta ke vzdělávání vede prostřednictvím hry, přičemž ty deskové navíc skýtají socializační prvky, volí pro sledování aspektů informatického myšlení právě takové hry.

Svoji práci rozdělenou do čtyř částí autorka zahajuje vysvětlením pojmů „hra“, „učení“, „myšlení“ a popisem jejich vzájemného vztahu. Následnou kapitolu věnuje informatickému myšlení a jeho prvkům, mezi něž řadí logické myšlení, algoritmické myšlení a algoritmy samotné, rozpoznávání vzorů, abstrakci a zobecnění, hodnocení, automatizace, rozklad problémů na části, vytváření počítačových artefaktů, testování a ladění, postupný vývoj, spolupráci a kreativitu. V třetí kapitole popisuje deskové hry, které považuje za takové, které rozvíjejí informatické myšlení. Čtvrtá kapitola popisuje vznik a vývoj dotazníkového šetření mezi studenty vysokých škol týkajícího se jejich vztahu k deskovým hrám. Dotazníkové šetření je velmi pečlivě připraveno a skýtá odpovědi na vše podstatné, co je třeba od tazatelů v kontextu práce získat. V páté kapitole pak shrnuje poznatky získané vyhodnocením realizovaného dotazníkového šetření. Při tom popisuje využitý návazný postup na získání podrobnějších informací o vztahu dotazovaných ke hrám, jejich preferencí i dojmu ze hry, čímž má možnost docílit zpřesnění informací a hlubšího poznání názorů dotazovaných. Bohužel vzhledem k malému počtu tazatelů, kteří hry nehrají, nebylo možné zjistit, zda by pro ně nebylo také možné najít hru, která by je oslovila, a zároveň splňovala zaměření na rozvoj informatického myšlení.

Vzhledem ke všem obsaženým informacím, práci s citacemi, pokrytí tématu atd. lze práci považovat za velmi zdařilou a až na drobné stylistické přehmaty („motivaci výkonu“, nikoli „k výkonu“, „Malý problém se získáním správné vnitřní motivace...“) a několik typografických, souvisejících s nepříliš vzhlednými mezerami mezi slovy ve srovnání se zachováním pevných mezer u předložek, ji nelze hodnotit známkou horší než výbornou.

## **Dotazy k práci**

Přemýšlela jste o hře, která by dokázala pokrýt a rozvíjet všechny prvky informatického myšlení? Domníváte se, že taková existuje? Bylo by možné takovou hru cíleně vytvořit?

-----

V ..... dne .....

Mgr. Zdeněk Lomička