



doc. PaedDr. Jana Hanuliaková, PhD.

Katedra školskej didaktiky, Vysoká škola DTI, Dubnica nad Váhom

Posudok oponenta habilitačnej práce

Autor habilitačnej práce: Ing. Jana Jurinová, PhD.

Téma habilitačnej práce: Využitie digitálnych technológií a digitálneho edukačného obsahu v technickom vzdelávaní

Odbor habilitačného a inauguračného konania: Odborová didaktika

Aktuálnosť a štruktúra habilitačnej práce:

Habilitačná práca sa svojím obsahom a zameraním orientuje na digitálne technológie a digitálny edukačný obsah v priamej edukačnej praxi. Inovácie procesu edukácie v zmysle aplikovania IKT a digitálneho edukačného obsahu reflektuje technologický pokrok, a preto je spracovanie teoretických východísk a empirického skúmania v kontexte využitia v pedagogickej praxi nevyhnutné. Tému považujem za vysoko aktuálnu, nielen v zmysle zefektívňovania didaktickej práce učiteľov, ale aj ako reflexiu na zmeny prístupu v školách z pasívnej na aktívnu a činnú školu, na objavovanie a vlastnú konštrukciu vedomostí. Habilitačná práca má jasnú štruktúru. Obsah je koncipovaný do dvoch kľúčových kapitol zameraných na teoretické východiská a empirické skúmanie v rozsahu 188 strán vrátane príloh.

Teoretické východiská problematiky:

Teoretické spracovanie a ukotvenie riešenej problematiky reflektuje kľúčové pojmy, teórie, ako aj analýzu dokumentov na národnej úrovni, ktoré riešia problematiku aplikovania digitálnych technológií do edukačnej reality. Autorka analyzuje súčasnú digitálnu transformáciu vzdelávania na Slovensku od začiatkov až po súčasnosť, domáce i zahraničné výskumné štúdiá a zistenia, ktoré dokumentujú ich reálnu aplikáciu v praxi. Upozorňuje na skutočnosť neustáleho pretrvávania tradičnej formy vyučovania bez komplexného využívania inovatívnych metód a foriem vzdelávania. Identifikuje limity využívania inovatívnych prístupov k vyučovaniu. Zdôrazňuje potrebu ďalšieho vzdelávania pedagógov pre rozvoj zručnosti v kontexte využívania IKT vo vyučovaní. Súčasťou teoretickej analýzy je spracovanie konkrétnych pedagogicko-didaktických postupov učiteľov, ktoré aplikovali v rámci dištančného vzdelávania, čím môžeme hovoriť o príkladoch dobrej praxe. Kriticky nahliada na

realizáciu národných programov v edukačnej praxi, zdôrazňuje limity, resp. dôvody zlyhania pri ich aplikovaní. Autorka preukázala veľmi dobrý prehľad o aktuálnom stave problematiky, čo dokazuje zmapovanie procesov digitalizácie a realizovaných medzinárodných meraní. Za významný moment digitálnej transformácie na Slovensku autorka považuje zdieľanie edukačného materiálu v rámci učiteľskej komunity na základe vzájomných skúseností. Samotná autorka spracovala materiály v podobe skrípt ako aj inštruktážnych videí, ktoré autorka čiastočne sprístupnila širokej verejnosti. Na tieto skutočnosti reflektovala aj pri napĺňaní cieľov a realizovania vzdelávania v predmete „Teória a vývoj počítačových hier“, v rámci ktorého realizovala prezentovaný výskum. Za viac ako nevyhnutné považuje venovať pozornosť odbornej príprave digitálnych materiálov, tieto overovať priamo v pedagogickom procese a závery a zistenia šíriť verejnosti, nevynímajúc akademickú obec. Pozitívne hodnotím komplexnosť spracovaných teoretických východísk. Z práce autorky je zrejmé, že dlhodobo pracuje v rámci vlastnej praxe s digitálnymi technológiami a ich maximálnym využitím v praxi v rámci pregraduálnej prípravy študentov. Ako vyplýva z názvu, habilitačná práca sa sústreďuje na skúmanie využívania digitálnych technológií a digitálneho edukačného obsahu vo vzdelávaní študentov aplikovanej informatiky na magisterskom stupni vysokoškolského štúdia s cieľom vzdelávať ich tak, aby vedeli riešiť problémy vychádzajúce priamo z praxe. Súčasťou kapitoly je podkapitola, ktorá prezentuje východiská a zdôvodnenia realizovaného výskumu. Habilitantka realizovala analýzu študijných programov na iných VŠ, ktoré poskytujú štúdium aplikovanej informatiky v zmysel nájdenia zhody s navrhovaným predmetom Teória a vývoj počítačových hier. Na základe analýzy študijného programu a informačných listov, autorka našla zhodu s predmetom „Vývoj počítačových hier“, ktoré ponúkajú na technickej univerzite v Košiciach. Súčasťou kapitoly je aj popis vybraných metód, ktoré poskytnú autorke potrebné dáta a spôsob ich vyhodnocovania a interpretácie. Kľúčové metódy, ktoré autorka využila sú kazuistika, dotazník, pozorovanie, rozhovor, obsahová analýza dokumentov, prirodzený experiment, metóda obrátenej triedy a metódy vyhodnotenia získaných údajov.

