

Posudek diplomové práce

Ústav informačních studií a knihovnictví

Filozofická fakulta

Univerzita Karlova v Praze

Autor diplomové práce: Bc. Anna Češková

Název diplomové práce: Využití gamifikace ke zvýšení motivace studentů ve vysokoškolském vzdělávání

Vedoucí diplomové práce: Ing. Petr Očko, Ph.D.

Diplomová práce Anny Češkové s názvem „Využití gamifikace ke zvýšení motivace studentů ve vysokoškolském vzdělávání“ je podnětným textem navrhuje nově přístupy k výuce na vysokých školách. Hlavní částí práce je pak návrh implementace gamifikačních prvků do informačního systému na Univerzitě Karlově a gamifikace diplomové práce.

Z různých mezinárodních srovnání úrovně kvality vzdělávacího systému v České republice je zřejmé, že na většině úrovní vzdělávání dochází v poslední době bohužel spíše k poklesu kvality, zejména komparativně vůči jiným vyspělým či rozvíjejícím se zemím. Tedy jakoukoli koncepční snahu o zlepšení tohoto stavu je nutno ocenit a tedy také tato práce je ocenitelná už proto, že má snahu změnit současný stav vzdělávacího systému k lepšímu.

Obecně téma tzv. gamifikace navazuje na nejlepší pedagogickou tradici datující se již od dob J.A.Komenského, přičemž tato tradice dostává zcela novou dimenzi díky novým možnostem, které skýtá současné prostředí, v němž nové technologie hrají stále významnější roli. Gamifikace může pomoci nasměrování vhodné motivace – a správně nastavená motivace je klíčová jak pro vhodné nastavení ekonomických mechanismů v komerčním prostředí, tak může pomoci ve vzdělávacím systému na různých úrovních. Téma je to tedy na výsost důležité a je velmi přínosné, že jej autorka dokázala vhodně popsat v mezinárodním kontextu a pokusila se o interpretaci v českém prostředí se zaměřením na Univerzitu Karlovu.

Bohužel právě v aplikaci na prostředí Univerzity Karlovy (UK) vidím vcelku zásadní nedostatek práce. Autorka (v návaznosti na předchozí vymezení gamifikace) navrhla principy zavedení gamifikace do vzdělávacího procesu na UK, nicméně na mnoha stranách popisuje tento návrh bez jediného odkazu na reálný stav a bez jakéhokoli explicitně zmíněného pokusu o verifikaci, zda takováto aplikace je vůbec reálná, chtěná, za jakých podmínek realizovatelná atd. Alespoň drobný průzkum mezi relevantními zaměstnanci, resp. akademickými pracovníky UK by jistě byl vhodný. Tato část práce je plná pojmů jako „měli by...“, „mohli by...“, nebo „případně by se...“ atd. atd. Vznikla tak kompilace velice zajímavých – nicméně nijak explicitně nevalidovaných – námětů autorky na gamifikaci vzdělávacích

procesů na UK. Ačkoli se jedná o přínosný souhrn myšlenek, tak pro diplomovou práci považuji absenci jasněji definovaného metodického přístupu a zejména absenci validace těchto návrhů za poměrně zásadní nedostatek.

Jako méně zásadní, nicméně za potřebnou ke zmínce (zvláště s ohledem na téma práce), považuji skutečnost, že i ve finální verzi práce se objevují některé gramatické chyby – např. „...navrhnou konkrétní gamifikační prvky, které by mohli být v informačním systému použity“ na str. 63 či „Porovnávali by se fakulty, obory, předměty a jednotliví žáci...“ na str. 68 atd. Ačkoli drobné formální i gramatické chyby je jistě možno prominout, tak hrubky tohoto typu v práci týkající se vzdělávacího systému považuji za poněkud nešťastné.

Závěrem tedy konstatuji, že práce splňuje standard kladený na diplomovou práci a **doporučuji ji k obhajobě s hodnocením „velmi dobře“**. V rámci obhajoby bych doporučil, aby autorka okomentovala, nakolik byly s pracovníky UK (či jinými experty) diskutovány její návrhy na gamifikaci některých principů vzdělávání na UK v Praze a jaké jsou reálné možnosti uplatnění těchto návrhů. Nicméně doporučuji autorce pokračovat v tomto tématu a dopracovat jej do podoby reálné praktické aplikovatelnosti, poněvadž toto může být jeden z kroků k modernizaci vzdělávacího systému v České republice.

V Praze dne 10. září 2012

Ing. Petr Očko, Ph.D.
vedoucí diplomové práce