

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

ZÁZNAM O PRŮBĚHU OBHAJOBY

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Název práce:	Využití gamifikace ke zvýšení motivace studentů ve vysokoškolském vzdělávání
Jazyk práce:	čeština
Student:	Anna Češková
Fakulta:	Filozofická fakulta
Studijní program:	Informační studia a knihovnictví
Studijní obor:	Studia nových médií
Vedoucí / školitel:	Ing. Očko Petr, Ph.D.
Oponent(i):	Mgr. Šisler Vít, Ph.D.
Předseda komise:	doc. PhDr. Rudolf Vlasák
Členové komise:	Ing. Martin Souček, Ph.D. Mgr. Vít Šisler, Ph.D. Mgr. Josef Šlerka
Datum obhajoby:	19.09.2012
Průběh obhajoby:	<p>Doc. Vlasák se ptá na nejdůležitější body práce. Diplomantka objasňuje, jak jsou využívány herní prvky v neherním prostředí, gamifikace využívá prvky her, které mají informační charakter. Ve své práci se diplomantka odkloňuje od nejčastěji používané Bartlovy typologie hráčů, neboť ta vychází z otázek pro hráče MMORPG, a právě zaměření na tento typ her vydává nepřesné výsledky pro osoby, které MMORPG nehrají. Namísto toho oponentka používá MBTI typologii, která vychází z temperamentu. Vytvořila žebříček vystihující motivaci jednotlivých typu uživatelů vůči různým gamifikačním prvkům (levely, žebříček, status a výsledek), a vztáhla různé typy podle MBTI na VŠ prostředí, tedy které prvky aktivují různé typy studentu podle MBTI. Např. u typu strážce je největší motivace dosažení statusu.</p> <p>V. Šisler shrnuje body svého posudku. Oceňuje tematické zaměření práce, jak jsou nastavena pravidla pro motivaci pro různé osobnostní typy v českém školství, neboť podobná práce se v č. prostředí ještě nevyskytla. Vytýká práci však absenci výzkumu, upřednostnil by vlastní výzkum než agregovat data z jiných výzkumu. Oceňuje odvážné zaměření práce, ale ve zpracování spatřuje formální nedostatky (absenci hypotézy a provedení pilotního výzkumu). P. Očko – vedoucí spatřuje v praktickém využití práce značný potenciál. Vedoucí práce postrádal v aplikační části na informační systém UK rozsáhlejší verifikaci návrhu, zda takto bude fungovat. J. Šlerka oceňuje přístup práce a propojení použitých typologií, práce zohledňuje rozvrstvení hráčů v populaci a uniká pasti zaměření pouze na jeden preferovaný či nejčastější typ.</p> <p>Diplomantka prezentuje workshop, který vedla v červnu na 20 členné skupině, která byla rozdělena podle MBTI typologie a na této skupině byly</p>

potvrzeny podobné problémy. V dalším výzkumu by však diplomantka zkoumala každého zvlášť, aby se vzájemně neovlivňovali, pomocí polostrukturovaných rozhovorů a standardního dotazníku MBTI. Další výzkum by diplomantka prováděla na UK, zaměřila by se zejména na pokrytí všech skupin, neboť nejčastěji se podobných aktivit jako byl workshop, zúčastňují právě určité typy (idealisté a strážci). V. Šisler oceňuje odpovědi na otázky z oponentského posudku a provedení pilotního výzkumu na workshopu, který je v práci popsán jen okrajově. Komise se shoduje, že materiály připravené diplomantkou k obhajobě mají být přílohou protokolu o obhajobě.

Výsledek obhajoby:

Velmi dobře

doc. PhDr. Rudolf Vlasák

Metodologie výzkumu k diplomové práci

Následující metodologie je doplňkem k diplomové práci s názvem *Využití gamifikace ke zvýšení motivace studentů ve vysokoškolském vzdělávání*.

1. Metodologie - kvalitativní výzkum

Pro zkoumání vztahu mezi gamifikačními prvky a Keirseyho temperamenty volím kvalitativní výzkum, který mi dovoluje dostat se do hloubky této problematiky. Procentuální rozložení temperamentů napříč populací a různými sociálními skupinami (jako jsou právě inkriminovaní vysokoškolští studenti) je veskrze podobné, a tak nebudu v tomto směru provádět další kvantitativní zkoumání, nýbrž zaměřím své zkoumání kvalitativně. Kvalitativní výzkum volím i vzhledem k tomu, že gamifikace je zatím v České republice diskurs ne příliš prozkoumaný; dovolí mi totiž zevrubný vhled do problému. Protipól - kvantitativní výzkum by mi totiž byl nápomocen pouze v oblastech kvantitativního vyčíslení a ověřování jasně definovaných hypotéz. Cílem výzkumu je tedy spíše ověření různých teorií a nacházení jejich aplikace v poměrně netradičním prostředí, kterým je vysokoškolský informační systém.

2. Pilotní studie

V červnu roku 2012 proběhl workshop v rámci Letní školy KISK, který jsem vedla. Na začátku workshopu si 20 studentů, kteří měli o workshop zájem, udělali dotazník MBTI. Prvních 10 otázek jsme zpracovali společně, kdy se studenti stavěli podle příklonu k jednotlivým otázkám. Po každé z otázek následovalo mé dotazování na skupinu na jedné a na druhé škále. Dále si test studenti dovyplnili sami a sami si jej vyhodnotili. Každý student si přečetl popis své MBTI typologie a případně vytvořili skupinky se stejnými MBTI typologiemi. Následně každá skupinka nebo student shrnul své poznatky o příslušném typu a popsal, jak moc se na něj daná popis sedí. U všech případů byl popis velmi shodný s osobností daného člověka. Studenty jsem rozčlenila do skupin podle Keirseyho temperamentů. V rámci skupin studenti diskutovali o motivacích ke studiu a jaké mají problémy při přípravě na náročnější úkoly nebo zkoušky. V rámci skupin temperamentů se studenti shodovali na podobných způsobech motivace a setkávali se i se stejnými potížemi při soustředění se na daný úkol. Na závěr studenti

prezentovali své poznatky a konfrontovali je s poznatky ostatních studentů.

