



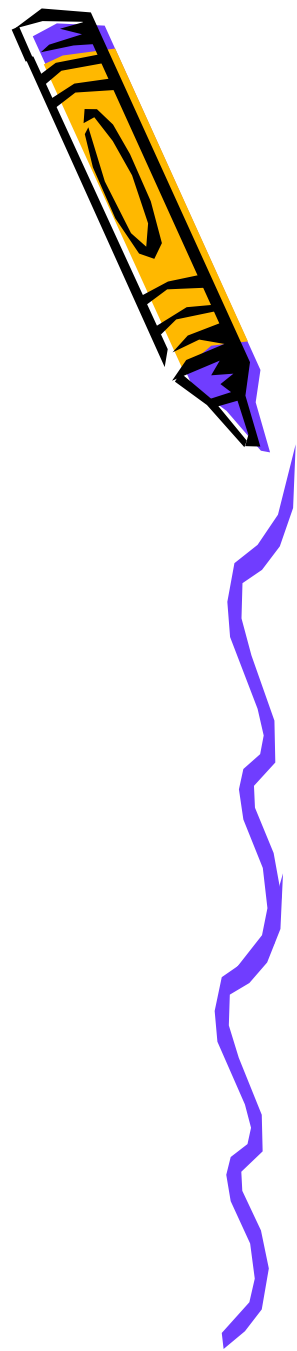
TEORIE A METODIKA HER

1. část

Zora Syslová



Obsah semináře:



1. Vymezení pojmu hra
2. Význam a funkce hry
3. Charakteristické znaky hry
4. Zákonitosti hry
5. Teorie hry
6. Hračka
7. Ovlivňování hry dospělým
8. Využití hry pro pedagogickou diagnostiku



Požadavky na zápočet



Seminární práce (esej) na téma: „*Moje hračka*“

- vybrat si jednu ze svých hraček, která byla v raném dětství nejoblíbenější a popsat ji, vymezit její historický a etnografický význam, charakterizovat osobní vazbu a postoj k ní
- zamyslet se, jaký význam má hračka v raném dětství pro utváření sebepojetí dítěte

Kritéria pro hodnocení:

- formální úprava podle požadavků na odborné práce, včetně pravopisu
- odevzdání seminární práce v elektronické podobě v termínu do **31. 5. 2016**
- rozsah práce max. 2 normostrany



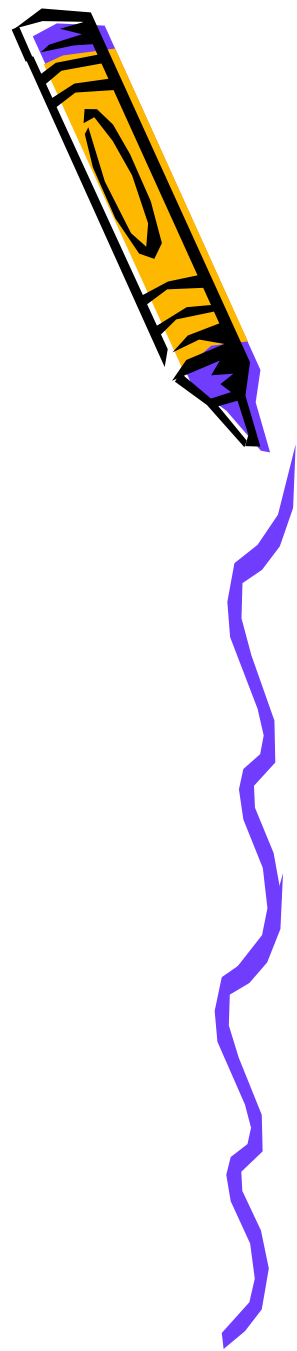


- Pedagogickou praxe proběhne ve dnech **6. a 20. května 2016.**
- Praxe probíhá od **7.30 do 12.00** hodin ve **fakultní mateřské škole**. Rozdělení na fakultní školy provádí garant praxe.
- Úkolem PPP1 je tzv. **stínování učitelky** - tzn. záznam jejích aktivit a popis interakcí s dětmi, případně dalšími účastníky vzdělávacího procesu (rodiče, kolegyně...) v průběhu dopoledních činností.



SAMOSTATNÁ PRÁCE

Přečtěte si definice hry a všimni si shod a rozdílů u jednotlivých autorů.
(Příští týden diskuze.)



