



UNIVERZITA KARLOVA
PEDAGOGICKÁ FAKULTA
Katedra informačních technologií a technické výchovy

POSUDEK
OPONENTA DIPLOMOVÉ PRÁCE

Jméno a příjmení autora:	Bc. Petr Brand
Název práce:	Současné trendy v interaktivní výuce na střední škole
Rok odevzdání:	2019
Studijní obor:	Učitelství VVP pro ZŠ a SŠ - IKT
Studijní program:	Učitelství pro střední školy (N7504)
Jméno a tituly oponenta:	PhDr. Jakub Lapeš
Pracoviště:	KITTV, PedF UK
Kontaktní e-mail:	jakub.lapes@pedf.cuni.cz

I. Základní náležitosti listinné podoby práce:

- Předložená závěrečná práce má 73 stran vlastního textu s doprovodným obrazovým materiálem (obrázky, tabulky, grafy) a tři přílohy (výsledek šetření, 2 dotazníky). Jsou přítomny informační zdroje, seznam tabulek a grafů. Nechybí prohlášení o autorství, abstrakt v českém i anglickém jazyce, klíčová slova a zadání práce. Jak z hlediska rozsahu práce, tak z hlediska struktury, logického členění do jednotlivých kapitol a celkové formální koncepce je práce na vyhovující úrovni.
- Práce obsahuje všechny požadované části kladené na závěrečnou práci tohoto typu.

II. Obsah a odborná úroveň práce:

- V úvodu práce jsou formulovány hlavní oblasti zájmu, které korespondují se zadáním diplomové práce. Je vymezeno výzkumné pole a zamýšlené cíle práce s dílčím úkoly. Rovněž autor zavádí použité výzkumné metody.
- S ohledem na řešenou problematiku autor z různých hledisek zmapovává, charakterizuje a definuje klíčové oblasti a pohledy na interaktivitu, interaktivní technologie a interaktivní výuku, včetně historických souvislostí, technických

specifikací a hardwaru. Dále se zaměřuje převážně na rozšířená soudobá řešení, včetně jejich porovnání, zmiňuje výhody a nevýhody těchto řešení.

- Práce je rozdělena do tří velkých celků. V první části, teoretické, jsou zavedeny nezbytné pojmy, terminologické konstrukty a pojednání o interaktivitě, interaktivních technologiích a interaktivní výuce z různých hledisek. Druhá část práce se zaměřuje k výzkumné aktivitě, kde jsou zavedeny 4 výzkumné otázky, které byly ověřovány dotazníkovým šetřením mezi učiteli na střední škole - autor zde dále analyzuje a zpracovává zvolenými metodami výsledky šetření. S ohledem na počet respondentů ale nelze výsledky šetření zobecnit, což autor sám zmiňuje. Prakticky orientovaná třetí část práce se vztahuje k navrženým autorským aktivitám vyzkoušených v praxi, zabývající se zpětnou vazbou, kooperací, BYOD, Scratch a IWB. Následuje závěr celé práce.
- Úroveň odborného vyjadřování je dobrá, práci lze považovat za odborný text.

III. Výsledky a přínos práce:

- Přínos práce je především v nastínění možností interaktivních technologií ve výuce na SŠ a na konkrétní škole zmapován postoj učitelů i studentů k interaktivním technologiím začleněným do reálné výuky.

IV. Zpracování:

- Text práce je strukturovaný a formátovaný dle požadavků kladených na tento typ práce.
- Po gramatické a stylistické stránce je práce vyhovující.
- Počet a práce s informačními zdroji jsou na požadované úrovni.
- Práce svým rozsahem splňuje požadavky kladené na tento typ práce.
- Po odborné stránce je práce na dobré úrovni.
- Jako slabina se jeví ne plně propracované pojednání o interaktivních technologiích v teoretické části práce, kde chybí jakási systematičnost a kategorizace technologií (proč je např. samostatně zmiňován konkrétní interaktivní systém eBeam v kapitole 5.5 na úkor ostatních systémů, jako jsou tabule, projektory apod.?).

V. Další vyjádření, komentáře a připomínky oponenta

- V zadání práce jsou zmíněna rizika a překážky spojené s realizací interaktivní výuky, které ale v práci nejsou nějak podrobněji diskutovány.
- Autor se zabývá rozšířenou a virtuální realitou, ale nezmiňuje smíšenou realitu (MR – Mixed Reality).
- Není moc zřejmé, proč bylo mezi interaktivní technologie zařazeno programovací prostředí Scratch, jež je využito v praktické 3. části práce.
- Výzkum mohl proběhnout na více než jedné střední škole.

VI. Případné otázky pro obhajobu a náměty do diskuze:

- Podle jakých kritérií jste volil interaktivní technologie ve výuce v 3. části práce „Příklady využití interaktivity v praxi“?
- Myslíte, že BYOD je řešením pro školy bez dostatečného technologického vybavení?
- Uvažoval jste o využití interaktivních technologií i v jiných předmětech, než uvádíte v práci (informační technologie, fyzika, biologie)?
- Jak byste dále navázal na Vaši práci?

VII. Celková úroveň práce:

Celkově je práce na požadované úrovni z hlediska formálního, obsahového a odborného. Vzhledem k tématu lze ale řešenou problematiku považovat již za mírně „přesycenou“, byť stále aktuální. V teoretické části lze vytknout jistou nesystematičnost v kategorizaci interaktivních technologií, ve výzkumné části orientaci pouze na jednu střední školu a třetí část se může jevit jako zbytná s ohledem na téma práce. Celkové závěrečná práce však svým záběrem, který je vymezen v zadání práce, pokrývá zvolenou oblast.

Práci

doporučuji uznat jako práci diplomovou.

V Praze dne: 2. 9. 2019



.....
podpis