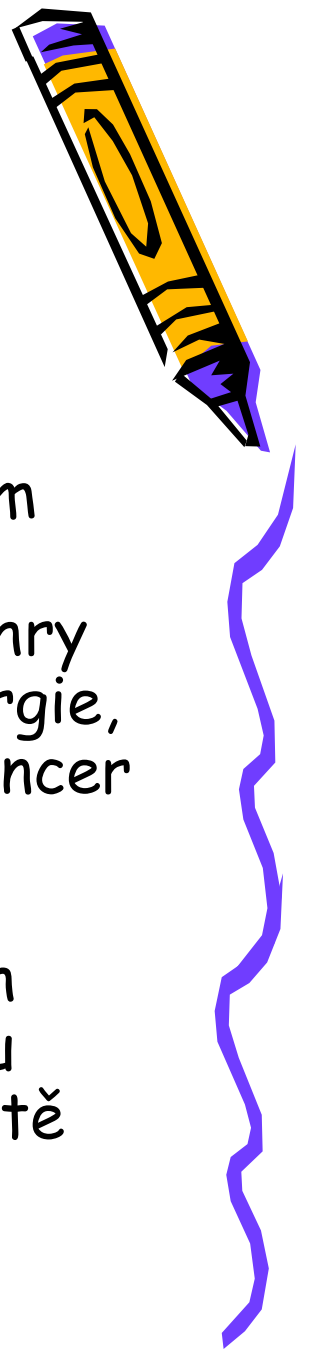




TEORIE A METODIKA HER

Zora Syslová





2. Teorie hry

Teorie přebytečné energie. Jejím autorem je anglický filozof Herbert Spencer. Východiskem byla jeho pozorování zvířecích mláďat, která srovnával s dětmi. Jádrem Spencerovy teorie hry je uvedení hry do souvislosti s nadbytkem energie, napodobováním a instinktivními aktivitami. Spencer přisuzuje nadbytek energie především vyšším zvířatům, která podle něho jsou efektivnější v zabezpečování uspokojování svých základních potřeb. Proto jim pak zbývá více energie i času k provádění jiných nenutných činností. Také dítě nebo mládě, o které pečují rodiče, disponuje přebytkem energie a volného času, protože je nemusí věnovat vykonávání „vážných“ životních činností.





Rekapitulační teorii hry vyvodil americký profesor psychologie a pedagogiky Stenley Hall. Vycházel z Darwinovy evoluční teorie. Podle něj vlastně dítě „kopíruje“ vývoj celého lidstva. Hry jsou Hallem považovány za projev vrozených tendencí, které vedou děti k provádění hrových činností v pevném zákonitém sledu, který by měl být shodný se sledem základních fází historického vývoje lidstva.

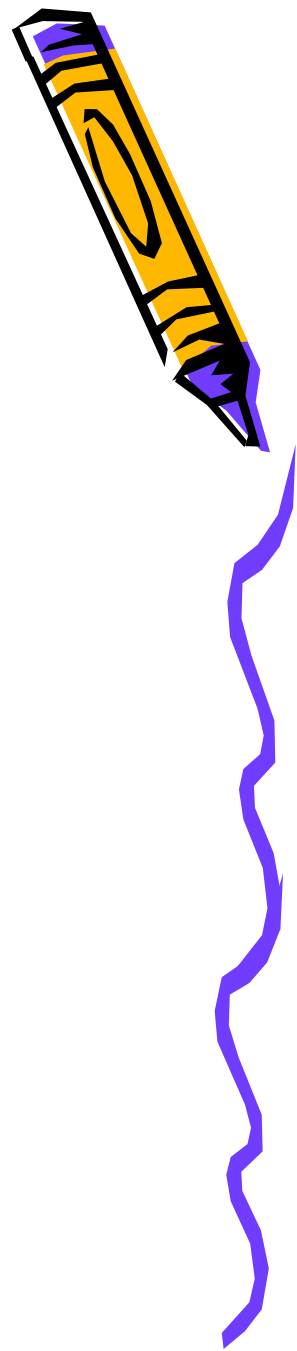




Teorie „přípravy na život“. Autorem je německý filozof Karl Gross. Hru vymezuje srovnáváním s „vážnými“ činnostmi, které jsou u člověka reprezentovány především prací. Tvrdil, že hrou se všechna mláďata připravují na život, učí se dovednostem, které budou potřebovat v dospělosti. Podle Grosse je tedy hra protikladem vážných činností, ale zároveň plní funkci přípravy pro jejich vykonávání.



Uved' na konkrétních příkladech, z čeho autoři vycházeli při formulaci svých teorií.