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)





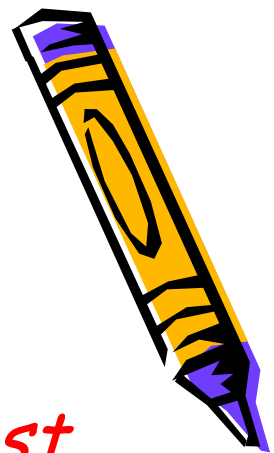
Definice (kulturní)

„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)



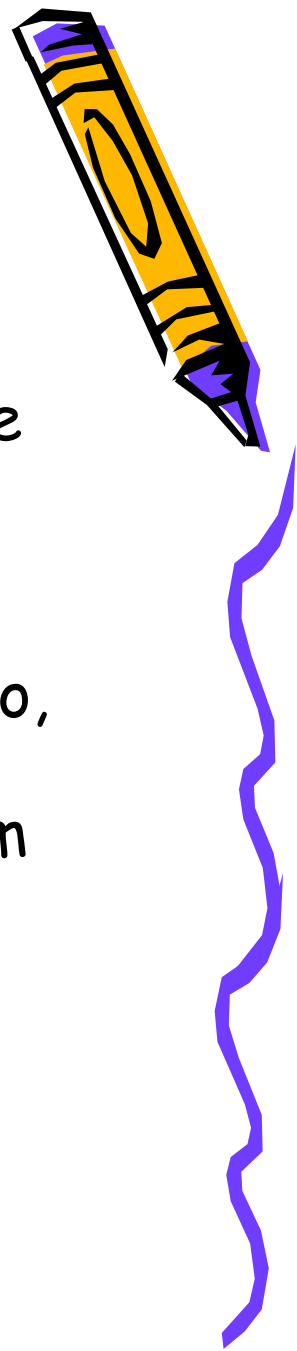


1. Vymezení pojmu hra

„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.





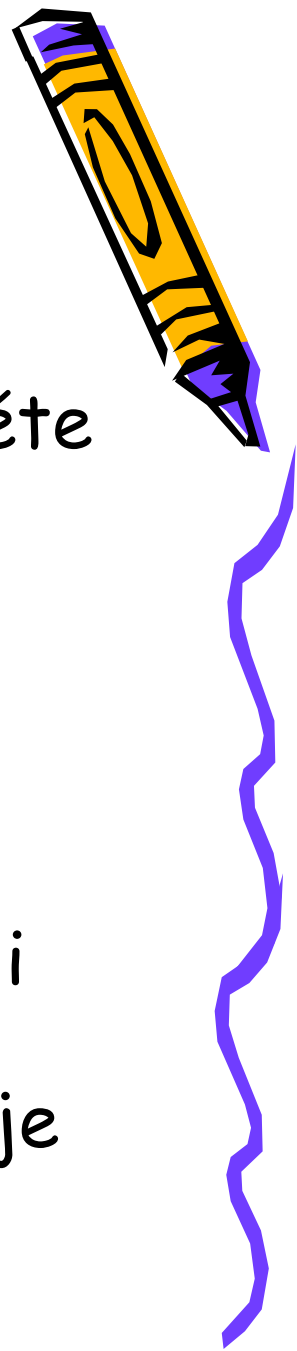
Hra provází život člověka od narození až po stáří a čím věkově níže v ontogenezi jdeme, tím výrazněji vystupuje hra jako nejnápadnější projev v životě člověka.

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.





