

Hra

1. Úvod : Téma hry je jistě velmi obsáhlé, je to činnost se kterou má své zkušenosti každý z nás . Pokusím se popsat podrobněji hru v předškolním věku, protože předškoláci se jí mohou do nástupu do školy plně věnovat a nejsou zatím zatíženi problémy spojenými s docházkou do školy a plněním s tím spojených povinností.

2. Teoretická část :

Hra má význam obecně pro všechna mláďata, čím výše jsou na „vývojovém“ žebříčku, tím je orientace na neživé předměty – symbolizace (něco představuje něco jiného)

Užití předmětů je vázáno na:

- manipulativní dovednosti
- představivost
- rozvoj kognitivních dovedností
- jazyk (komunikaci)

Úloha jazyka ve hře

Jazyk - sémiotická funkce - Piaget - spočívá ve schopnosti představovat si něco ("označovaný" předmět, událost, pojmové schéma atd.) prostřednictvím něčeho jiného, co "označuje" a co slouží jen této představě

Utváří se na konci senzomotorického období .

Jazyk utváří myšlení, tok myšlenek =konverzace se sebou samým, proto sémiotická funkce jazyka umožňuje symbolické myšlení a tudíž symbolizaci ve hře.

Existují různá rozdělení hry například dělení hry podle Fontany :

1. Senzomotorická hra (1 rok) – manipulace s předměty (do úst, házení, třesení)

2. První předstíravá hra (kolem 2. roku) – předměty užívány k obvyklému účelu, ale orientované na dítě

3. Reorientace k objektům (1,5-2,5) předstíravá hra zaměřena k druhým

4.Náhrazková předstíravá hra (2-3 r) – předměty představují něco jiného

5.Sociodramatická hra (5 let) – hra na maminku a tatínka

6.Uvědomění rolí (6 let) – uděluje role jiným, plánuje

7.Hry s pravidly (od 7) (např. sport – vzrůstá podíl soupeření, ztrácí „nevážnost“)

Další dělení hry podle knihy Doc. Čačky : Psychologie duševního vývoje dětí a dospívajících s faktory optimalizace.

Předstupeň hry = broukání (opakování si pro sebe) a interakční sociální hra (paci-paci)

1.experimentace = první forma samostatné hry-pomáhá k rozvoji motoriky, poznávání vlastností věcí ale i k odlišení Já a neJá

2.funkční hry = vyspělejší varianta experimentace, cílem je navození funkční libosti. Př. dítě něco dokola opakuje, aby zjistilo jak to funguje.

3.Fikční hry :

- začínají být dominantní u dětí ve věku mezi 2. a 3. rokem
- podstatou je vytváření imaginativní situace, která ovlivňuje chování dítěte
- dítě si hraje na určitou roli a chová se podle toho, musí tedy dodržovat určitá pravidla
- schopnost kontroly je pro dítě velmi důležitá
- nutnost dodržování pravidel ovšem může vést k snížení jedinečnosti projevu dítěte
- dítě si volí roli podle toho s čím se ve skutečnosti setkalo (co zná), ale roli si upravuje podle svých představ
- imitace-napodobování určitého chování při hraní role je také zbraní proti egocentrismu
- při sledování fikčních her bylo zjištěno, že děti mohou při plnění své role dosáhnout lepších výkonů než v běžném chování
- kromě nutnosti respektování pravidel, přináší tato hra i konfrontaci s druhými a pomáhá k lepšímu sebeovládání, sebepoznávání a sebehodnocení
- *imaginativní aktivity rozvíjí fantazii dítěte a jeho přístup k realitě*

- během vývoje roste nutnost řízení se racionalitou a fantazie slouží zejména k nezávaznému snění

Na konci předškolního období se vyskytuje hra :

- **Společná** - se shodou tématu
- **Kompetitivní** = soutěživá
- **Skupinová**- př. hra na válku
- **Kooperativní** - dochází k přidělování rolí, při tom se projeví individuální rysy dítěte př. dominance , schopnost podílet se na hře, prosadit se a spolupracovat.

Rozdíly ve hře dívek a chlapců

1.Hry hochů : projevy větší fyzické síly a energie, technická zvědavost, průzkumné aktivity, sdružování do part, hlučnost, soutěživost, snaha o dominanci, projevy agresivity atd.

2.Hry dívek : verbální pohotovost, respekt k sociálním normám, stereotypní aktivity, humanistická orientace, lepší sebekontrola, ale i větší bázlivost a submisivita atd.

