

PEDAGOGIKA HRY

📍 Vyučující

Mgr. Lenka Přikrylová

Katedra pedagogiky sportu

tel. č. 549494657

Email : prikrylova@fsps.muni.cz

📍 Konání seminářů

20.5. (11.00-12.20 hod.) -místnost 225

27.5. (11.00-13.00 hod.) -místnost 225



Požadavky k zápočtu:

- aktivní účast na seminářích
- prezentace na zadané téma z oblasti pedagogiky hry
- vytvoření zásobníku her



Cíle předmětu PEDAGOGIKA HRY:

- schopnost interpretace fenoménu hry a jeho souvislosti s vývojem dítěte či dospívajícího
- dokázat připravit a používat hru jako diagnostický, relaxační a zároveň edukační prostředek
- navrhnout a připravit vhodné hry pro osobnostní rozvoj dítěte v praxi

Náplň seminářů:

1. Teoretická část (prezentace na zadané téma)
2. Praktická část (hry zaměřené na určené téma)



TÉMATATA PREZENTACÍ :

1. - pedagogika hry– vymezení pojmů
- nejčastější autoři, kteří se zabývají tématem „hry..“
- dělení her
- aktivizační metody ve výuce (učení hrou)
2. - *úloha hry ve vývoji jedince*
- *teambuilding,*
- *zážitková pedagogika*
- *neklid a agresivita u dětí,*
3. - psychomotorické hry,
- hračka jako prostředek osobnostního rozvoje,
- pohybové hry jako zábavný prostředek rozvoje dovedností,
- fyziologický účinek pohybových her u šk.mládeže

TÉMATATA HER:

1. - iniciativní hry, seznamovací
- aktivizační a edukativní hry
2. - hry zaměřené na rozvoj spolupráce
- skupinové hry
- hry pro zvládnání agresivity a neklidu
3. - hry zaměřené na rozvoj emocí a komunikace
- hry pro posílení psychické odolnosti
- didaktické hry

LITERATURA:

- *Skupinové hry pro život 1 :zařazení do skupiny, kontakt, smyslové vnímání, přátelství, sebevědomí : pro děti od 6 do 12 let.* Edited by Klaus W. Vopel, Translated by Dana Lisá - Alena Veselá. Vyd. 1. Praha : Portál, 2007. 138 s. ISBN 978-80-7367-286. [info](#)
- Portmann, Rosemarie. *Hry pro posílení psychické odolnosti.* Vyd. 1. Praha : Portál, 1999. 103 s. ISBN 80-7178-331-5. [info](#)
- Adamírová, Jiřina. *Hravá a zábavná výchova pohybem : základy psychomotoriky.* 2. vyd. Praha : Česká asociace Sport pro všechny, 2000. 68 s. : fo. [info](#)
- Šimanovský, Zdeněk. *Hry pro zvládnání agresivity a neklidu.* Vyd. 1. Praha : Portál, 2002. 175 s. ISBN 80-7178-689-6. [info](#)
- Hermochová, Soňa - Neuman, Jan. *Hry do kapsy : sociálně psychologické, motorické a kreativní hry. IV.* Vyd. 1. Praha : Portál, 2003. 1 sv. (nes. ISBN 80-7178-818-. [info](#)
- Sigmund, Erik. *Pohybová aktivita dětí a jejich integrace prostřednictvím 60 pohybových her.* 1. vyd. Olomouc : Hanex, 2007. 109 s., [2. ISBN 978-80-85783-74. [info](#)

OBSAH SEMINÁŘE Č.1 :

- pedagogika hry–
vymezení pojmů
- nejčastější autoři, kteří se
zabývají tématem „hry
- dělení her
- aktivizační metody ve
výuce (učení hrou)
- seznamovací hry- příklady



1. PEDAGOGIKA HRY

Pedagogika

- Slovo pedagogika pochází z antického Řecka. Zde byl slovem *paidagógos* (řecky: *paidós*: dítě, *ágein*: vést, doprovázet) označován otrok, který pečoval a doprovázel syna (dívky nebyly veřejně vzdělávány) svého pána na cvičení a do školy.
- Podle dochovaných řeckých a římských spisů, se v antické latině slovo *paedagogus*, již objevuje ve významu učitele a vychovatele.

PEDAGOGIKA

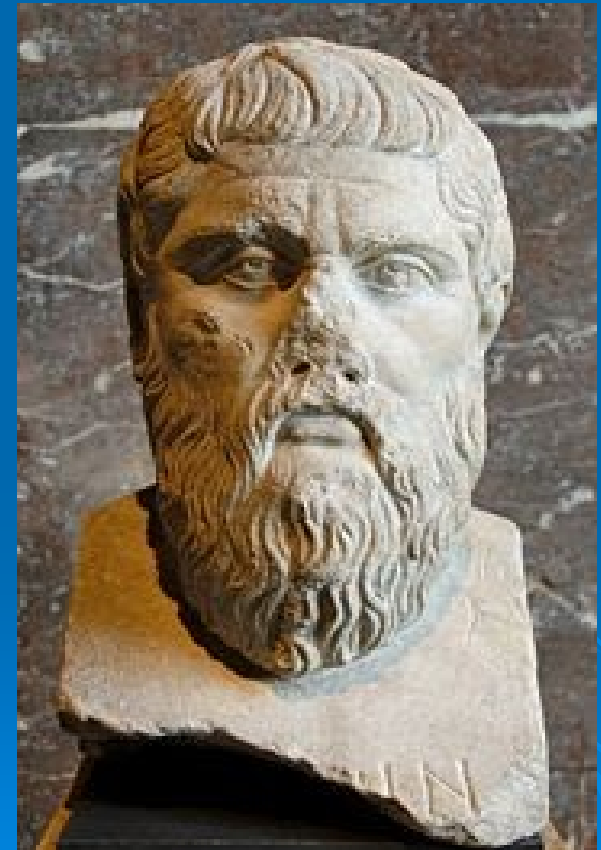
- je společenská věda, která zkoumá podstatu, strukturu a zákonitosti výchovy a vzdělávání jako záměrné, cílevědomé a soustavné činnosti formující osobnost člověka v nejrůznějších sférách života společnosti.
- **Výchova** je záměrné působení na osobnost jedince s cílem dosáhnout změn v různých složkách jeho osobnosti, pojem má eticko-normativní nádech, mluví se o výchově mravní, vlastenecké, estetické, citové, výchově k rodičovství a manželství, apod.
- **Vzdělávání** je proces záměrného a organizovaného osvojování poznatků, dovedností, postojů aj., realizovaný prostřednictvím edukačního procesu. Výsledek tohoto procesu by mohl být označen výrazem "naučenost".

