



# POSUDEK VEDOUcíHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra informačních technologií

a technické výchovy

Univerzita Karlova

Jméno a příjmení autora: **Vojtěch Benýšek**  
Studijní program: **Informační technologie se zaměřením na vzdělávání (B0114A140004)**  
Studijní obor řešitele: **Informační technologie se zaměřením na vzdělávání**  
Název práce: **Rozvoj algoritmického myšlení žáků prostřednictvím herních projektů v prostředí Scratch**

## I. Základní náležitosti práce

Rozsah práce (40 normostran):  Splněn  Nesplněn  
Formální požadavky:  Splněny  Částečně splněny  Nesplněny  
Přílohy:  Rozsáhlé  Přiměřené  Minimální  Žádné  
Praktické výstupy:  Rozsáhlé  Přiměřené  Minimální  Žádné

*Komentář:*

## II. Obsah a odborná úroveň práce

Charakter práce:  Teoretická  Empirická  Aplikační  Jiná  
Cíle práce:  Jasně formulované  S drobnými nedostatky  Nejasné  Chybí  
Použité metody:  Adekvátní  S výhradami  Neadekvátní  
Použité literární a informační zdroje:  Adekvátní  S výhradami  Neadekvátní  
Rozsah:  Rozsáhlé  Přiměřené  Minimální  Žádné

*Komentář:*

## III. Zpracování

Struktura práce a logická provázanost:  Vysoká  Dostatečná  Nízká  
Jazyková správnost:  Bez chyb  S drobnými chybami  S vážnými chybami  
Stylistická úroveň:  Vysoká  Dostatečná  Nízká  
Úroveň odborného vyjadřování:  Vysoká  Dostatečná  Nízká  
Typografická správnost:  Bez chyb  S drobnými chybami  S vážnými chybami

*Komentář:*

## IV. Výsledky a přínos práce

Správnost výsledků:  Správné  Přiměřené  S drobnými nedostatky  S vážnými nedostatky  
Interpretace výsledků:  Správná  Přiměřená  S drobnými nedostatky  S vážnými nedostatky  
Kvalita výstupů práce:  Vysoká  Dostatečná  Nízká

Využitelnost výsledků v praxi:  Vysoká  Částečná  Minimální  Žádná

Využitelnost výsledků v teorii:  Vysoká  Částečná  Minimální  Žádná

*Komentář:*

## **V. Celková úroveň práce**

Splnění cílů:  Splněny bez výhrad  S výhradami  Nesplněny

Celková úroveň práce:  Vysoká  Dostačující  Nízká

Práce vyhovuje zadání BP:  Ano  Částečně  Ne

Doporučení práce k obhajobě:  Ano  Ne

## **Souhrnné hodnocení, otázky k obhajobě, návrh klasifikace**

*Stěžejním aspektem předložené práce je soubor výukových lekcí orientovaný na rozvoj algoritmického myšlení žáků ZŠ v prostředí Scratch. Lekce jsou stavěny na předpokladu, že žáci jsou na úrovni začátečníků. Lekci za lekcí jsou pak žáci systematicky a promyšleně seznamováni s jednotlivými koncepty (algoritmickými i specifickými koncepty prostředí Scratch), přičemž tematické zaměření aktivit, lze stručně shrnout souslovím „tvorba her“. Autor ke každé z lekcí zpracoval rozsáhlý, dobře promyšlený a srozumitelný metodický materiál s řadou doprovodných přehledů, ilustrací a poznámek, které svědčí o pečlivém přístupu a zároveň vzhledu autora do problematiky rozvoje algoritmického myšlení žáků.*

*Autor lekce vyvíjel v několika iteracích. Úpravy realizoval na základě diskuzí s učiteli, vedoucím a na základě jejich nasazení v praxi. Cílené zaměření aktivit na tvorbu her se ukázalo jako důležitý prvek s pozitivním dopadem na motivaci žáků.*

*Autorem navržené lekce jsou zatím nejlepším souborem výukových lekcí, který jsem jako vedoucí měl za posledních 20 let možnost vidět. Některé z lekcí a některé z metodických pomůcek již katedra využívá ve výuce.*

*Vedoucí práce doporučuje komisi navrhnout práci na fakultní cenu Agon.*

Celkové hodnocení práce: Výborně

V Praze 20.5.2024

.....  
PhDr. Jiří Štípek, Ph.D.

*Pracoviště:*

*Kontaktní e-mail:*