

## ***Posudek oponenta bakalářské práce***

**Název:** Základy algoritmizace a programování v prostředí Scratch

**Autor:** Filip Šrámek

**Vedoucí DP:** PhDr. Michal Musílek, Ph.D.

**Oponent DP:** Mgr., Ing. Josef Šedivý, PhD.

Cílem této bakalářské práce je seznámení s prostředím Scratch, jeho možnostmi a použitím v rámci zájmového předmětu, zaměřeného na informatiku. Teoretická část práce zmapuje dostupné materiály v českém a anglickém jazyce a stručně shrne nejdůležitější informace v nich obsažené. Praktická část spočívá ve vytvoření malé sbírky řešených úloh, vhodných pro žáky 2. stupně základní školy.

Scratch je programovací jazyk určený k výuce programování. Tento jazyk je navržen pro děti od osmi do šestnácti let, ale je používán lidmi v každého věku, jak uvádí (Lifelong Kindergarten Group, MIT Media Lab. 2015a). Uplatnění tohoto programovacího jazyka je velké, umožňuje například tvorbu her a animací. Hodí se jako první programovací jazyk. Je ho možné uplatnit i mezipředmětově ve výuce. Zejména se využívá na základních školách a středních školách. Může se využívat v zájmových a volno časových kroužcích i v domácnostech. Jak uvádí (Lifelong Kindergarten Group, MIT Media Lab. 2015a) vyskytuje se ve více jak stopadesáti zemích světa a je přeložen do více jak 40 jazyků.

Práce splňuje požadavky na bakalářskou práci, vypracování je pečlivé a strukturované. Praktická část je přínosná v oboru výuky se zaměřením na cílovou skupinu.

**Navrhuji hodnocení:**

**Výborně**

V Hradci Králové 10. 5. 2015

Mgr., Ing. Josef Šedivý, PhD.

