

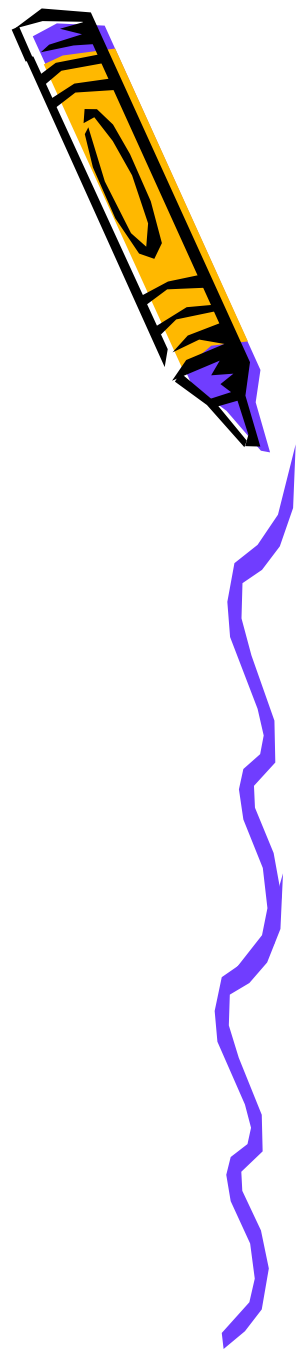


TEORIE A METODIKA HER

Zora Syslová



Obsah semináře:

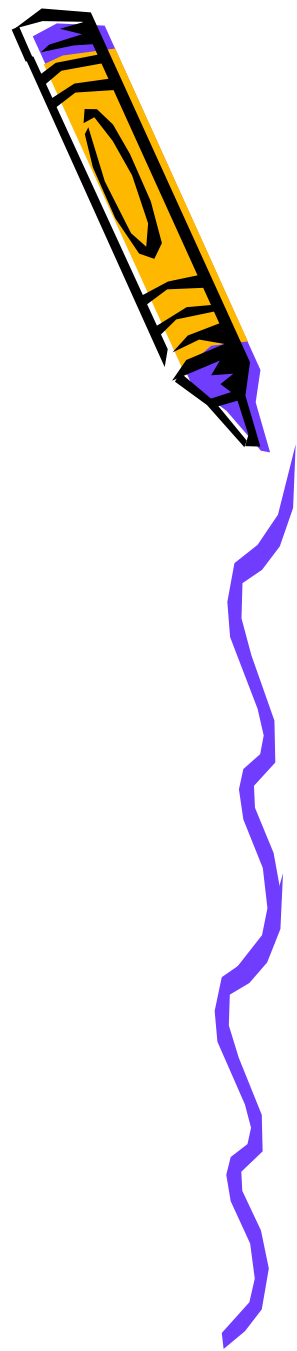


1. Vymezení pojmu hra
2. Teorie hry
3. Význam a funkce hry
4. Zákonitosti hry
5. Charakteristické znaky hry
6. Využití hry pro pedagogickou diagnostiku
7. Hračka
8. Ukázky her (zdroj – literatura, Internet)



5. Charakteristické znaky hry

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





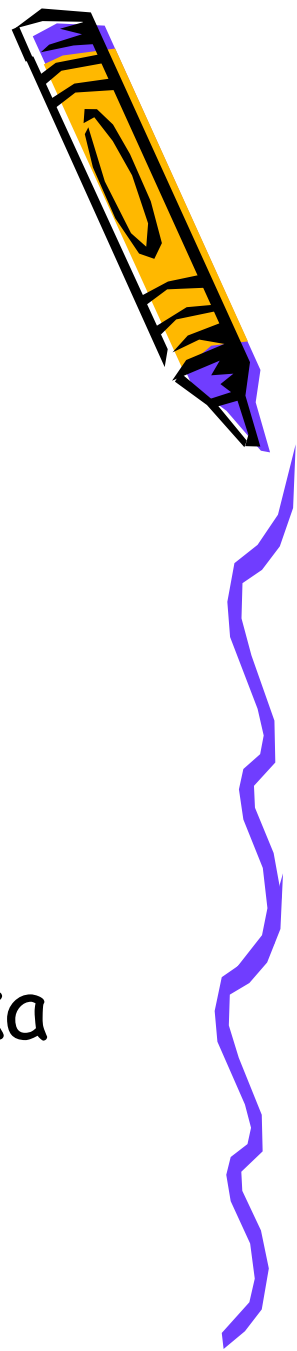
Příhoda (1966) uvádí tyto znaky hry:

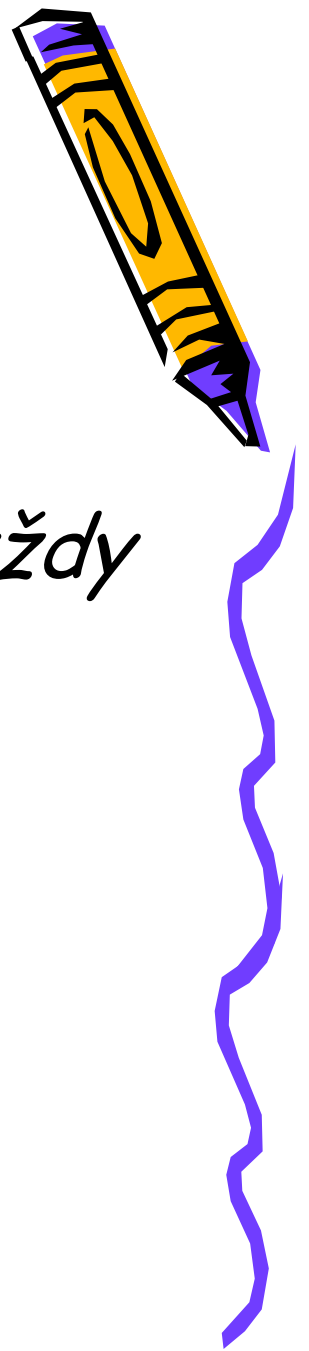
- nezištnost, svoboda, spontánnost, přímé uspokojení potřeb a přání, okamžité uspokojení, stálý růst, náladovost, plynulost, uskutečňuje se pokusem a chybou, nahodilost, uskutečňuje se za účasti fantazie, symboličnost, ledajakost, děje se z dobré vůle, snadnost, prostředek k odpočinku, zotavivost, schematičnost, 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).