HRA

- hra je pro nás aktivita, prožitek, zábava, učení, volnost, radostná záležitost.....,
- vývojová psychologie považuje hru za hlavní hnací sílu hledání sebe sama v raném dětství a při pozdější socializaci člověka, zvláště při seznamování. Člověk začíná poznávat, prozkoumávat a reflektovat svět nejprve v dětské hře,
- je nenahraditelným edukačním prostředkem,
- hra je hrou, pokud v ní převažují kreativní prvky, tedy rozvíjení zúčastněných osobností a jejich společenských vztahů.

Starověcí filozofové zabývající se hrou :

- Platón (427-347 př.n.l.) - řecký filosof,
(založil athénskou **Akademii**, jež pak byla vzorem evropským univerzitám a vědeckým institucím, téměř celé jeho dílo jsou dialogy jeho učitele **Sókrata**, převzal od Sokrata metodu učení v rozhovorech)



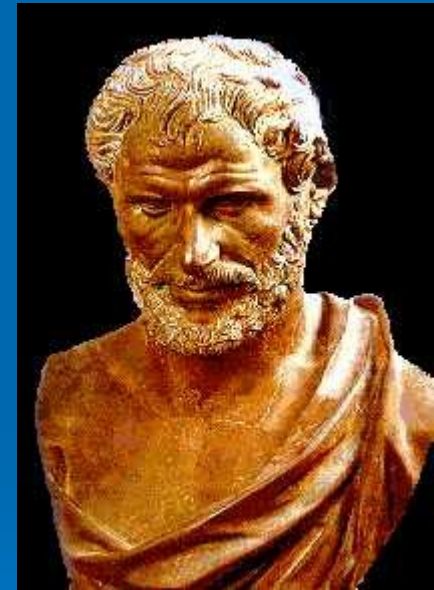
Plötinos (205-270 př.n.l.)

- řecký filosof
- (založil v Římě filosofickou školu , snažil se uspořádat platónovu filosofii do ucelené soustavy, přičemž se mu ve skutečnosti podařilo vytvořit originální filosofický systém)



Aristoteles (384-322 př.n.l.)

- byl filosof vrcholného období řecké filosofie, nejvýznamnější žák Platonův a vychovatel Alexandra Makedonského. Jeho rozsáhlé encyklopedické dílo položilo základy mnoha věd, studoval a pak i vyučoval v Platónově Akadémii v Athénách.
- Založil také vlastní filosofickou školu zvanou peripatetická škola (od slovesa *peripatein* (procházet se), neboť Aristotelés se prý se svými žáky při výuce procházel).
- Během 13 let, které strávil v Athénách, vznikla většina jeho spisů. V jednom ze svých spisů vyjádřil myšlenku, “ že tělesná cvičení by měla ve výchově předcházet intelektový rozvoj“.



Novověcí autoři, kteří odhalili význam hry :

- **Jean Jacques Rousseau** (své názory na výchovu vyjádřil v polorománu Emil aneb o výchově) ,
- **Jan Amos Komenský**-zakladatel moderní pedagogiky, (Orbis pictus -propagoval zde princip, že učení by mělo být založeno na hře , Velká didaktika-jedná se o spis o vyučovacích metodách) ,
- **Johann Heinrich Pestalozzi** (kniha Jak Gertruda učí své děti -zřetel kladl na základní vzdělávání dětí, které by mělo započít již před začátkem školní docházky v samotné rodině) ,
- **Johann Friedrich Fröbel**- zaměřoval se na předškolní výchovu (v roce 1840 otevřel komplex zařízení, kde byly herny pro děti a ústav pro vzdělávání opatrovnic, je také tvůrcem didaktických her a souboru pohybových her s hudebním doprovodem).

Nizozemský historik Johan Huizinga

ve svém stěžejním díle *Homo ludens* hru definuje takto (1938):

- *Hra je svobodné jednání či zaměstnání, které v rámci určitého jasně vymezeného času a prostoru, které se koná podle svobodně přijatých, ale přitom bezpodmínečně závazných pravidel, má svůj cíl samo v sobě a nese sebou pocit napětí a radosti a zároveň vědomí odlišnosti od všedního života.*



Vymezení pojmu hra v 7 aspektech podle Johana Huizinga :

- Hra je svobodná – nikdo nemůže účastníka nutit, aby si hrál.
- Hra je vystoupením z „obyčejného“ nebo „vlastního“ života do dočasné sféry aktivity, která je mimo proces uspokojování nezbytných potřeb jedince.
- Hra má prostorovou i časovou složitost. Hra začne a v určitém okamžiku skončí. Odehraje se.
- Lze ji opakovat (jedna z nejpodstatnějších vlastností hry).
- Hra vytváří řád, hra je řád a vnáší do zmateného světa určitou dokonalost.
- Hra spojuje a rozlučuje.
- Hra obsahuje prvek napětí (časté je střídání uvolnění a napětí).

