

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 - snížení fyziologických funkcí, schopností, tempa...



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)?

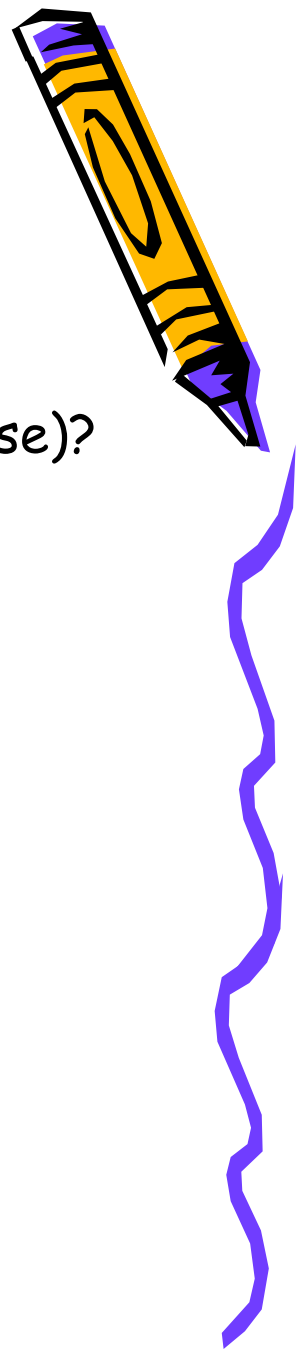
Longitudinální (podélné) výzkumy a studie

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

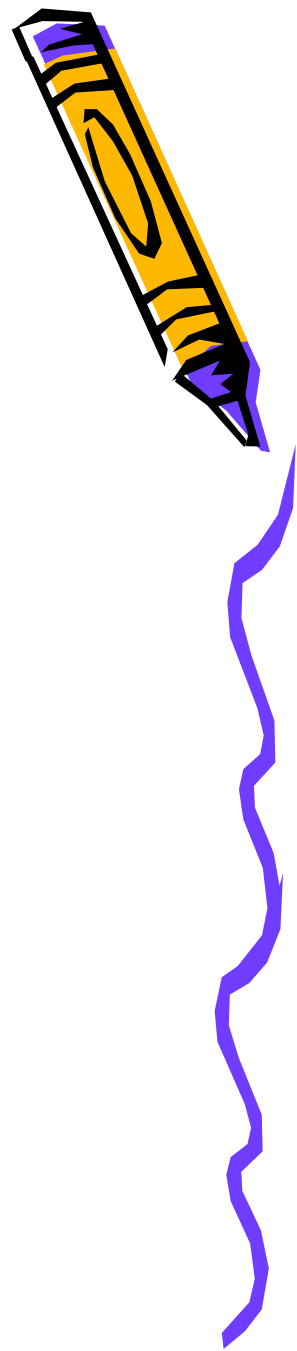
princíp pozitivní selektivity

princíp negativní selektivity

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

Vzájemná interakce těchto dvou faktorů.

Metoda výzkumu - zkoumání jednovaječných dvojčat.

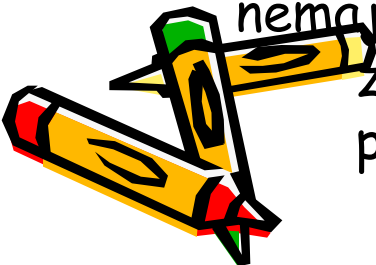


Zrání

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

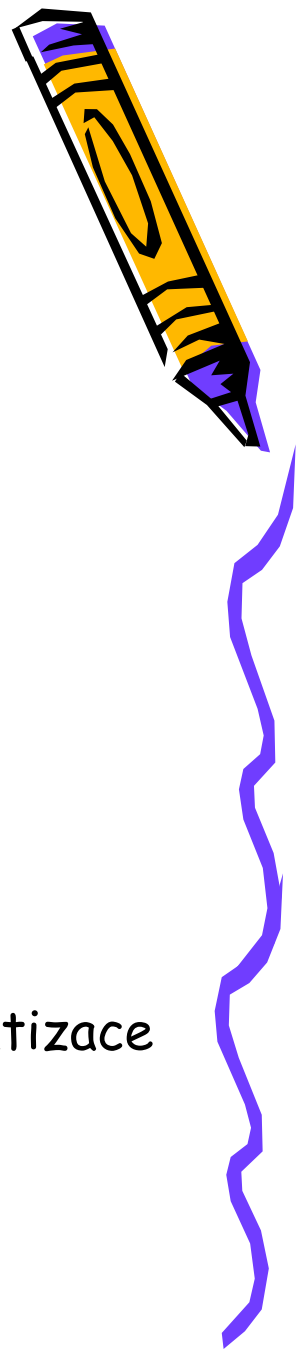
Hry o štěstí - rozpočítadla, člověče nezlob se, karetní hry

