

POSUDEK NA DIPLOMOVOU PRÁCI

Název práce: Hra s autíčkem z pohledu psychologie činnosti

Autorka práce: Bc. Jana Pastířiková

Diplomová práce Jany Pastířikové se zabývá hraním s autíčky u dětí v předškolním věku v kontextu mateřské školy. Hra představuje klasické psychologické téma, neboť se jedná o základní aktivitu kognitivního, sociálního a motorického rozvoje dětí v nejužším věku. Ačkoliv mají herní aktivity jasný přínos pro psychický rozvoj dětí, jsou prožívány naopak jako autotelické. Jejich hlavní podstatou z hlediska hrajícího si dítěte je radost z prováděné činnosti. Autorka respektuje tuto podstatu hry, nicméně ve svém badatelském přístupu se zaměřuje na otázku, jak hra napomáhá rozvoji dítěte. Originálně přitom využívá perspektivu psychologie činnosti. Autorka se podrobně seznámila s přístupem psychologie činnosti, který systematicky představuje v teoretické části a uplatňuje v analýze dat.

Ve vlastním výzkumu autorka shromáždila podrobné záznamy 17 volných her z prostředí mateřské školy. Ty dále roztřídila podle existujících psychologických a pedagogických klasifikací. Do analýzy vstoupily hry různých typů – pohybové, námětové atd. Při třídění autorka správně polemizuje s klasifikačními kritérii, protože většina her spadá do více typů. Ve vlastní analýze pak autorka rozlišuje tři základní strukturální prvky her, a sice činnosti, úkony a operace. K operacím pak přiřazovala vývojové oblasti, které se jejich realizací nejvíce rozvíjejí. V případě jednotlivých her lze jak o rozdělení jednotlivých prvků, tak o přiřazení vývojových oblastí polemizovat. Za podstatné však považují, že autorka podrobně představila postup, který při analýze použila. Ten je logický, systematický, teoreticky opodstatněný a empiricky citlivý.

V analýze je pozornost zúžena na hry s autem. To má svůj praktický metodologický význam – konzistence základního herního předmětu vytváří porovnatelnost sledovaných her, ačkoliv i ty se od sebe v mnoha parametrech liší. Právě tato odlišnost na poli zdánlivě si podobných her je ale výzkumně zajímavá. Ukazuje se totiž, že dětská manipulace s určitou hračkou coby kulturním artefaktem není vnitřně uzavřená. Hračka a její kulturní význam, který děti přejímají, sice posiluje některé druhy zacházení s ní, ale v rámci dětské fantazie (a vnitřní dynamiky hry) se neuzavírá ani jiným možnostem. S tím souvisí i druhý důvod, proč byl výzkum zúžen na hry s autem – ten má kulturně-psychologické a genderové pozadí. Jak ukazují dosavadní výzkumy, auta jsou vysoce genderovanými hračkami, a to jak z pohledu dospělých autorit, tak i samotných dětí. Právě u aut (vedle panenek) se děti nejsilněji shodují na tom, že se jedná o „klučičí hračky“.

Takové označení má dvojitý význam – chlapci si s těmito hračkami nejčastěji hrají a současně tyto hračky jsou atributy chlapectví (jejich používáním dítě performuje svoji maskulinitu a tudíž posiluje svoji genderovou identitu). Pokud auta představují pomyslnou genderovou hranici, je důležité zkoumat, jak konkrétně hry probíhají a tedy jaký typ charakteristik se jejich prostřednictvím rozvíjejí. Z hlediska komplexnosti rozvoje dětí by se pak mohlo jevit jako problematické, pokud by se prokázalo, že hra s autem je obsahově úzká. Jak by to bylo možné zkoumat? Nabízí se experimentální design, v němž by byly sledovány děti hrající si s různými hračkami a byl by měřen jejich rozvoj v hlavních vývojových oblastech. Takový postup by byl sice průkazný, ale velmi náročný. Vzhledem k novosti tématu (hra z pohledu psychologie činnosti) bylo však vhodnější použít nejprve jednodušší a citlivější design. Prostřednictvím kvalitativní studie se prokázala relevantnost tématu a do budoucna bude možné navázat dalšími výzkumnými přístupy.

Analýza 17 pozorovaných her přinesla řadu zajímavých výsledků. Mezi nejdůležitější patří ten, že hry s autem (jako vysoce genderovaným kulturním artefaktem) rozvíjí různé vývojové oblasti. Nejedná se tedy o hru, která by a priori vedla k zúžení rozvíjených schopností jen na určitou sféru. Z hlediska psychologických poznatků o genderovém vývoji v předškolním věku bude nutné navázat dalšími výzkumy, které budou porovnávat hru s autem s hrou s panenkou (či jinými vysoce genderovanými hrami).

Závěr:

Diplomovou práci Jany Pastířikové považují za kvalitní. Využívá inovativní a velmi precizní postup, a to jak v analýze teoretických pramenů, tak v analýze vlastních získaných dat. Práci doporučuji k obhajobě.