

**Název: Upravené běžné táborové hry pro děti se zrakovým postižením.**

Mnoho zdravých dětí jezdí o letních prázdninách na letní tábory, kde hrají různé hry s různou tematikou. Mohou si tam vyzkoušet různé netradiční hry. Tyto tábory jsou většinou zaměřené na nějakou tematiku. Jsou ale i děti se zrakovým postižením. Tyto děti jezdí na tábory, které jsou organizované například Tyflocentrem, nebo jinou neziskovou organizací. Program na těchto táborech bývá přizpůsobený dětem s daným postižením. Proto se předpokládá, že se v určitých ohledech liší od běžného tábora a že se zde nepořádají stejné nebo podobné hry jak na běžném táboře. Důvodu může být mnoho, proč se tyto hry na jejich táborech nehrají. Například by hry byly pro děti příliš obtížné na splnění, na pochopení, na smysluplnost, případně realizaci apod.

Otázka je, zda je v pořádku, že tyto děti se zrakovým postižením mají odlišný program, než zdravé intaktní děti a jsou díky svému handicapu segregovány? Je možné, aby děti se zrakovým postižením zvládly stejné hry jako děti intaktní, za předpokladu, že by se jim stejné táborové hry přizpůsobily a tak se mohly všechny děti bez rozdílu zúčastnit stejného tábora (programu)?

**Cíl:** Vytvořit zkušební vzorek upravených táborových her, který se vyzkouší na vzorku vybraných dětí se zrakovým postižením a ze získaných dat vytvořit výsledné hodnocení výzkumu.

**Hlavní výzkumná otázka:**

Lze upravit běžné táborové hry tak, aby je mohly zároveň hrát i děti se zrakovým postižením?

**Vedlejší výzkumné otázky:**

- 1) Mohou se děti se zrakovým postižením zúčastnit běžného tábora pro intaktní děti, za předpokladu, že by zde byly upravené hry pro děti se zrakovým postižením?
- 2) Budou upravené hry plnit svoji funkci, smysluplnost a cíl?
- 3) Mohou upravené hry hrát zároveň i intaktní děti, s tím, že z her budou mít stejný zážitek, jak kdyby hrály hry neupravené?
- 4) Můžou upravené táborové hry posílit skupinovou spolupráci a vzájemnou komunikaci intaktních dětí s dětmi se zrakovým postižením?

Pro daný výzkum bude využita kvalitativní metoda. Výzkum se bude provádět na určitém počtu dětí se zrakovým postižením. K výzkumu by mělo být využito asi 30 dětí různého pohlaví, podobného věku, polovina dětí by měla být intaktní, druhá polovina se zrakovým postižením. Děti by se rozdělily na 3 skupiny- stejný počet dívek a chlapců, věkově vyrovnaná družstva, stejný počet dětí se zrakovým postižením. Každá skupina bude hrát stejnou hru, s tím že každá skupina bude mít jinou verzi hry. První skupina bude mít hru, která bude neupravená. Druhá skupina bude mít hru, která bude podle určitých pravidel, pomůcek upravena, tak aby se mohly děti se zrakovým postižením lépe zapojit. Třetí skupina bude mít hru zcela upravenou, tak aby děti se zrakovým postižením neměly v této hře skoro žádnou nevýhodu oproti dětem bez postižení.

Nábor dětí se provede pomocí osobního kontaktu s rodiči nebo dětmi ve škole, nebo pomocí letáčku, který by byl pro tábor vytvořený. Nábor by se provedl na ZŠ školách a na ZŠ pro zrakově postižené, případně přes turistické oddíly. Další možnosti by byly přes tyflo centrum, tyfloservis a jiné neziskové organizace které spolupracují s dětmi.

Pro tento výzkum jsem zvolil 3 možné metody:

1. **Dotazník-** tato metoda bude využita na začátku a na konci výzkumu. Úkolem této metody je získat údaje o tom, zda účastníci měli někdy společný táborový program (intaktní děti s dětmi se zrakovým postižením), případně zda si myslí, že je to možné hrát společně táborové hry či nikoliv.

Na konci výzkumu bude použitý stejný dotazník, případně hodně podobný srovnávací dotazník. Tento závěrečný dotazník bude doplněný o seznam her, které děti ve výzkumu hrály a ohodnotit ji.

Metodu dotazníku jsem zvolil proto, abych získal pro sebe přehled o tom, zda děti znaly tyto hry či nikoliv nebo zda jsou pro ně zcela nové apod. Také proto, abych dostal informaci o tom, jestli někdy intaktní děti přišly do kontaktu s dětmi se zrakovým postižením a zda někdy něco společně podnikaly a zda je to podle nich vůbec možné.