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

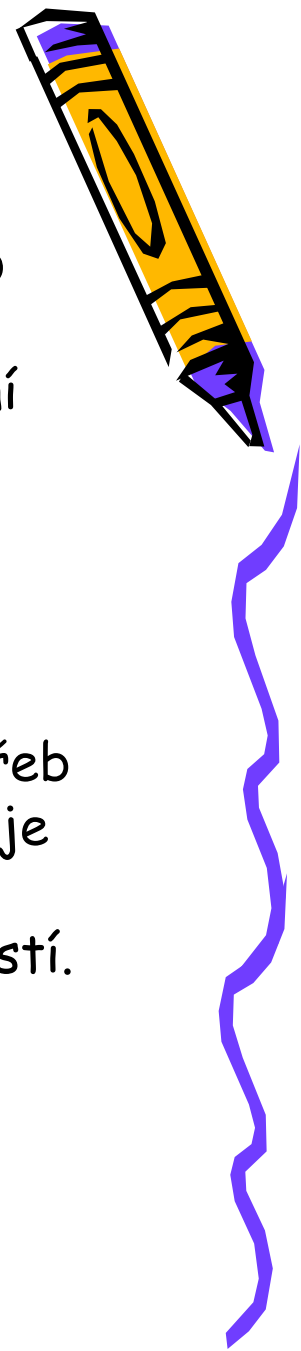
Hra napomáhá rozumnému a účelnému životu (ač sama o sobě může být nerozumná), vede k osvojení dovedností potřebných pro život, k zotavení a uvolnění i k překonání sociálních nároků.

Komenský.

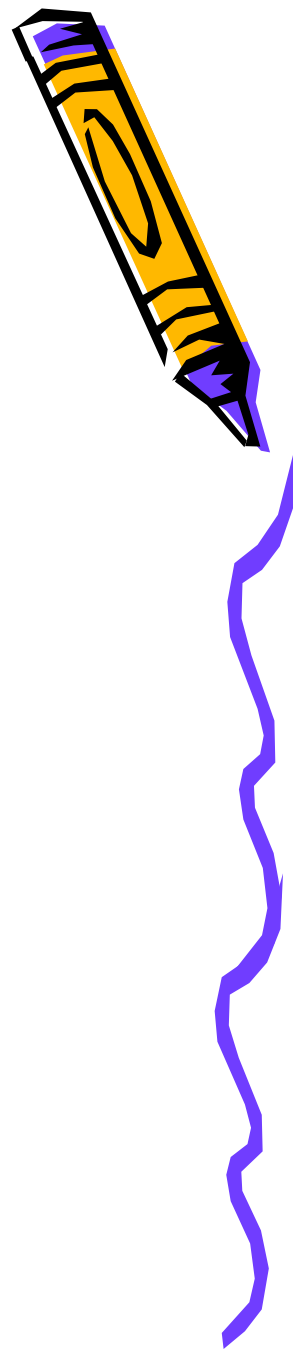
Teorie didaktických her.

Hra má smysl sama o sobě, je jednou ze základních potřeb člověka ve všech společnostech 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.

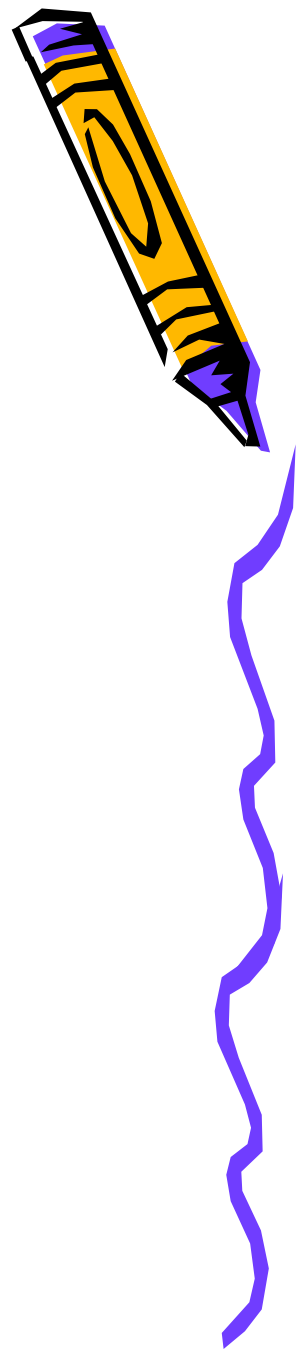
Psychoanalytikové: Hra přináší slast č funkční libost.

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.



Seminární úkol

Pozorování dětské hry

Pozorujte spontánní hru skupinky 3-5 dětí ve věku 3-14 let.

Popište probíhající interakce - výsledek pozorování.

Popište z vývojového a sociálního hlediska.

Vysvětlete chování vhodnou teorií hry, uveďte druh hry (zařad'te v rámci jednotlivých typologií).

Odevzdejte do Odevzdávárny v ISu nejpozději do 30. dubna 2011.

