

Oponentský posudek bakalářské práce

„Dětské hračky z obnovitelných materiálů“

Paulína Košíková, vedoucí práce Doc.MgA. René Šulc

Studijní obor (B212) Design, ČVUT

2024/2025, LS

Tématem bakalářské práce Paulíny Košíkové byla dětská hračka z obnovitelných materiálů a výsledkem teoretické a praktické složky této semestrální práce je celodřevěná balanční hra z obnovitelného materiálu pro věkovou skupinu 5-6 let.

Teoretická práce vychází z rešerší pro plnění vyčerpávajícího množství nároků a podmínek kladených na kvalitu současné hračky a z jejich analýzy. Kromě literatury, zaměřené na výchovnou a pedagogickou problematiku u předškolních dětí se studentka cíleně věnovala i konkrétním zkušenostem z práce s dětmi vybrané věkové kategorie v mateřských školách. Tyto informace jsou pro výrobu hraček zásadní, autonomní poznatky s praktickým využitím hraček, vyrobených pro děti, významně ovlivní samotnou výrobu nové hračky, a to jak v oblasti konkrétního výběru typu hračky, tak i následně jeho charakteru a volbu vhodného materiálu. Domnívám se, že i poznatky z kolektivními hrami právě ve třídách předškolních zařízení ovlivnily uvažování Paulíny Košíkové a vedly k rozhodnutí o výrobě hračky ve formě hry. Při výzkumu historie hraček pro děti (i v mateřských Montessori školách) se studentka omezila pouze na část současného trhu s dřevěnými hračkami. V závěru rešerší se také seznámila s výrobními bezpečnostními předpisy Evropské unie. Studentka se věnovala tedy literatuře, praktickým pedagogickým zkušenostem i podmínkám trhu s hračkami a vytvořila tak předpoklady k praktické části práce.

V případě práce Paulíny Košíkové jde o výběr stolní (zde bychom mohli říci originálně podstolní) hry pro dva hráče, prvky hry však umožňují hraní i samostatně. Koncept hry pro dva hráče napomáhá rozvíjení schopností komunikace a spolupráce - charakter hry je určen potřebnou interakcí mezi hráči. Základem je soutěž o prvenství, nicméně daný průběh hry má také charakter společenský - socializační a didaktický, hra dispozice dětí v předškolním věku potom rozvíjí. Ve společenské rovině učí hra podvědomě také spolupráci, protože akce jednoho hráče ovlivní a změní situaci u druhého hráče, resp. situaci společnou. Didaktická část hry učí děti praktickým a zábavným způsobem princip páky – rozvrstvení síly na dvou stranách, balanc.

Důraz klade Paulína Košíková na hračku z hmotného materiálu, který staví do protikladu s digitálními technologiemi. Výběr dřeva je výběr přírodního (živého) materiálu, dostupného, kvalitního a netoxického materiálu, z obnovitelných přírodních zdrojů. Hračky z reálných, fyzických materiálů na rozdíl od počítačových her působí

na více smyslů – hmat, čich, zrak i sluch zde hrají zásadní zkušenostní roli se světem okolo sebe. Hra je výsadní náplní času především předškolních dětí, hraním se učí, především základním dovednostem. Hra Paulíny Košíkové v sobě také nese prvek puzzle, skládání, stavebnice. Počáteční teoretická idea „stavebnice vzhůru nohama“ je originální, stejně tak způsob zavěšování jako soutěžní disciplíny. Z praktických zkušeností a pozorování dětí při hře vychází myšlenka hry „pod stolem“, která se stala součástí výchozího zadání. Řešení ve způsobu zavěšování na páce, připevněné ke stolu, toto zadání zcela naplňuje. Pro průběh hry je důležitá hrací kostka, která náhodně určuje, jaký herní kámen musí hráč v danou chvíli použít. Učí je ale také základnímu počtům – počítání do šesti – tolik je stran na hrací kostce. Číslo „šest“ je na kostce použito dvakrát – jako první herní kámen je důležité použít ten s šesti otvory. Z důvodů neexistence herního kamene s pěti otvory číslo „pět“ ve hře chybí a zde bych viděla možnost i pro alternativní řešení, protože pro děti v posledním roce před nástupem do školy by mělo být počítání do pěti kompletní i při hře. (např. pro více herních „kamenů“, tedy možnosti zavěšování dvou herních kamenů („tři“ a „dva“), když na herní kostce padne pětka). Číslo „šest“ ale hraje ve hře základní úlohu, která ovlivňuje balanční výsledek, a na kterou děti během opakovaného hraní přijdou. Vzhledově vychází především z technických předpokladů – nutnosti dočasného upevnění jednotlivých částí, jedná se tedy o nepopisné herní kameny neutrálních barev, jejichž podoba je určena pouze jejich funkcí, jako u jiných technických hraček, nejde o výtvarné experimenty. Výsledná podoba závěsu na konci hry má však kvality výtvarného objektu.

Bakalářská práce Paulíny Košíkové je společenskou hrou, podporující spolupráci mezi dětmi, zároveň zavěšovací stavebnicí, technickou hračkou s didaktickou náplní a učební pomůckou. Má originální myšlenku, v praktickém provedení je funkční. Cíl bakalářské práce, který si studentka vytkla, mj. „...dětí zabavit, něco naučit, posilnit ich spoluprácu a komunikáciu...“ se jí podařilo splnit.

Předloženou závěrečnou práci hodnotím klasifikačním stupněm - výborně - .

MgA. Tereza Talichová



V Praze 12. 6. 2025

