

Oponentský posudek bakalářské práce pro
Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta

Typ studia: prezenční

Obor studia: jednooborové bakalářské studium

Specializace: výtvarná výchova

Vedoucí bakalářské práce: Mgr. Karla Cikánová

Oponent: PhDr. Jan Šmíd, Ph.D.

Datum odevzdání bakalářské práce: duben 2010

Téma bakalářské práce:

Marii SOVOVOU

Ročník: 3., ak. rok 2009-2010

STOLNÍ HRY

Studentka Marie Sovová ve své bakalářské práci na téma „STOLNÍ HRY“ představuje specifickou oblast, zaměřenou na problematiku stolních her a herních principů jako relaxačně-zábavných součástí široké oblasti, týkající se pojmu hry jako fenoménu. Podstatné je zjištění, „že hra má svůj smysl v sobě samé, jejím smyslem je samo hraní, tak jako v umění, kde existuje i špatné umění, tak ani hra nemusí být vždy tou čistou hrou...“. Marie podává celistvost jí chápaného pojmu čistě a přehledně. Celý text zpracovala Marie jako systematicky ucelenou, teoreticky podloženou a obsahově přehlednou, kvalitní sondu do zvolené oblasti. Inteligentní hravost se zde neprojevuje komplikovanými výklady fenoménu hry, ale naopak jasně a přehledně, v duchu „hry jako principu objevování světa“ formou zábavy, zachází s grafickou podobou práce, včetně nenápadných symbolů jako „navádějících“, nikoli však „zavádějících“ vysvětlivek.

Celý problém pojala Marie s intenzivním zájmem, který podložila studiem množství odborných textů a prokázala tím, že je fundovaně schopna nahlédnout na zvolené téma a přinést o něm komplexní zprávu. Za velmi přínosný pokládám výběr odborné literatury, především od prof. Anny Hogenové, která teorii hry rozpracovává uceleně v různých souvislostech a náhledech. Obsahová uchopenost a koncepční řešení problému je zvládnuto, formální a grafická stránka práce rovněž. Je až s podivem, že se mi na základě Maruščiny práce potvrzuje domněnka o inklinaci k tématu prostřednictvím osobnosti. Jak jsem mohl Marii dosud jako učitel poznat, její zkoumavý, někdy minimalistický a jindy velkoryse „rozehraný“ přístup ke světu, prolutý laskavou hravostí a humorem, zcela přirozeně potvrzuje výběr tématu bakalářské práce.

Práce je uchopena ve všech třech částech, do kterých je ve své koncepci rozdělena. Promyšlená koncepce a schopnost samostatného přemýšlení v logických, estetických i sociokulturních souvislostech dává Marii výborný předpoklad pro výstavbu přesně definovaného manipulačního prostoru, ve kterém nabízí mimo jiné také pohled na některé vybrané problémy, jako například v kapitole 1.1.3. Význam hry, 1.2.3. Stolní hra jako zrcadlo kultury nebo v kapitole 1.3.2.5. Zdroje inspirace stolních her. Velmi oceňuji snahu autorky nahlížet tento vymezený problém z hlediska filosofických a kulturních specifik. Praktická výtvarná část přináší pro mne téměř neuvěřitelnou sondu do možností logického a matematického myšlení prostřednictvím Maruščiných autorsky řešených her. Představuje vlastní herní prostředí pomocí rozdílných principů, což hodnotím z pohledu obohacení výtvarné výchovy jako mimořádně přínosné.

Didaktická část je postavena jako herně-didaktická struktura, která řeší konkrétní specifika principu hry. Ve výtvarném projektu pro žáky ve věku 5-9 let Marie nastínila různé typy her, které je možné s dětmi vytvářet a hrát. Nejde zde ale „o vytváření her za účelem vytvořit dokonalou hru, ale velký význam by zde měl i námět a tvůrčí proces“. Za všechny výtečně postavené návrhy zadání zmíním princip Tangramu, inspirující se figurální tvorbou H. Mattise. Kvalitní výtvarný projekt dává tušit stejné zaujetí pro práci s dětmi jako zaujetí pro „hru při řešení bakalářské práce“. Studentka Marie Sovová dle mého názoru splnila zadání bakalářské práce o STOLNÍCH HRÁCH a projevila tím nejen zájem o zvolené téma a zaujetí jím, ale i odbornou erudici v dané problematice. Oceňuji nejen schopnost sebereflexe při konzultování tématu. Celou práci hodnotím jako obohacující, výbornou a komplexní.

Závěrečnou práci doporučuji k obhajobě. Před obhajobou navrhuji klasifikaci výborně.

- Doplňující otázky k obhajobě: 1) Pokud ve svém textu hovoříte o plastičnosti her ve smyslu reliéfnosti, můžete navrhnout ještě „plastičtější“ řešení herních prostředí ve smyslu „objemovosti“ a prostorovosti?
2) Věděla byste v souvislosti s principem hry, kdo z fotografických autorit současného umění využívá hru jako svou doménu?

PhDr. Jan Šmíd, Ph.D.
Oponent Bc práce

V Praze dne 29. dubna 2010