

POSUDEK OPONENTA DIPLOMOVÉ PRÁCE

Student: Bc. Anastasiia Dubinina

Oponent: Ing. Viktor Vráblík

Studijní program: **Inženýrská informatika**
Studijní obor/Specializace: **Učitelství informatiky pro SŠ**
Akademický rok: **2022/2023**

Téma diplomové práce: **Gamifikace a její využití ve vzdělávání**

Hodnocení práce:

Praktická část obsahuje řešerši na téma gamifikace, tuto část je až na několik nedostatků napsána dobře. Struktura jednotlivých kapitol je dobrá, jen bych možná na začátek volil kapitolu, která by osvětlila samotný pojem gamifikace, před tím, než začne uvádět informace o využití v reálném životě. Bohužel se zde objevují drobné stylistické chyby a špatná práce se zdroji. Například celá první kapitola operuje s statistickými údaji, ale nikde nejsou uvedeny žádné zdroje. Tento nedostatek se bohužel objevuje v celé práci. V práci se objevují informace, které nejsou vůbec nebo špatně citovány. Uvedené zdroje, neobsahují citované informace.

Praktická část se věnuje samotné realizaci a technickým prostředkům potřebných pro uvedení gamifikačních prvků do výuky. Návrh hodin nedostatečně odpovídá základní definici gamifikace, kterou studentka sama uvádí v teoretické části: „*Gamifikace je využitím herních prvků v neherním prostředí*“. V první hodině je velká část věnována práci s aplikací, která studenty učí základy algoritmizace na příkladu programování robota. Jedná se tedy o procvičování konkrétní činnosti. V druhém tematickém bloku je hodina sestavena z řešení zajímavých rébusů a algoritmických cvičení, ovšem opět celá hodina postrádá prvky gamifikace.

V části, kde studentka porovnává reálné nasazení ve dvou testovacích skupinách je uvedený graf velmi zavádějící. V absolutních číslech sice vychází lépe skupina, u které byla výuka realizována výukou pomocí gamifikačních metod, na druhou stranu v kontextu počtu studentů v jednotlivých skupinách při přepočtu na procenta vychází lépe skupina s výukou bez využití gamifikace v 5 z 9 otázek. Stejně tak i ve zpětné vazbě pomocí „smajlíků“ (Skupina bez Gamifikace 16 z 20 -> 80 % Skupina bez gamifikace 14 z 16 ->88%).

Webová stránka, která je součástí práce by zasloužila více péče. Stejně tak i rozsah nabízených „šablon“ působí nedostatečně.

V návaznosti na uvedené nedostatky práci hodnotím klasifikačním stupněm E.

Otázky k obhajobě:

1. Myslíte si, že uvedené hry jsou vhodné pro výuku na střední škole?
2. Jaké jiné nástroje kromě Microsoft Powerpoint by bylo možné pro gamifikaci ve vzdělávání využít?
3. Jaké gamifikační prvky naplňují Vámi navrhnuté výukové hodiny?

Celkové hodnocení práce:



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta aplikované informatiky

Známku uvede oponent dle svého uvážení dle klasifikační stupnice ECTS:

A – výborně, B – velmi dobře, C – dobře, D – uspokojivě, E – dostatečně, F – nedostatečně.

Stupeň F znamená též „nedoporučuji práci k obhajobě“.

Předloženou diplomovou práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení

E - dostatečně.

V případě hodnocení stupněm „F – nedostatečně“ uveďte do připomínek a slovního vyjádření hlavní nedostatky práce a důvody tohoto hodnocení.

Datum 5. 6. 2023

Podpis oponenta diplomové práce