



## Oponentský posudek bakalářské práce

**Název práce:** Zážitková hra jako stimul filozofického dialogu

**Autorka práce:** Olga Vašítková

**Vedoucí práce:** Mgr. Richard Macků, Ph.D.

**Obor studia:** Pedagogika volného času

**Posudek vypracoval:** Mgr. Václav Peltan

**Datum:** 9. 5. 2019

### Formální a jazyková stránka práce:

Předkládaná bakalářská práce splňuje požadovaný rozsah. Obsah je rozdělen do dvou základních témat: 1. Teoretické východisko a 2. Projektová část. Členění tématu *zážitková hra* (1.1.) by mohlo mít o jednu úroveň méně (na s. 7 jsou 4 názvy kapitol). Obsah by se pravděpodobně mohl vejít na jednu stranu práce. Celkové formátování a grafické zpracování nebrání čitelnosti a je zdařilé. Některé grafy by se daly přepsat do slovní podoby, aby jich nebylo v práci tolik. Zvýraznění zelené barvy u nadpisů kapitol (v části tematických okruhů) spatřuji jako nepotřebné. Oceňuji vyvarování se jednoslabičné spojky a předložky na konci řádku. Neesteticky pak působí časté roztržení citací na více řádků (např. s. 7, 9, 10, 13), nebo dokonce na dvě stránky (ojedinělý příklad ze s. 21-22). Autorka v textu používá citační model bez poznámek pod čarou, který je typický pro pedagogické výzkumy a práce. Po gramatické a stylistické stránce je práce na dostačující úrovni (př. chybějící tečky (s.10, 31), překlep *entrem* (s. 19), nadbytek čárek (s. 17, 36)). Pro lepší plynulost a čitelnost textu by bylo vhodnější používat na konci souvětí spojku *a* (namísto poslední čárky; např. s.10-11).

### Obsahová stránka práce:

V úvodu si autorka stanovuje cíl práce („*Na tvůrčím projektu popsat, ukázat a zhodnotit jakým způsobem ovlivňuje zařazení zážitkové hry filozofický dialog.*“ (s .6.)), seznamuje čtenáře s její strukturou a s použitými zdroji. V tomto ohledu je škoda, že se autorka opírá v teoretickém východisku (zejména a pouze) o dvě publikace (BAUMAN, 2013; KIRCHNER, 2009), z nichž ta první má povahu sborníku. Na místě by bylo dobré také pracovat s cizojazyčnými zdroji, kterých je vzhledem k tématu dostatečné množství. Struktura práce odpovídá navrženému cíli, ale některé kapitoly (např. 1.2, 1.3.) by potřebovaly rozpracovat více. V samotném úvodu práce je pak zbytečné psát, co má být v úvodu obsaženo. Autorka v prvním odstavci úvodu představila spolu s cílem také určitý rámec, ve kterém práci píše, ale vlastní zdůvodnění a motivaci k tématu se nedozvídáme.



Kapitola *Teoretické východisko* popisuje základní pojmy celé práce (*zážitková hra, filozofický dialog a program*) a zasazuje je do vědeckého diskurzu. Právě v této části je ale očividná absence více zdrojů a doklad o práci s nimi. Autorka například definuje hru na základě pedagogického slovníku, což by problém být nemusel, kdyby ovšem byly zmíněné i jiné pohledy (psychologické a hlavně filozofické). A tak většinou autorka správně cituje danou literaturu, ale nenabízí vědecky relevantní varianty, které je nutno alespoň zmínit, anebo odůvodnit jejich absenci. Tak je tomu i v případě filozofického dialogu (pravděpodobně definice autorky): „*Skutečný filozofický dialog je druhem komunikace s danými podmínkami...*“ (s. 17). Spolu s tím je pak nejasné, jaký je rozdíl mezi *filosofií pro děti* a (skutečným) *filozofickým dialogem*. V celé práci totiž chybí jak (alespoň nástin) historie dialogu ve filosofii, tak ale i různorodost *programu filosofie pro děti* nejen v ČR. Pak je z práce dojem takový, že filozofický dialog je roven programu filosofii pro děti, což je i z pohledu filosofie pro děti problematické.

Kapitola *Projektová část* je originálním a velmi zajímavým počinem autorky. Snaží se aplikovat její teoretická východiska a názory do praktické roviny. Vytváří zážitkové hry, které jsou úměrné věku a schopnostem dětí. Jediné, co bych v této části obsahově vytknul, je předem stanovený seznam otázek na diskusi, který není kompatibilní s programem filosofie pro děti. Praktické by pak bylo přidat konkrétnější připomínky a rady k jednotlivým hrám (zejména pro facilitátora).

V závěru autorka výborně rekapitulovala předešlé poznatky, ale chyběla větší míra zobecnění, význam pro obor a jeho aktuálnost nebo konkrétnější možnosti dalšího rozpracování práce.

Zdá se, že autorka vstupovala do její bakalářské práce s jasným předpokladem, který byl řešen spíše okrajově: *Zážitková hra je (vhodným) stimulem filozofického dialogu*. A pokud její cíl práce má sledovat to, jakým způsobem zážitková hra ovlivňuje filozofický dialog, tak svůj (jediný) cíl práce splňuje buďto nedostatečně, anebo si jej nejasně formulovala, protože o tom, jak se změní filozofický dialog, když s dětmi budeme hrát zážitkovou hru namísto jiné hry či aktivity, se bohužel mnohé nedozvídáme. Nejasnost tohoto rázu lze vidět na s. 27, kde se autorka odkazuje na cíl práce, který ale interpretuje právě jinak.



Témata a otázky k diskusi:

1. Prosím o vysvětlení následující věty (nebo kontext odstavce, v kterém je věta obsažena):  
*„Reflexe je často víc proces [sic] než aktivita vedoucí k danému cíli, ale jednoznačně toto tvrdit nelze.“* (s.17)
2. Proč je důležité, aby filozofický dialog byl bez subjektivní a situační zátěže? (s.35)
3. Co když se (v případě první hry (s.36-38)) děti doberou negativního výsledku, který nebude kompatibilní s demokracií, lidskými právy a prosociální myšlenkou?
4. Zajímalo by mě, jak se autorka vypořádala s prací kolegy Bachtjana, která má (skoro) totožný název: *„Zážitkové hry jako stimul filozofického dialogu“*.

Bakalářskou práci s názvem: *Zážitková hra jako stimul filozofického dialogu* **doporučuji** k obhajobě. Navrhuji dle průběhu obhajoby hodnocení stupněm **velmi dobře/dobře**.

Mgr. Václav Peltan

V Českých Budějovicích dne 9. 5. 2019