

Bakalářská práce

2023

Marie Navrkalová, DiS.

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Teologická fakulta

Bakalářská práce

PROCES TVORBY DIDAKTICKÝCH HRAČEK
PRO DĚTI V MATEŘSKÉ ŠKOLE

Autor práce: Marie Navrkalová, DiS.
Vedoucí práce: PaedDr. Petr Bauman, Ph.D.
Studijní program: Pedagogika volného času

2023

Prohlašuji, že jsem autorkou této kvalifikační práce a že jsem ji vypracovala pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu použitých zdrojů.

V Českých Budějovicích dne 22.03. 2023

.....
Marie Navrkalová

Poděkování

Děkuji PaedDr. Petru Baumanovi, Ph.D., za odborné vedení, za pomoc, za cenné rady během psaní této práce. Dále děkuji tvůrcům hraček, díky kterým jsem mohla zrealizovat výzkumnou část bakalářské práce. Poděkování patří i mé rodině, která mě během celého studia podporovala.

Obsah

Úvod.....	6
1 Vývoj dítěte v předškolním věku	7
1.1 Kognitivní vývoj	7
1.1.1 Vnímání	7
1.1.2 Paměť.....	8
1.1.3 Představivost a fantazie	8
1.1.4 Myšlení	9
1.2 Psychomotorický vývoj.....	9
1.2.1 Hrubá motorika.....	9
1.2.2 Jemná motorika a kresba	10
1.2.3 Grafomotorika	10
1.3 Sociální vývoj	11
1.3.1 Rodina.....	11
1.3.2 Chování.....	11
1.3.3 Vztahy.....	12
1.3.4 Sociální dovednosti	12
2 Hračka	13
2.1 Hračka z pohledu pedagogického	14
2.1.1 První hračky.....	16
2.1.2 Hračky batolat.....	16
2.1.3 Hračky předškoláků.....	16
2.2 Požadavky na vhodnou hračku	17
2.3 Hodnota hračky	17
3 Hračka a její pojetí v předškolním vzdělávání	18
3.1 Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání	18
3.2 RVP PV a hračka	18
3.3 Didaktická hračka	19
4 Výzkumné šetření mezi výrobci didaktických hraček	20
4.1 Výzkumný cíl a výzkumné otázky	20
4.2 Metodologie	20
4.3 Charakteristika respondentů.....	21
4.4 Analýza dat	21
4.4.1 Co je prvotním impulzem k výrobě didaktické hračky?.....	23
4.4.2 Jak postupujete při tvorbě didaktických hraček?.....	23
4.4.3 Jaká kritéria musí hračka splňovat?.....	24
4.4.4 Jaké máte důvody k vlastní výrobě didaktické hračky?	25
4.4.5 S jakými problémy jste se během procesu výroby didaktické hračky setkala?	25
4.5 Závěr výzkumného šetření	26
5 Vlastní tvorba didaktických hraček.....	28

5.1 Didaktická hračka Králíci	28
5.2 Didaktická hračka Drak	29
5.3 Didaktická hračka Vagóny	29
5.4 Didaktická hračka Pavouk	30
Závěr	31
Seznam použitých zdrojů	33
Seznam zkratek	35
Seznam obrázků	36
Abstrakt	37
Abstract	38
Seznam příloh	39
Přílohy	40
Příloha I: Přepis rozhovoru s respondentem 1	40
Příloha II: Přepis rozhovoru s respondentem 2	42
Příloha III: Přepis rozhovoru s respondentem 3	43
Příloha IV: Přepis rozhovoru s respondentem 4	44
Příloha V: Přepis rozhovoru s respondentem 5	45

Úvod

Hračky jsou nedílnou součástí našeho života. Někdy hračky používáme, aniž bychom si to uvědomovali. Už od malička nás doprovází předměty, které si získaly nějakým způsobem naši pozornost. Každá hračka je výjimečná. Přináší nejrůznější funkce, především dokáže rozvíjet dětskou představivost, která dítě přivádí do světa her a fantazie.

