



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

POSUDEK

VEDOUČÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno a příjmení autorky: **Jana Hoffmannová**
Název tématu práce v českém jazyce: **Předškolní dítě a počítačové hry**
Rok odevzdání: **2014**
Jméno a tituly vedoucí: **Ing. Irena Fialová, CSc.**
Pracoviště: **KITTV PedF UK v Praze**
Kontaktní e-mail: **irena.fialova@pedf.cuni.cz**

I. Základní náležitosti listinné podoby práce:

- Předložená bakalářská práce obsahuje 62 stran a 4 přílohy (7 stran). Seznam použitých informačních zdrojů obsahuje 21 položek, z toho 6 elektronických zdrojů. Z hlediska rozsahu splňuje předložená práce plně požadavky kladené na bakalářskou práci.
- Práce obsahuje titulní list, podepsané prohlášení autorky, název v českém a anglickém jazyce, abstrakt práce v českém jazyce a v anglickém jazyce, klíčová slova v českém a v anglickém jazyce, obsah a seznam informačních zdrojů. Předložená bakalářská práce obsahuje všechny požadované části.

II. Obsah a odborná úroveň práce:

- V teoretické části bakalářské práce studentka nejprve vymezila a definovala období předškolního věku dítěte, a to z hlediska vývoje motorického, poznávacích procesů, paměti, verbálního, emočního, osobnostně-sociálního, dětské osobnosti a genderové identity.
- Další část je věnována hře u předškolních dětí respektive počítačové hře.
- Studentka zmapovala dostupnost didaktických počítačových her pro děti předškolního věku.
- V další kapitole teoretické části se studentka zabývala ratingem a evaluací počítačových her.
- Studentka na úvod empirické části vytyčila předmět a cíle výzkumu. Jako výzkumnou metodu zvolila pozorování, které prováděla v prostředí mateřské školky, kde skoro rok pracuje jako učitelka.
- Studentka vytvořila na základě teoretické práce kritériální tabulku pro evaluaci výukového programu – didaktické hry. Cílem výzkumného šetření bylo prokázat, zda kritéria pro evaluaci lze použít v praxi.
- Studentka podrobně analyzovala podle této kritériální tabulky dva výukové programy (respektive výukový program a didaktickou počítačovou hru): *Staň se světošlápkem* a

Dětský koutek 5 – Martínkova zvířátka. Zároveň pozorovala děti při hraní s těmito programy z hlediska navržených kritérií.

- Získané výsledky výzkumu studentka podrobila analýze.
- V závěrečné kapitole studentka sumarizovala získané poznatky a vyvodila z nich doporučení pro učitelky mateřských škol a pro rodiče.

III. Výsledky a přínos práce

- Zvolené téma považuji za velice aktuální, protože hranice hraní počítačových her dětmi klesla k předškolnímu věku.
- Studentka navrhuje zařazení kvalitních počítačových programů, respektive didaktických počítačových her do tematických bloků ŠVP.
- Cíle stanovené v zadání bakalářské práce byly splněny.

IV. Zpracování

- Bakalářská práce je přehledná, jednotlivé její části na sebe logicky navazují.
- Odkazy na použité informační zdroje jsou uváděny v souladu s citační normou.
- Po grafické i formální stránce splňuje bakalářská práce všechny náležitosti.

V. Případné otázky pro obhajobu a náměty do diskuze:

- Jak využijete výsledky Vaší bakalářské práce?
- Kvalitní didaktické počítačové hry přinášejí pozitiva při výchově dětí. Přinášejí ale také negativa např. vznik závislosti na hraní her ve věku pět až šest let; jak budete o závislosti na hraní her na počítači či mobilu varovat rodiče?
- Jak byste řešila konkrétní problém s dítětem ve Vaší mateřské škole, když byste zjistila, že dítě hraje doma celé hodiny nevhodné počítačové hry. Co byste poradila jeho rodičům?

VI. Celková úroveň práce:

- Bakalářská práce **Předškolní dítě a počítačové hry** splňuje po obsahové i formální stránce všechny náležitosti a požadavky, které byly vypsány zadáním. Výsledky práce jsou využitelné v praxi

Práci

doporučuji uznat jako práci bakalářskou.

V Praze 21. srpna 2014

.....