**Výhoda:** touto metodou získám skoro všechna informační data od dětí. Zjistím první informace o dané skupině dětí, přitom je zachována anonymita.

**Nevýhoda:** S obyčejnou verzí dotazníku nemohou pracovat děti se zrakovým postižením. Musí se jim upravit obě verze tak, aby byly schopny s dotazníkem pracovat a případně i odpovídat (Braillovo písmo). Dotazník lze vyplnit i formou rozhovoru - výzkumník se ptá a dítě odpovídá. Není zde pak ale zachována anonymita. Mohou se vyskytnout i další organizační a časové problémy.

2. **Pozorování** - metoda pozorování bude využita při pozorování průběhu her. Zde budu pozorovat, jak všichni účastníci her budou reagovat na dané hry a jejich průběh, případně zda mají určité problémy při překonávání překážek, jak děti se zdravotním postižením reagují na dané hry apod.

Pomocí pozorování se budou moci srovnat všechny 3 pozorované skupiny. U každé skupiny se budou pozorovat stejné složky.

Pozorování se využívá během průběhu hry. Je důležité pro získání dat z hlediska použitelnosti her pro děti se zrakovým postižením. Člověk získá data o tom, zda děti danou hru zvládají, případně jak probíhá spolupráce všech dětí ve skupině, v družstvu. Pomocí pozorování je možné získat mnoho různých dat. Záleží na tom, jaký druh dat se rozhodneme získávat.

**Výhody:** Z pozorování získáme různá potřebná data. Podle získaných dat lze vyhodnotit a srovnávat dané skupiny.

**Nevýhody:** musíme zabezpečit prostor tak, aby bylo možno získávat veškeré data od začátku, až do konce (více pozorovatelů, nahrávat na video, případně nahrávat audio). Čím více pozorovatelů, tím mohou být data rozdílnější a nepřesnější (ne všichni si mohou všimnout důležitých situací a předat přesné data). Následné vyhodnocení a vyhledání potřebných důležitých dat může být z mnoho zdrojů obtížnější.

3. **Rozhovor** - by měl být použit jen u některých náhodně vybraných členů skupiny. Měl by sloužit pro potvrzení či vyvrácení, případně doplnění získaných dat.

Pomocí rozhovoru by se získaly potřebné zbývající informace, které doplní data, která jsme z předchozích metod nezískali.

**Výhoda:** získání dalších potřebných dat a ověření již získaných. Individuální přístup a jednání. Určitá anonymita vůči ostatním dětem.

**Nevýhoda:** Velká potřeba času pro získání kvalitních dat od všech účastníků výzkumu. Není to anonymní vůči mně - vím o koho se jedná, kdo na jakou otázku při rozhovoru odpovídal.

Pro daný výzkum je potřeba mít praktické zabezpečení, v podobě pomůcek, přístrojů, vhodného prostředí, týmu, který by při výzkumu dokázal správně spolupracovat (dostatek kvalifikovaných lidí). Při výzkumu se můžou vyskytnout různé další problémy, které jsou předem nepředpokládány (nemoc, úraz, špatné počasí, apod.) Na tyto problémy musí umět tým správně reagovat tak, aby to nenarušilo a neovlivnilo daný výzkum, případně musí být na tuto možnou situaci připraveny.

Při náboru dětí na tábor (výzkum či víkendový program) je potřeba zvážit, zda by se neměli všechny děti a rodiče seznámit s tím, že na táboře budou jak zdravé děti, tak i děti se zrakovým postižením a že celá táborová akce bude sloužit k výzkumu (je zapotřebí souhlas zákonných zástupců dětí).

### První vzorová hra: „Ponorky“

**Forma sběru dat:** pozorování

**Pomůcky:** klapky

**Smysl hry:** orientace podle smyslu- sluchu, vzájemná spolupráce a komunikace

Děti jsou rozděleny do 4 stejně velkých skupin po 6 lidech. 5 dětí ze skupiny nevidí (zdravé děti jsou zaslepeny klapkami) a poslední člen je kapitán. Ten jediný vidí. Zbytek skupiny se rozdělí na tělo ponorky a torpéda (3 děti jsou torpéda, zbytek je tělo ponorky). Každá skupina si musí domluvit vlastní signály, pomocí kterých bude kapitán řídit svoji ponorku (hmatový signál pro směr dopředu, dozadu, doleva doprava, zpět a vystřelení torpéda). Jakmile se skupiny domluví, tak utvoří ponorku- hráči se postaví za sebe. První 3 jsou torpéda, další dva tělo a poslední je kapitán. Během hry nesmí společně komunikovat. Cílem hry je zničit nepřátelské ponorky. Jak ukončit hru je několik možností:

- 1) Torpédo je správně vystřeleno a zasáhne ponorku, ta vybuchne (všichni včetně torpéda si sednou na zem).
- 2) Torpédo je vystřeleno, ale mine cíl- tím je torpédo zničeno. Ponorka tak přišla o jednu střelu. Po vypuštění všech torpéd může v moři ponorka už jen plout a čekat, zda přežije, nebo bude sestřelena.
- 3) Ponorky mají špatnou navigaci a nechtěně do sebe narazí a vzájemně vybuchnou.
- 4) Ponorky jsou bez torpéd a nemohou se jak zničit- nevyhrál nikdo.

