

## **Posudek vedoucího diplomové práce**

Autor práce: **Bc. Marie Píšťková**

Název práce: **Změny jemné a hrubé motoriky u pacientů s dětskou mozkovou obrnou po terapii pomocí aktivní videohry Nintendo Wii a pomocí Vojtovy metody.**

Vedoucí práce: Mgr. Kateřina Medunová

Oponent práce: MUDr. Josef Kraus, Csc.

Rozsah práce: celkem 76 stran, z toho 53 stran čistého textu; 11 příloh; 109 literárních zdrojů, z toho 98 zahraničních; počet článků citovaných v práci: 97

Zadáním práce bylo zpracovat dílčí výsledky pilotního projektu zabývajícího se efektem Vojtovy metody a aktivní videohry Nintendo Wii na motoriku pacientů s dětskou mozkovou obrnou (DMO). Úkolem autorky bylo vyhodnotit výsledky testů jemné a hrubé motoriky, škály PACES a zhodnotit navržený dotazník změn po terapii.

V přehledu teoretických poznatků autorka vytváří věcný znalostní podklad pro praktickou část práce. I přes množství dostupných informací především k problematice dětské mozkové obrny a aktivních videoher v rehabilitaci zůstává úzce orientovaná na zadané téma a snaží se proniknout do hloubky problematiky. V praktické části, která zaujímá polovinu práce, autorka popisuje cíle práce a hypotézy, metodiku výzkumu, výsledky výzkumu a diskutuje je. Cíle práce korespondují se zadáním, hypotézy zahrnují reflektují sledování změn po terapii i s odstupem a reagují na otázky kladené v praxi. Metodika je popsána podrobně ve smyslu průběhu vyšetření i vedení terapií. Výsledky zpracovala přehledně, autorka deklaruje jako statisticky významnou hodnotu  $p < 0,05$ . Hodnotu  $p$  lze vyčíst v popisném komentáři k výsledkům, uvítala bych ale označení statisticky signifikantních hodnot v tabulkách. Diskusi autorka pěkně strukturovala. Statisticky významné výsledky srovnává s výsledky dostupných studií, ale hledí také na klinickou významnost změny po terapii, čímž výsledky uvádí ve světle přínosu terapie pro pacienta, příp. rodinu. Autorka reálně nahlíží na limity práce a celého projektu a reflektuje i některé osobní limity. Tyto faktory dohromady znamenaly nemožnost vyhodnotit zpětnou vazbu od rodičů a dětí ohledně vnímaných změn po terapii.

Co se týče spolupráce, autorka navázala na již započatý projekt, což obnášelo její aktivní nasazení hned od počátku magisterského studia. Podílela na vyšetřování pacientů (vyplňovala anamnestický dotazník; ve spolupráci se zkušenými terapeutkami se podílela na vyšetřování pacientů pomocí GMFM-66) a vedla terapie Nintendo Wii, dále se podílela na oslovování pracovišť a samotných pacientů ve smyslu náboru pacientů do projektu a pomáhala s organizací projektu. Oceňuji její aktivitu v průběhu celých dvou let a schopnost týmové spolupráce.

V práci je patrné autorčino obdarování formulovat odborný text. Velmi dobře pracuje s citacemi, vhodně kombinuje a srovnává sdělení jednotlivých autorů. Po formální stránce (až na drobné překlepy – př. str. 52 funkce a ponechání jednoslovných předložek a spojek na konci řádku) je práce vyhovující. Vítám vhodně vložené poznámky pod čarou. Práce svým obsahem splňuje požadavky, cíle a zadání práce. Výstupy práce jsou zajímavé jak v teoretické rovině, tak mohou pomoci utříbit názor na indikace obou metod v rehabilitační praxi u pacientů s DMO.

**Práci doporučuji k obhajobě.**

Otázky k obhajobě:

- Škála GMFM-66 se ukázala jako nedostatečně sensitivní k hodnocení hrubé motoriky u této skupiny pacientů. Jakou variantu hodnocení byste navrhovala?
- Jak si vysvětľujete, že i přes větší zábavnost terapií spojených s virtuální realitou, pacienti uvedli míru prožitku z terapií téměř shodnou?

V Praze 31.08. 2017

  
Mgr. Kateřina Medunová