

POSUDEK DIPLOMOVÉ PRÁCE

ANALÝZA SKUPINOVÉ DISKUSE

AUTOR: Radovan SLAVÍK

VEDOUCÍ PRÁCE: PhDr. Zuzana HADJ MOUSSOVÁ

Posuzovaná diplomová práce je velmi originální jak námětem, tak zpracováním. Autor využil své účasti v projektu Evropa 2045, na jehož přípravě se podílel. Jednalo se o interaktivní hru s pedagogickým zaměřením na Evropskou unii a způsob práce v ní (k podrobnějším informacím odkazují na kap. 2.6 této práce). Ve své práci se soustředil na zkoumání aspektů průběhu hry, které by bylo možno využít šířeji v pedagogickém působení a které jsou zároveň přínosem k sociálně psychologické problematice komunikace.

Originalita zpracování je projevuje už v úvodní kapitole. Autor si vymezil jako téma své práce diskusi v pedagogickém procesu, aby si však ověřil, že toto téma je skutečně relevantní, započal svoji práci anketou mezi studenty středních škol na toto téma. Následně se ukázalo, že už tento první krok mu pomáhal při stavbě celé výzkumné části a dalším zkoumání. Teoretická část je relativně krátká, autor se však soustřeďuje na podstatné informace k tématu své práce - především co se týče diskuse a vyjednávání v sociální skupině. Informace, čerpané z literatury důkladně zkoumá a často k nim přistupuje i kriticky, přestože pocházejí z pera uznávaných autorit (např. kritika grafu I. Plaňavy na s. 17).

Teoretický rámec vymezuje autor i v další kapitole, kde se zabývá plánem výzkumu. Vytváří ho na teoretických východiscích a předchozích výzkumech v této oblasti. Zde bych chtěla ocenit jeho odvolání se ke klasickým experimentům (např. Asch), kde prokazuje, že k celé problematice přistupuje ze širšího hlediska. Navíc se pak v další části ještě vrací k teoretickým poznatkům tam, kde je to zapotřebí pro interpretaci a zpracování výsledků (viz např. kap. 4). Toto postupné doplňování teoretických

odkazů je další originalitou práce. Výhodou je, že teoretické informace přicházejí v okamžiku, kdy jich je zapotřebí.

Podstatnou část textu zabírá prezentace výzkumu. Nejdříve autor představuje jednotlivé skupiny, které se zúčastnily hry a kde byl tedy zaznamenáván průběh diskuse. V další části se pak zabývá jednotlivými aspekty průběhu hry obecně. Zde bych chtěla upozornit na pečlivost, s níž autor analyzuje jednotlivé detaily, namátkou pohyb učitele při hře, chování studentů apod. K živosti výkladu přispívají citace výroků diskutujících (studentů i učitelů), které dokreslují nejen obsah ale i atmosféru probíhajících her. Od s. 88 uvádí autor kvalitativní analýzu projevů studentů. Ve shrnujícím přehledu vytváří jednotlivé kategorie, které vystihují typy projevů a které mohou sloužit obecněji jako typy projevů, které je možno v diskusi pozorovat (tj. jsou použitelné i při jiných diskusích). Analýza obsahuje i další zajímavá zjištění, podle mého názoru jsou však nejpodněnější shrnující typy hráčů. Zde autor charakterizuje specifický diskusní styl každé kategorie hráčů (jedná se už o zobecnění, protože diskusní styl je ve skutečnosti individuální, ale typy zahrnují hráče, jejich diskusní styl má určité společné rysy - viz s.99). K deseti kategoriím, které autor mezi hráči nachází, připojuje také jejich charakteristiky ze slovních hodnocení v SO-RA-Du. Podle mého názoru by bylo možno využít výsledky SO-RA-Du i k přehledu pozic ve skupinové hierarchii u jednotlivých typů hráčů, abychom tak zjistili, jestli určitému diskusnímu stylu také odpovídá určitá sociální pozice (nebo převažující sociální pozice). Vzhledem k rozsahu práce by podobné zkoumání bylo nadbytečné, ale autor možná k tomuto prohloubení kategorizace přistoupí ještě v budoucnosti. V závěru (s. 121) ostatně autor uvažuje o souvislosti výsledků SO-RA-Du a pozorováním z diskusí, které mohou sloužit jako obohacení diagnostických možností učitele i poradenského či školního psychologa.

Otázky k diskusi při obhajobě:

- 1) Na straně 25 uvádí autor, že hra s nulovým součtem je sociálně patologická. Vzhledem k tomu, že za takovou považuje také hru Evropa 2045, naskytá se otázka, jestli je vhodná jako pedagogický a výchovný prostředek. Jaký má na to autor názor?
- 2) Ve výzkumu Egenfeldta-Nielsena (2005), uvedeném na straně 39 při použití podobné hry méně než polovina studentů, že je tímto způsobem možné se něco naučit. V autorově úvodní anketě byli o přínosu přesvědčeni téměř všichni studenti.

V uvedeném experimentu hrála roli také zkušenost studentů s počítačovými hrami. Protože se jedná o dotazování s časovým posunem 3-4 let, můžeme si klást otázku, jestli za tu dobu se hraní počítačových her natolik rozšířilo, nebo jestli zde působil vliv výběru vzorku.

Práce podle mého názoru představuje velice kvalitní text, jak přístupem ke jeho zpracování tak i pečlivostí a přehlednou prezentací. Přínosem práce jsou rovněž nové poznatky v oblasti sociální komunikace i možnosti diagnostiky. Pro kvality práce ji navrhuji k obhajobě.

Navrhované hodnocení: výborně

V Praze 6.9.2009