- **HOLANDSKÝ FILOZOF J. HUIZINGA** (1872-1945), říká:
„Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je provázena pocitem napětí a radosti a vědomím „jiného bytí“ než je „všední život“.
- **PODLE MAŇÁKA**, (2003): *„Hra je jedna ze základních forem činností, pro niž je charakteristické, že je svobodně volená aktivita, která nesplňuje žádný zvláštní účel“.* Hodnota hry spočívá především v tom, že přináší dítěti citové uspokojení ze hry, hra má hodnotu sama o sobě. Dítě si neumí hrát jinak než zcela zaujatě a naplno.
- **PODLE V. MIŠURCOVÉ** (2001) se hrou rozvíjejí všechny stránky lidské osobnosti (tělesná, duševní i duchovní). *Hra je tedy významným pedagogickým prostředkem a funguje i jako socializační prostředek.* Pomáhá dítěti začlenit se do společnosti, prostřednictvím hry dítě přijímá určité role, které v běžném životě plní dospělí, rozvíjí sociální vztahy a učí dítě žít s druhými lidmi.

HRA

- je výchovný prostředek, který hrál významnou roli během celého historického vývoje pedagogického myšlení(avšak co autor, to jiná definice)
- je zdrojem zábavy i poučení
- je prostředkem osvojování sociálních rolí (prostřednictvím simulačních her si mohou vyzkoušet role, do kterých se v pozdějším věku účastníci dostanou)
- je prostředek prožívání (v rámci hry řadu činností účastník prožívá „přímo“ a nezprostředkovaně)

- je smysluplnou činností (v předškolním období bývá hra jedinou činností, která je nezbytná pro harmonický rozvoj osobnosti)
- **simuluje různé situace** (simulace je vytvoření určitého modulu, který ve hře prezentuje reálnou skutečnost)-SIMULAČNÍ HRY
- je prostředek k poznání a sebepoznání (v průběhu hry sledujeme hráče jak mezi sebou komunikují, spolupracují- *hra má diagnostický význam pro pedagoga, dítěti otevírá prostor pro sebepoznání*)
- je morální výzvou (dítě se učí osvojovat si pravidla, jež mohou být užitečná i pro praktický život)

DEFINICE HRY

(na základě předchozích poznatků):

- Hra je časově ohraničená svobodná činnost skupiny nebo jednotlivce, která vychází ze zájmu subjektu a její smysl je obsažen v činnosti samé a je tedy prostředkem získávání různých potřeb nebo naplňování různých cílů.
- Hráči obvykle hra přináší uspokojení potřeby, zábavu, poučení, prožitek apod.
- Je ideálním prostředkem pro rozvoj tvořivosti a dalších vlastností osobnosti (mravní, společenské, výkonové)

CÍL HRY:

(jaký dopad a vliv má hra na člověka)

- musí být jasně a přesně definovatelný
- musí být dosažitelný a uskutečnitelný
- musí být pochopitelný pro všechny
- měl by maximální měrou vést a přispívat **k**
růstu a rozvoji osobnosti jedince (rozvoj
psychické odolnosti, spolupráce, tvořivosti,
komunikace,)

DĚLENÍ HER :

1. podle výchovných cílů (co rozvíjíme):

- **Jazykovou inteligenci** – srozumitelné vyjadřování, schopnost vysvětlovat a vyprávět souvislé příběhy
- **Hudební inteligenci** – schopnost vnímat tón a rytmus, zapamatovat si melodii, aktivní provozování hudby.
- **Matematicko logickou inteligenci** – výroková logika, práce s čísly, kombinační schopnosti.
- **Prostorovou inteligenci** – schopnost představivosti originálních, nových objektů, obrazů a tvarů.
- **Pohybovou inteligenci** – tance, zvládnutí technik různých sportů, pohyblivost, manuální zručnost a šikovnost při zacházení s předměty.
- **Intrapersonální inteligenci** – vyznat se sám v sobě, být v kontaktu se svými pocity a emocemi.
- **Interpersonální inteligenci** – schopnost všimnout si a porozumět potřebám a záměrům jiných jedinců, sledovat jejich náladu a temperament.
- **Vztah k přírodě** - k všemu živému, schopnost vnímání celku.
- **Hry kombinované** - při těchto hrách se uplatňuje a prověřuje celá osobnost.
- **Pomocné hry** - jsou hry určené na rozehrání, navození atmosféry, pobavení, uvolnění.

2. Dělení her z pedagogického hlediska

- Funkční hry – kojenecké období
- Manipulační hry – skládání kostky
- Konstruktivní hry – stavebnice
- Napodobovací hry – napodobování zvířat
- Úlohové hry – hra na maminku
- Receptivní hry – pohádky
- Intelektové hry – přiřazování barev
- Senzorické hry – najdi 5 rozdílů
- Slovní hry – rozvoj slovní zásoby
- Rytmicko hudební hry – vytleskej ...
- Dramatické hry – divadlo ...
- Psychomotorické hry – slepá bába

Třídění her

➤ Podle obsahu

-**funkcionální** (zakládají se na pohybech částí těla)

-**fikcionální**- úlohové, hry na něco, na někoho

-**konstruktivní** – manipulace s materiálem

➤ Podle věku -kojenecké, batolecí, předškolního a ml.a st. věku, škol.věku, adolescence

➤ Podle prostředí -v místnosti, venku (hřiště, les, voda...)

