

PEDAGOGIKA HRY

Vyučující

Mgr. Lenka Přikrylová

Katedra pedagogiky sportu

tel. č. 549494657

Email : prikrylova@fsps.muni.cz

Konání seminářů

1x za 14 dní (vždy lichý nebo sudý týden)

Pondělí 8.10 - 9.40hod. (učebna č.225)

Úterý 14 - 15.30 hod. (učebna č.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 SEMINÁŘŮ :

1. Pedagogika hry– vymezení pojmů, literatura
 2. Nejčastější autoři, kteří se zabývají tématem „hry..“, dělení a význam her, aktivizační metody ve výuce (učení hrou)
 3. Teambuilding, úloha hry ve vývoji jedince
 4. Zážitková pedagogika, neklid a agresivita
 5. Psychomotorické hry, hračka jako prostředek osobnostního rozvoje
 6. Pohybové hry jako zábavný prostředek rozvoje dovedností, Fyziologický účinek poh. hry
1. Iniciativní hry- seznamovací
 2. Aktivizační a edukativní hry
 3. Hry zaměřené na rozvoj spolupráce, skupinové hry
 4. Hry zaměřené na rozvoj emocí a komunikace, Hry pro zvládnání agresivity a neklidu
 5. Hry pro posílení psychické odolnosti , didaktické hry
 6. Hry pro rozvoj zdravé osobnosti, kreativně-kooperační pohybové 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 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*)

OBSAH SEMINÁŘE Č.1 :

- Pedagogika hry–
vymezení pojmů
- Struktura a popis
praktických her
- Literatura
- Seznamovací hry–
příklady



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)

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

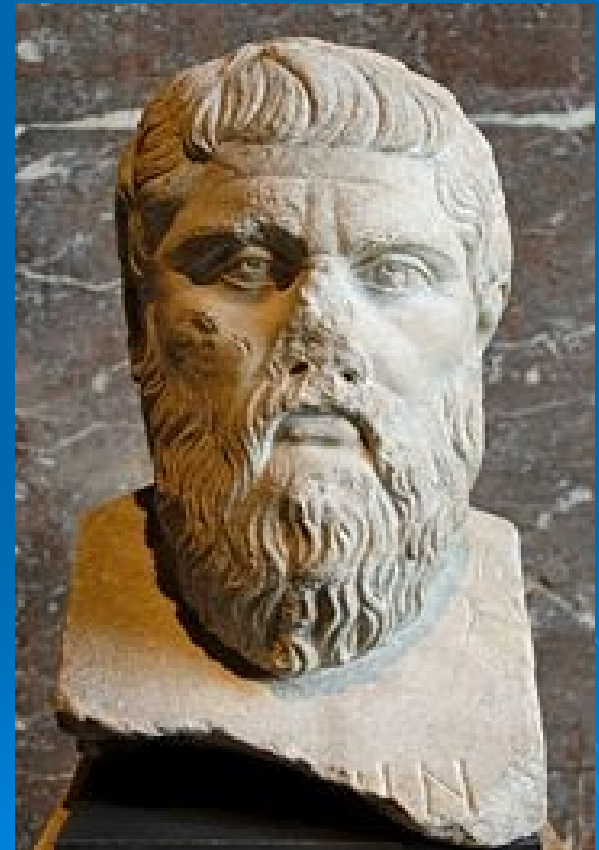
- je společenská věda, která zkoumá podstatu, strukturu a zákonitosti výchovy a vzdělávání jako záměrné, cílevědomé a soustavné činnosti formující osobnost člověka v nejrůznějších sférách života společnosti.
- **Výchova** je záměrné působení na osobnost jedince s cílem dosáhnout změn v různých složkách 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)



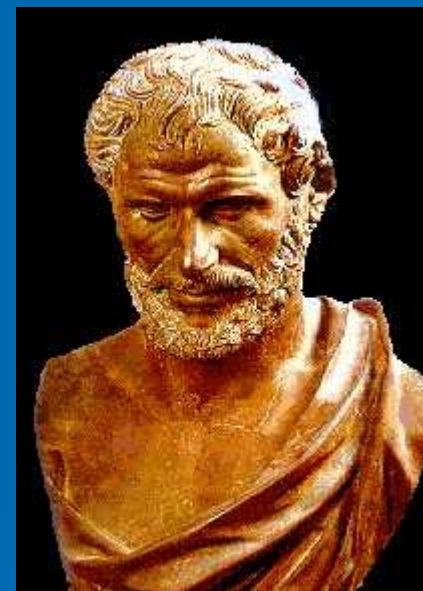
Plötinos (205-270 př.n.l.)-

- 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 Ámos Komenský**-zakladatel moderní pedagogiky, (Škola hrou -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,)

Úkol na seminář č. 2

(6. a 11.3. 2012)

- Příprava prezentace na zadané téma
 - nejčastější autoři a jejich díla, kteří se zabývají tématem „hry..“, dělení her,
 - aktivizační metody ve výuce (učení hrou)
- Příprava a následné vedení her
 - poznávací a edukativní hry - vybraní studenti
 - iniciativní hry)



- **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 zvláště 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 nejtmavší)

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