

Oponentský posudek na disertační práci Mgr. Terezy Hannemann “Výukové simulace v úkolové situaci (Šetření zaměřené na hledisko akceptace, interaktivity, autenticity)”
(doktorské studium, katedra pedagogiky, FF UK, vedoucí práce: PhDr. Hana Krykorková, CSc.)

Tereza Hannemann se ve své disertační práci zaměřuje na využití výukových simulací ve vzdělávání. Přistupuje přitom k tématu své práce se sympatickou nezaujatostí. Výukové simulace a v širším kontextu nová média pro ni nejsou žádným “kouzelným proutkem”, který změní efektivitu výuky, ale prostě novou sociální skutečností, se kterou se musí škola vyrovnávat. Její práce pro mě není zcela překvapivá, podílel jsem se totiž na projektu Československo 3889, který se stal hlavním objektem jejího zájmu a s dílčími postřehy jejího výzkumu jsem se seznámil už v minulosti. Mohu tedy hned v úvodu konstatovat, že se jedná o práci mimořádnou jak svým tématem, tak pečlivostí svého zpracování.

Autorka vychází především z teorie multimediálního učení Richarda Mayera, přičemž bohatě využívá i dalších subdisciplín (např. Human-computer interaction). Poněkud méně ústrojně je do práce zakomponována i teorie úkolové situace. Význam simulace pro rozvoj metakognice je rozhodně zajímavý a v teoretické rovině dobře argumentovaný, ovšem je otázka nakolik skutečně byla tato teze při výzkumu sledována. Pracuje také s konceptem Digital Game-Based Learning, který zavedli američtí pedagogové ve snaze dát teoretický rámec využití simulací ve vzdělávání. Badatelský zájem je určen čtyřmi zásadními otázkami: Jaký je přínos výukových simulací, jaké jsou slabé stránky výukových simulací, jaká míra interaktivity výukové simulace je vhodná pro školní učení a kdy je autenticita výukového materiálu přínosem pro vzdělávání.

Autorka využívá sociologické školení, které získala v rámci předchozího studia, obsáhle referuje o designu výzkumu a jeho teoretickém zasazení (Hendl, Mayer, Gavora). Její erudice se zúročuje v pestré škále použitých metod (dotazníková šetření, focus groups, rozhovory, pozorování, laboratorní experimenty) a především v pečlivém a metodologicky solidním zpracování dat, které činí z její práce potřebný zdroj informací využitelný nejen v dalších metaanalytických přehledech, ale třeba i v právě se rozvíjející diskusi o digitální gramotnosti, která je pohříchu zatížena spíše emocionálními postoji, před kterými autorka varuje.

Praktický zřetel práce ovšem nijak neznamená slevování z metodologické náročnosti. Skloubení praktických a akademických nároků můžeme sledovat ve způsobu, jakým autorka nakládá s pojmy. Do značné míry si je vědoma “tekutosti” pojmů jako je “interaktivita” či “autenticita” a podmíněnosti definic, které zvolila. Přesto právě u posledně jmenovaného pojmu vyvstává otázka, nakolik je funkční pro zjišťování efektivity výukových pomůcek nebo i volby vzdělávací strategie v dějepisném vzdělávání, které je samo o sobě založeno na reflexi reprezentací minulosti, v předmětu, který s fenoménem “reprezentace” programově pracuje. “Autenticita” v oblasti humanitních disciplín znamená něco jiného než v oblasti přírodních věd. Koncept “autenticity” v této oblasti nelze mechanicky přenášet a pro sféru “humanities” nemůže být podobně “objektivní” kategorií jako například “míra akceptace”. Konkrétně nelze bezvýhradně přijmout kategorizaci “autenticity” podle míry “realismu” reprezentace, či definici podle níž je autenticita “nejbližší možnou shodou s objektem či postavou, které jsou v simulaci reprezentovány/zastupovány” (s. 32), tj. předpoklad, že hraný pamětník je “autentičtější” než vzpomínka prezentovaná formou kresleného komiksu.

Podobně jako v níže zmíněném případě závěru o faktografické chudosti jako slabosti simulace by bylo záhodno konfrontovat tyto "uživatelské" závěry o autenticitě s nějakou teorií reprezentace (Stuart Hall, Joli Jensenová atp.).

Jako dílčí nedostatek práce vidím v některých případech ne zcela dotaženou interpretaci výsledků sociologických šetření. Autorka například konstatuje jako slabinu simulace nedostatek faktografických informací, které studenti získávají. Vychází přitom z postojů žáků i některých učitelů, referenčním rámcem interpretace je tak především "pedagogický terén". Domnívám se, že vhodnějším rámcem by ovšem byly obecné didaktické zásady, případně principy oborové didaktiky. Pokud by se vycházelo při hodnocení z těchto principů, bylo by hodnocení simulace jiné, neboť referenční hodnotou by byla dimenze kognitivních znalostí, přičemž jejich hierarchie by mohla vycházet například z Bloomovy taxonomické tabulky. Autorka si je těchto silných stránek simulace vědoma, ale místy se nechává příliš "unést" postoji žáků a učitelů.

