

ABSTRAKT

Bakalářská práce se zabývá rozvojem infromatického a algoritmického myšlení u žáků na 1. stupni základní školy. Záměrem práce je ověřit, zda lze tyto dovednosti efektivně rozvíjet prostřednictvím didaktických aktivit a her navržených autorkou. Teoretická část práce charakterizuje koncepty infromatického a algoritmického myšlení a jejich význam ve vzdělávání. Součástí teoretické části je také přehled metod pro rozvoj těchto dovedností. Praktická část práce se zaměřuje na vývoj a testování vzdělávací hry „Ovečky“ (didaktické aktivity a hry navržené autorkou), která je navržena tak, aby podporovala rozvoj algoritmického myšlení. Hra byla vyvíjena iterativním procesem zahrnujícím tvorbu prototypů, testování s žáky a následné úpravy na základě zpětné vazby. Testování probíhalo na několika základních školách a zahrnovalo různé věkové skupiny, což umožnilo získat cenné informace o efektivitě a přístupnosti hry.

KLÍČOVÁ SLOVA

unplugged aktivity, infromatické myšlení, algoritmické myšlení, krokování, šipkovaná, aktivity a hry ve výuce