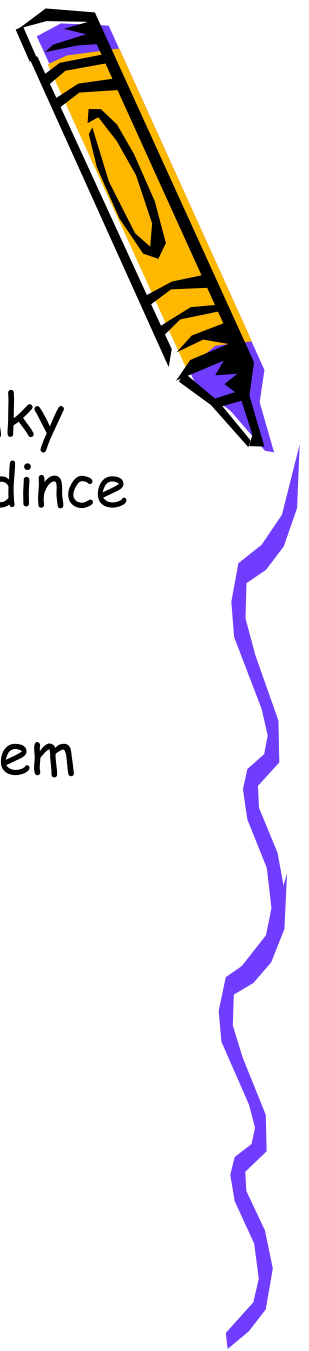
2. Význam a funkce hry

Východiskem je definice pojmu činnost: „Činnost je psychická aktivita organismu jako celku, jejímž prostřednictvím jedinec uskutečňuje své interakce s objekty okolního prostředí. Vnitřní příčinou zahajování těchto interakcí jsou aktualizované potřeby jedince. V průběhu činnosti působí jedinec na objekty tak, aby je měnil ve shodě s požadavky, které vyplývají z jeho potřeb. Účinky činnosti se neomezují pouze na měnění objektů a uspokojování potřeb jedince, ale mohou vytvářet i postupné změny různých dispozičních struktur jeho osobnosti.“



(Severová 1982, s. 15)

Hra je základní aktivitou dětské seberealizace



- Vychází z vnitřního popudu, odráží aktuální podmínky
- Je originálně nastavena podle dispozic každého jedince
- Její forma se v čase a společnosti proměňuje
- Účel má hra sama v sobě
- Oblasti reálných skutečností se mohou na základě vstřebaných informací proplétat a tvůrčím způsobem vznikají nové skutečnosti tady a teď
- Na základě individuality i skupinových souher a prožitků



Hry a předmětný obsah činnosti



Hry zřejmě nemají specifický předmětný obsah. Hrou se může stát nejen manipulace s hračkami, ale s nejrůznějšími věcmi, se zvířaty, s jinými dětmi, dospělými apod. Jsou to činnosti, které děti provádějí, protože je to baví, protože je chtějí dělat. Severová upozorňuje na to, že ne všechny činnosti, které děti dělají spontánně, jsou hrami. Patří sem také spánek, jídlo, pití apod. Ty dělají pro uspokojení svých základních potřeb.

Různorodost her, která je příznačná pro dětský věk souvisí pravděpodobně s tím, že u většiny normálních **zdravých dětí** plní **funkci učení**. S funkcí učení souvisí i to, že ve hrách dětem nejde jen o dosahování určitých vnějších výsledků, ale především o samotné provádění činnosti.



Hry a motivační obsah činnosti



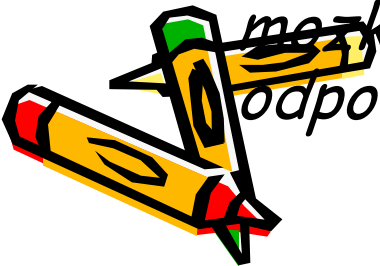
Hry mají různé motivy a podle nich pak hra plní různé funkce. Předpokládá se, že děti vyrůstající v klidném rodinném prostředí jsou ke hře motivovány specifickými potřebami učení a vývoje. Tyto hry mají formu bezprostředně **motivovaného učení** a mají v životě dětí mimořádný vývojový význam. Dalšími motivy her dětí i dospělých mohou být **společenské potřeby, odpočinku** apod. Hry dětí, které musejí čelit vážným životním situacím vyvolávajícím **frustraci, bývají motivovány právě neuspokojenými potřebami a pak plní tyto hry funkci jejich náhradního uspokojení**. Často pomáhají dětem při řešení vzniklých konfliktů. Předpokládá se, že tyto typy her se nepodílejí na rozvoji schopností dětí a přispívají k obnovení duševní rovnováhy dítěte.



