

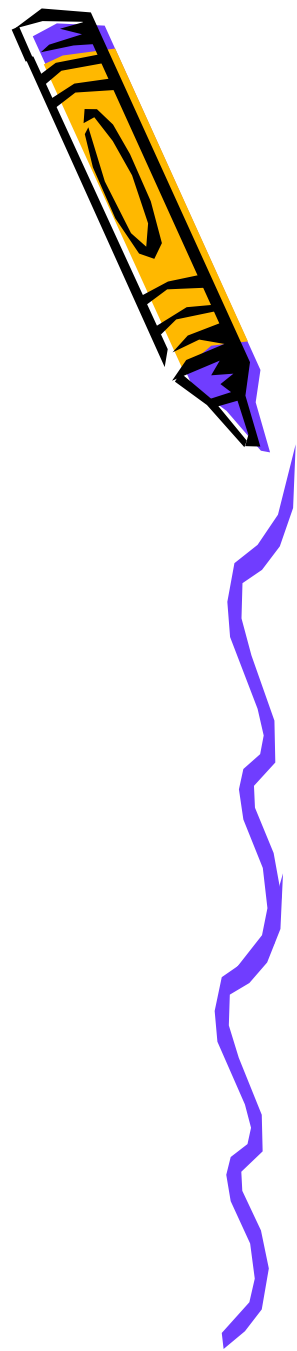


# TEORIE A METODIKA HER

Zora Syslová



# Obsah semináře:



1. Vymezení pojmu hra
2. Teorie hry
3. Význam a funkce hry
4. Zákonitosti hry
5. Charakteristické znaky hry
6. Využití hry pro pedagogickou diagnostiku
7. Hračka
8. Ukázky her (zdroj – literatura, Internet)





# Definice (pedagogika)

*Forma činnosti, která se liší od práce i od učení. Člověk se hrou zabývá po celý život, avšak v předškolním věku má specifické postavení - je vůdčím typem činnosti. Hra má řadu aspektů: aspekt poznávací, procvičovací, emocionální, pohybový, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický, terapeutický. Zahrnuje činnosti jednotlivce, dvojice, malé skupiny i velké skupiny. Existují hry, k jejichž provozování jsou nutné speciální pomůcky (hračky, herní pomůcky, sportovní náčiní, nástroje, přístroje). Většina her má podobu sociální interakce s explicitně formulovanými pravidly (danými dohodou aktérů nebo společenskými konvencemi). Ve hře se mnoho pozornosti věnuje jejímu průběhu (hry s převahou spolupráce, s převahou soutěžení). Výchozí situace, průběh a výsledky některých her lze formalizovat a rozhodování aktérů exaktně studovat. Těmito otázkami se zabývá speciální matematická disciplína - teorie her.*



(Průcha 2008, s. 75)



# Definice (psychologická)

*„Hra je jedna ze základních lidských činností: hra, učení, práce: u dítěte smyslová činnost motivovaná především prožitky, u dospělých má h. závazná pravidla, cíl nikoli pragmatický, ale ve hře samé: h. je provázena pocity napětí a radosti: pozitivní důsledky pro relaxaci, rekreaci, duš. zdraví.“*



(Hartl, Hartlová, 2004)



# Definice (kulturní)

*„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 doprovázena pocitem napětí a radosti vědomím „jiného bytí“ než je „všední život“.“*



(Huizinga 1971, s.33)





Všechny uvedené definice vychází z toho, že hra je jednou z lidských činností, k nimž dále patří učení a práce, která má nějaká pravidla a při níž jde především o její průběh, nikoli o výsledek. Díky její „dobrovolnosti“ jde o činnost, která přináší radost a je vykonávána s jistým napětím.



V předškolním věku je to činnost dominantní se specifickým významem.