➤ Z hlediska sociálního- individuální, párové,skupinové

➤ Podle aktivity – námětové, konstruktivní, dramatizující, pohybové, didaktické

3. podle formy a rysu hry

- ***Iniciativní hra*** - je jasně definovaný fyzický nebo duševní úkol, který má jedinec, skupina, tým splnit. Je to tedy problémový přístup, ve kterém je položena otázka a není dána odpověď. Tým musí najít společným aktivním úsilím všech členů řešení, aby byl úkol splněn.
- ***Simulační hra***- využívá simulovaného prostředí a atmosféry k vstupu účastníka do určité sociální role. Ta je určena především k tréninku specifických dovedností, které vedou k řešení dané situace v reálném prostředí. Setkáváme se tu nikoliv s přijímáním role někoho jiného, ale s přijímáním možné vlastní sociální role.
- ***Inscenační hra*** - v tomto typu her jsou účastníci stavěni do situací, ve kterých je soupeřem každý jen sám sobě. Nejde o vyřešení dané situace, ale o proces řešení a jeho dopad na účastníka. Jsou to hry, v nichž účastník rozvíjí svou vlastní osobnost a zároveň poznává své vlastní limity a možnosti.
- ***Dramatická hra*** - je založená na mezilidském kontaktu, komunikaci, setkávání jedinců, skupin v nejrůznějších situacích. Skupiny a jedinci se zde střetávají ve svých motivech, potřebách, přáních, cílech a vytvářejí tak děj, do kterého každý účastník různou měrou vstupuje a taktéž různou měrou vstupuje do konkrétní role. Námětem dramatické hry může být historický příběh, literární předloha, myšlenka, idea, nebo nápad instruktorů, učitelů, ale i účastníků či studentů.

- **Sociodrama** - „Je hraní rolí v situacích, které zahrnují normy dvou nebo více skupin nebo kultur s cílem porozumět jim, vcítit se do nich, pochopit je.“
- **Cvičení** - Zde prakticky učíme, získáváme a rozvíjíme, procvičujeme a prověřujeme, případně upevňujeme dovednosti, vědomosti nebo návyky účastníků.
- **Test** - Ověřování dovedností, vědomostí a schopností, obvykle z určitého oboru lidské činnosti.
- **Závod, utkání, turnaj, soutěž** - Jde o dosažení výkonu podle pravidel určitého sportu či disciplíny.
- **Pořad** - Autorsky koncipovaný program, účastník je posluchačem či divákem (dle použitých prostředků se jedná o pořad poslechový, audiovizuální, podle žánru dělíme na hudební, poetické aj.).
- **Dílna, ateliér** - Tématicky zaměřený program nebo programový celek stimulující k tvořivým a tvůrčím přístupům, při kterých jsou účastníci v roli tvůrců (může jít o ateliér či dílnu hudební, výtvarnou, fotografickou, atd.).

- **Minikurs** - Věnovaný rozvoji určité dovednosti, nebo nabízející seznámení s některým z oborů lidské činnosti (řemesel, vědy, aj.), spojený obvykle s možností praktického vyzkoušení.
- **Výstava, vernisáž** - Obvykle prezentace výsledků uměleckého usilování účastníků, často doplněna o specifické prvky (hostina, aukce, koncert, aj.).
- **Představení** - Opět forma uměleckého prezentování výsledků usilování účastníků kursu s tím, že účastníci aktivně vstupují do rolí, které si připravili (divadelní, literární, hudební).
- **Přednáška** - Odborník na dané vybrané téma monologickým způsobem hovoří k účastníkům.
- **Beseda, diskuse** - Všichni účastníci hovoří na zvolené téma, obvykle pod řízením moderátora a za určitých specificky daných pravidel.
- **Seminář, symposion** - Komponovaný programový celek vzdělávacího charakteru .

2. Nejčastější čeští autoři, kteří se zabývají tématem „hry..“ a jejich díla:

■ **Eduard Bakalář** své hry zužuje do pojetí **Psychoher** (1.,2. Nové a Předposlední psychohry-2000), kterým se dlouhodobě věnuje a dělí je na:

1. *Hry seznamovací a rozechřívací,*
2. *Hry didaktické (vzdělávací),*
3. *Hry pro rozvoj tvořivosti,*
4. *Hry sebepoznávací,*
5. *Hry s kombinovaným zaměřením.*

(Hry jsou určeny pro dospívající a dospělé, jsou do místnosti a mají formu testů s netradičními otázkami a netradičním průběhem).

Dospělí si mohou stále hrát (2004)

■ **Miloš Zapletal** (jeho dílo má opravdu úctyhodný rozměr a rozsah, dnes ho právem řadíme ke „klasice“ v oblasti her u nás). Je považován za pokračovatele Jaroslava Foglara, se kterým také na několika knihách spolupracoval. Vystudoval tělovýchovnou fakultu v Praze, v Pardubicích vedl skautský oddíl. Jeho kniha Encyklopedie her vyšla kromě češtiny také v němčině, japonštině, rumunštině a estonštině.

Velká encyklopedie her 1., 2., 3., 4. 1986 (velice rozsáhlá sbírka her ze všech kontinentů, vhodných hlavně pro menší dětské kolektivy. Spousta konkrétních her, většinou jednoduchých na uvedení) se dělí na:

1. *Hry v přírodě,*
2. *Hry v klubovně, (1986)*
3. *Hry na hřišti a v tělocvičně,*
4. *Hry ve městě.*

V každé knize dále dělí hry (viz kniha Hry v přírodě) na:
Hry na louce, Hry v lese, Hry ve zvláštním prostředí

■ **Soňa Hermochová** - Autorka vystudovala psychologii na Karlově Universitě v Praze. Již v průběhu studia se zajímala především o problematiku vztahu jedince a společnosti. Po ukončení studia nastoupila na katedru psychologie, kde postupně prosadila vznik oboru sociální psychologie (u nás systematizovala tzv. **interakční hry** a rozčlenila je do několika velkých skupin):

1. *Hry na představování a poznávání,*
2. *Hry komunikační a pro vytváření skupiny,*
3. *Hry na pozorování a vnímání,*
4. *Hry pro identifikaci a vcítění,*
5. *Hry na agrese a prosazování.*

Hry pro dospělé -2004 (autorka se zabývá otázkou , zda je možné pomocí her záměrně ovlivňovat klima skupiny a do jaké míry lze zkušenosti ze hry přenést do reálných sociálních interakcí)

1. *Interakční hry*
 2. *Hry pro rozvoj skupiny*
 3. *Téma jako základ interakce mezi členy skupiny*
- Teambuilding* -2006

■ **Jan Neuman** společně s **Herмоchovou** napsali

Hry do kapsy I., II., III., IV., V., VI.-2003 (hry rozvíjejí sebezpoznání a mezilidské vztahy, komunikaci a podněcují tvořivost, mohou být inspirací pro vedoucí skupin dětí a mládeže, trenéry a učitele tělesné výchovy).