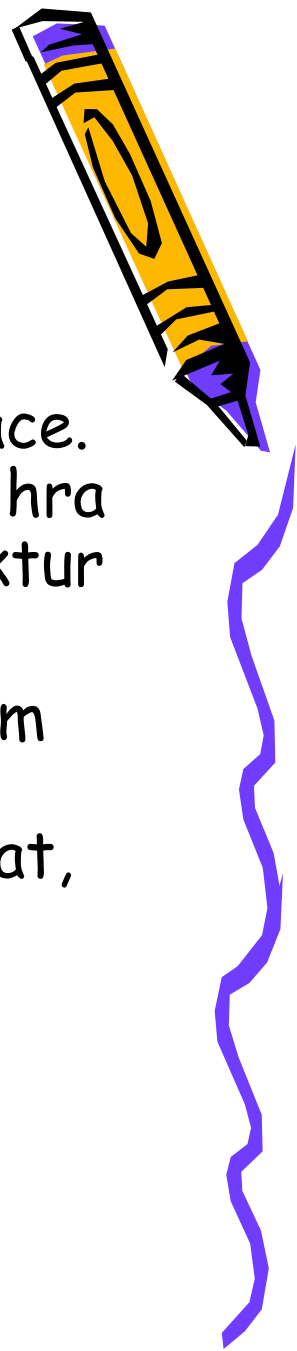


Matějček upozorňuje na blahodárny vliv hry u dětí se syndromem lehké mozkové dysfunkce. „Ukázalo se totiž, že mají-li tyto děti dost příležitosti k volnému pohybu a ke hře podle vlastního zájmu a volby, zlepšuje se jejich chování a stoupá jejich výkonnost. Nemají-li takovou příležitost, obtíže se stupňují. Nějakou delší soustavnou prací, např. učením, se jejich malá zásoba energie snadno vyčerpá - volná hra naopak znamená odpočinek pro jejich nervový systém, neboť se podle vlastní potřeby dítěte „zapínají“ a „vypínají“ jednotlivá mozková centra, a tak si zbylá část může zatím odpočinout v procesu útlumu.“

(Matějček 1978, str. 313)



Hra a formativní obsah činnosti



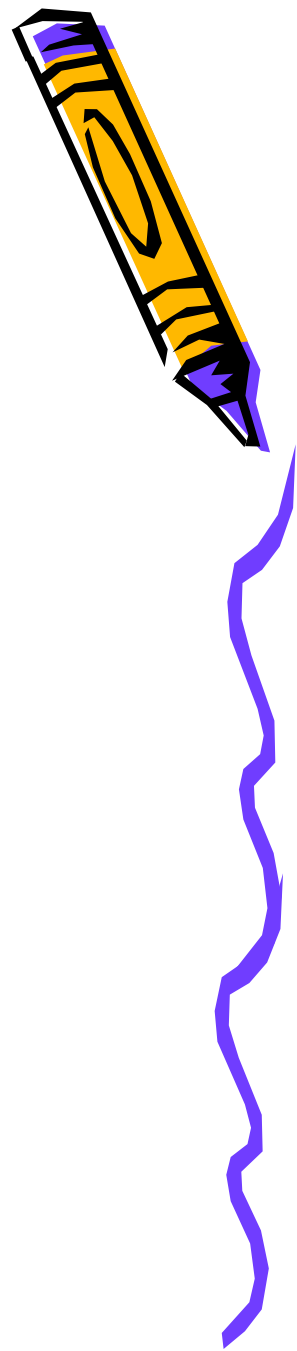
Formativní obsah hry souvisí se způsobem motivace. Podle ní můžeme odhadnout, do jaké míry se hra podílí na utváření různých dispozičních struktur osobnosti.

Obecně lze říci, že hra rozvíjí osobnost dítěte tím více, čím více odpovídá její obsah vlohám a dispozicím dítěte. Zároveň se dá předpokládat, že onen dispoziční předpoklad her ještě více děti ke hře motivuje.



3. Charakteristické znaky hry

- Spontánnost
- Zaujetí
- Radost
- Tvořivost
- Fantazie
- Opakování
- Přijetí role





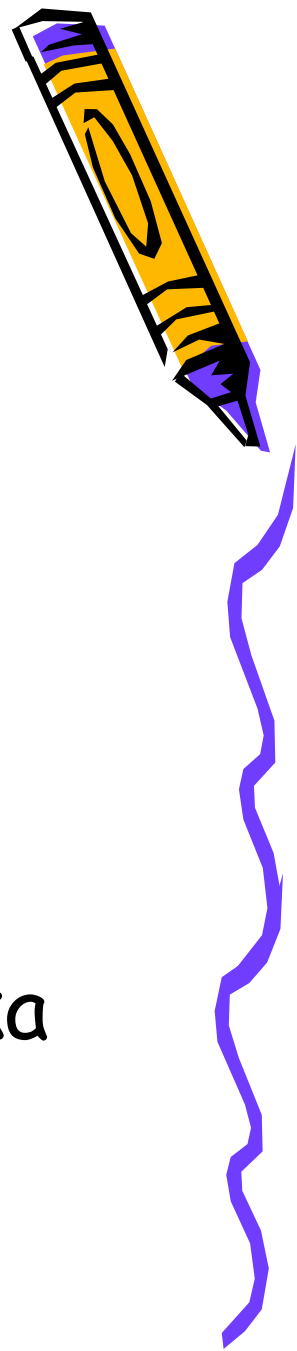
Příhoda (1966) uvádí tyto znaky hry:

