

Hodnocení vedoucího bakalářské práce

Autor práce: **Milan KOPTYŠ**

Název práce: **Možnosti využití virtuální reality v základním vzdělávání pomocí strategie BYOD**

Splnění bodů zadání a minimálního přípustného rozsahu práce

Splnění bodů zadání - úplné, Minimální přípustný rozsah - dodržen

Kvalita zpracování práce

Kvalita zpracování tématu - průměrná, Metodika zpracování práce - průměrná, Formulace cílů a závěrů práce - průměrná, Vlastní přínos autora - nadprůměrný, Práce se zdroji - průměrná

Formální úroveň

Logická struktura a členění práce - průměrná, Jazyková a stylistická úroveň - průměrná, Formální úprava práce - průměrná, Poznámkový aparát, bibliografické citace - drobné nedostatky

Aktivita studenta, spolupráce s vedoucím

Student si téma vybral z nabídky zveřejněných témat a od počátku se jeho zpracování systematicky věnoval. Diskuze nad tématem a strukturou práce probíhaly pravidelně v průběhu celé práce. Student využil i možnost zapůjčit si potřebné vybavení k otestování VR aplikací. Pouze závěrečná podoba práce byla z mého pohledu více úspěšná a zasloužila by větší pečlivost v detailech, každopádně z konzultací se studentem vyplynulo, že v daném období řešil řadu vnitřních i vnějších překážek.

Slovní zhodnocení

Práce v rozsahu zhruba 37 normostran je členěna na úvod, 7 hlavních kapitol a závěr. V úvodních kapitolách student představuje na základě vybraných zdrojů se základy virtuální reality a následně s jejími možnostmi využití ve vzdělávání. Zde zejména oceňuji vypíchnutí silných ale i slabých stránek VR ve vzdělávání. Samostatnou kapitolu pak tvoří představní metody BYOD, na které student práci dále staví. Dále se student věnuje výběru vzdělávacích oblastí RVP ZV, ovšem bez bližšího přiblížení souvislostí s tématem práce – využití VR ve vzdělávání. Zejména analýza samotného RVP ZV a jeho oblastí je dle mého zbytečně obsáhla a zcela nesměruje k provázání s dalšími částmi práce. Očekával bych zde spíše větší rozpracování vzdělávacích oblastí ve smyslu možností využití s VR aplikacemi, což student alespoň částečně vysvětluje v závěrečné podkapitole shrnutí.

V navazující praktické části práce student pro vybrané vzdělávací oblasti vybírá a následně testuje konkrétní VR aplikace. Při jejich výběru zohlednil zejména kritéria cenové dostupnosti, resp. možnosti získání aplikací bezplatně a mobilní platformy, kde se autor omezuje pouze na Android na základě převahy této platformy na evropském trhu. Samotné představení vybraných aplikací považuji za poměrně zdařilé. Velký přínos práce pak spatřuji hlavně v následující kapitole, kde autor popisuje možnosti využití vybraných aplikací v návaznosti na konkrétní očekávané výstupy daných vzdělávacích oblastí RVP ZV. Tyto jsou pak souhrnně shrnuty v závěru kapitoly tabulkou. V úplném závěru práce autor výstupy předchozí kapitoly přepracoval do formy několika infografik, které lze prakticky využít ve školních třídách.

Student ve své práci využil řadu místních i zahraničních zdrojů, které v textu převážně správně cituje. Jednotlivé kapitoly na sebe logicky navazují, často se však zbytečně opakují kapitoly zcela bez textu. Očekával bych také, že v kapitole věnující se vybraným aplikacím se alespoň objeví informace o tom, zda jsou dostupné i na druhé nejrozšířenější mobilní platformě iOS, vzhledem k tomu, že při využití strategie BYOD lze předpokládat u žáků ve třídách i zastoupení této platformy.

Práci jako celek hodnotím zdařile a i díky prakticky využitelnému přesahu ve formě infografik hodnotím

známkou výborně.

Dotazy k práci

Podařilo se vám již vytvořené infografiky prakticky využít? Např. nasdílením do učitelských komunit, či přímo vašim kolegům? Pokud ano, máte již k dispozici i nějakou zpětnou vazbu?

Nepřemýšlel jste i nad otázkou licence, pod kterou infografiky zveřejnit? Licence CC by velmi zjednodušila jakoukoli další práci ostatním, pokud se je rozhodnou využít.

Hodnocení: 1 - Výborně

V dne

Mgr. Tomáš Průcha, Ph.D.