



Univerzita Karlova Praha, Pedagogická fakulta, Katedra výtvarné výchovy

Posudek vedoucí závěrečné práce

Vedoucí závěrečné práce: doc. PhDr. Marie Fulková, Ph.D.

Oponent závěrečné práce: doc. PhDr. Martin Raudenský, Ph.D.

Autor závěrečné práce: Klára Adamcová

Studijní program: Výtvarná výchova se zaměřením na vzdělávání

Studijní obor: B VV 20

Akademický rok: 2023/24

Název práce:

Současné digitální technologie ve výtvarné výchově

Obsah a cíl práce

Práce si klade za cíl zmapovat téma, které je zdánlivě v praxi výtvarné výchovy aktuální, ale jak si autorka uvědomuje už v úvodu, pozadí tématu je „dynamické, proměnlivé a často diskutované téma, které je vlastní moderní, tekuté společnosti, ve které žijeme. Digitální technologie stále víc pronikají do různých oblastí našeho života, včetně vzdělávání a umění.“ S celosvětovou pandemií se digitální technologie masově rozšířily do všech koutů světa včetně vzdělávání. S nástupem umělé inteligence se stáváme svědky společenské transformace. Nemůžu se zbavit myšlenky „Jak to ovlivní výtvarnou výchovu?“, cituji autorku. V závěru se dozvíme skromně a střízlivě formulovaný názor, podložený zkušeností autorky ve školním terénu a s vlastním přístupem k tvorbě. Její kvalitu jistě posoudí pan oponent.

Struktura práce je přehledná a text je hladce čitelný i po stylistické stránce.

Autorka strukturuje práci do 3 hlavních myšlenkových partií – teoretické pozadí, včetně používané nové terminologie, vlastní výtvarný experiment s EI – animáček Příběh o ponožce Pie (viz přílohy práce) s inspirací v divadelním představení, a nakonec didaktický návrh, malá sonda ve školním prostředí (28 + 14 žáků ZŠ) ve spolupráci s kolegyní učitelkou. I tuto didaktickou transformaci (návrh, přípravy na výuku a pedagogickou reflexi) také považujeme za projekt tvůrčí povahy.

Metody

Klára Adamcová mapovala výzkumně pozadí tematiky ve školách za pomoci polostrukturovaných rozhovorů s učiteli VV na 2. stupni ZŠ a je zajímavé, že ve výtvarné i didaktické části se inspiračně opírá o široce, antropologicky pojatou kulturu a její projevy v různých médiích uměleckých žánrech (divadelní představení, internetové produkce, a v neposlední řadě i kurátorsky náročný multižánrový projekt DOXu KAFKAesque. Metodika galerijní/muzejní edukace autorek KVV a UPM složila jako didaktický nástroj k přípravám na vyučování a ověřování pedagogických sond.

Přístup

Autorka pracovala samostatně a zodpovědně. Konzultovala výzkumné přístupy a chopila se také příležitosti připojit se k výzkumné skupině magisterské a doktorské sondy na ZŠ. Jako vedoucí práce oceňují, že se nevzdala směřování k cíli – původní zadání práce se sociálním



Univerzita Karlova Praha, Pedagogická fakulta, Katedra výtvarné výchovy

tématem a kreativními potencialitami pro děti s výchovnými problémy narazilo na nepřekonatelné institucionální potíže u konkrétního výchovného ústavu. Téma práce bylo z toho důvodu změněno. Boj s časem se pravděpodobně projevil na menší preciznosti editací a provedení formálních detailů.

Formální a jazykové zpracování

Nicméně prameny a poznámkový aparát, včetně opor v zahraniční literatuře, je z valné většiny v normě. Práce také obsahuje řadu příloh: vlastní výtvarný experiment s prompty pro tvorbu animovaného filmu (**výtvarný projekt**), ověření 2 volně přístupných aplikací (CHAT GPT 3.5., Copilot Designer), transkripci rozhovorů s respondenty a formalizovaný dotazník. Závěry jsou střizlivé a realistické.

Doporučení/nedoporučení k obhajobě:

Práci doporučuji k obhajobě.

Datum 28. 8. 2024

Podpis: doc. PhDr. Marie Fulková, Ph.D.