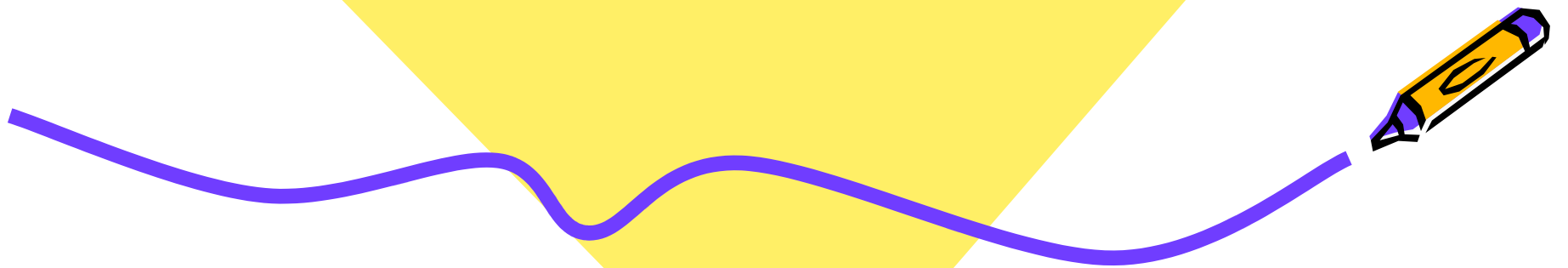




Vývojová psychologie  
Vývoj hry



# Co je to vývojová psychologie?

Obecná výv. psych. = široce chápané pojetí

**Fylogenetická psych.** - založena na pozorování a srovnávání chování různých druhů živočichů na rozdílném stupni evoluční řady, etologie (Konrad Lorenz) studuje tyto jevy: vyhledávání potravy, teritoriální chování, výběr partnera a námluvy, hnízdění, péče o potomstvo

**Antropogenetická psych.** - vývoj psychiky u lidí v různých historických etapách a různých civilizačních kontextech, etnopsychologie, kulturní antropologie (Margaret Meadová)

**Ontogenetická psych.** - vývoj psychiky člověka, od jeho početí až do smrti

**Aktuální geneze psychiky** - vývoj psychických procesů v průběhu konkrétní akce (v průběhu učení, po oznámení špatné zprávy, při zvládání krize atd.)

Vývojová psych. jako ontogenetická = úžeji leč obvykleji chápané pojetí



# Změny v průběhu vývoje

Vývojová psychologie v užším pojetí studuje všechny změny, k nimž dochází v průběhu života člověka.

**Evoluční změny** - zákonitý (ne pouze nahodilý), jednorázový (neopakovatelný) postup řady změn ze sebe navzájem vycházející, které lze hodnotit jako přechod od méně dokonalého k dokonalejšímu (složitějšímu) a které jsou zaměřeny k uskutečnění určitého cíle (přežít, předat geny).

**Období stability**

**Involuční změny**



# Cíle vývojové psychologie

Popsat vývojové změny, které jsou charakteristické pro určité období.

Z těchto popisů odvodit obecné zákonitosti, které se týkají vývoje jednotlivých struktur a příčinných souvislostí v celém průběhu vývoje člověka.

Konečným cílem je vytvořit jednotnou teorii, která umožňuje z malého počtu základních předpokladů odvodit co nejvíce faktů, včetně kvalitní predikce.

Ale jak je to doopravdy?

Nomotetické paradigma

Idiografické paradigma



# Metody vývojové psychologie

Pozorování za přirozených nebo experimentálních (kontrolovaných podmínek), rozhovor, testové metody.

Ale jak to skloubit s časem (vývoj je vždy vývojem v čase)?

Longitudinální (podélné) výzkumy a studie

Příčné výzkumy a studie (cross section)

Semilongitudinální (zrychlený longitudinální) výzkum

Retrospektivní (anamnestický) postup

Prospektivní (katamnestický) postup



# Činitelé psychického vývoje

Genetické dispozice, genotyp.

Způsob partnerského výběru

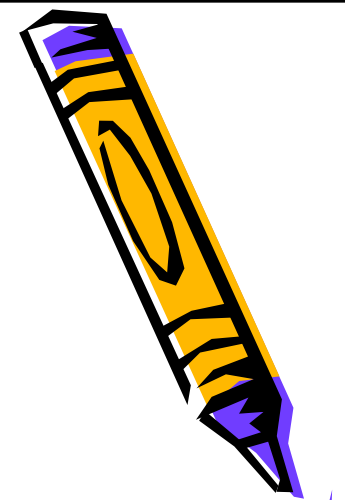
princíp pozitivní selektivity

princíp negativní selektivity

Prostředí - fyzické, sociokulturní, socializační činitelé,  
sociální vrstva.

Vzájemná interakce těchto dvou faktorů.

Metoda výzkumu - zkoumání jednovaječných dvojčat.



# Zrání

Proces zrání je předurčen genetickým programem, projevuje se zákonitou posloupností určitých změn, které lze chápat i jako stav připravenosti k dalšímu rozvoji. Vývojové proměny v jednotlivých oblastech postupují v určitém stabilním pořadí. Jejich individuální variabilita se projevuje v rychlosti, rovnoměrnosti či míře rozvoje. V procesu zrání se objevují kritická období, která jsou nejvhodnější k rozvoji jednotlivých psychických vlastností či k důležité vývojové změně (období vzniku citové vazby matky a dítěte, učení se cizímu jazyku, rozvoj logického uvažování na počátku školního období...)

Zrání ovlivňuje pouze předpoklady k rozvoji určitých psych. procesů. Dále je rozvíjí učení až na individuální úroveň.