Hra a učení

- pro děti je učení vedlejší produkt hry
- postupné spojování hry s „užitečností“ a odměnou (2-3 roky – hra s moukou, koláče nezajímají x pochvala za pomoc v domácnosti)
- základem je **podnětné** prostředí – dostupnost materiálů, bezpečných konstrukčních hraček, tvarů a barev

Problém: ve výuce ubývá hry a odehrává se v umělém prostředí školní třídy (k úspěšnému učení je třeba vidět vztah mezi učivem a světem v němž má být prakticky použito)

Alternativní pedagogika: **Montessori** – výuka za pomoci speciálních názorných pomůcek – učitel/ka instruuje jak si s nimi hrát

Úkol učitele/ky

- nabídnout široké spektrum herních činností
- zahájení činností (ukázat „jak“)

- obměňování a rozvíjení činností
- rozvíjí rukodělné dovednosti (tužky, štětce, nůžky, konstrukční hračky)
- podpora **verbalizace** (co dělají, k čemu si myslí, že to povede apod.)
- **pozorování** – jak dítě třídí a přiřazuje (kategorizace), porovnává barvy, velikosti, tvary, rozpoznává tvary a symboly, identifikuje příčiny a účinky, užívá získané poznatky (transfer na nové situace)

Identifikace nápadností :

- hraje si příliš samo
- agresivita
- destruktivita
- reakce na frustrace
- vyžadování pozornosti
- reakce na druhé
- role při hře na „domov“
- způsob verbální komunikace

Význam hry

Západní společnost – důraz na práci x činnosti pro potěšení (motivace slast = menší hodnota.

Psychologie – důležité co přispívá ke zdraví jedince .

Allport: zdravý jedinec - pracovat, hrát si a milovat

Dětství – emoce ostřejší a intenzivnější kvalita – neopakovatelná fáze.

Dospělý má dávat najevo, že hra je hodnota sama o sobě (ne ztráta času!).

Johan Huizinga (Homo ludens): pokles hravosti v západní civilizaci – znepokojivý (prezentace „sportování za odměnu“, přihlížení x aktivní účast).

Sociální aspekty

Pojmy: pohlaví, rod, rodová role, rodový stereotyp, gender.

Všechny kultury se dělí na biologické muže nebo ženy.

V každé kultuře je **jiná** náplň pojmů co to znamená „být mužem“, „být ženou“.

Všechny kultury se domnívají, že tyto jejich představy o náplni vyplývají z „**přirozenosti**“ a daností biologického těla („ženská práce“ žen z Bamendy) .

Gender je pružný, flexibilní a závisí na situaci, kontextu.

Gender je viditelný jako suma vlastností (chování, způsob řeči, oblečení výběru témat ke konverzaci atd.) .

Gender je stále vidět pohlaví ne. Gender je preformativní – předváděný, vykonávaný v opakujících se aktech, činnostech.

Děti nepoužívají anatomii jako kritérium pohlaví .

Do 6-7mi let tvrdí, že chlapci se mohou stát dívkami a naopak, když si vyberou správná jména, oblečení, účes ... a „správné“ hračky.

Děti jsou rodiči (muži nebo ženami) seznamovány s hračkami, které mají podporovat jejich „rodovou roli“.

Nesoulad dítěte s jeho rodovou rolí je trestán – **sankce** (nelibost, nesouhlas, odmítnutí, pokárání).

Význam hry v předškolním věku

Hra je činnost, která je založená na spontánnosti a dobrovolném rozhodnutí. Primární motivací není tvorba nějakých statků , má účel sama v sobě- hrát si. Tím se liší období předškolní od nástupu do školy, kdy již děti musí plnit své povinnosti. Hra v mateřské školce podobně jako ve škole slouží k osvojení velkého množství poznatků a dovedností, ovšem takovou formou že děti nevnímají, že si osvojují poznatky.

3. Praktická část

Můj výzkum

Prováděla jsem výzkum ve školce, ve třídě dětí ve věkovém rozmezí od tří do pěti let. Dostala jsem podrobný popis činností, které by si děti ve školce měli osvojit. Překvapilo mě ,že velká část těchto úkolů je realizována právě pomocí hry.

