

Posudek diplomové práce

Název práce: Možnosti využití nových médií v oblasti formálního vzdělávání: Případová studie návrhu historické simulace

Diplomant: Bc. Michael Lekovski

Univerzita Karlova v Praze, Filozofická fakulta, Ústav informačních studií a knihovnictví

Studijní program: Informační studia a knihovnictví

Vedoucí diplomové práce: Mgr. Vít Šisler, Ph.D.

Předložená diplomová práce „Možnosti využití nových médií v oblasti formálního vzdělávání: Případová studie návrhu historické simulace“ má 88 tiskových stran a je členěná do 6 kapitol. Použitá literatura zahrnuje dostatečný počet titulů vztahujících se k danému tématu. Z formálního hlediska práce splňuje kritéria kladená na diplomovou práci a je způsobilá k ústní obhajobě.

Diplomant si za téma své práce zvolil vysoce aktuální oblast, a to využívání počítačových simulací a her ve formálním vzdělávání. Ačkoliv jsou výukové hry a simulace široce využívány v celé škále oborů (zejména ve vojenství a medicíně), jejich úspěšná integrace do formálního školního systému zůstává, alespoň v českém prostředí, spíše ojedinělá. Implementace v širším měřítku naráží na mnoho překážek, sahajících od fixní časové dotace vyučovacích hodin přes zastaralé hardwarové a softwarové vybavení až po přetrvávající nedůvěru učitelů v edukativní možnosti počítačových her. Jednou z cest, jak usnadnit implementaci výukových simulací v hodinách, je specifický design a realizace, vycházející ze skutečných potřeb a omezení školního prostředí. Diplomant si proto za hlavní cíl své práce vytkl vytvořit modelovou specifikaci výukové historické simulace, která reaguje na specifické požadavky skutečného projektu a může tak v ideálním případě sloužit jako vzor pro budoucí realizace.

Předložená diplomová práce má tak dvě hlavní části. V první, teoretické části shrnuje diplomant dosavadní poznatky o roli nových médií v oblasti elektronického vzdělávání. Zabývá se zejména e-learningem a možnostmi jeho obohacení o prvky gamifikace. Vedle toho rovněž představuje počítačové hry jako předmět výzkumu a poukazuje na herní

mechaniky, které lze využít v oblasti formálního vzdělávání za cílem úspěšné aplikace konceptu DGBL (digital game-based learning) do tohoto procesu.

Jádro práce nicméně tvoří druhá, praktická část, která obsahuje případovou studii modelové specifikace. Tato specifikace vychází z reálného zadání existujícího projektu. V praktické části diplomant formou modelových příkladů řeší konkrétní aplikace jednotlivých prvků DGBL konceptu s ohledem na dosažení stanovených didaktických cílů výše uvedeného projektu.

V předložené diplomové práci se zřetelně odráží dlouholetá praktická zkušenost diplomanta s navrhováním specifikací počítačových her. Největším kladem diplomové práce je tak zejména její praktická část, která je zpracována na profesionální úrovni a zaujme jak univerzálností, tak komplexností navrhovaných řešení. Po formální stránce praktická část respektuje štábní kulturu obdobných projektů a pracuje s odlišnými rolmi jednotlivých členů týmu takto specifického projektu. Je zjevné, že se autor při přípravě diplomové práce s projektem, použitým jako modelové zadání, důkladně seznámil a strávil značný čas s realizačním týmem. Nejen, že výsledná specifikace tak tvoří nejsilnější část předložené diplomové práce, ale lze si i představit, že může reálně sloužit jako inspirace pro obdobné projekty.

Na druhé straně, teoretická část předložené diplomové práce do určité míry trpí jistou schematičností. Autor v mnoha případech nejde za hranice prostého popisu předkládaných teorií a rezignuje na kritické zhodnocení teoretických děl z oboru game studies ve světle existujících empirických výzkumů. Závěr práce pak představuje spíše shrnutí předkládaného materiálu a neposkytuje širší reflexi řešeného problému.

Po formální stránce je diplomová práce velmi dobře zpracovaná a plně způsobilá k ústní obhajobě. Přes výše uvedené výhrady navrhuji hodnocení „výborně“.

V Praze dne 25.5.2012

Mgr. Vít Šisler, Ph.D.