

Oponentní posudek disertační práce

Uchazeč: Mgr. Lenka Chadimová

Název disertační práce: Využití 3D technologií a interaktivních prezentací pro poznání českého kulturního dědictví pro žáky ZŠ

Oponent: doc. PaedDr. Ivana Brtnová Čepičková, Ph.D.

Pracoviště opONENTA: PF UJEP v Ústí nad Labem

Aktuálnost tématu

Téma práce považuji za vysoce aktuální. Informační a digitální technologie v poměrně krátkém čase ovládly životy dětí, jsou nedílnou součástí dnešní doby a jejich znalost je dnes již nutností. Je proto vhodné začít se seznamováním se s těmito technologiemi již v útlém dětství. Škola je pak kromě rodiny často prvním místem, kde se děti poprvé s informačními technologiemi seznamují a měly by se seznamovat tak, aby pochopily a využily jejich vzdělávací přínos. V případě předložené práce jde konkrétně o zapojení herních technologií do vzdělávání, přitom autorka přispěla i k mapování kulturních a historických památek prostřednictvím 3D technologií.

Sledované cíle a jejich splnění

Široký záběr práce vedl k tomu, že autorka stanovila celou řadu cílů a to jak z oblasti 3D technologií, tak ve vzdělávací oblasti. Cíle, tak jak je formulovala, autorka splnila. V oblasti 3D technologií porovnávala a vybrala vhodné technologie pro tvorbu 3D modelů historických staveb, vytvořila kategorizační systém pro dokumentaci historických památek a vyvinula serious games s vybranou památkou pro vzdělávací účely. V oblasti vzdělávací si kladla za cíl zjistit, zda vytvořená serious games (dále SG) má vliv na edukační proces. I tyto cíle byly naplněny.

Metody zpracování

Komplex metod, které doktorandka v disertační práci zvolila, považuji za vhodný. Použité metody autorky umožnily jak vybrat vhodné nástroje pro modelaci staveb a tvorbu SG, tak zjistit přínos SG. Šíře záběru celé práce a množství metod překračuje standardní zpracování disertační práce. Na druhou stranu způsobuje čtenáři i autorku značné problémy. Některé pasáže práce se prolínají, opakují a uniká jasný design výzkumu.

Výsledky disertační práce

Konkrétní přínos: Za nový, velmi pozitivní přínos disertace považuji podrobně zpracovanou SG s tematikou Řípu a s tím související systémový návrh na výběr dalších památkových objektů, vhodných ke 3D zpracování, u kterých autorka uvádí, že v této oblasti budou probíhat další aktivity spojené s tvorbou SG. Přínosem je i celkem očekávaný pozitivní vliv na SG na motivaci žáků a jejich aktivitu.

Význam pro praxi a rozvoj vědy

Práce přináší řadu nových poznatků jak v oblasti využití 3D technologií jako takových, tak v oblasti edukační. Nemalý význam vidím v oblasti dalšího využití navržených technologií

pro tvorbu SG zaměřených na kulturní a historické objekty. Oceňuji promyšlené obohacení SG o didaktizující prvky viz pedagogické a příběhové scénáře.

Doktorandka v práci uplatnila teoretické i praktické poznatky získané spoluprací se zahraničním konzultantem. Výsledky disertační práce považuji za nadprůměrné. Není mi známo, že by ucelená práce na toto téma byla už napsána.

Připomínky k obsahové stránce práce

Práce svou komplexitou přinesla autorce nemalé potíže. V práci se významně prolínají dvě oblasti, z nichž každá by poskytla materiál na samostatnou disertaci. Tím se ale práce stává pro čtenáře nepřehlednou. Jedním z důvodů je i stylistická neobratnost autorky a jistá rozevlátost textů. Řada informací se jeví jako nadbytečná. Jsou to oblasti, které si autorka vytýčila mezi cíli, které splnila, ale s materiálem dále nepracovala. Mám tím na mysli kategorizaci památek, která pro účely práce byla nadbytečná. Velmi dobře autorka zdůvodňuje, proč vybrala dvě památky a to hrad v Hradci Králové pro předvýzkum a rotunda na Řípu, pro samotný pedagogický výzkum.

Připomínky k empirické stránce práce

V oblasti pedagogického výzkumu autorka realizovala několik na sebe více-méně logicky navazujících šetření. Výsledky rozhovorů s pedagogy jsou velmi vágně formulovány, k čemuž přispěly i otázky výzkumníka. Naopak oceňuji využití modifikované Flandersovy interakční analýzy, ze které autorka získala poměrně přesvědčivá data o vlivu hry na aktivitu žáků. O efektivitě zařazení SG do výuky svědčí i následné post testy. I když v tomto případě mohly být testové otázky zaměřeny nejen na vybavování faktů (zejména jmen). Postrádám charakteristiku výzkumného vzorku tedy konkrétní počty žáků, učitelů a hodin. Proč je zdůrazněno, že se nejednalo o málotřídní školy? Byl by to problém?

Formální stránka práce odpovídá předepsaným standardům. Výhrady mám zejména ke stylistické stránce, ale zaznamenala jsem i pravopisné prohřešky. Grafy a obrázky jsou na slušné úrovni. Autorka dodržela citační normu a uvedené zdroje jsou aktuální.

Závěr

Doktorandka prokázala souhrnnost orientaci ve studované problematice, náležitý stupeň osvojení odborné terminologie. Autorka přinesla řadu nových poznatků v oblasti využití 3D technologií a podařilo se jí obohatit pedagogickou praxi o nový prvek serious games, přičemž prokázala jeho efektivitu. Celkovou úroveň zpracování zvoleného tématu své disertační práce prokázala dostatečné schopnosti nezbytné pro úspěšnou vědeckovýzkumnou činnost. Proto doporučuji předkládanou práci k obhajobě a navrhuji, v případě úspěšné obhajoby, udělení vědecko pedagogické hodnosti doktor (Ph.D.).