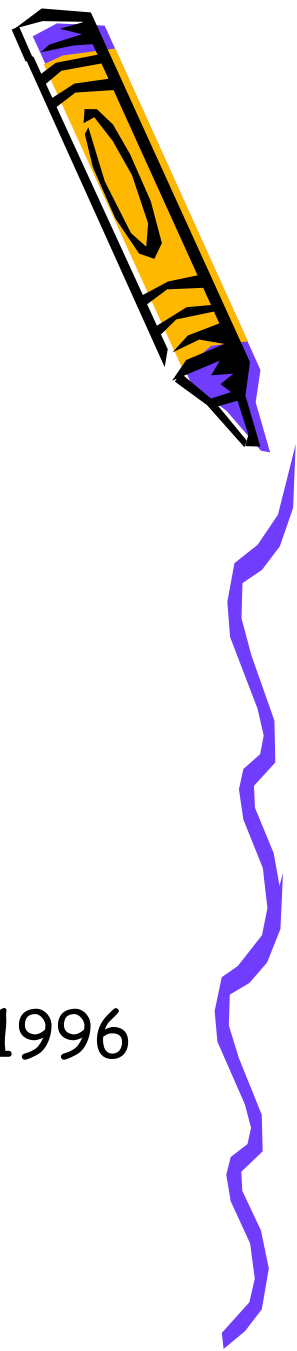
Mnozí autoři (Příhoda, 1966; Huizinga, 1971; Opravilová 1998) se shodují v tom, že „Hra na rozkaz přestává být hrou. Může být nanejvýš nařízenou reprodukcí hry.“



6. Ovlivňování her dospělým

- *Zasahování*
- *Doba*
- *Prostředí*

Brierley, 1996



Zasahování



Úspěšné zasahování má klíčový význam, má-li se hra plně rozvinout. Christian Schiller, ředitel obecné školy, jednou velmi příhodně o zasahování napsal: *„Vždycky říkám učitelům: Nechte děti na pokoji, dokud nepotřebují pomoc, ale pamatujte si, že až ta chvíle nastane, pravděpodobně nepřijdou a neřeknou vám to. Odhadnout tuto chvíli je základem umění, jak učit malé děti.“* (Brierly, 1996, s.74)

Předčasný zásah může narušit učení, neboť dítěti musí být dopřána možnost dělat tytéž věci stále znovu.



Doba

Pokud jde o čas, děti by neměly být honěny z jedné činnosti do jiné. Mohou se stát ukvapenými a roztěkanými.

Poskytnout dostatek času však neznamena ponechat děti samotné. K nezbytným podmínkám patří i zasahování a prostředí pobízející k explorativní činnosti.

Soustředěnost a touha uspět jsou důležitými složkami a hodnotami hry. Doba soustředění u dítěte může být u každého jiná.



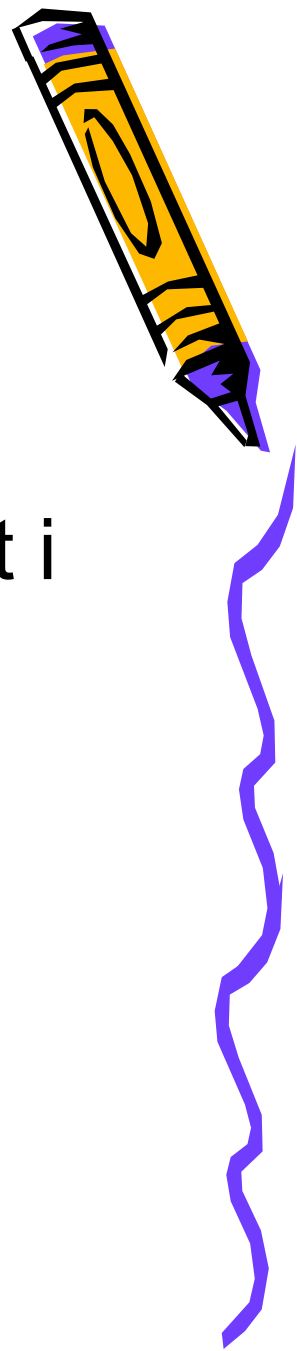
Prostředí

Prostředí třídy by mělo motivovat k experimentování, představám a povídání. Učitelé těmto aktivitám nesmí bránit tím, že budou udržovat třídu přespříliš upravenou a uklizenou.



SAMOSTATNÁ PRÁCE

Přečtěte si návrhy her a jejich cíle a rozhodněte, zda lze k těmto cílům dojít i přirozenou cestou. Jak?



7. Využití hry pro pedagogickou diagnostiku

Poznání dítěte by mělo sloužit k jeho porozumění a adekvátnějšímu působení na ně - tzv. individuálnímu přístupu, což je přizpůsobení výchovného vlivu potřebám dítěte.

Nejlépe můžeme dítě poznat právě při spontánní hře, ve které se projevuje přirozeně a ze které můžeme vyčíst vývojovou úroveň, ve které se dítě nachází a zároveň schopnosti, kterými disponuje.