Jeden z důvodů, proč jsem si jako vlastní téma bakalářské práce zvolila proces tvorby didaktických hraček pro děti v mateřské škole, byla vlastní zkušenost s tvorbou hraček. Při procesu tvorby zvažuji několik aspektů, které mi pomáhají při výrobě. Samotnou mě zajímalo, jak se na celý proces dívají další výrobci, resp. autoři hraček, jak o procesu přemýšlejí a co je k samotné výrobě vede.

Cílem bakalářské práce je odpovědět na otázku, jak probíhá proces tvorby didaktické hračky. Zároveň bych chtěla na konkrétních příkladech představit, jak o procesu tvorby přemýšlím u jednotlivých vyrobených hraček já sama.

Bakalářská práce se skládá z teoretické a praktické části. V první kapitole teoretické části se zabývám vývojem dítěte z hlediska kognitivního, psychomotorického a sociálního vývoje. Druhá kapitola je zaměřená na hračku a zahrnuje stručné pojednání, co hračka je a jak se po staletí vyvíjela. Dále se zaměřuji na hračku z pohledu pedagogického a zabývám se otázkou výběru správné hračky také z pohledu vývojové psychologie. Uvažuji zde také to, jak by měla hračka vypadat či jaké vlastnosti by měla mít a v čem spočívá hodnota hračky. Z důvodu nastínění aktuálního kontextu předškolního vzdělávání je třetí kapitola věnována tomu, jaké požadavky klade na hračku *Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání*. V tomto kontextu se také v závěru kapitoly snažím vymezit pojem „didaktická hračka“.

Praktická část je rozdělena na dvě kapitoly, a to na výzkumné šetření a popis vlastní výroby didaktických hraček. V těchto kapitolách se zaměřuji na zachycení toho, jak tvůrci didaktických hraček přemýšlejí nad procesem tvorby. Šetření proběhlo formou pěti krátkých polostrukturovaných rozhovorů. Vzhledem k obtížné dostupnosti respondentů byly rozhovory vedeny telefonicky. Kromě základních několika otázek, které jsem kladla všem respondentům, jsem se podle odpovědí v některých případech dále doptávala na doplňující informace. V páté kapitole pak na čtyřech konkrétních příkladech popisuji vlastní proces výroby didaktických hraček, co se ve fázi výroby zvažuje či jaké nedostatky se vyskytly a jak došlo k jejich následnému vylepšení.

1 Vývoj dítěte v předškolním věku

Předškolní věk je přibližně vymezen od tří do šesti let. Není přesně definován, protože nejde o věk dítěte, ale o jeho sociální zralost. Tedy o čas, kdy dítě nastupuje do školy. Zároveň se předškolní období chápe jako věk mateřské školy. Ovšem toto vymezení není úplně přesné. Předškolní výchova má navazovat na rodinnou výchovu.¹

1.1 Kognitivní vývoj

Kognitivní vývoj je jednou z oblastí psychického vývoje dítěte. Jde o kognitivní procesy, jedná se také o vědomosti a dovednosti, které člověk potřebuje k myšlení, rozhodování či učení. Kognitivní složka není celý život stejná. Stále se mění a vyvíjí, protože na ni působí faktory, které mají vliv na lidskou psychiku.²

1.1.1 Vnímání

„Vnímání je důležitým předpokladem pro rozvoj dalších kognitivních schopností.“³ Pro dítě předškolního věku je velmi těžké rozlišit jednotlivé přijímané vjemy, které zpracovává jednotlivými smyslovými orgány. Vjemy nedokáže rozpoznat, protože mu splývají v jeden celek. Umí se však soustředit na určitý detail, který ho zaujme a upoutá jeho pozornost.

Dítě zpočátku dokáže rozlišovat přibližně čtyři základní barvy, ale stále dělá chyby. Mezi pátým až šestým rokem rozpozná doplňkové barvy a dokáže je i pojmenovat. Postupně začíná vnímat sytost barev (světlá – tmavá). Umí rozpoznat předměty z určité vzdálenosti a jejich tvary. Ze začátku vnímá jen kruh. Časem se přidá čtverec a trojúhelník, pak i další geometrické tvary. Dítě vidí přesný tvar, který přiřazuje k určitým předmětům (např. kruh s míčem).

