

Posudek diplomové práce

Název práce: Nová média jako nástroj motivace studentů ke vzdělávání

Diplomant: Bc. Monika Hampacherová

Univerzita Karlova v Praze, Filozofická fakulta, Ústav informačních studií a knihovnictví

Studijní program: Studia nových médií

Vedoucí diplomové práce: Mgr. Vít Šisler, Ph.D.

Předložená diplomová práce „Nová média jako nástroj motivace studentů ke vzdělávání“ má 113 tiskových stran včetně příloh a je členěná do 5 kapitol. Použitá literatura zahrnuje dostatečný počet titulů vztahujících se k danému tématu, včetně obsáhlého souboru existujících případových studií a zahraniční literatury. Z formálního hlediska práce splňuje kritéria kladená na diplomovou práci a je způsobilá k ústní obhajobě.

Diplomantka si za téma své práce zvolila aktuální oblast, a to využívání počítačových her a simulací ve výuce. Za hlavní cíl si vytkla ověřit, pomocí kvalitativních a kvantitativních empirických metod, výzkumnou hypotézu: „Použití nových médií ve formální výuce má pozitivní nebo neutrální vliv na motivaci studentů ke vzdělávání ve srovnání s tradičními metodami výuky.“ Předložená diplomová práce má dvě základní části, teoretickou a empirickou. Teoretická část práce představuje nová média ve vzdělávání, interaktivní vyučování a koncept Digital Game-Based Learning (DGBL, vyučování pomocí počítačových her). Teoretická část práce taktéž shrnuje teorie motivace k učení a předkládá analýzu dosavadních výzkumů na poli výukových her ve vzdělávání. Pro empirickou část práce si diplomantka zvolila výukovou simulaci Evropa 2045, kterou používá jako nástroj pro ověření výše uvedené hypotézy. Empirická část práce vychází z vlastního výzkumu diplomantky, který proběhl v rámci implementace Evropy 2045 do škol v roce 2011 a dále v rámci širšího experimentu financovaného GA ČR („Vzdělávací efekty výukových simulací“, P407/12/P152).

Teoretická část práce je obecně velmi dobře zpracovaná a dostatečným způsobem shrnuje současné poznatky z oboru vzdělávání pomocí počítačových her. V této části práce zejména pozitivně hodnotím ty pasáže, ve kterých je zjevný vlastní přínos diplomantky a její kritická reflexi existujících teorií a předchozího výzkumu. Diplomantka se tak kriticky zamýšlí nad neexistencí obecného teoretického rámce, který by vysvětloval, proč a jak konkrétní hry a jejich jednotlivé prvky přispívají, nebo nepřispívají k učení. V několika pasážích bohužel diplomantka shrnuje předkládané teorie příliš deskriptivním způsobem a rezignuje na hlubší, jinde poskytnutý rozbor.

Těžištěm a zároveň základním přínosem práce je nicméně empirická část, která vychází z propracovaného metodologického rámce. Formulace výzkumné hypotézy vychází z teoretických konceptů motivace k učení (motivation to learn), teorie zapojení studenta do výuky (school engagement) a z kognitivně-afektivní teorie učení s médii (cognitive-affective theory of learning with media, CATLM). Hypotézu diplomantka ověřovala v rámci kontrolovaného experimentu, porovnáním kontrolní a experimentální skupiny. Pro vlastní výzkum zvolila jako výzkumné techniky myšlenkové mapy, pozorování a dotazníkové šetření. Data byla sebrána na experimentech, kterých se zúčastnilo 50 studentů pražských středních škol ve věku 15-18 let (F=28, M=22). Výsledná data jsou pečlivě zpracována a diplomantka v závěru práce předkládá koherentní a kritickou analýzu získaných výsledků.

Po formální stránce by práci prospělo pečlivější formátování a redakce, nejde však o nedostatky závažnějšího rázu.

Diplomantka se úspěšně vypořádala se značně rozsáhlým a mezioborovým tématem. Její práce pak představuje kvalitně zpracovanou exploratorní studii, která v českém prostředí mapuje novou oblast vědeckého výzkumu a zároveň nastiňuje další možné směry výzkumu v této oblasti. Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení „výborně“.

V Praze dne 26.4.2013

Mgr. Vít Šisler, Ph.D.