

Posudek oponenta bakalářské práce – teoretická/praktická část

| | |
|----------------------------------|--|
| Jméno a příjmení studenta | Kateřina Sochorová |
| Studijní program | B 8206/Výtvarná umění |
| Obor/ateliér | 8206R102/Multimedia a design/ateliér Průmyslový design |
| Forma studia | prezenční |
| Název práce | Herní pomůcka pro děti s diagnostikovanou poruchou ADHD |
| Oponent práce | Mgr. Katarína Struhařová |

Bakalářská práce Kateřiny Sochorové přináší z pohledu psychologa zajímavý nápad, který reaguje na chybějící nabídku na trhu pro odborníky pracující s dětmi s diagnózou ADHD.

V teoretické části práce podrobně a přiměřeně pro účely této práce definuje diagnózu ADHD a její specifika, která se mohou projevit v herní aktivitě dětí s touto diagnózou. Shromáždí ve ní informace o typických projevech dětí s ADHD, ale i o jejich silných a slabých stránkách, které následně zohlednila během navrhování herní pomůcky.

Praktická část obnáší návrh a realizaci herní pomůcky, která proběhla na základě konzultací s odborníkem pracujícím s dětmi s diagnózou ADHD v prostředí Pedagogicko-psychologické poradny. Tato herní pomůcka podporuje rozvoj pozornosti a soustředění tím, že dítě má jasné a přehledně strukturované herní prostředí, není zahlcené přemírou podnětů (jako například příliš mnoho postavíček a dalších herních prvků nebo výrazná barevnost, mnohost barev), v rámci hry je vedené dospělým k tomu, že činnost má svůj začátek a konec, má úvodní i závěrečný rituál v podobě vyndávání a uklízení postavíček do pytlíkových doupat.

Studentce se povedlo velmi dobře skloubit a do hračky promítnou silné i slabé stránky dětí s ADHD. Hračka využívá jejich silných stránek tím, že je orientovaná na tvořivost a fantazii, děti ji mohou dotvářet a přetvářet, využít k vymýšlení příběhů. Jako vynikající nápad hodnotím masky, které jsou součástí hry a umožňují dětem ještě více se stát součástí nějakého jiného světa, stát se někým jiným a tím pádem si i odžít situace, které je trápí v jejich běžném životě. Tyto děti totiž často svým chováním vyvolávají v druhých hněv, nepochopení a dostávají se často do konfliktů kvůli překračování daných hranic.

K posílení soustředění a udržení pozornosti jim také pomáhá možnost s hračkou manipulovat, dotýkat se jí, pohybovat jí, měnit druh činnosti v průběhu hraní (v rámci rozvíjení jednoho

herního příběhu můžou chvíli hrát divadlo s figurkami, nakreslit něco k příběhu, pak něco sami předvést).

Hračka je určitě velmi dobře využitelná pro děti obecně, přínos navíc pro děti s ADHD bude mít především ve chvíli, kdy si s ní bude hrát pod vedením dospělého (například dle instrukcí na přiložených kartičkách, kde je velmi pěkně popsáno, jak se dá s hračkou zacházet). Zvážila bych použití provázků, které můžou děti svádět k točení s figurkami a nejsou pro hraní divadla dětmi úplně praktické, lépe se jim budou postavičky ovládat, pokud je budou držet přímo.

Velmi dobrý potenciál pro využití této herní pomůcky v práci psychologů vidím v možnosti terapeutické práce s dítětem, kde používání vždy stejné pomůcky dává určitý pevný rámec a pravidla těmto setkáním, což je důležité u dětí s ADHD. Zároveň hračka nabízí velký prostor na projekci dítěte – tedy formou odehrávaných příběhů může dítě projevit své vlastní prožívání, těžkosti a radosti, zážitky, může sdílet emoce a učit se je zpracovávat, mluvit o nich, reagovat jinak atd. V tomto smyslu by určitě bylo možné dále rozvinout herní pomůcku tak, aby byla ještě variabilnější, případně obsahovala podrobnější popis, jakým způsobem se s ní dá pracovat (např. pro dítěti trpícím úzkostí, při zpracovávání smutku, hádky.. apod.)

Navrhuji hodnocení A.

Ve Vsetíně dne 25.5.2016



.....
Podpis oponenta

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

| | | | | | |
|-------------|-----------------|-----------|----------------|----------------|------------------|
| A - výborně | B - velmi dobře | C - dobře | D - uspokojivě | E - dostatečně | F - nedostatečně |
|-------------|-----------------|-----------|----------------|----------------|------------------|