Empirická časť práce:

Druhá kapitola predstavuje empirické šetrenie. Je členená do desiatich podkapitol, ktoré sa zaoberajú súčasným stavom skúmanej problematiky, motiváciou k realizovanému výskumu, priebehom výskumu, zberom a analýzou dát, konkrétnymi prípadovými štúdiami, použitými metódami a metodológiou ich vyhodnocovania a vyvodzovania záverov, prínosov práce a odporúčaní pre pedagogickú teóriu a prax. V rámci úvodu empirickej časti autorka charakterizovala súčasný stav a vývoj skúmanej problematiky. Reflektovala aktuálne trendy a

v súvislosti s prípravou magisterského študijného plánu „aplikovaná informatika“ v roku 2019 do ponuky povinne voliteľných predmetov (PVP) zaradenie predmetu „Teória a vývoj počítačových hier“. Autorka podrobne popisuje koncipovanie obsahu predmetu, jeho skladbu, výber aktivít, náplň, stanovenie cieľov, ale aj obmedzenia a limitujúce faktory kombinovanej výučby. Počas realizácie naplánovanej výučby musela autorka zmeniť formu výučby predmetu z prezenčnej a kombinovanej formy výlučne na online, pričom popisuje obmedzenia daného spôsobu výučby, kedy autorka zvolila metódu obrátenej triedy. Rozsahovo významné sú podkapitoly, v rámci ktorých autorka realizovala hodnotenie realizácie predmetu študentmi. Autorka neostáva iba pri jednom výskumnom nástroji, ale využila individuálne a skupinové rozhovory a pozorovanie. Dotazník mal prioritne za cieľ zistiť názory na realizované rôzne spôsoby vzdelávania. Opisuje semestrálny projekt a semestrálne zadanie, ktoré tvorilo kľúčové finálne hodnotenie študenta v rámci predmetu. Analýza získaných dát vychádza taktiež z kazuistík, prípadových štúdií, pre zistenie spätnej väzby na sprostredkované materiály a ohodnotenie realizácie predmetu, sprostredkované inštruktážne videa a skriptá, ktoré sa využívali na dosahovanie cieľov vzdelávania, zisťovanie rozdielov vo výsledkoch štúdia z dôvodu uplatňovania rôznych foriem vzdelávania. Na základe získaných dát autorka spracovala odporúčania pre pedagogickú prax. Prínos práce spočíva v spracovanom materiáli novo zavedeného predmetu „Teória a vývoj počítačových hier“, taktiež v realizovanom výskume, spracovanom didaktickom materiáli, ktorý autorka sprístupnila verejnosti a následných načrtnutých vízií ďalšieho vedeckého skúmania.

Formálna stránka práce:

Z formálneho hľadiska sa v práci nenachádzajú vážnejšie nedostatky, ktoré by znižovali úroveň práce.

Otázky do diskusie:

1. Aké sú limity využitia obrátenej triedy v pregraduálnej príprave? Čoho by sa mali učitelia vyvarovať, na čo zamerať pozornosť pri projektovaní výučby prostredníctvom obrátenej triedy?
2. Čo považujete za kľúčové pri zvyšovaní kvalifikácie učiteľov na prácu s IKT technológiami a digitálnymi obsahmi?
3. Konkretizujte víziu rozšírenia Vášho výskumu mimo prostredie vlastnej vysokej školy.

Záver:

Záverom konštatujem, že posudzovaná habilitačná práca Ing. Jany Jurinovej, PhD. pod názvom „Využitie digitálnych technológií a digitálneho edukačného obsahu v technickom vzdelávaní“ po stránke odbornej, metodologickej aj formálnej spĺňa požiadavky na daný typ kvalifikačnej práce. Po dôkladnom preštudovaní habilitačnej práce a predloženého habilitačného spisu, navrhujem po úspešnej obhajobe Ing. Jane Jurinovej, PhD. udeliť titul docent v odbore habilitačného konania a inauguračného konania: odborová didaktika.

V Dubnici nad Váhom, 20.1. 2023

Jana Hanuliaková
oponent