

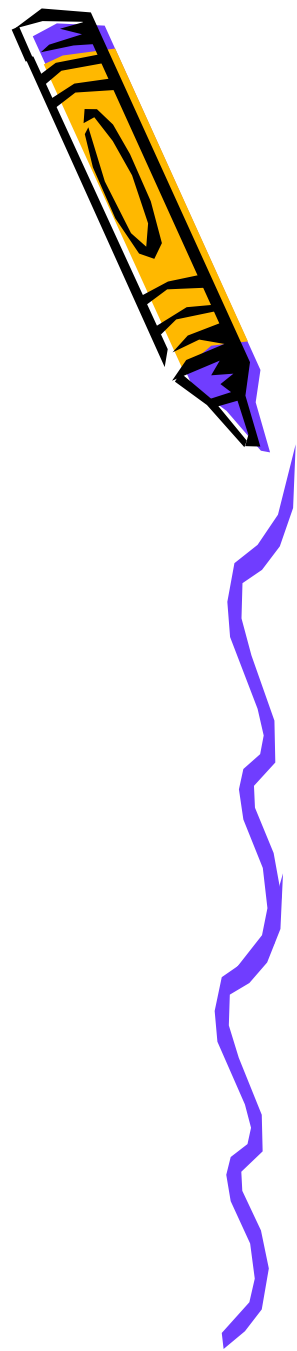


TEORIE A METODIKA HER

Zora Syslová



Obsah semináře:

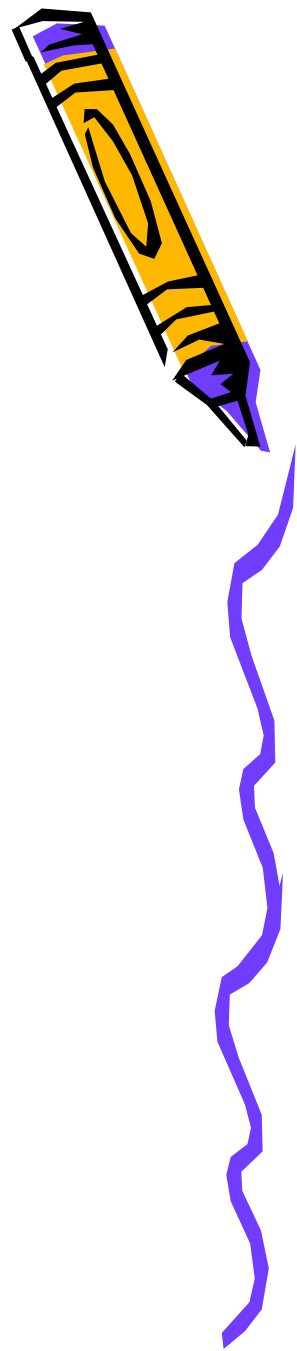


1. Vymezení pojmu hra
2. Teorie hry
3. Význam a funkce hry
4. Zákonitosti hry
5. Charakteristické znaky hry
6. Využití hry pro pedagogickou diagnostiku
7. Hračka
8. Ukázky her (zdroj – literatura, Internet)



5. Charakteristické znaky hry

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





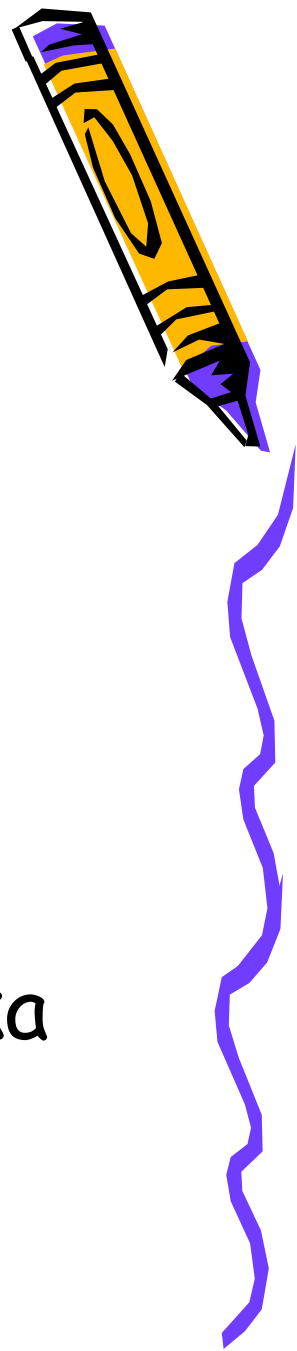
Příhoda (1966) uvádí tyto znaky hry:

