

## Hodnocení disertační práce

Autor práce	Ing. Dana SLÁNSKÁ
Název práce	Nové pohledy na výuku počítačové grafiky a multimédií
Školitel	doc. Ing. Václav Vrbík, CSc.
Pracoviště	Západočeská univerzita v Plzni, Fakulta pedagogická
Studijní program	Specializace v pedagogice
Studijní obor	Informační a komunikační technologie ve vzdělávání
Oponent:	doc. RNDr. Jana Kapounová, CSc.

Disertační práce *Nové pohledy na výuku počítačové grafiky a multimédií* sestává ze 204 stran, z toho 11 stran jsou přílohy a dále je 6 příloh na CD nosičích.

Ústředním tématem práce je hledání přístupů k výuce počítačové grafiky a multimédií, obsahově tedy naplňuje studijní obor Informační a komunikační technologie (dále ICT) ve vzdělávání. Inovovat vzdělávací postupy v souvislosti s neustále se rozvíjejícími učebními pomůckami, zejména ICT, je téma stále aktuální. Otázkou je, zda autorka přispěla do již stávající spousty metod, postupů a forem něčím novým, nebo zda aspoň významně obohatila některé z metod stávajících.

Cílem práce (autorka nerozlišuje „cíl práce“ a „cíl výzkumu“) je *stanovení a ověření vhodného výukového obsahu a vymezení aktivit, které ve výuce počítačové grafiky a multimédií povedou k rozvoji kompetencí pro 21. století...*

Disertační projekt je členěn do 4 fází: v první se seznámíme s výzkumným problémem, ve druhé fázi s východisky a použitou terminologií, třetí fáze popisuje nasazení autorkou navržených postupů do praxe a čtvrtá hodnocení výuky obohacené o tyto inovace.

Ve druhé fázi zaujme popis některých přístupů, které nejsou běžné v naší školské praxi, např. Design-Based Research nebo (21st Century) Learning Design Rubric. Použití těchto metodik (nebo aspoň některých jejich prvků) by disertační práci obohatilo. Bohužel, zůstalo pouze u vymezení či výkladu pojmů, případně jen u povrchního použití. V anglosaské literatuře najdeme řadu příspěvků o hodnocení žáků pomocí metody rubric, resp. scoring rubric, např. při hodnocení žákovských aktivit jako je psaní, poslech, mluvení. Nasazení takových nástrojů pro evaluaci v našich školách a kritické zhodnocení jejich použití by bylo užitečné.

Třetí fáze popisuje návrh na vytvoření předmětů *Počítačová grafika se zaměřením na digitální fotografii a Multimedia ve školních projektech* (předměty pro studující na Technické univerzitě Liberec). Jako inovativní výukovou aktivitu autorka zvolila digitální vyprávění příběhů (digital storytelling) – v textu se střídavě vyskytují oba pojmy – český i anglický. Nápad nasazení vyprávění (digitálních) příběhů do výuky úplně nejnovější není, ale čeští učitelé si ho dosud hromadně nevyzkoušeli. Přínosem disertační práce by bylo zařazení nových prvků, postupů či forem výuky do této metodiky. Pokud něco takového autorka do této aktivity vnesla, v textu práce je to nesnadno dohledatelné. Třetí fáze, která je nejrozsáhlejší, podrobně popisuje případové studie o uplatnění digitálního vyprávění příběhů na 2 základních školách. Tento text (od str. 80 až do str. 150) je příliš rozvleklý, nudný a málo vypovídající o příspěvku disertace pro obor. Podstatná část popisu z této kapitoly mohla být umístěna v přílohách.

Fáze čtvrtá se zabývá implementací a ověřením metodiky zvolených výukových postupů (vyprávění digitálních příběhů). V této kapitole je rovněž popsáno, jak hodnotit míru kreativity žákovských produktů, je vybrána konsensuální technika hodnocení (CAT). Hodnocení probíhalo v rámci (celostátní) soutěže *Vyprávěj svůj příběh digitálně*. Popis, resp.

odkaz na příslušnou literaturu o této technice, chybí. Proto není zřejmé, podle jakých pravidel byly formulovány hypotézy H1 až H4 (str. 171 až 180). Čtenář, který nepracuje běžně v oblasti statistiky (klasická testová teorie), nechápe, odkud se vzalo Cronbachovo alfa, a proč nabývá právě uvedených hodnot.

Ze závěru nelze vyčíst, jaký je vlastně konkrétní přínos disertační práce pro rozvoj oboru *Infomační a komunikační technologie ve vzdělávání*. Často je použito slovo „ověření“, ale jak byly přenášeny, byť i ověřené výsledky z jedné fáze do následující? A jaký je konkrétní výstup ze všech těchto ověření? Naskýtá se otázka, jaká je prostupnost výsledků mezi návrhem studijních předmětů na vysoké škole, případovými studii na škole střední a měření kreativity v celostátní soutěži?

Mnohé z položených otázek by nemusely být vysloveny, kdyby text byl lépe (systematičtěji) uspořádán. Graficky působí práce dobře, ale vyskytují se typografické i gramatické chyby.

Použitá literatura dostatečně pokrývá studovanou problematiku.

Autorka prezentuje své publikační aktivity, vesměs se jedná o příspěvky v českém nebo slovenském prostředí.

Práce obsahuje původní výsledky.

#### Otázky k obhajobě

Vysvětlete formulaci hypotéz, způsob jejich testování a jaké postupy vedly k vyslovení závěrů – potvrzení hypotéz.

V závěru práce (str. 185) je jako hlavní přínos práce uvedeno, že byl *stanoven vhodný výukový obsah a didaktika a možnosti reliabilního hodnocení výsledných grafických a multimediálních produktů*.

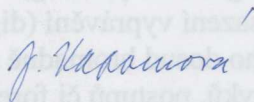
Vysvětlete, kde je tato metodika dostupná učitelům, a pro jakou úroveň školního, resp. mimoškolního vzdělání je určena.

#### Závěr

I přes uvedené výhrady předložená práce Ing. Dany Slánské splňuje základní požadavky kladené na doktorskou disertační práci.

Doporučuji předloženou disertační práci k obhajobě a na základě uspokojivého zodpovězení otázek a připomínek u obhajoby udělit akademický titul Ph.D. v oboru Informační a komunikační technologie ve vzdělávání.

Ostrava, 5. 6. 2015

  
doc. RNDr. Jana Kapounová, CSc.