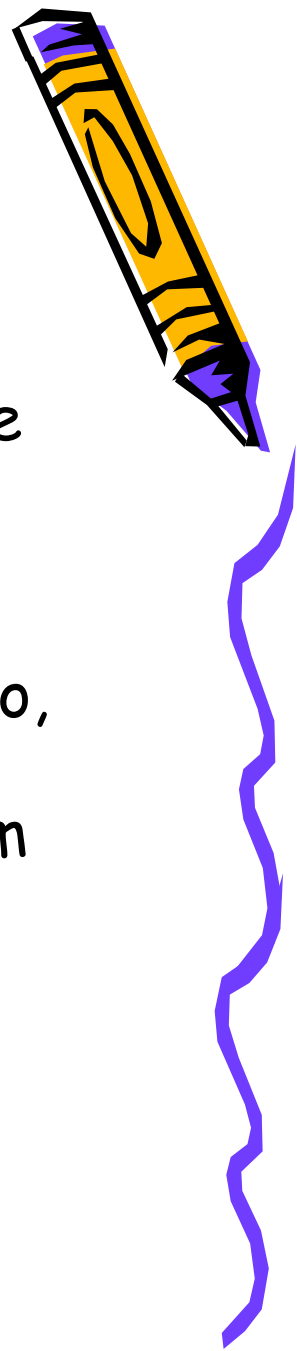


# 1. Vymezení pojmu hra

„Dětská hra je *spontánní nevnucená činnost*, která je sama sobě účelem. Hra je dětem vážnou věcí. Není jenom kratochvílí a zábavou, ale rozumovou prací a školou myšlení. Je pro děti studiem ve věku, kdy o studiu v pravém slova smyslu není ani řeči. Hrát si - znamená pro děti veseliti se ve světě vlastních výplodů a výtvorů. Ke hře je dítě vedeno pudem. Musí si hrát, jako musí jíst a spát.“



Stanislav Vrána, Brno 1946



Příhoda (1966) uvádí, že pro veškeré konání máme čtyři základní názvy:

**činnost, zaměstnání, práce, hra.**

- Z těchto pojmenování je název „činnost“ nejobecnější. Vyjadřuje jakékoliv chování všeho, co žije.
- Rozdíl mezi zaměstnáním a prací vidí v časovém ohraničení. Práci charakterizuje tím, že je činností vedoucí k cíli a výsledku: ten, kdo je zaměstnán, v dané době něco dělá, ten, kdo pracuje, musí splnit nějaký úkol.







- Hru definuje jako „zábavné a obveselující zaměstnání bez vážného účelu jakožto projev pudu po činnosti“. Dále uvádí, že hra je symbolická činnost, motivovaná pocitem spontánnosti, svobody, dobrovolného rozhodnutí a samoučelnosti, takže její výsledek nevytváří užitkové statky.





Hra provází život člověka od narození až po stáří a čím věkově níže v ontogenezi jdeme, tím výrazněji vystupuje hra jako nejnápadnější projev v životě člověka.

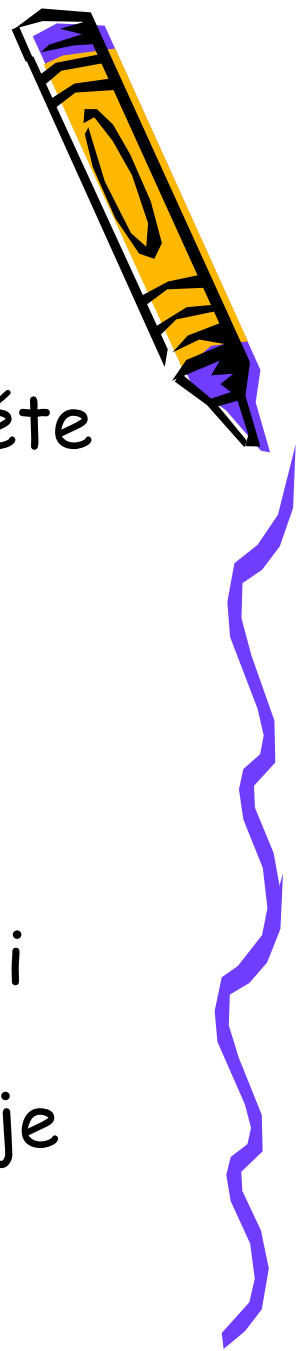
Smysl hry v životě člověka: *„Lidská hra má v sobě něco univerzálního. Nezná hranic geografických a národních. Nezná ani hranic věkových. Je jakýmsi trvalým přívlastkem člověka. Ba možno říci, že je jedním z oněch svorníků, které spojují jednotlivá vývojová období lidského života v jeden celek.*

