

Osobní reflexe projektu

Plánování a specifikace

Při zpětném pohledu na projekt vidím, že jedna z největších výzev spočívala v plánování. Ve specifikaci jsem navrhl několik prvků, které mi při realizaci přestaly dávat smysl a rozhodl jsem se je vynechat. Tento proces adaptace byl časově náročný, ale přinesl cennou zkušenost – při budoucích projektech se zaměřím na realističtější plánování a větší flexibilitu již ve fázi návrhu.

Úspěch gamifikace

Za největší úspěch projektu považuji implementaci fyzické gamifikace prostřednictvím "Karty programátora". I přes limitovaný čas děti pochopily základy programování a jejich aktivita a pochopení látky byly výrazně vyšší než v předchozích kurzech, které jsem vedl bez tohoto prvku.

Časová dotace

Pokud bych mohl něco změnit, rozšířil bych časovou dotaci kurzu na dvojnásobek. Pět 90minutových lekcí bylo dostačujících pro pokrytí základů, ale rád bych se více věnoval praktickým částem, kde by děti mohly experimentovat a tvořit vlastní projekty s větší svobodou.