■ **Jan Neuman**- přednáší problematiku dobrodružných her, sportů v přírodě a turistiky na FTVS UK v Praze.

Dobrodružné hry a cvičení v přírodě -2007 (výborný soubor drobných her, zaměřený zejména na spolupráci, komunikaci a důvěru, obsahuje také ekohry, seznamovací a zakončovací hry).

Zimní hry na sněhu i bez něj -2003 (metodologie pořádání zimních kurzů, obsahuje rady týkající se celkové organizace kurzu a výuky lyžování a spoustu konkrétních her na sněhu).

Hry do kapsy VII., VIII., IX., X. -2005 (obsahuje kromě sociálních a pohybových her také kreativní část, ve které jsou představeny rozmanité výtvarné techniky, je připravena jako postupně rozšiřovaná kartotéka námětů a návodů na listech z tvrdšího papíru).

Dobrodružné hry v tělocvičně 2006 (souhrn metodických rad a praktických zkušeností pro vedení dobrodružných cvičení v tělocvičně)

■ Josef Valenta

Metody a techniky dramatické výchovy
(2008)

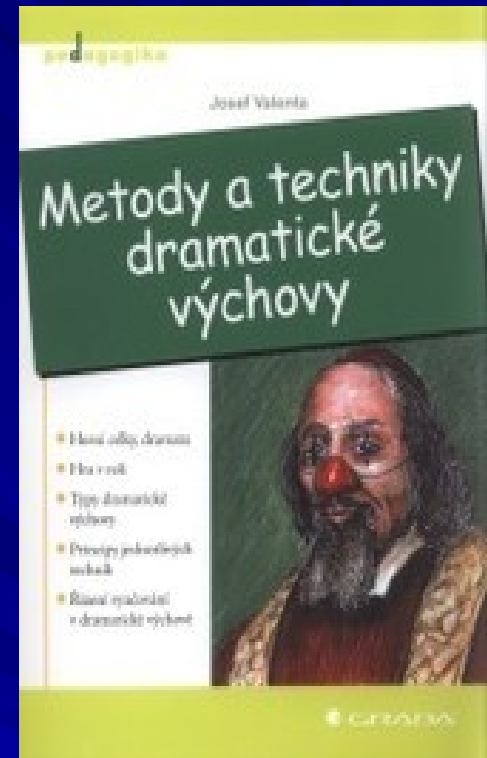
*Osobnostní a sociální výchova a její cesty k
žákovi* (2006)

*Učíme se komunikovat: metodika
komunikace v rámci osobnostní a sociální
výchovy* (2005)

■ Ivo Jirásek, Jan Hrkal, Daniela Zouňková

*Zlatý fond her : hry a programy
připravované pro kurzy Prázdninové školy
Lipnice I., II., III.* (2002, 2007, 2008)

Nejznámější a nejúspěšnější hry pro
dospívající a dospělé, které vznikly na kurzech
Prázdninové školy Lipnice během prvních
dvaceti let trvání tohoto experimentálního
střediska výchovy v přírodě.



■ Zdeněk Šimanovský - Vystudoval dramaturgii divadla na pražské DAMU, později psychologii na FF UFP. Absolvoval výcviky v psychoterapii, voice dialogu, důvěry. V současné době je externím lektorem PeDF UK a má soukromou psychologickou praxi.

Hry pro rozvoj zdravé osobnosti (2005)

Hry pro zvládání agresivity a neklidu (2002)

(knihy jsou bohatým zásobníkem informací, her a metod, které mohou účinně pomáhat při vytváření zdravé osobnosti dětí, zlepšují komunikaci, vztahy ve skupině a zvyšují vzájemné pochopení a schopnost obrany proti manipulaci).

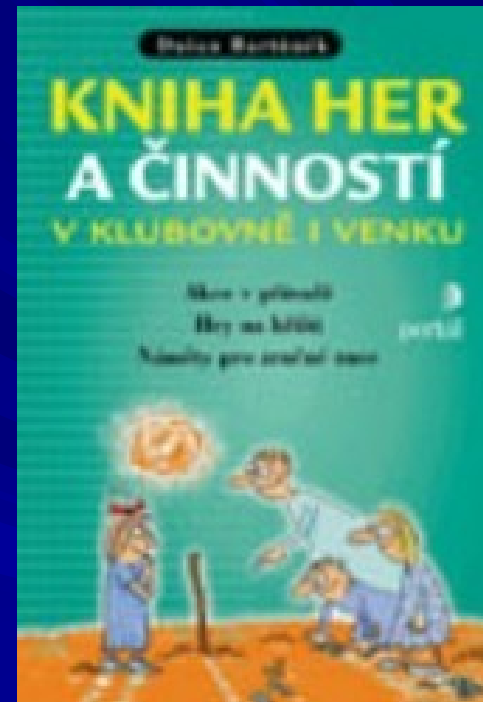
Hry s hudbou a techniky muzikoterapie ve výchově... 2007

(Manuál her a metodických postupů, ve kterých dominuje hudba. Uváděné techniky a hry lze využít nejen k hudební a dramatické výchově, ale i k prevenci či terapii problémových jevů a sociální patologie).

■ Dušan Bartůněk

Kniha her a činností v klubovně i venku (2002)

(sbírka konkrétních námětů vhodná zejména pro začínající instruktory dětských oddílů, na jednom místě tu lze najít soubor her, popisy tvořivostních programů, náměty pro činnosti v přírodě)



■ **Ferdinand Mazal** (učitel na Fakultě tělesné kultury Univerzity Palackého v Olomouci)

Pohybové hry a hraní (2000)– kniha stručně seznamuje s významem hry v životě člověka, nabízí asi 300 pohybových her pro různé věkové kategorie.

