

# Hodnocení bakalářské práce – vedoucí

<b>Autor hodnocení:</b>	Ing. Břetislav Paláček
<b>Vedoucí bakalářské práce:</b>	Ing. Břetislav Paláček
<b>Oponenti:</b>	Ing. David Ježek, Ph.D.
<b>Téma:</b>	Hra pro děti s mentální retardací
<b>Verze ZP:</b>	1
<b>Student:</b>	Bc. Petra Tesařová

## 1. Zadání závěrečné práce.

Studentka se seznámila se speciální pedagogikou a problematikou vzdělávání dětí s mentální retardací. Byla konfrontována s aplikacemi a prostředím, které se doposud používaly pro výuku, a s požadavky na novou aplikaci pro podporu výuky technikou globálního čtení. Dále se seznámila s dalšími aktivitami školy ZŠ Těšínská 98.

Úkolem studentky bylo vytvořit aplikaci, která bude obsahovat tři hry pro podporu výuky podle speciálních požadavků žáků a učitelů, a příslušnou dokumentaci. Zadání bylo splněno, a na základě aktivit školy doplněno o další hry pro zpestření výuky.

Na aplikaci byly kladeny přísné požadavky na vzhled, bezchybnou funkčnost a jednoduchost ovládání. Vzhledem k speciálnímu účelu aplikace bylo nutné náročné testování správné funkčnosti, jak vzhledu tak funkce programu. Aplikace je provozována na počítačích ve třídách i na interaktivních tabulích a podpoří tak interaktivní výuku na škole.

## 2. Aktivita studenta během řešení.

Studentka pracovala samostatně, aktivně konzultovala problematiku s externím konzultantem a vždy prezentovala funkční prototyp aplikace. Průběžně testovala funkčnost aplikace, a přijetí aplikace žáky s mentální retardací. Vytvářela grafickou podobu ovládacích prvků a barevné schéma které upravovala podle požadavků žáků a učitelů.

## 3. Aktivita při dokončování.

Práce byla dokončena před termínem, obsah byl průběžně konzultován, a aplikace nasazena studentkou na počítače školy.

## 4. Hodnocení výsledků závěrečné práce.

I když editor nových herních kol pro hry pro podporu globálního čtení nebyl vytvořen, obsahově je aplikace jako celek plně použitelná pro výuku. Proto považuji zadání za splněné, v kontextu možnosti načítat vlastní obsah do hry „Vybarvi si“.

Funkčnost a vzhled aplikace a jednotlivých her je dobrý a rámcově zapadá do potřeb výuky mentálně postižených dětí.

Ze strany školy byl projevěn zájem o další rozšíření aplikace o další typy her.

Písemná část se dostatečně věnuje architektuře a implementaci aplikace.

## 5. Hodnocení práce z hlediska přínosu nových poznatků.

Samotná práce je implementačního charakteru, ale i přináší nové poznatky v oblasti vývoje počítačových vzdělávacích programů pro mentálně postižené studenty a studenty s kombinovaným postižením. Výsledný program je nasazen ve výuce na ZŠ Těšínská 98 a umožňuje sbírat statistické údaje o pokroku jednotlivých žáků.

## 6. Charakteristika výběru a využití studijních pramenů.

Citace je přehledná a použité zdroje se týkají daného tématu.

## 7. Souhrnné hodnocení.

Navrhuji 1.

## 8. Otázky k obhajobě.

**Celkové hodnocení:   výborně**

Ostrava, 21.05.2015

Ing. Břetislav Paláček

---