

Oponent:

Doc. PaedDr. Jarmila Honzíkova, Ph.D.

Fakulta pedagogická

Západočeská univerzita v Plzni

Univerzitní 8

306 14 Plzeň

e-mail: jhonziko@kmt.zcu.cz

OPONENTSKÝ POSUDEK**Disertační práce**

Jméno autora: Dana Slánská

Název práce: *Nové pohledy na výuku počítačové grafiky a multimédií*

Obsah a struktura práce

Předložená disertační práce je zaměřena na hledání nových, moderních přístupů k výuce počítačové grafiky a multimédií na různých stupních vzdělávání.

Základní text má 191 stran včetně úvodu, závěru, abstraktu a seznamu použitých zdrojů. Práce dále obsahuje seznam publikačních aktivit, seznam zkratk, seznam obrázků, seznam tabulek a grafů, 4 tištěné přílohy a tři CD nosiče s dalšími 6 přílohami.

Disertační práce je členěna na 8 základních kapitol. V úvodních dvou kapitolách popisuje autorka disertační práce záměr práce, objasňuje současný stav postavení ICT v RVP, jsou zde nastíněny i výzkumné metody, které následně plánuje autorka použít.

Ve třetí kapitole „Vymezení výzkumu“ autorka specifikuje téma výzkumu a výzkumný problém, popisuje konkrétní položky pro danou fázi Design-Based Research. Velmi erudovaně je zde popsáno i zabezpečení kvality výzkumu a časový harmonogram. Následují další kapitoly, ve kterých autorka disertační práce popisuje jednotlivé fáze výzkumu. V první fázi se zaměřila na výzkum mezipředmětových vazeb informatiky a výtvarné výchovy na školách, ve druhé jsou zpracována metodická východiska práce – např. vymezení pojmu Design-Based Research, jakož i teoretická východiska, jako je možnost hodnocení kreativity, inovativní výukové aktivity v počítačové grafice, např. digitální vyprávění příběhů, videoart apod. V kapitole pod názvem „Fáze 3“ jsou popsány začátky zavádění nového předmětu na Technické univerzitě v Liberci a je zde popsán i pilotní ročník soutěže „Vyprávěj svůj příběh digitálně“. Kapitola obsahuje i případové studie – rozhovory s pedagogiky ze dvou základních

škol. Šestá kapitola s názvem „Interace 3“ popisuje průběh a hodnocení pilotního ročníku soutěže „Vyprávěj svůj příběh digitálně“. Následuje kapitola „Fáze 4“, která obsahuje analýzu řešení výzkumných problémů a vytvoření modelu výuky za implementace tvořivých aktivit do počítačové grafiky v ICT.

Tištěné přílohy vhodně doplňují základní text práce. Autorka zde uvádí ukázky fantazijních představ žáků základních škol, podrobný návod na tvorbu digitálního příběhu, ale i složení komise celostátní soutěže „Vyprávěj svůj příběh digitálně“.

Cíl práce, aktuálnost tématu

Hlavním cílem disertační práce bylo stanovení a ověření vhodného výukového obsahu a vymezení aktivit, které ve výuce počítačové grafiky a multimédií povedou k rozvoji kompetencí pro 21. století.

Výzkumné problémy jsou formulovány pomocí dílčích cílů, jednotlivé fáze výzkumu jsou přehledně uvedeny v tabulce. Výzkumná část práce je rozdělena do čtyř navazujících fází, které postupně vedly k optimálnímu řešení výzkumného problému, což bylo ověření vybraných pedagogických přístupů na dvou základních školách, dále pak v celostátním měřítku a vytvoření hodnocení míry kreativity žákovských studentských produktů.

Zvolené téma je v současné době velmi aktuální, propojení informačních technologií a výtvarné výchovy lze považovat za velmi zajímavé.

Použité vědecké metody v disertační práci

Pro ověření navržených kompetencí byla vybrána metoda Design-Based Research. Jako další výzkumné metody se v práci objevuje dotazníkový průzkum, rešeršní činnost, pozorování a polostrukturované rozhovory, případové studie a konsensuální hodnocení produktů. Výzkumná část disertační práce je velmi precizně zpracována, výsledky jednotlivých výzkumů jsou přehledně prezentovány. Prezentaci výsledků doplňují i přílohy DP na CD, kam autorka zařadila i konkrétní ukázky digitálního vyprávění příběhů jako ukázkou 3D grafiky, jsou zde zaznamenány i průběhy případových studií v podobě zvukových záznamů. Autorka zde prokázala i svoji odbornost při práci s multimédií.