Hry a hraní pohledem ŠVP (2007)

Soubor pohybových her pro děti mladšího školního věku (1994)

■ **Jiří Němec**- vedoucí Katedry sociální pedagogiky a proděkan Pedagogické fakulty MU. Bohaté praktické zkušenosti z volnočasových aktivit s dětmi dále rozvíjí v teoretické i praktické výuce a ve výzkumné práci.

S hrou na cestě za tvořivostí

Publikace pojednává o rozvoji tvořivosti prostřednictvím her. Obsahuje teoretické i empirické postřehy ze studia literatury, z drobných kvantitativně i kvalitativně orientovaných výzkumů.

Zahraniční autoři

■ **Rosemarie Portmannová** (německá psycholožka)

Hry pro posílení psychické odolnosti -1998 (soubor her a cvičení pro rozvoj sebedůvěry, komunikačních dovedností a hry, které prohlubují sebepoznání dospívajících, posilují psychickou odolnost, zvyšují sebevědomí, a tak omezují agresivitu a projevy bezohledného jednání s druhými lidmi).

Hry pro tvořivé myšlení (soubor her rozvíjející paměť, fantazii, sebepoznání a tvořivé myšlení)

Hry zaměřené na zvýšení koncentrace a uvolnění

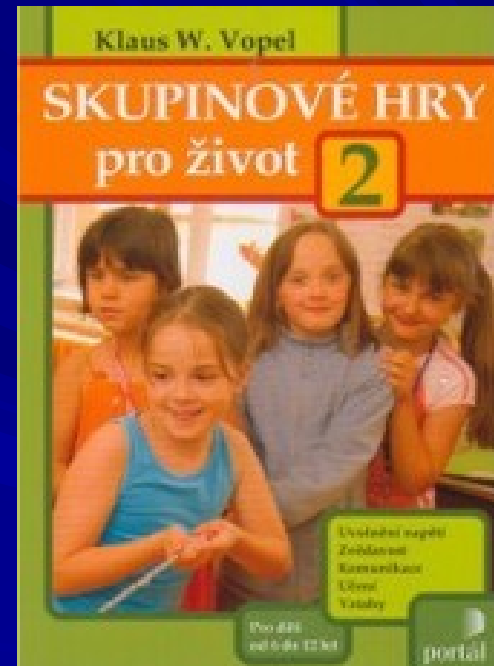
Jak zacházet s agresivitou -1996

■ Klaus W. Vopel

Skupinové hry pro život

1., 2., 3., 4. -2007

(soubor her, které vedou
děti k překonávání
konfliktů ve skupině)



PĚTILÍSTEK

- 1.řádek – téma (podstatné jméno) **HRA**
- 2.řádek – popis tématu (**2** nejdůležitější vlastnosti)
-používají se k popisu přídavná jména
- 3.řádek – uvádí se děj (**3** slovesa)
- 4.řádek – uveďte **čtyřslovný výraz** (různé slovní druhy)
- 5.řádek – uveďte podstatu tématu **1** slovem (podstatné jméno)

3. Aktivizační metody ve výuce

(učení hrou)

Jsou to praktické metody výuky, které se snaží:

- posilovat schopnost žáků „kriticky myslet“ a uvažovat
- převzít zodpovědnost za vlastní učení
- vytvářet si nezávislé názory (obhajovat je a současně brát ohled na názory druhých)
- rozvíjet schopnost logického uvažování a řešení problémů
- snaží se využít třífázového modelu učení, **EVOKACE- UVĚDOMĚNÍ SI VÝZNAMU -REFLEXE**
- rozvíjet tzv. **klíčové kompetence**

KLÍČOVÉ KOMPETENCE

- Rozumí se tím „souhrn vědomostí, dovedností, schopností, postojů a hodnot důležitých pro osobní rozvoj a uplatnění každého člena společnosti“.
- kompetence k učení
- kompetence k řešení problému
- kompetence komunikativní
- kompetence sociální a personální
- kompetence občanské
- kompetence pracovní

Všechny kompetence se vzájemně prolínají a mají komplexní povahu.

KRITICKÉ MYŠLENÍ

Je především aktivní a samostatné uvažování podmíněné těmito schopnostmi :

- porozumění informací
- porovnáním myšlenky s jinými názory
- vidění faktů v souvislostech
- logicky uvažovat a rozhodnout, čemu věřit a čemu ne
- řešit problémy
- zhodnotit a analyzovat celý myšlenkový proces

ZÁKLADNÍ CHARAKTERISTIKY KRITICKÉHO MYŠLENÍ:

1. **Je to nezávislé myšlení**- každý by si měl vytvářet své vlastní názory, hodnoty a přesvědčení (nikdo nemůže kriticky myslet za nás).
2. **Základní informace je východiskem** a nikoli cílem **kritického myšlení**- abychom mohli vést složité úvahy, potřebujeme znát „fakta“.
3. **Začíná otázkami a problémy**, které se mají řešit- důležité je studentovo zapojení do problému.
4. **Pídí se po rozumných argumentech**- vytváření vlastního řešení problému (nutno mít dobré argumenty a přesvědčivé důvody).
5. **Je myšlením ve společnosti**- myšlenky jsou ověřovány a zdokonalovány tím, jak se o ně dělíme s ostatními.