Z prezentací vyšla jasná podobnost mezi stejnými temperamenty a studenti se shodovali i na podobných motivačních faktorech. Při mém dotazování jsem se setkávala i se stejnými odpověďmi a přitakáváním od ostatních ze stejného temperamentu. Další zajímavostí bylo složení skupiny. Nejvíce se sešlo temperamentů typu idealista. Domnívám se, že při dobrovolném rozhodování se idealisté více hlásí na typy workshopů, kde mohou zjistit něco o sobě samých. Proto zde bylo vyšší zastoupení tohoto typu. Dále se při diskuzích shodovali, že pokud mají pracovat ve skupině, vyhovuje jim propojení s jinými typy temperamentů než jsou oni sami. Jednotlivé temperamenty se totiž vzájemně vhodně doplňují. Například pro idealisty, kteří mají tendenci věci odkládat na poslední chvíli, je vhodné spolupracovat se strážci, kteří je budou tlačit k tomu začít s přípravou mnohem dříve.

Tato pilotní studie formou tzv. focus group resp. skupinové diskuse mi umožnila ověřit některé své předpoklady a získat nové poznatky, které jsem následně vpravila do designu kvalitativního výzkumu.

3. Výzkumná strategie a technika sběru dat

Na základě pilotní studie jsem se rozhodla připravit individuální rozhovory s polostrukturovanými otázkami. V pilotní studii byli studenti dohromady, a tak jejich výpovědi mohly být ovlivněny. Proto chci v samotném výzkumu použít metodu individuálních rozhovorů, kterým bude předcházet dotazník MBTI. A tak se výzkumná strategie skládá ze dvou částí, tou první je dotazník MBTI s uzavřenými odpověďmi a druhou pak rozhovor s respondy s polostrukturovanými otázkami a otevřenými odpověďmi.

Samotný test MBTI se skládá z okolo 50 otázek a lze si jej udělat online na webu mypersonality.info v angličtině nebo na českém webu spt.skeletus.com, kde člověk získá rovnou vyhodnocení. Každá otázka v testu má vždy dvě odpovědi, kterým lze přiřadit od jednoho do pěti bodů podle příklonu k jedné nebo druhé odpovědi. Odpovědi odpovídají protikladným hodnotám extraverte versus introverte, smysly versus intuice, myšlení versus cítění, usuzování versus vnímání. Podle součtu bodů, které byly přiřazeny jednotlivým složkám, vznikne výsledné MBTI, které se skládá ze čtyř písmen podle příklonu osobnosti

k jedné nebo druhé hodnotě v rámci čtyř kategorií. Vznikne tak například výsledek INTJ, který ukazuje na osobu s příklonem k introverzi, intuici, myšlení a vnímání. Je možné, že v některých případech vyjde naprosto shodný počet bodů pro jednu kategorii. V takovém případě je typ osobnosti nevyhraněn a budou mu odpovídat dva typy z MBTI. Podle výsledku MBTI si respondenty rozřadím do skupin na jednotlivé temperamenty a budu zkoumat podobnosti v odpovědích u stejných temperamentů.

Po provedení dotazníkové šetření na temperament respondentů, přistoupím ke kladení otázek. Hlavní otázky, na které se chci dotazovat, jsou:

1. Čím se nejčastěji motivujete při studiu?
2. Které typy úkolů zpracováváte nejraději?
3. Jak probíhá vaše příprava na zkoušku?
4. Motivovalo by vás za splnění předmětu získat body a pak si je poměřovat se spolužáky?
5. Motivovalo by vás sledovat výsledky zkoušek spolužáků v informačním systému?
6. Líbilo by se vám mít profil v SIS, podobně jako na Facebooku?
7. Jak moc byste chtěli svůj profil sdílet s ostatními?

Doplňující otázky budu klást už s ohledem na temperament respondentů. Budu se snažit získat podněty pro vyšší motivaci pro studium.

Rozhovory budu nahrávat na diktafon a dělat si poznámky do bloku. Nahrané rozhovory pak přepíši.

4. Prostředí výzkumu a výběru vzorků

Respondenti budou studenti UK, pokud možno z různých fakult. Jejich výběr bude záměrný. Ze začátku mezi mými kamarády, kteří mě budou následně odkazovat na další možné respondenty. Přičemž se může stát, a to ohledem na to, že chci mít zastoupeny všechny temperamenty, že budu některé respondenty k rozhovoru odmítat a zůstane pouze u vyplnění dotazníků. A to z důvodu, že jejich temperament bude už hojně zastoupen. Kvalita vzorku nebude hodnocena z pohledu procentuelního zastoupení, tak aby co nejlépe reprezentoval studentskou obec, ale z pohledu co nejširšího záběru. Cílem tedy bude získat všechny

temperamenty, pokud možno v počtu tři od každého typu, celkem tedy minimálně dvanáct rozhovorů.

Respondenty budu zpovídat postupně a samostatně.

5. Způsob vyhodnocení a interpretace získaných dat

Získané rozhovory z diktafonu přepíši a s ohledem na jednotlivé temperamenty respondentů zobecním jejich odpovědi a pokusím se najít společné tendence a motivace. Závěrečná zpráva z tohoto výzkumu pak bude podkladem pro rozšíření vize gamifikace ISu Univerzity Karlovy. Budu mít tak již předem zpětnou vazbu od reálných uživatelů čili studentů.