Hodnocení vedoucího bakalářské práce

Autor práce: **Petr BREIT**

Název práce: **Integrace PC her do vzdělávání - Minecraft v elektrotechnice**

Splnění bodů zadání a minimálního přípustného rozsahu práce

Splnění bodů zadaní - úplné, Minimální přípustný rozsah - dodržen

Kvalita zpracování práce

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

Formální úroveň

Logická struktura a členění práce - průměrná , Jazyková a stylistická úroveň - průměrná, Formální úprava práce - průměrná, Poznámkový aparát, bibliografické citace - drobné nedostatky

Aktivita studenta, spolupráce s vedoucím

Student na vzniku práce pracoval průběžně v rámci celého období. Aktivně přistupoval ke konzultacím a reflektoval doporučení. Celkově přístup k práci oceňuji a hodnotím jej kladně.

Slovní zhodnocení

Bakalářská práce se zabývá tématem použití počítačové hry k podpoře vzdělávání. V první části se autor věnuje problematice využití počítačových her ve vzdělávání, definuje pojem počítačová hra a popisuje nejčastější problémy, které s využitím počítačových her ve vzdělávání souvisejí. Tato část práce je z mého pohledu nejslabší a zasloužila by si v rozsahu práce větší prostor. V následující části autor popisuje vznik a historii počítačové hry Minecraft, která byla již v rámci zadání zvolena pro podporu vzdělávání v oblasti číslicové techniky. Herní prostředí ve verzi Education je sice určeno pro podporu výuky, ale převážně jiných předmětů. Výuka číslicové techniky za jeho využití je inovativní. Přestože nápad využít prostředí Minecraft Education pro výuku číslicové techniky není původní, považuji práci za přínosnou, zejména díky skutečnosti, že jsem nezaznamenal v českém prostředí práci, která by se tomuto tématu věnovala. Následuje obecný popis hry, který je zakončen výhodami, jež integrace této hry do výuky přináší. Oceňuji skutečnost, že v následující části jsou popsány základní speciální bloky a komponenty nutné pro vytváření číslicových obvodů, včetně potřebných metod, jak logické obvody stavět. Třetí část práce se již věnuje konkrétnímu popisu jednotlivých logických funkcí a způsobu, jak je realizovat pomocí herních prvků prostředí Minecraft Education. Tato kapitola dále obsahuje návod, jak celé prostředí nastavit a vhodně přizpůsobit pro možnost využití hry k podpoře výuky číslicové techniky. Autor práce dále vytvořil a ověřil čtyři cvičení sloužící k realizaci logických funkcí a obvodů v prostředí Minecraft. Návrh příkladů obsahuje kromě základního zadání i další úrovně, které mohou využít například rychlejší nebo nadaní žáci. Přínosem této práce je skutečnost, že autor příklady v rámci předvýzkumu prakticky ověřil a na základě zkušenosti průběžně upravoval až do finální podoby. V průběhu práce se podařilo zodpovědět výzkumné otázky a potvrdit předpoklad, že výuka číslicové techniky za pomoci počítačové hry vede k větší motivaci žáků. Autor také v této práci položil základy pro možný budoucí rozvoj této problematiky v navazujícím studiu.Z hlediska formálního a typografického jsem v práci zaznamenal menší chyby, a to například při použití stylů nadpisů nebo v podobě drobných překlepů. Avšak vzhledem k přínosu práce a celkovému nasazení autora se v hodnocení přikláním k celkově lepší známce a hodnotím práci známkou výborně.

Hodnocení: 1 - Výborně

V ---------- dne ---------- Mgr. Jan Bezděka