

Logoterapeutické hodnoty v zážitkové pedagogice pro adolescenty

Formální stránka:

Práce obsahuje 84 stran textu, což odpovídá fakultnímu požadavku. Je členěna do pěti kapitol, které se dále dělí na podkapitoly 2. a 3. řádu. Menším rozsahem se odlišuje od ostatních pouze kapitola třetí, která slouží ke zprehlednění logické výstavby práce.

Po grafické stránce téma a způsob zpracování nevyžadovaly žádné složité úpravy, lze konstatovat, že práce má po této stránce standardní úroveň.

Autor se odvolává na 47 tištěných a 1 elektronickou publikaci, zdroje jsou vesměs české. Seznam literatury je zpracován systematicky a přehledně, v textu cituje autor korektně.

Text je po formální stránce zpracován pečlivě, v podstatě se v něm nevyskytují tiskové chyby.

Stylistická stránka:

Práce má odpovídající úroveň i co do gramatické úrovně textu, výjimkou je pouze úvodní kapitola: na konci první strany nesmyslná věta (Schopnosti, dovednosti, ale také může mít vliv na postoje.) a nesrovnalosti v použití čárek v souvětích na dvou místech. V dalším textu se sice podobný druh chyb též vyskytuje, ale spíše výjimečně.

Co do stylistické úrovně autor dobře pracuje s použitou literaturou. Přesně vyznačuje místa, na nichž interpretuje názory odborníků, smysluplně zařazuje i přímé citace, v kapitole o zážitkové pedagogice ovšem častěji, než je obvyklé.

Samotný vyjadřovací styl autora je vyspělý.

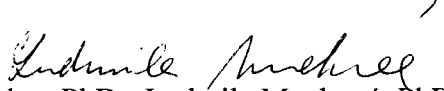
Obsahová stránka:

Cílem práce je najít možnosti využití metod zážitkové pedagogiky pro setkání adolescentů s tématem smyslu života. Autor postupně definuje a popisuje jednotlivé aspekty tématu, celkem zdařile se snaží uvést je do vzájemných souvislostí. Nakonec v praktické části navrhuje třídní program pro adolescentní mládež s využitím především psychoher ze Zlatého fontu lipnické školy. Praktická část tak skutečně vychází ze závěrů teoretické části. Co je poněkud problematické, je uvedení většího množství her s psychoterapeutickým podtextem. Ačkoliv samotní autoři zabývající se zážitkovou pedagogikou dávají najevo, že užití takových her může být spojeno s problémy a vyzývají k opatrnosti, i přesto se domnívám, že riziko poškození některého z účastníků hry je značně vysoké, zvláště když v týmu organizátorů není psycholog či psychoterapeut, ale hlavně když smyslem aktivity není psychoterapeutická intervence. Mám tedy v této souvislosti na autora práce dvě otázky, ke kterým prosím, aby se vyjádřil v diskusi: 1. jak on sám hodnotí diskrepanci mezi cíli zážitkové pedagogiky, logoterapie a her s psychoterapeutickým podtextem, jichž zážitková pedagogika využívá 2. aby vysvětlil, proč necituje zdroje, ze kterých popis her použitých v praktické části práce čerpal, i když je tento zdroj evidentní. Tím, že autor používá her osvědčených v jiném kontextu, se nemění nic na cílovém naplnění práce, pouze tím trpí autentičnost a originalita práce.

Závěr:

Práce má co do obsahové, stylistické i formální úrovně standardní úroveň. Pokud autor odpoví uspokojivě na moje otázky, navrhuji známku"

velmi dobře


doc. PhDr. Ludmila Muchová, PhD.