Rozdat minutový test

VYBRANÉ AKTIVIZAČNÍ METODY

1. PRÁCE S TEXTEM

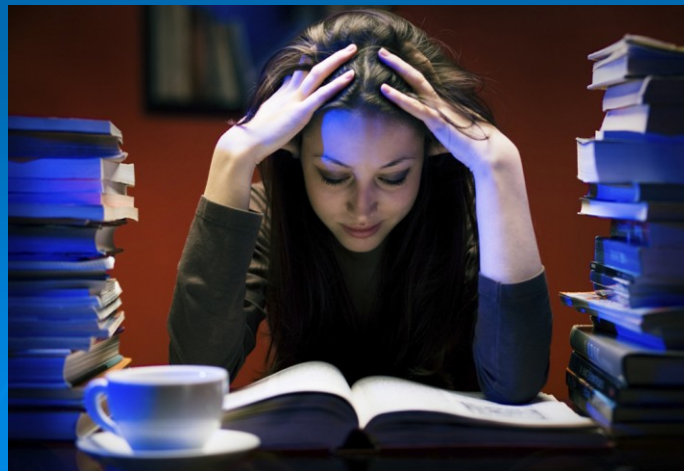
- **Řízené čtení**- kolektivní čtení odborné textu s kladením otázek (***větší koncentrace na obsah, rozvíjí se fantazie, tvořivost***)
- **Poslední slovo patří mně** - každý student vybere z textu jednu myšlenku, která ho zaujala, následuje diskuse k tématu a každý vypracuje k vybrané myšlence písemný komentář, ten student co začíná i končí (***rozvíjí schopnost vyhledávat důležité myšlenky***)
- **Dvojité zápisníky**- přečíst text a do 2 sloupců zaznamenat: 1- myšlenky z textu, 2-osobní poznámky
- **Zpřeházené věty**- poskládat rozstříhaný odborný text (***informace analyzují, srovnávají, hledají souvislosti***)
- **Čtení s otázkami**- 2 studenti pročítají odborný text, za odstavci si kladou střídavě otázky k danému textu (***snadnější pochopení textu***)
- **I.N.S.E.R.T.-znaménkování** (značení textu)-známé myšlenky(~),nové inf.(+),čemu nerozumí a chtějí znát víc (?),s čím nesouhlasí (-), (***vyhodnocují, třídí a systematizují vědomosti***)

2. TECHNIKY ZALOŽENÉ NA TVORBĚ PSANÉHO TEXTU

- **Brainstorming**- napsat vše co studenty napadne k danému tématu (na tabuli, na papír), nakonec se vytrídí vše nevhodné
- **Volné psaní**- 5minut psaní na dané téma, prezentace textu
- **Kostka**- POPIŠ, POROVNEJ, ASOCIUJ, ANALYZUJ, APLIKUJ, ARGUMENTUJ, studenti pracují metodou volného psaní, následuje čtení ve dvojicích a pak před celou třídou
- **Myšlenková mapa**- psaní asociací k danému pojmu (prostorově uspořádaný brainstorming)
- **Klíčové pojmy**- ze zadaných pojmů se vytváří smysluplná věta
- **Vím - chci vědět – dozvěděl(a) jsme se (3 sloupce)**, nejprve vypíšeme 2 sloupce na dané téma, následuje výklad nebo hledání informací a doplnění 3 sloupce
- **Nedokončené věty**- studenti doplní nedokončené věty....
(v dnešní hodině mě nejvíce zaujalo..., potřeboval bych ještě vysvětlit...)
- **Pětilístek (5 řádků)** -1x podstatné jméno, 2x přídavné jméno, 3x sloveso, 4slový výraz, 1x podstatné jméno- asociace k tématu

Úkol na seminář č. 2 (20.5. 2011)

- Příprava prezentace na zadané téma
teambuilding, úloha hry ve vývoji jedince, zážitková pedagogika, neklid a agresivita u dětí – vybraní studenti
- Příprava a následné vedení her
(hry zaměřené na rozvoj spolupráce, skupinové hry, hry pro zvládnutí agresivity a neklidu – vybraní studenti)



Obsah hry:

- *Název* : **Pavučina** (měl by být rozhodně zajímavý a přitažlivý)
- *Čas na hru* : 15 – 20 minut
- *Cíl* : seznámení, zlepšení komunikace, spolupráce
- *Pomůcky* : klubko příze
- *Prostředí* : místnost (hřiště)
- *Počet hráčů* : 4 -15 (neomezen, sudý počet)
- *Popis* :
- *Reflexe hry* : chybí někomu pavučina?
(vyhodnocení) jak se teď cítíš ?
- *Zdroj* : (SKUPINOVÉ HRY PRO ŽIVOT, *Vopel, 2007*)

- **Název** : **PAVUČINA**
- **Čas na hru** : 15 – 20 minut
- **Cíl** : seznámení, zlepšení komunikace, spolupráce
- **Pomůcky** : klubko příze
- **Prostředí** : místnost (hřiště)
- **Počet hráčů** : 4 a více
- **Popis** : Účastníci si stoupnou do kruhu. Za 1 minutu si každý promyslí, co by o sobě chtěl říct ostatním. Následně jeden z účastníků začíná hru (buď učitel sám nebo dá do ruky jednomu z účastníků klubko příze a ten začne) tím, že se představí a řekne krátce něco o sobě. Potom předá klubko někomu dalšímu (nejlépe hodí na protější stranu). Po krátké diskusi se pavučina zase rozplete : Dítě, které drží klubko, ho odkutálí(hodí) tomu, kdo mu ho poslal, a opakuje přitom jeho jméno a i to, co o sobě dotyčný řekl.
- **Reflexe hry** : chybí někomu pavučina?
(vyhodnocení) jak se teď cítíš ? bylo těžké zapamatovat si jména?
které vyprávění tě zvlášť zajímalo?
- **Zdroj** : SKUPINOVÉ HRY PRO ŽIVOT, Klaus W. Vopel, 2007