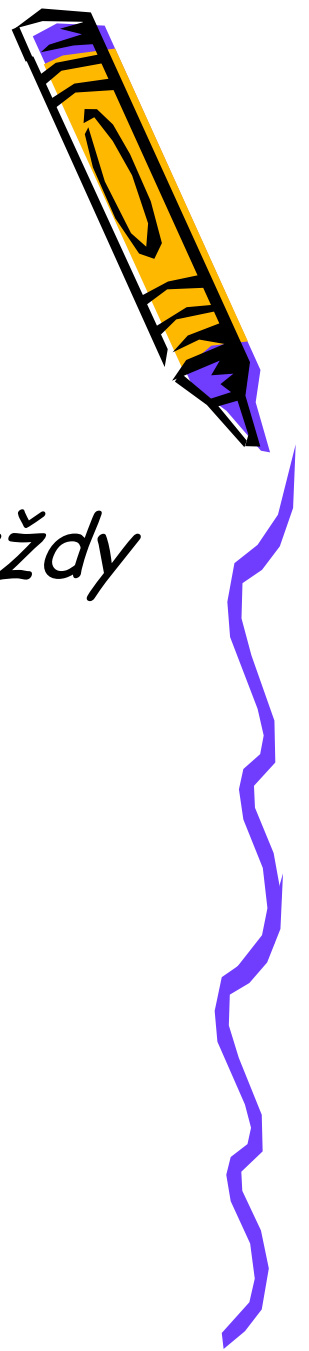
- nezištnost, svoboda, spontánnost, přímé uspokojení potřeb a přání, okamžité uspokojení, stálý růst, náladovost, plynutavost, uskutečňuje se pokusem a chybou, nahodilost, uskutečňuje se za účasti fantazie, symboličnost, ledajakost, děje se z dobré vůle, snadnost, prostředek k odpočinku, zotavivost,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

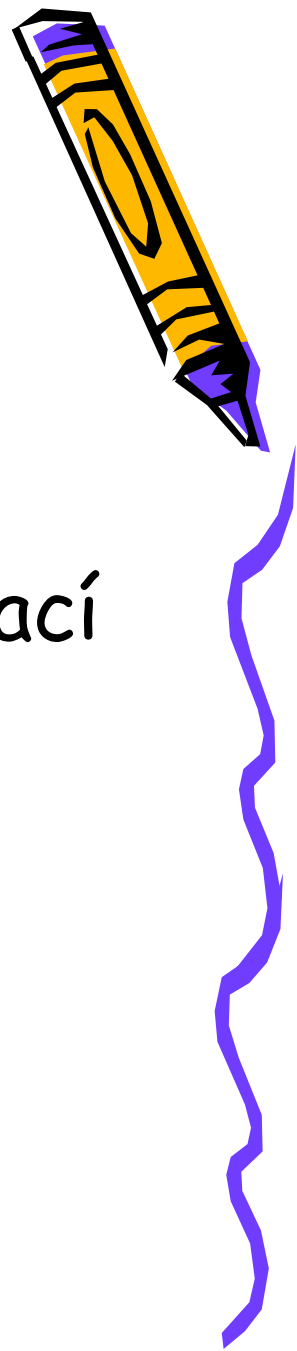
- „*projevující se samovolně, bez
vnějších popudů, vznikající
bez vědomého úsilí, daný vnitřní
zákonitostí*“ (Příruční slovník jazyka
českého 1948 - 1951, s.611)





- „*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).

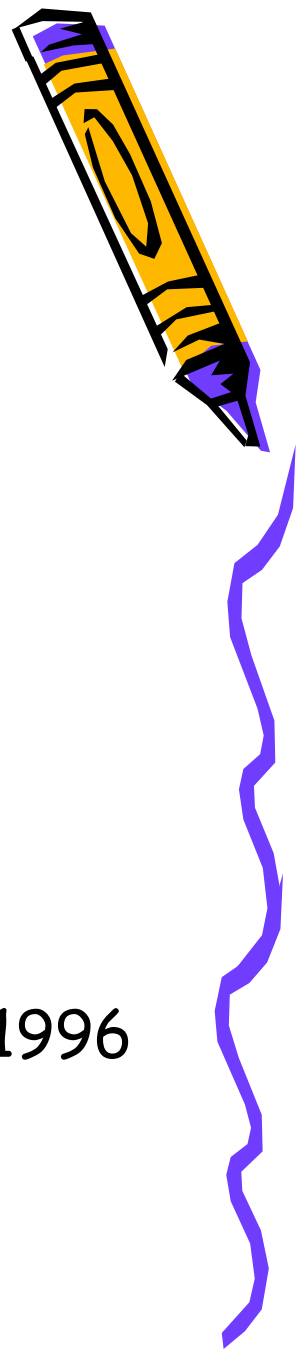
Mnozí autoři (Příhoda, 1966; Huizinga, 1971; Opravilová 1998) se shodují v tom, že „Hra na rozkaz přestává být hrou. Může být nanejvýš nařízenou reprodukcí hry.“



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.



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.