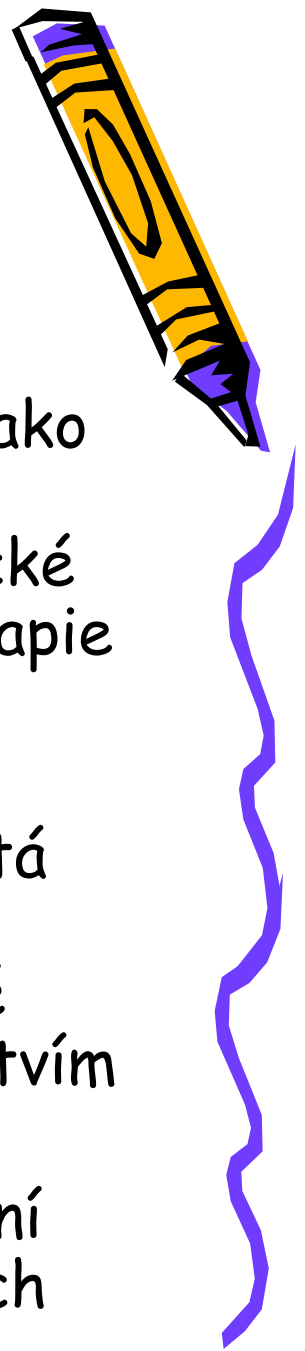




Uvádí tyto odlišující znaky hry a vážných činností:

- hra se ve srovnání s vážnými činnostmi jeví jako neúplná, chybějí v ní některé rozhodující články vážného chování (např. hrové zápasení mlád'at, při němž nedochází k vážným zraněním, sexuální hry bez kopulace apod.)
- hra je často činností s náhradními, nikoliv se skutečnými objekty (u člověka jde o symboly skutečných objektů)
- pro hru je příznačné časté mnohonásobné opakování určitého chování. Z toho lze soudit, že činnost je dítěti příjemná, že je nějak uspokojuje, a že ji proto opakuje. Tato motivace ke hře může nabýt takové intenzity, že překoná i intenzitu základních biologických potřeb, např. dítě či mládě dá přednost hře před uspokojením aktualizované potřeby jídla nebo spánku.



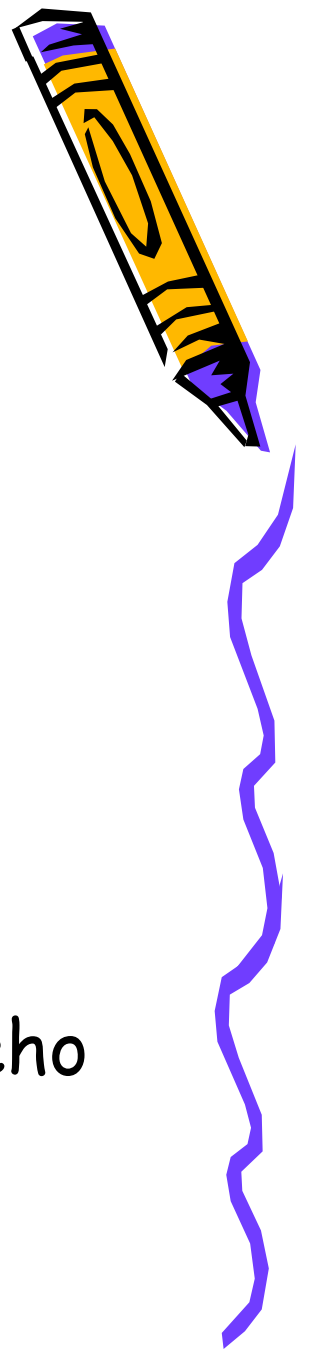


Psychoanalýza zdůraznila například význam hry jako projevu nevědomí, a tedy jako prostředku k vyrovnání s emočními konflikty na symbolické rovině a tím dala podnět k rozvoji psychoterapie hrou. Freud přisuzuje hře dvojí funkci:

- hra může být činností, do níž dítě bezprostředně nebo zprostředkovaně promítá svá přání a v níž hledá jejich náhradní uspokojení, nebo činností, do níž promítá své konflikty či jiné potíže a jejímž prostřednictvím se pokouší o jejich řešení

Hra může sloužit jako prostředek ke snižování napětí, které v dítěti vyvolalo prožití určitých událostí





Teorie o intelektuálním vývoji dítěte a spojuje hru s procesem asimilace a akomodace.

Asimilace je proces, kterým jedinec mění zvnějšku přijímané informace

Akomodace znamená, že se naopak sám vnějšímu světu přizpůsobuje.

Hru považuje za asimilaci, včleňování nového zážitku mezi dřívější.



Vývojová stadia podle Piageta



- 4 období, ale jen 2 jsou preprimární
- **Senzomotorické** - narození až 18 měsíců, opakování jednoduché a zvládnuté činnosti, postupně obměny, experimenty, manipulace s předměty, explorace
- **Symbolická reprezentace** - 2 roky až 7 let, dítě opakuje, co se již naučilo, ale na symbolické či slovní úrovni
- Dítě musí absolvovat každé stadium, aby mohlo postoupit dál



Doporučení pro praxi



- Sledovat individuální stádia rozumového vývoje
- V pravý čas přinést optimální podnět
- Zvolit postup odpovídající jeho aktuálním schopnostem
- Pedagogové však bývají netrpěliví - snaží se o posun do vyššího rozumového stadia dítěte
- Dobrá paměť dítěte a jeho schopnost přesné reprodukce nemusí být vždy posun (vnitřní zpracování poznatku), dítě může jen mechanicky opakovat