I sluchové vnímání se nepřetržitě vyvíjí. Vnímání zvukových signálů je jemnější. S tím souvisí přiřazování zvuků k jejich zdroji. Přesto na konci tohoto období má každé z dětí jinak vyvinuté sluchové vnímání. Jsou mezi námi jedinci, kteří mají tak vyvinutý sluch, že rozpoznají podle zvuku druh auta nebo jemné tóny. U takových dětí pak hovoříme o hudebním sluchu. Také nesmíme opomenout, že sluch má vliv na řeč.

Pro dítě je velmi důležitý také hmat. Díky hmatu získává podrobnější znalosti o daném předmětu. Kolem pátého roku dítě ví, co je tvrdé, měkké, teplé, studené, hladké nebo drsné.⁴

Vnímání času je velmi pozvolné. Děti vnímají čas pomocí zážitků nebo zaběhnutého režimu, který dobře znají. Pro tento věk je důležitá přítomnost. Tedy vnímá, co se děje

¹ Srov. THOROVÁ, K. *Vývojová psychologie: Proměny lidské psychiky od početí po smrt*, s. 381.

² Srov. VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie: Dětství, dospělost, stáří*, s. 15.

³ KOLAŘIKOVÁ, M. *Dítě předškolního věku v prostředí sociální exkluze*, s. 17.

⁴ Srov. KLINDOVÁ, E., RYBÁŘOVÁ, E. *Psychologie 2: Vývojová psychologie pro 2. ročník středních pedagogických škol*, s. 52–53.

tady a teď. Délku času určují podle toho, jak dobře se zrovna cítí. Pojmy jako budoucnost (týden, měsíc, roční období...) nebo minulost dětem nic neříkají. Nemají je jak uchopit.⁵

1.1.2 Paměť

Během předškolních let dochází k výraznému vývoji explicitní sémantické paměti. Mozek je schopen zpracovat a zapamatovat si více informací v menším časovém úseku. Soustřeďuje se na hry, které podporují paměť (např. pexeso). Také si všímá více detailů nebo vztahů mezi předměty, lidmi. Dítě začíná přemýšlet v souvislostech a jeho věty dávají smysl. Snadnější je pro ně si zapamatovat věci, se kterými má nějaký kontakt a využívá je v praktickém životě.

V tomto věku se dítě může jevit tak, že „zapomíná“ a je nepozorné. Je to zapříčiněno tím, že se dítě soustředí jen na jednu věc a zanedbá tak vnímání ostatních věcí, které jsou také podstatné.

Zapamatování informací a učení probíhá bezděčně. Je to velmi spontánní proces, kdy dítě neklade žádné úsilí, aby si informace osvojilo. Také znalosti, které má, nedokáže dát ještě do souvislostí nebo různých kategorií. Různé metody a postupy se může naučit od dospělé osoby na určité konkrétní situaci. Ovšem i tady je určité omezení. Dítě se sice naučilo metodu či postup, ale už je nedokáže aplikovat na podobné situace.

Předškolní dítě se setkává velmi často s tím, že některým věcem nerozumí či si je neumí logicky vysvětlit. Vše si v mysli uspořádá a vysvětlí tak, aby tomu samo rozumělo. Potřebuje mít pocit jistoty, že světu kolem sebe rozumí a lépe se do něho dokáže začlenit. V tomto věku dítě nedokáže rozlišit, co je skutečné a co jsou jen výplody jeho fantazie. Dítě spojuje skutečný svět s různými představami nebo přáními. Dítě pak má za to, že to, co se odehrálo v jeho fantazii, se skutečně stalo.⁶

1.1.3 Představivost a fantazie

Fantazie v předškolním věku je velmi čilá, neobvyklá a nápaditá. V žádném vývojovém období už se v takové míře neobjevuje.⁷

„*Fantazie má v tomto období harmonizující význam.*“⁸ Je velmi důležitá pro vyrovnanost mezi citovou a rozumovou složkou. Dítě se díky fantazii vyrovnává se skutečností. Pomáhá mu lépe se orientovat v reálném světě. Dítě připisuje světu kolem sebe lidské vlastnosti, aby pochopilo lidský svět a dokázalo v něm fungovat.