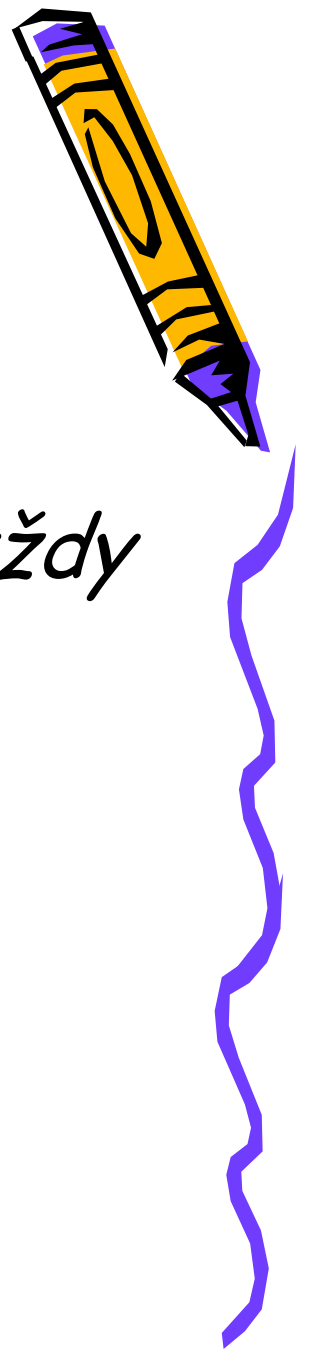
- nezištnost, svoboda, spontánnost, přímé uspokojení potřeb a přání, okamžité uspokojení, stálý růst, náladovost, plynulost, uskutečňuje se pokusem a chybou, nahodilost, uskutečňuje se za účasti fantazie, symboličnost, ledajakost, děje se z dobré vůle, snadnost, prostředek k odpočinku, zotavivost, schematičnost, subjektivnost, nadbytečnost a marnost, význam její je oddělen od věcí, podnětem jejím je nadbytek síly, je sobě cílem i prostředkem.



Z uvedeného vyplývá, že hra
v předškolním věku je činností
spontánní.

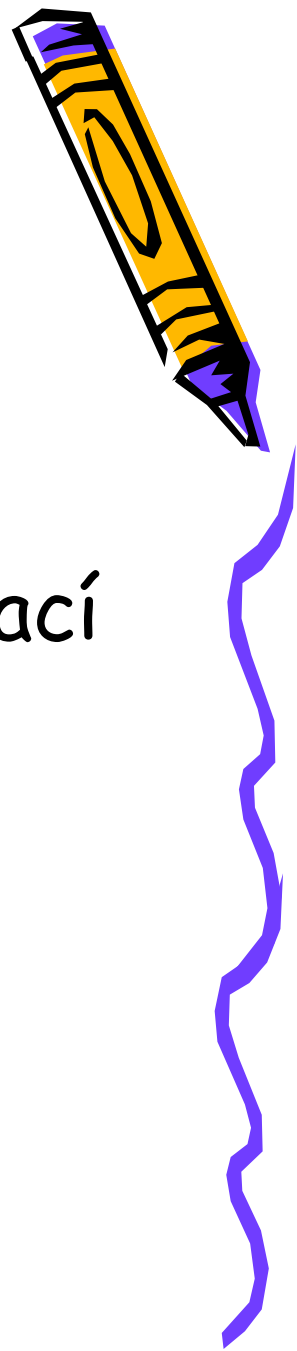
- *„projevující se samovolně, bez
vnějších popudů, vznikající
bez vědomého úsilí, daný vnitřní
zákonitostí“ (Příruční slovník jazyka
českého 1948 - 1951, s.611)*





- „*přirozený, bezprostřední, náhlý, bezděčný, předem neuvážený, ne vždy plně uvědomovaný*“ (Hartl 2004, s. 260)





S pojmem hra jsou spojovány
přívlastky:

- tvořivá (Program výchovně vzdělávací práce pro jesle a mateřské školy 1984)
- volná (Caiatiová 1995)
- spontánní (Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání 2005).





