

OPONENTSKÝ POSUDEK DIZERTAČNÍ PRÁCE

Název práce: *Information behavior and learning in the context of new media: Digital games and simulations as complex systems (Informační chování a učení v kontextu nových médií: Digitální hry a simulace jako komplexní systémy pro reprezentaci informací)*

Autorka práce: Mgr. Michaela Buchtová

Školitel: Mgr. Vít Šisler, Ph.D.

Oponentka: PhDr. Hana Landová, Ph.D.

Předložená disertační práce je v tomto oponentském posudku hodnocena zejména z následujících hledisek:

- Aktuálnost tématu
- Zvolené metody zpracování
- Zhodnocení dosažených výsledků a jejich novosti
- Význam pro další rozvoj informační vědy
- Jazyková a formální úroveň

Disertační práce je zaměřena na velmi aktuální téma využití počítačových her v oblasti vzdělávání. Nacházíme se v době, kdy jsou v mnoha zemích zcela zásadně přehodnocovány vzdělávací systémy jak na úrovni státní vzdělávací politiky, tak na úrovni vzdělávacích programů a jejich osnov – a to na všech stupních vzdělávacího systému. A právě nové metody a postupy v rámci vzdělávacího procesu jsou častým předmětem diskuse na odborných fórech nejen pedagogických, ale i knihovnických a informačně vědních. Opakovaně přichází snaha hodnotit dopad různých výukových stylů na rozvoj žáků (studentů), jejich potenciál rozvíjet vybrané klíčové kompetence a zásadně tak ovlivňovat možnost uplatnění a efektivního fungování v současné společnosti. Výsledky disertační práce mimo jiné ukazují na fakt, že právě měření/hodnocení dopadu vzdělávací aktivity je metodologicky, časově i personálně velmi náročnou aktivitou. A každý příspěvek k této odborné diskusi – zvláště pokud je zpracován na takto vysoké úrovni - je velmi hodnotný a aktuální – a to nejen svými výsledky, ale i přesně popsanou a pečlivě zpracovanou metodikou. A je, dle mého názoru, hodno uznání, že se v této disertační práci podařilo propojit klíčové koncepty informační vědy (informační chování) propojit s koncepty pedagogicko – psychologickými.

Teoretická část disertační práce velmi dobře rámuje celé téma, definuje základní pojmy a je výbornou ukázkou perfektní práce s kvalitní odbornou literaturou. Klíčovou částí disertační práce je část výzkumná, ve které doktorandka jednoznačně prokazuje schopnost samostatné práce, stejně jako schopnost být platnou součástí širšího výzkumného týmu a projektu. Z hlediska metodologického se jedná o poměrně unikátní kombinaci rozličných výzkumných metod, většinou kvalitativního charakteru (hraní rolí, pozorování, diskuse). Výzkumná část disertační práce je velmi pečlivě zpracována a fakt, že se jedná o dílčí část rozsáhlejší týmové studie, přidává tomuto výzkumu na hodnotě. Z pohledu informační vědy vidím zásadní přínos v obohacení výzkumných nástrojů o ty, které v našem oboru dosud možná nebyly tak běžné – přitom ale představují logickou mezioborovou vazbu a propojení zejména v již výše zmíněné

oblasti výzkumů informačního chování, informační gramotnosti či definování nových přístupů v rámci informačního vzdělávání. K samotné formulaci jednotlivých složek výzkumu v podstatě nemám výhrady. Z práce mi pouze jasně nevyplývala kritéria, podle kterých byli vybráni studenti (příp. školy) pro experimenty s hrou Evropa 2045. Analýza výsledků je informačně velmi bohatá, i díky kvalitně zpracovaným grafům a tabulkám. Jedinou výhradu mám vůči umístění detailního přepisu rozhovorů přímo v textu disertační práce – domnívám se, že by bylo vhodnější jeho umístění do přílohy.

Jak již bylo řečeno výše, práce představuje syntézu konceptů a přístupů typických pro oblasti informační vědy, pedagogiky a psychologie a právě v tom vidím její zásadní přínos. Přispívá k rozšíření možností výzkumu v oblasti informačního chování a jeho úzkého propojení s oblastí vzdělávání, o což se knihovní a informační věda již delší dobu snaží, např. v oblasti rozvoje informační gramotnosti a informačního vzdělávání. Jsem přesvědčená, že výzkumné projekty jako tento by mohly být průlomovými okamžiky pro vytvoření mezioborových týmů, ujasnění jednotlivých konceptů a terminologie – a to vše by mohlo vést k úspěšné implementaci projektů rozvoje informační gramotnosti, úzce spjatých s výukou jednotlivých předmětů na všech stupních vzdělávacího systému.

Jazyková a formální úroveň práce je na velmi vysoké úrovni. Práce je napsaná velmi dobrou angličtinou a je zjevné, že autorka má zkušenosti se (spolu)publikováním odborných článků v tomto jazyce. Také formální úprava práce splňuje kritéria odborného textu. Četné grafy a tabulky podtrhují kvalitně zpracovanou analýzu dat z provedeného výzkumu. Oceňuji i obrázky zachycující autentické náčrty/záznamy z rukou studentů, které velmi autenticky ilustrují průběh samotných vzdělávacích lekcí. K formální úrovni disertační práce bezpochyby náleží i korektní práce se seznamem bibliografických citací, odkazy a poznámkovým aparátem – i v tomto ohledu nelze disertační práci nic vytknout.

OTÁZKY K DISKUSI U OBHAJOBY:

- 1) Chystají se (či již probíhají) obdobné experimenty s jinak tematicky zaměřenou hrou, příp. s toutéž hrou ale např. v jiné věkové skupině?*
- 2) Bylo by možné přiblížit, alespoň rámcově, návaznost výzkumu Mgr. Buchtové na další již uskutečněné či probíhající výzkumy v této oblasti a jejich výsledky?*

Závěrečné hodnocení

Disertační práci tímto doporučuji přijmout k obhajobě a navrhuji Mgr. Michaele Buchtové udělit titul *philosophiae doctor (Ph.D.)* v oboru Informační věda.

.....
PhDr. Hana Landová Ph.D.

V Praze, 25. 8. 2014