

Richard Macků

Rozvoj kompetence k řešení problémů na zážitkových kurzech pro VŠ studenty

Katedra pedagogiky
TF JCU v Českých
Budějovicích

Příspěvek je zaměřen na prezentaci metodologického postupu a dílčích průběžných výsledků autorova komplexnějšího výzkumu úrovně kompetence k řešení problémů. Autor se zabývá otázkou změny (kvalitativní i kvantitativní) úrovně kompetence k řešení problémů před a po absolvování pobytových kurzů určených pro vysokoškolské studenty – konkrétně kurzů vystavěných na přístupech výchovy zážitkem a filozofie pro děti. Tento příspěvek pak seznamuje s výsledky získanými na prvních dvou zážitkových kurzech. Autor využívá tzv. problémové matice (srov. Maker, 1987), která umožňuje rozlišit 5 různých typů problémů. Jako výsledky výzkumu jsou prezentovány posuny ve schopnostech řešit příslušný typ problému a dále změny v přístupu jednotlivých řešitelů k problémovým úlohám. Analýza výsledků výzkumu je založena na výstupech z testů (obsahujících teoretické i praktické úlohy), kvalitativním rozboru písemné reflexe každého respondenta a dále na výsledcích vzešlých z dotazníků, které doplňují uvedené techniky.

Helena Pílušová

Činnost v tanečních souborech a její vliv na formování osobnosti jedince

Katedra sociální
pedagogiky PdF MU

Příspěvek představí metodologii výzkumného záměru realizovaného v rámci volnočasových aktivit. Výzkumné šetření je zaměřeno na činnost ve folklorních tanečních souborech, které pro své členy představují důležitý způsob trávení volného času. Většina členů takovýchto sociálních skupin se této aktivitě věnuje od dětství až do dospělosti. Jaká je výkonová motivace členů těchto souborů? Mohou aspekty podporující motivaci k výkonu ve volnočasové sociální skupině ovlivňovat i motivaci k výkonu ve škole? Jak ovlivňuje činnost v těchto typech sociálních skupin rozvoj osobnosti jedince? Příspěvek představí zamýšlené propojení kvalitativní a kvantitativní metody sběru dat, které je zacíleno na činnost v těchto typech volnočasových aktivit.

Audiovizuální fikční příběhy sledujeme obvykle za účelem relaxace nebo zábavy, za účelem sdílení zkušeností s postavami a učení se ze sociálních situací (srov. FisherKeller, 2000). Naše výzkumné cíle vycházejí z potřeby vědět, co již lidé znají a jak probíhá jejich interakce s audiovizuálními fikčními příběhy. Podle výzkumných zkušeností nejrozličnějších autorů (Alasuutari, 1999 in Harrington & Bielby, 2007; FisherKeller, 2000; Jenkins, McPherson, & Shattuc, 2002 a další) se jako nejvhodnější jeví interpretativní metody, založené na dialogu a interakci s ostatními, nicméně z důvodu zaměření tohoto výzkumu do doposud nereflexované oblasti identifikace s fikční postavou filmů a seriálů a zkušenostního učení jsme využili jak kvantitativních, tak kvalitativních metod. Kvalitativně zjištěné údaje zásadně rozšiřují a potvrzují data získaná kvantitativním šetřením. Tento příspěvek se zaměřuje především na zkušenosti se sběrem dat prostřednictvím nejnavštěvovanějších domácích internetových stránek o filmu www.csfd.cz (v době sběru dat bylo registrováno více než 120 tisíc uživatelů, nyní je to téměř 300 tisíc uživatelů), přičemž online dotazník byl využit také jako kontaktní formulář pro výběr respondentů kvalitativně orientované části výzkumu.

Jana Krátká

Zkušenosti s užitím online dotazníku na www.csfd.cz jako součásti smíšeného výzkumu

Katedra pedagogiky PdF
MU