Vztah zrání a učení má charakter interakce. Výsledky učení nemají trvalý charakter, mohou být ovlivňovány novými zkušenostmi. Zrání je trvalé a nevratné (s výjimkou patologie).



# Hra

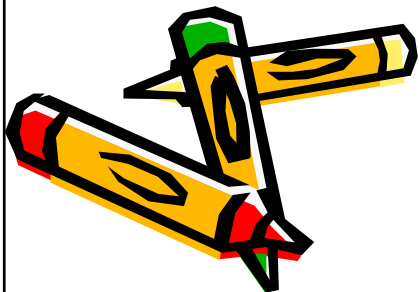
Předškolní věk = období hry

Experimentace - cca do 2 let věku, procvičování pohybů s vlastním tělem, nebo jednoduchými předměty, prozkoumávání okolí a předmětů.

Paralelní hra (souběžná) - od 2 let, jednoduchá manipulace, zvědavé odhalování vlastností hračky či věci, napodobivý charakter (hraji si tak jako druhé dítě, časté tahanice o jednu věc)

Společná hra (asociativní) - od 3 roku

Kooperativní hra - od 4 roku, diferenciací ženské a mužské role





# Klasifikace her

Langmeier:

Funkční či činnostní hry

Konstruktivní hry

Realistické hry

Iluzivní hry

Úkolové (rolové) hry

Caillois:

Hry soupeřivé - sport, zápasení, utkání

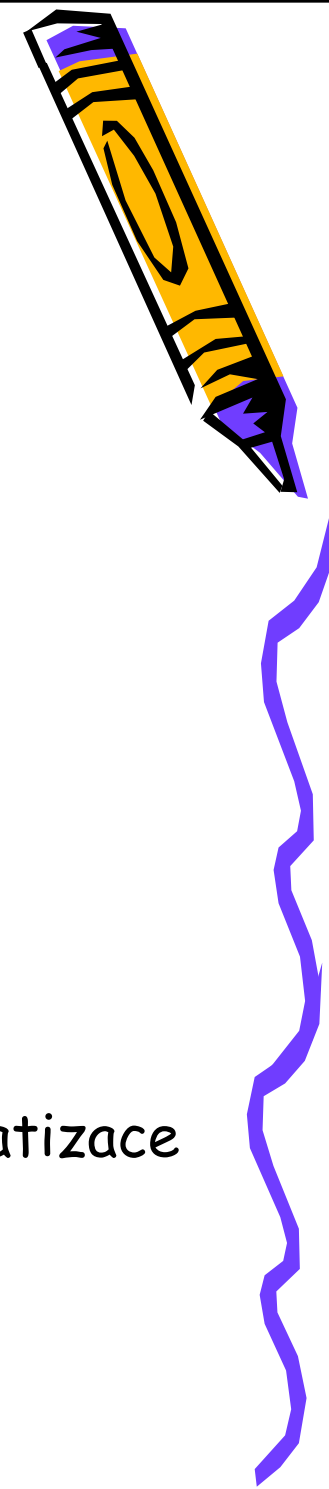
Hry o štěstí - rozpočítadla, člověče nezlob se, karetní hry

Hry mimetické (nápodobivé) - rolové, hry s panenkou, dramatizace

Hry vertigonální (=ze závratě) - houpání a kolotoč, tanec,  
horolezectví

Paidia (jednoduché, dětské hry)

Ludus (složité hry)



# Teorie hry

Hra napomáhá rozumnému a účelnému životu (ač sama o sobě může být nerozumná), vede k osvojení dovedností potřebných pro život, k zotavení a uvolnění i k překonání sociálních nároků.

Komenský.

Teorie didaktických her.

Hra má smysl sama o sobě, je jednou ze základních potřeb člověka ve všech společenstvech a kulturách, nepotřebuje být obhajován jinými důvody. Hra souvisí se svobodou člověka a s jeho tvůrčí, fantazijní a uměleckou schopností.

Huizing - homo ludens (stvořil kulturu) ne homo faber



# Teorie hry

J. A. Komenský: Hra je přirozená lidská potřeba.

A. Lazarus: Hra je prostředník k přirozenému odpočinku.

H. Spencer: Hra slouží k odčerpání přebytečné energie.

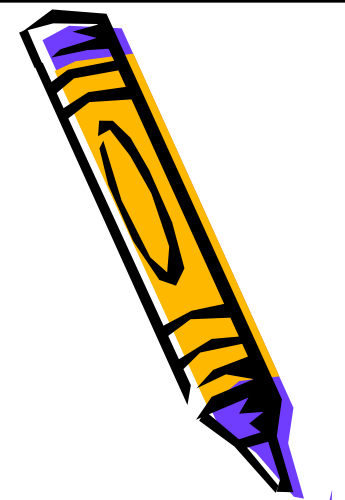
G. S. Hall: Hra jako rekapitulace fylogenetických období v ontogenetickém vývoji.

K. Gross: Hra má funkci přípravy a přípravného učení na „opravdový“ život.

Psychoanalytici: Hra přináší slast č funkční libost.

M. H. Erickson: Hra jako řešení problémů a krizí.

Hlavní znaky hry - svobodná vůle, odpoutání se od běžných způsobů zacházení s předměty a myšlenkami.



# Teorie hry

Heinz Heckhausen - hra u dětí má 5 znaků:

Hra není vázána účelem.

Hra plní funkci v aktivačním okruhu.

Při hře se jedinec vyrovnává s aktuálním světem.

Ve hře je bezprostřední cílová perspektiva.

Hra má charakter kvazireality.