Nejzajímavější pasáže práce, alespoň z mého pohledu oborového didaktika dějepisu, představují části věnované ověřování tezí o přínosech simulace pro žáky (otázky, zda si žáci lépe představují historické události, zda mají lepší faktické a strukturální znalosti). Takovéto otázky si oborová didaktika kladou po celém světě, ovšem zpravidla nemají k dispozici "tvrdá data", která by jejich empirické zkušenosti, případně drobné případové studie potvrdily. Právě kombinace výše zmíněných typů výzkumu tvoří nejsilnější stránku práce, neboť širší použitých metod zvyšuje relevanci závěrů, ke kterým autorka dochází. Je škoda, že přílišný "sociologický purismus" autorky vedl k tomu, že formu přímého pozorování ve třídách nijak obsáhle nekomentuje a uvádí pouze že tato pozorování vedly ke zjištění "subjektivních informací, které nám posloužily k pochopení kontextu, ve kterém byla simulace použita, a k interpretaci ostatních informací" (s.46). To je jistě velice střízlivý postoj dokumentující její metodologickou uměřenost, ale přece je škoda, že tento unikátní soubor přímých pozorování není čtenářům více k dispozici. Lze jen doufat, že se autorka k tomuto motivu ještě v nějaké formě vrátí a využítuje jej.

Hlavním zdrojem informací byly především dotazníky pro učitele i pro žáky. Vyplývá z nich, že hlavní efekt simulace spočívá především ve vyšší motivaci žáků a jejich "ponoření" do výuky. Také učitelé oceňují motivační efekt simulace, a kromě toho i její schopnost zprostředkovávat multiperspektivní přístup k minulosti. Simulace zvyšuje účinnost výuky, ovšem nijak dramaticky, její účinnost tedy nelze přeceňovat. Ani interaktivita nezaručuje sama o sobě pozitivní vliv na znalosti. Autorka dospívá k závěru, že nelze stanovit nějaká objektivní kritéria prospěšnosti simulací, ale její přínos je vždy situační, záleží tedy na pedagogovi, zda usoudí, že využití bude vzhledem k žákům produktivní či nikoli. Upozorňuje i na ryze praktické omezení využití simulací dané technickými problémy školy i simulace. Velice zajímavé byly postřehy ilustrující rozdílné "digitální návyky" učitelů a žáků. Zatímco učitelé byli více tolerantní k technickým limitům simulace (často dané místními podmínkami – starým SW nebo HW, na kterém byla simulace prezentována), žáci hodnotili tyto nedostatky daleko přísněji. Zdá se, že tyto formální aspekty digitálního vzdělávání bude třeba do budoucna daleko více zohledňovat.

Empiricky nejpodloženější částí výzkumu je bezesporu kapitola o interaktivitě. Nejednoznačnost teoretických východisek vedla autorku k potřebě ověřovat výchozí hypotézy nejen pomocí dotazníkového šetření, ale i v laboratorních podmínkách. Její závěry

na tomto poli nepochybně obohacují současnou odbornou debatu o vztahu mezi interaktivitou a efektivitou výuky. Za podstatné považuji zjištění, že využití simulace nevede ke zvýšení lepších studijních výsledků, ale “pouze” k lepšímu ponoření do výuky. Autorka sama ovšem připomíná, že ve zkoumání “studijního efektu” simulace bude třeba pokračovat. Při interpretaci výsledků upozorňuje na nutnost zohlednit specifický kulturní kontext našeho školství, ve kterém hraje audiovizuální obsah ve vzdělávání jen malou roli. Výše jsem již zmiňoval svou odlišnou perspektivu oborového didaktika ke konceptu “autenticity”, který je předmětem poslední části disertační práce. Zvolené paradigma je nicméně z pohledu výzkumnice, která se prvořadě dotýká účinnosti vzdělávacích simulací a snaží se formulovat doporučení pro jejich designování logické a legitimní a její závěry o větší účinnosti “vizuálně realistické” reprezentace mohou mít v širších pedagogických (a kontextech (a především pro komunitu vývojářů simulací) svůj význam.

Práci Terezy Hannemann považuji přes dílčí výhrady za vynikající a ve zvoleném tématu za průkopnickou. Lze jen litovat, že podobný materiál neměli k dispozici tvůrci strategie digitálního vzdělávání, která byla publikovaná v roce 2014. Jednoznačně ji doporučuji k obhajobě a po drobných úpravách i k publikování.

v Praze 22. 1. 2016

Mgr. Jaroslav Pinkas Ph.D.