Splnění cílů práce

Cíle disertační práce byly splněny, výsledky jsou prezentovány v osmé kapitole, která zároveň doporučuje i směr dalšího výzkumu v tomto oboru.

Přesnost práce

Předložená disertační práce odpovídá požadavkům kladeným na disertační práce, po jazykové stránce je bezchybná, úprava práce je přehledná. Autorka zde prokázala svoji odbornost v daném tématu a svůj dlouhodobý zájem o zvolené téma.

Formální stránka práce

Celá práce je dobře zpracována, tabulky a grafy jsou přehledné, text srozumitelný, kapitoly logicky členěny a navzájem na sebe navazují.

Předložená disertační práce je svým rozsahem opravdu poněkud neobvyklá. Na druhé straně je ovšem nutné konstatovat, že vyjadřovací schopnosti paní ing. Slánské jsou až obdivuhodné, ale bohužel se mnohdy uchýlila až k příliš podrobnému popisu jednotlivých částí výzkumu, což následně vedlo ke ztrátě orientace v celkovém textu.

Po formální stránce vykazuje práce jeden nedostatek – řádkování není v souladu s normou pro psaní disertačních prací.

Výsledky práce, poznatky a přínosy práce

Práce přináší nové poznatky z oblasti informačních technologií a jejich využití při výuce výtvarné výchovy na základní, střední i vysoké škole. Autorce se podařilo ověřit reálné možnosti uplatnění digitálního vyprávění příběhů v praxi a zároveň digitální vyprávění popularizovat ve formě soutěže „Vyprávěj svůj příběh digitálně“. Za přínos práce lze také považovat osvětlení pojmu inovativní výuková aktivita a způsob, jak tyto aktivity následně integrovat do výuky počítačové grafiky a multimédií. V práci je řešen i problém hodnocení jednotlivých projektů, což je obecně považováno za velmi problematické. Autorka považuje za optimální metodu hodnocení metodiku konsenzuálního hodnocení – CAT, kterou úspěšně vyzkoušela i v praxi. Negativně lze hodnotit snad jen to, že v práci nejsou jasně uvedeny hypotézy výzkumu, které by byly následně ověřovány. Jsou zde uvedeny dílčí cíle, které považovala autorka za východisko výzkumu a k jejichž splnění pak orientovala úspěšně celý výzkum.

Publikační činnost autora ve vztahu k práci

Publikační aktivity autorky disertační práce uvedené na straně 192, potvrzují autorčin zájem o danou problematiku. Jedná se především o samostatné články ve sbornících z domácích a slovenských konferencí a kapitoly v monografiích.

Otázky do diskuse k rozpravě u obhajoby

- Na straně 74 popisujete zavedení nového předmětu Počítačová grafika na TUL. Jaký je zájem studentů o tento předmět dnes?
- Proč se autorka domnívá, že používání počítačů ve výtvarné výchově je pro novou generaci důležité? Neměla by být práce s grafikou na PC spíše obsahem pouze informatiky?
- Proč nebyly v práci stanoveny přesné hypotézy ale pouze výzkumné otázky?
- Kterou věkovou skupinu nejvíce zaujalo digitální vyprávění příběhu?

Závěr

Předložená disertační práce představuje obor počítačová grafika a multimédia na nové úrovni. Autorka prokázala, že má nejen teoretické vědomosti a dovednosti z tohoto oboru, ale že umí i prakticky uplatnit tyto vědomosti ve výuce a zároveň, že má i schopnost prakticky ukázat, jak je možné nové technologie v souladu s RVP zavádět do výuky na základní škole a jakým způsobem motivovat žáky k zapojení. Zorganizovat takovou soutěž, jako je „Vyprávěj svůj příběh digitálně“ jistě není snadná záležitost. Problematiku, kterou se autorka ve své práci zabývá, lze považovat za velmi aktuální, výsledky práce za přínosné.

Disertační práci Ing. Dany Slánské s názvem *Nové pohledy na výuku počítačové grafiky a multimédií* **doporučuji přijmout k obhajobě** před komisí studijního oboru Informační a komunikační technologie ve vzdělávání ve studijním programu Specializace v pedagogice a po úspěšné obhajobě udělit Ing. Daně Slánské titul Ph.D.

V Plzni, dne 4. 6. 2015



Oponent:

Doc. PaedDr. Jarmila Honzíková, Ph.D.