*Napomáhá i tomu, že si jej jako jednotu uvědomujeme a prožíváme. Po celý život si hrajeme - a to je patrně jen dobře!”*



(Matějček)

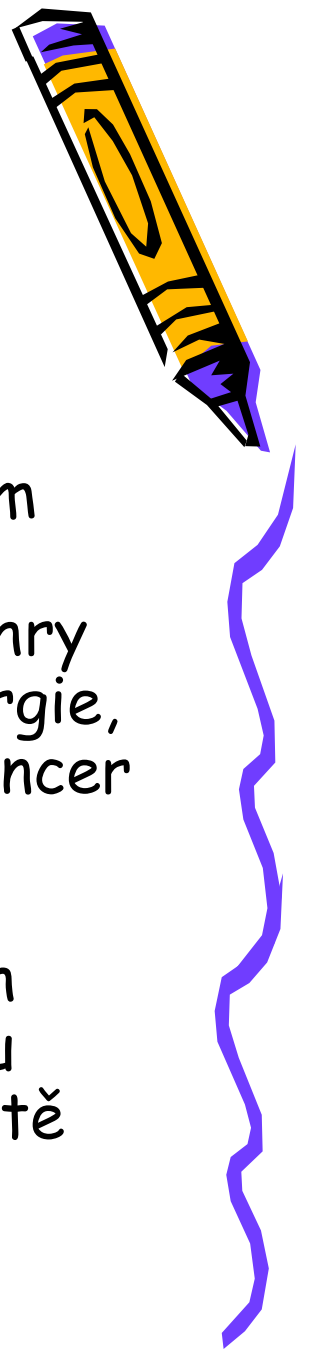
# Hra jako základní činnost dítěte



- Hra je jednou ze základních potřeb dítěte (Langmeier, Krejčířová 1998) a bývá označována za potřebu **seberozvíjející** (Havlínová aj. 2000, Vančurová, 1960, Příhoda, 1966), dítě se při ní učí.
- Při hře se rozvíjí celá osobnost dítěte.
- Každé zdravé dítě si hraje denně až 9 hodin a hra je k jeho psychickému vývoji naprosto nezbytná (Opravidlová, 1985).

S trochou nadsázky lze říct, že jak si hraje dítě v předškolním věku, tak se bude později učit a v dospělosti pracovat.





## 2. Teorie hry

*Teorie přebytečné energie.* Jejím autorem je anglický filozof Herbert Spencer. Východiskem byla jeho pozorování zvířecích mlád'at, 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.

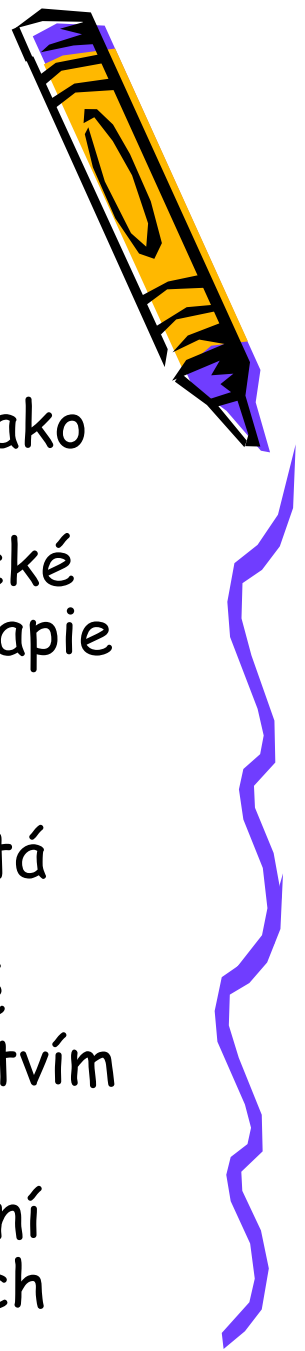




Uvádí tyto odlišující znaky hry a vážných činností:

- 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