Děti si dobře uvědomují, co je na tomto světě živé a neživé. Přesto tyto rozdíly přecházejí, protože neživé věci se ve fantazii či představě stávají živými.

V tomto období jsou u dětí velmi oblíbené pohádky. Dávají možnost se přesunout z reálného světa do světa fantazie s magickými prvky.

Představivost je hojně využívána při hrách, ale také v životních situacích nebo při řešení problémů. I když děti fantazii používají neustále, není zcela vyvinutá. Je to v důsledku toho, že děti nemají dostatek zkušeností, poznatků a znalostí.⁹

⁵ Srov. VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie: Dětství, dospělost, stáří*, s. 111–112.

⁶ Srov. KOLAŘÍKOVÁ, M. *Dítě předškolního věku v prostředí sociální exkluze*, s. 23–24.

⁷ Srov. MATĚJČEK, Z. *Prvních 6 let ve vývoji a výchově dítěte*, s. 153.

⁸ VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie: Dětství, dospělost, stáří*, s. 106–107.

⁹ Srov. KLINDOVÁ, L., RYBÁROVÁ, E. *Psychologie 2: Vývojová psychologie pro 2. ročník středních pedagogických škol*, s. 56–57.

1.1.4 Myšlení

U dítěte předškolního věku převládá egocentrismus. Dítě nerozumí tomu, že lidé mají různé názory, zkušenosti a postoje než dítě samotné. Vždy předpokládá, že ostatní ví vše identicky. To stejné platí u hry. Pokud se někdo rozchází s názorem dítěte, jednoduše ho přejde nebo ho neposlouchá. V egocentrismu vidí dítě jen svou pravdu nebo názor. Nedokáže se smířit s názorem ostatních, protože jedině jeho názor je ten správný. Na situace, které nastanou, se neumí podívat z více úhlů. Vše, co se stane, se děje kvůli němu.

Dítě díky magičnosti zpracovává a interpretuje informace. Nerozlišuje, co je skutečné a co se odehrává ve fantazijních představách. Díky tomu je jeho svět plný nadpřirozených bytostí. Ke konci tohoto období magičnost postupně ustupuje.

Zde se začíná objevovat kategorizace. To ovšem souvisí s tím, že dítě myslí nesprávně nebo nepřesně v oblasti nadřazenosti a podřazenosti. Dítě postupně dokáže srovnávat, analyzovat nebo používat metody syntézy.

Zprvu dítě náhodně pojmenovává předměty. Pojmové myšlení se objevuje kolem čtvrtého roku života. Začíná chápat, že pro některé předměty může použít jen jeden pojem (např. strom, zvíře, hračky).

Při řešení problémů je velmi důležité pochopení dané situace. Zda daný problém má pro dítě řešení nebo ne. Většinou návrh je nerealistický. Jde o to, že dítě se vnímá velmi kladně a jeho nároky jsou větší, než dokáže zvládnout.¹⁰

1.2 Psychomotorický vývoj

Psychomotorický vývoj předškolního dítěte navazuje na batolecí období, kdy si dítě osvojilo chůzi a pohyb. V předškolním období v psychomotorické oblasti jde především o zdokonalování a ujištění se v dovednostech.¹¹

Motorické schopnosti můžeme rozlišit na hrubou a jemnou motoriku, z pedagogického hlediska je pak dále zvláštní zřetel kladen na grafomotoriku. Duševní a tělesný vývoj dítěte se posuzuje na základě vývoje motoriky.