**Cíl pozorování:** Sledovat spolupráci skupin a celkového průběhu hry, zda daná hra je hratelná pro všechny účastníky (skupiny) a zda plní svůj cíl. Ke hře je zapotřebí venkovní prostor (louka nebo hřiště), kde se přesně vymezi prostor pro hru. Je zapotřebí nejméně 4 spolupracovníků, kteří budou mít za úkol kontrolovat určitou přidělenou skupinu (jak z hlediska výzkumu, tak i z hlediska bezpečnosti). Další vedoucí bude kontrolovat průběh hry a případně si zapisovat poznatky k výzkumu. Pokud bude technické zařízení, tak se může pořizovat zároveň audiovizuální záznam.

**Průběh hry:** první kolo byla zkušební, aby si to mohly skupiny odzkoušet. V dalším kole viděli na sebe kapitáni a hodně taktizovali. Hra trvala asi 15 minut. Po několika kolech se hra upravila tak, že i kapitáni byli zaslepení a naváděli tak podle sluchu. Po pár kolech se role v ponorkách prostřídaly.

**Moje hodnocení:** Hra probíhala bez problému. Každá skupina si domluvila své vlastní pokyny, na které si zvykla. Po zaslepení kapitánu byla hra zajímavější a napínavější. Nikdo neměl problém v orientaci v terénu. Hra byla ukončena kvůli nedostatku času (klidně by ji hráli déle).

**Hodnocení hráčů:** Všichni hráči hru ohodnotili kladně, moc se jí líbila. Největší zážitek ze hry měly intaktní děti, které na danou hru byly zaslepení. Kapitáni řekli, že je překvapilo, že byli potom také zaslepení, ale o to větší zážitek měli ze hry. Dětem se zrakovým postižením se líbilo, že tuto hru mohli hrát jak oni, tak i ostatní zdravé děti- necítily zde žádnou sociální bariéru.

### **Literární zdroje:**

FINKOVÁ, LUDÍKOVÁ, RŮŽIČKOVÁ: *Speciální pedagogika osob se zrakovým postižením*, 1.vyd, Olomouc: univerzita Palackého, 2007, 158.s, ISBN 978-80-244-1857-5

HAMADOVÁ, KVĚTOŇOVÁ, NOVÁKOVÁ. : *Oftalmopedie: Texty k distančnímu vzdělávání*, Brno: Paido, 2007, 2. Vyd, 125s. ISBN 978-80-7315-145-4

HANUŠ, CHYTILOVÁ. : *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009, 1.vyd, 192 s. ISBN 978-80-247-2816-2

HRKAL, HANUŠ. : *Zlatý fond her II: Výběr her a programu připravených pro kurzy prázdninové školy Lipnice*, Praha: Portál, 2007, 4.vyd, 165 s. ISBN 978-80-7367-265-2

NĚMEC, J. : *Od prožívání k požitkářství, výchovné funkce hry a její proměny v historických koncepcích pedagogiky*, Brno: Paido, 111s. ISBN 80-7315-006-9

PELÁNEK, R.: *Příručka instruktora zážitkových akcí*, Praha: Portal, 2008, 1. vyd, 208 s. ISBN 978-80-7367-353-6

VAŽANSKÝ, M.: *Volný čas a pedagogika zážitku*, Brno: Masarykova univerzita, 1992, 64s. ISBN 80-210-0428-2

VAŽANSKÝ, M.: *Základy pedagogiky volného času*, Brno: Print-Typia, 2001, 2.vyd, 175 s. ISBN 80-86384-00-4

ZAPLETAL, M.: *Hry v klubovně*, Leprez, 1996, 2.vyd, 595 s. ISBN 80-901826-9-0

Internetové zdroje:

48 PTO Stezka (48Pto Stezka (pořádající oddíl [online], 2011)[ 2011-1-6]  
Dostupné na <www: <http://www.48ptostezka.org>>

Pokud budete projekt realizovat, doporučuji jej vést jako „případovou studii“, kdy případem by bylo použití běžných her u dětí s postižením. Také doporučuji využít rozhovoru s vedoucími, kteří hru, jak předpokládám, minimálně sledují, jako s odborníky a znalci jednotlivých dětí.