- **Název** : **SEZNAMOVÁNÍ**
- **Čas na hru** : 15 – 20 minut
- **Cíl** : seznámení, zlepšení komunikace (hrát v počátcích fungování skupiny)
- **Pomůcky** : tužka, papír
- **Prostředí** : místnost (hřiště)
- **Počet hráčů** :6 a více (nejlépe sudý počet)
- **Popis** : Je to partnerská hra, při které každý člen skupiny představuje někoho jiného. Účastníky hry rozdělíme do dvojic (buď je rozdělí učitel nebo to udělají žáci sami). Jeden z dvojice se ptá toho druhého (asi 5 minut) na důležité informace, aby z nich mohl sestavit krátkou zprávu. Následně se vymění. Po 10 minutách si sedneme všichni do kruhu a každý představí partnera, se kterým vedl rozhovor. Postaví se za něj a všem řekne, co si o něm zapamatoval (na konci představování se zeptejte, zda byla informace správná, nebo jestli představovaný nechce něco dodat).
- **Reflexe hry** : Tato hra zdůrazňuje individualitu hráčů. Nikdo nezůstane stranou a každý má příjemný pocit, že ho představuje někdo jiný.
 - Jak se ti líbily otázky partnera?
 - Co pro tebe bylo příjemnější- ptát se, nebo odpovídat?
 - Co ses dozvěděl zajímavého o jiných kamarádech?
- **Zdroj** : SKUPINOVÉ HRY PRO ŽIVOT, Klaus W. Vopel, 2007

➤ **Název** : **STATISTIKA I.**

➤ **Čas na hru** : 15 minut

➤ **Cíl** : seznámení se, zběhlost v komunikaci, soudržnost (hrát v počátečních fungování skupiny)

➤ **Pomůcky** : -----

➤ **Prostředí** : místnost (hřiště)

➤ **Počet hráčů** : 6 a více

➤ **Popis** : Podle počtu zúčastněných se všichni postaví buď do 1 řady nebo 2 řad vedle sebe (mohou soupeřit o to, která řada bude dříve seřazena). Učitel stanoví kritéria, podle kterých se účastníci seřadí. Mohou se seřadit sestupně nebo vzestupně např. :

1. podle abecedy (křestní jména)
2. podle počtu písmen v křestním jméně (příjmení)
3. podle velikosti
4. podle délky vlasů
5. podle měsíců nebo dní, kdy se narodili
6. podle počtu sourozenců
7. podle barvy oblečení (od nejsvětějšího po nejtmaší)

Na závěr každého seřazení je nutná kontrola (hodnocení správnosti)- každý se představí.....

➤ **Reflexe hry** : Usnadňuje zapamatování si jmen. Nutí hráče, aby se rychle dohadovali a dohodli.

➤ **Zdroj** : HRY NA SEMINÁŘE A WORKSHOPY, *Susanne Beermann, Monika Schubach, 2009*

ČILÁ STATISTIKA

- **Název** : **ČILÁ STATISTIKA**
- **Čas na hru** : 10 minut
- **Cíl** : uvolnění, vzájemné poznání, pohotová reakce
- **Pomůcky** : -----
- **Prostředí** : místnost (hřiště)
- **Počet hráčů** : 6 a více
- **Popis** : Vedoucí hry si připraví otázky směřující k tomu, co by se hráči mohli zajímavého o sobě dozvědět. Hráči pak podle ohlášeného klíče vždy přeběhnou a vytvoří dva zástupy, jeden napravo a druhý nalevo. Tedy:

Napravo jde

kdo rád zpívá

kdo na něco hraje

kdo umí plavat

kdo byl v zahraničí na studijním pobytu

kdo se rád učí

nalevo jde

kdo nerad zpívá

kdo na nic nehraje

kdo neumí plavat

kdo nebyl v zahraničí na s. pobytu

kdo se nerad učí

- **Reflexe hry** : Hra musí mít spád, aby nebyl čas na řeči. V debatě po hře si povídáme o tom, co kdo zjistil nového, co koho překvapilo nebo zaujalo na někom jiném.
- **Zdroj** : HRY NA PRO ZVLÁDÁNÍ AGRESIVITY A NEKLIDU, Zdeněk Šimanovský, 2002

- **Název** : **KROKY VPŘED**
- **Čas na hru** : 10-20 minut
- **Cíl** : seznámení, (hrát v počátcích fungování skupiny)
- **Pomůcky** : seznam otázek
- **Prostředí** : místnost (hřiště)
- **Počet hráčů** : 5 a více
- **Popis** : Hráči stojí v půlkruhu a na otázky vedoucího vždy vystoupí ti, jichž se otázka týká. Zůstane zde stát, dokud vedoucí nedá pokyn k návratu. Než se hráči vrátí na svá místa, může vedoucí komentovat například počet hráčů, kteří vystoupili, může požádat o bližší konkretizaci některého z hráčů.

SOUBOR OTÁZEK :

Kdo rád sportuje? (Jaký sport provozujete?)

Kdo má doma psa? (Jaká je to rasa?)

Kdo hraje na nějaký hudební nástroj? (Na jaký? Máte i nějaká veřejná vystoupení?)

Kdo dobře hovoří nějakou cizí řečí? (Kde jste se ji naučil(a)?)

Kdo byl někdy v Americe? (Kde a na jak dlouho? Jací jsou tam lidé?)

Kdo rád tančí? (Jak často se vám to podaří?)

Kdo už někdy učil nebo trénoval děti nebo mládež? (S jakou skupinou dětí jste pracoval(a)?)

Kdo má rád moderní umění?(Který směr vás oslovil,který umělec?)

Kdo se raději napije vína než piva? (U koho je to naopak?)

Kdo nikdy nebyl členem politické strany? (Litujete?)

Kdo vystoupil z řady nejčastěji? (Kdo nevystoupil vůbec?)

Komu hra KROKY VPŘED pomohla poznat ostatní? (Kdo ji někdy taky zkusí jako vedoucí, další krok vpřed.)

- **Reflexe hry** : Hráči vidí, kdo má jaké zájmy, zkušenosti apod.
- **Zdroj** : PŘEDPOSLEDNÍ PSYCHOHRY, Eduard Bakalář, 2000