



UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE  
PEDAGOGICKÁ FAKULTA  
Katedra informačních technologií a technické výchovy

## POSUDEK OPONENTA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno a příjmení autora: **Marek Potoček**  
Studijní program: **Specializace v pedagogice (B7507)**  
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 oponenta: **Ing. Jaroslav Novák, Ph.D.**  
Pracoviště: **Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta,  
Katedra informačních technologií a technické  
výchovy**  
Kontaktní e-mail: **jaroslav.novak@pedf.cuni.cz**

### I. Základní náležitosti listinné podoby práce:

- Práce má 66 stran, bez příloh.
- Práce obsahuje titulní list s příslušnými náležitostmi, prohlášení o originalitě vlastního textu, název práce v českém jazyce a v anglickém jazyce, abstrakt práce v českém jazyce a v anglickém jazyce, výčet klíčových slov v českém jazyce a v anglickém jazyce.
- V práci je dále uveden Obsah, Seznam použitých informačních zdrojů, Seznam použitých obrázků.
- Rozsah práce je 113 tisíc znaků, odpovídá rozsahu stanovenému na bakalářskou práci a přesahuje minimální rozsah (72 000 znaků textu vč. mezer).

Zadání práce je uloženo v informačním systému PedF UK – SIS a dále je uvedeno v práci. Po formální stránce bakalářská práce vyhovuje základním formálním požadavkům.

### II. Obsah a odborná úroveň práce:

- Cíle BP jsou uvedeny v samostatné první kapitole. Globální cíl „analyzovat možnosti gamifikace v podmínkách online výuky“ sám o sobě je velmi rozsáhlý, podobně i uvedené podcíle. V textu práce pak autor adekvátně využívá informační zdroje k podložení postupu kapitol.

- Rozsah práce je adekvátní tématu, autor s ohledem na širší cílů použil vhodnou strukturu práce a v praktické části vybral vhodné ukázky.
- Byť je počet použitých zdrojů vysoký, k některým částem či pojmům by bylo vhodné využít i další zdroje, např. pro vymezení pojmu hra (mj. též ve smyslu didaktické hry), obsahově text místy zůstává pro pojetí gamifikace v komerční oblasti, ne ve výrazně didaktické.
- Autor místy uvádí fakta získaná obsahovou analýzou primárních a sekundárních dokumentů bez vhodné reflexe, uvedení dalších souvislostí, přesto práce nepůsobí vnitřně nekompatibilně.
- Téma a pojem online výuky by bylo vhodnější nezaměřovat příliš na historii online výuky (resp. e-learningu), ale na současné metody jejího vedení a na pomůcky či metody, na které lze vhodně gamifikaci aplikovat (nepřímo jsou uvedeny v části 4).
- Využití poznatků z teoretické části v navazující praktické je dobré, autor interpretuje fakta přijatelně a vyvozuje z nich adekvátní závěry.

### **III. Výsledky a přínos práce**

- Řešené téma je z didaktického pohledu aktuální, zaměření na online prostředí je nyní velmi aktuální.
- Pro praxi učitele je možné fakta uvedená v práci k tématu gamifikace použít jako informační zdroj i jako zdroj konkrétních námětů k přípravě výuky.
- Výsledky práce jsou v části empirické původní.

### **IV. Zpracování**

- Práce je dobře strukturovaná, byť místy s poněkud málo obsažným textem v podkapitole, zpracování je systematické.
- Autor uvádí 95 literárních zdrojů, rozsah je vysoký. Použité informační zdroje jsou tématu relevantní.
- Práce obsahuje jen drobné jazykové nebo významové chyby (např. „argumentovaná realita“).
- Stylistika práce je velmi pěkná, text je čtivý při zachování odbornosti textu.
- Typografické zpracování je celkově dobré, má jen drobné nedostatky.
- Grafická a formální úroveň práce je na dobré úrovni.

### **V. Další vyjádření, komentáře a připomínky oponenta:**

Bakalářská práce je zaměřena na didaktickou oblast, což je jejím kladem, zároveň na současné téma. Bylo by vhodné (což je mimo obvyklý rozsah bakalářské práce) více porovnat téma gamifikace s motivováním žáků, neboť jde o pojmy velmi blízké, obdobně se také více zaměřit na pojem (didaktická) hra.

### **VI. Případné otázky pro obhajobu a náměty do diskuze:**

Gamifikace je způsob motivování žáků, přesto prakticky jediný popis motivace žáků je na str. 12. Proč jste nevěnoval větší pozornost této souvislosti a hlubšímu pohledu na motivaci žáků?

Ve kterých situacích či metodách online výuky lze gamifikaci uplatnit co nejefektivněji?

## **VII. Celková úroveň práce:**

Práce je zaměřena na didakticky aplikačně nosné a zajímavé téma – princip motivace žáků je jedním z klíčových prvků efektivního učení žáků, Pro praxi učitelů je přínosná celá kapitola 4 Aktivity směřující k využití prvků gamifikace na SŠ. Text jako celek je dobrou bakalářskou prací.

## **Práci**

doporučuji uznat jako práci bakalářskou.

## **Navrhuji hodnocení práce stupněm:**

Místo, datum a podpis:

V Praze dne 16. května 2021

.....

Ing. Jaroslav Novák, Ph.D.