Na nepřesnosti s užíváním pojmu hra upozorňuje např. Langmeier, který preferuje tento termín právě v souvislosti s předškolním obdobím. Domnívá se, že u batolat a v dospělém věku je užívání tohoto pojmu „z vývojové psychologického hlediska snad až nepřijatelně rozšířen“ (Langmeier, Krejčířová 1998, s.97).

Mnozí autoři (Příhoda, 1966; Huizinga, 1971; Opravilová 1998) se shodují v tom, že „Hra na rozkaz přestává být hrou. Může být nanejvýš nařízenou reprodukcí hry.“

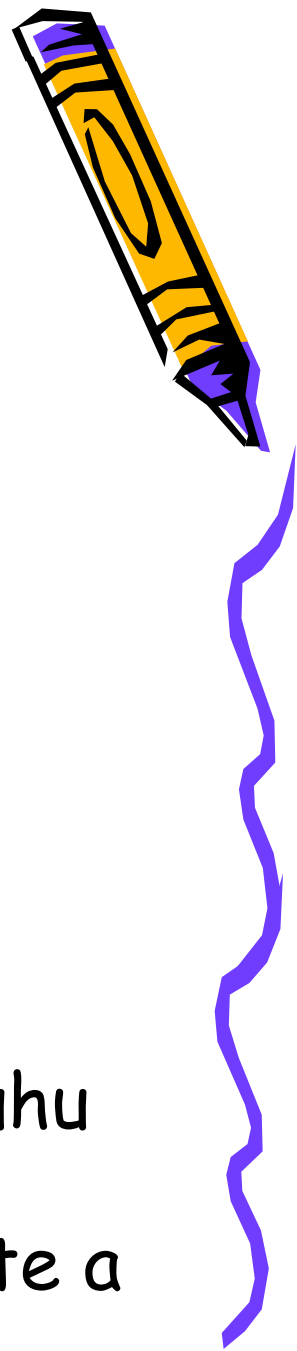


4. Zákonitosti hry

Hra podléhá ve vývoji jedince určitým zákonitostem a stejně jako psychické funkce, se podle určitých stadií vyvíjí.

Znalost těchto stadií usnadňuje sledování a rozbor dětské hry, která se svým obsahem, formou, trváním i sociálním zaměřením liší jednak podle věku a jednak podle individuálních zvláštností každého jednotlivého dítěte.



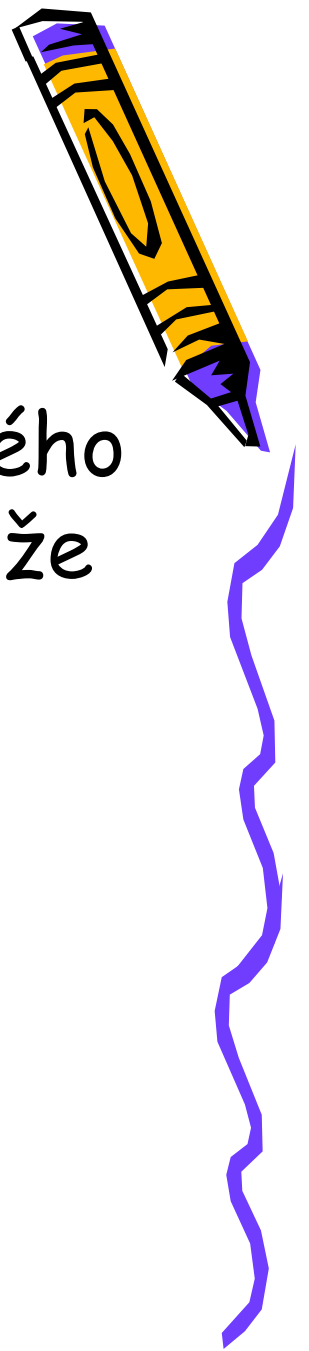


Mezi ukazatele stupně vývoje hry patří:

- Samostatnost
- Plánovitost
- Soustředěnost
- Zastoupení jednotlivých druhů her
- Obsahová náplň hry, její bohatost a tvořivost

Ranější nebo pozdější nástup určitého druhu nebo fáze hrové činnosti může být orientačním ukazatelem vyspělosti dítěte a odlišnost může signalizovat vývojové poruchy a zpoždění





- Ranější nebo pozdější nástup určitého druhu nebo fáze hrové činnosti může být orientačním ukazatelem vyspělosti dítěte a odlišnost může signalizovat vývojové poruchy a zpoždění.