Ráno začínají děti každý den rozvíčkou, na kterou navazuje nějaká pohybová hra, například hra na auta (při které si procvičují reagování na domluvené signály, poznávání barev a pohybovou koordinaci) . Všimla jsem si, že do těchto her se zapojí všechny děti (i ty introvertnější) . Dále následovalo rozdělení dětí do dvou skupinek, jedna si šla vykreslovat výkresy a druhá skupinka dětí hrála pod vedením učitelky hru na obchod , zde se již dalo velmi dobře pozorovat, které dítě je více extrovertní a dominantní, dva kluci se do hry dokonce nezapojili vůbec. I některé holčičky měly problém se ve hře prosadit. Při této hře se také musí dodržovat určitá pravidla . Hra na obchod slouží tedy k tomu, aby si děti osvojily návyky , kterých budou využívat v praktickém životě.

Dívky více zaujala hra na maminky (sociodramatická hra) . Kluci se zase více nadchli pro hru s autodráhou.

Na závěr dne a vlastně i v jeho průběhu se procvičuje při nejrůznějších říkankách a hrách schopnost zapamatování si poznatků, většinou na téma, které se vztahuje například k ročnímu období. V mé přítomnosti se děti učily poznávat jarní kytky a změny spojené s příchodem jara.

Den strávený ve školce mě ovlivnil velmi pozitivně. Byla jsem překvapená, jak jsou děti v tomhle věku šikovné a učenlivé. Až na jednoho chlapce byly také opravdu poslušné. Při pozorování práce učitelek v mateřské školce jsem zjistila, jak je jejich práce záslužná. Lidé se mylně domnívají, že náplní jejich práce je pouze hrát si s dětmi, ale to je velký omyl, podle mého názoru je náročné předávat poznatky dětem formou hry. Děti v tomto věku si nejsou vědomy toho, že by se měly něco učit. Jistě je jednodušší sdělovat poznatky například mladistvým, kteří vědí, že je budou v budoucnu potřebovat. Na závěr bych se chtěla zamyslet nad tím, jestli v našich školách nechybí osvojování poznatků formou hry. Myslím si, že ano. Ze školy se čím dál více stává pouhá „nalévárna“ vědomostí. Radost ze hry, kterou jsem mohla pozorovat ve tvářích předškoláků, v dnešní škole jen tak nevidíme.

Pro ilustraci toho, co by učitelky ve školce měly procvičovat s dětmi, přikládám následující text.

Děti se mají zdokonalovat :

- **1.pohybové dovednosti** : hrubá motorika, jemná motorika, lateralita ,kresba, důležitou součástí jsou proto ve školce pohybové hry při kterých si děti osvojují nejen pohybové dovednosti, ale například i pozornost,reakce na signály a znalost barev.
- **2.návyky** : samostatnost v oblékání, samostatnost v hygieně, stolování, vázání smyček, pracovní návyky (lepení,stříhání,skládání z papíru).
- **3. poznávací funkce** : rozvoj- záměrné paměti, úmyslné pozornosti ,logického myšlení, verbálního myšlení, výslovnost, slovní zásoba. Záměrné zapamatování je u dětí cvičeno pomocí nejrůznějších říkanek a her, u kterých zpívají písničky, či reagují na signály.
- **4.rozvoj vědomostí** : znalost barev, geometrických tvarů, poznatků o přírodě, o zvířatech, poznávání počasí, člověk. Do hry lze také zapojit velké množství vědomostí, například při hrách s pravidly a námětových hrách.
- **5.časová orientace** : používání časových pojmů, znalost dnů, ročních období, názvy měsíců.
- **6.prostorová orientace** : nahoře, dole ,vlevo ,vpravo, přiřazování.
- **7.rozvoj sociálních dovedností** : kontakt s vrstevníky, kontakt s učitelkou, zapojení do hry, dodržování pravidel.

4.Závěr : Hra je často mezi odbornou i laickou veřejností velmi podceňovanou záležitostí. Podle mého názoru by se to mělo změnit a projevit větší zájem o tuto důležitou součást dětství.

5.Literatura :

1. ŠKUBALOVÁ, T. Re: Presentace – doplnění k tématu „Hra “
[elektronická> > pošta]. Message to: „Pavlína Machaňová“ [cit.2009-05-18.5]. Osobní komunikace.

2. Čačka, O. *Psychologie duševního vývoje dětí a dospívajících s faktory optimalizace*. Vyd 1.
Brno : Jan Šabata, 2000. Rozsah díla 377 str. ISBN 80-7239-060-0.