



UNIVERZITA KARLOVA
PEDAGOGICKÁ FAKULTA
Katedra informačních technologií a technické výchovy

POSUDEK

VEDOUČÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno a příjmení autora: **Marek Potoček**

Studijní program: **B7507 Specializace v pedagogice**

Studijní obor: **Informační technologie se zaměřením na vzdělávání**

Název tématu práce v českém jazyce: **Gamifikace a její využití v online výuce**

Rok odevzdání: **2021**

Jméno a tituly vedoucího: **PhDr. Petra Vaňková, Ph.D.**

Pracoviště: **KITTV PedF UK**

Kontaktní e-mail: **petra.vankova@pedf.cuni.cz**

I. Základní náležitosti listinné podoby práce:

Z hlediska formálních náležitostí práce naplňuje veškeré parametry. Práce představuje teoretickou studii zaměřenou na gamifikaci se zaměřením na online prostředí, tím reaguje na současnou situaci. Práce o rozsahu 48 stran obsahuje anotaci, výčet klíčových slov, obsah práce, vlastní odborný text, seznam informačních zdrojů, obrázků i prohlášení. K práci nejsou přiloženy žádné listinné ani digitální přílohy.

Abstrakt v českém i anglickém jazyce je příliš stručný, dle požadavků by měl být cca. 200 slov dlouhý, aby dokázal vysvětlit celé pojetí bakalářské práce. K práci volená klíčová slova jsou v souladu s obsahem a zadáním práce.

Autor v práci čerpá z více než 90 českých a anglických informačních zdrojů, které jsou jak teoreticky, tak spíše prakticky a produktově orientované. V práci jsou informační zdroje citovány poznámkou pod čarou.

II. Obsah a odborná úroveň práce:

V krátké samostatné kapitole v práci jsou stanoveny tři dílčí cíle vztahující k cíli hlavnímu. Ty jsou adekvátní, i když stručné, vzhledem k samotnému obsahu práce i zadání. Metody jsou zmíněny pouze výčtem, které jsou sice adekvátní, ale bylo by potřeba je více rozepsat.

Autor volí vhodný postup řešení pro realizaci práci. V první části definuje pojem gamifikace, hlavně pak z různých pohledů jeho využití, dále autor analyzuje online výuku vzhledem ke gamifikaci a mapuje aktivity, které mohou souviset s využitím gamifikace v edukačním procesu, které analyzuje dle stanovených kritérií. V práci je snaha i o doporučení, které jsou z části velmi konkrétní, na druhou stranu by se dalo uvažovat i o širším pojetí.

Problematickým aspektem se v práci zdá být sdružení pojmů online výuka a e-learning, autor se sice snaží o alespoň částečné vysvětlení prolínání pojmů. Vedoucí práce na tento aspekt upozorňovala při konzultaci se studentem.

III. Výsledky a přínos práce

Vzhledem k současné situaci vzhledem k mimořádným opatřením i možným doplněním edukačního procesu o prvek gamifikace se práce jeví jako prospěšná pro edukační praxi. Pro učitele může být užitečným zdrojem informací, které vedou k začlenění různých aktivit s využitím gamifikačních prvků. V tomto ohledu je práce aktuální a využitelná v pedagogické praxi.

V práci stanovené cíle jsou relativně naplněny, dalo by se pouze částečně spekulovat o posledním dílčím cíli, jako částečně splněném. Každopádně mezi zadáním práce, obsahem práce a stanovenými cíli není rozporu.

IV. Zpracování

Teoretická práce je logicky uspořádaná, nicméně autor v některých částech volí až přílišné členění textu, využívá jednovětné odstavce, či neúměrně člení kapitoly až do 4. stupně (kap. 3, 4). To ovšem není vhodné vzhledem k typu a zpracování práce. Toto přílišné členění snižuje linearitu a kontinuitu jinak vhodně sestaveného textu.

Autor prokázal schopnost pracovat s informačními zdroji, občasně pro konkrétní kapitolu, či jiné části pouze jeden informační zdroj, bez reflexe vzhledem k němu.

Po grafické je práce vhodně upravená, tiskové i gramatické chyby se v ní až na výjimky nevyskytují.

V. Další vyjádření, komentáře a připomínky:

-

VI. Případné otázky pro obhajobu a náměty do diskuze:

1. Jak byste doporučoval v běžném edukačním procesu využít běžně prvky gamifikace?
2. Jaké předměty považujete za vhodné, či naopak nevhodné pro využití prvků gamifikace v online výuce?
3. Jak jste v práci akceptoval zaměření využití gamifikačních prvků na střední školy?

VII. Celková úroveň práce:

Po formální, tiskové i gramatické stránce práce naplňuje všechny na ni kladené požadavky vzhledem k typu práce. Vzhledem k obsahu a odbornému zaměření je práce na odpovídající úrovni vzhledem k cílům a zadání práce. V práci může být kontroverzní splývání pojmu e-learning a online výuka, každopádně vzhledem k samotné gamifikaci se práce orientuje vhodným směrem. I přes v stylistické a částečně obsahové problémy zmíněné v posudku výše, autor prokázal schopnost pracovat s informačními zdroji, analyzovat získaná data a vytvořit komplexní teoretickou studii. Práci shledávám vyhovující požadavkům kladeným na bakalářskou práci.

Práci

doporučuji uznat jako práci bakalářskou.

V Praze dne 16. 5. 2021

.....
podpis