1.2.1 Hrubá motorika

„V předškolním věku tělesné aktivity a obratnost významnou měrou pomáhají dítěti zapojovat se do společných činností s ostatními dětmi.“¹² Mobilita a přesná koordinace pohybů má vliv na rychlost při běhání, skákání, prolézání nebo hrách s míčem. Dítě během tohoto období je velmi nemotorné a rozpačité. Když mu něco nejde, většinou tyto činnosti přestane vyhledávat. Jestliže u dítěte vyvolají nezáměr, je přerušen vzájemný vztah a zároveň neprobíhá záměrné vedení ze strany pedagoga či rodiče, může dojít k oslabení dovedností a schopností.

V tomto období pozorujeme rozdíly v oblasti tělesného vývoje. Záleží na výšce a tělesné síle dítěte, protože tak lépe dokáže obstát v dětském kolektivu.

¹⁰ Srov. KOLAŘÍKOVÁ, M. *Dítě předškolního věku v prostředí sociální exkluze*, s. 20–22.

¹¹ Srov. LANGMEIER, J., KREJČÍKOVÁ, D. *Vývojová psychologie*, s. 85.

¹² BEDNÁŘOVÁ, J., ŠMARDOVÁ, V. *Diagnostika dítěte v předškolního věku: Co by dítě mělo umět ve věku od 3 do 6 let*, s. 5–6.

„*Mozek v předškolním věku ještě podstatně dozrává, jeho nervová vlákna se opouzdřují a zvyšuje se tak rychlost vedení vzruchu.*“¹³ To má za následek, že dítě má klidnější dýchání. Srdce má pravidelný rytmus a srdeční tep je pomalejší. Díky tomu je celý organismus efektivnější.

Pohyblivost se vyvíjí pozvolna. Nejedná se tolik o učení se novým věcem jako o zvyšování jistoty pohybu. Pohyb začíná být rychlejší, pohotovější a obratnější. Rozvoj obratnosti dopomáhá dítěti v předškolním věku naučit se samostatnosti (např. dokáže se obléknout). Dokáže také již pomoci při vaření nebo uklízení. Nejde tu však pouze o to, aby se dítě naučilo pomáhat. Pokud dítě zapojujeme do domácích prací, probouzí se v něm smysl pro povinnost a rozvíjí se také jeho sebevědomí.¹⁴

1.2.2 Jemná motorika a kresba

V jemné motorice dělá dítě značné pokroky. Rozvíjí ji pomocí her, hraček či předmětů, které ho obklopují. Mohou to být různé stavebnice, kostky či mozaiky. Velmi oblíbená je ruční práce, kdy je kladen důraz na přesnost a obratnost. U jemné motoriky je velmi důležité hmatové vnímání. Je nezbytné pro zkoumání a objevování světa kolem sebe. Má vliv na rozvoj emocí a komunikace.¹⁵

Než dítě začne kreslit, je dobré znát jeho laterálníitu. Ta přichází pozvolna. Zpočátku dítě střídá jak levou, tak i pravou ruku. Střídá ruce a zjišťuje, která ruka je pro něj převládající. Lateralita se objevuje kolem čtvrtého roku života.¹⁶

Výtvarné činnosti pomáhají rozvíjet u dítěte fantazii. Dítě v tomto období rádo kreslí i vyrábí s využitím technik, jako je stříhání, lepení apod. Dítě také dělá značné pokroky v kresbě. Kolem třetího až pátého roku kreslí obrysy předmětů. Klade důraz na detail, který je v tu chvíli pro něj důležitý. Pokud kreslí postavu, začíná nejprve vyobrazením tzv. „hlavonožce“ (tj. hlava a končetiny). Postupně přidává i trup. Přesto kresba postavy je v této době částečně zkreslená. Toto období přetrvává u každého dítěte jinak dlouho. Po pátém roce dítě formuluje svůj vlastní styl v kresbě či malbě. Kresbou ukazuje své prožitky. Dolní končetiny postavy dítě kreslí větší než samotný trup, ruce a hlavu. Je to dáno tím, že malé dítě vidí dospělou postavu zespod, proto se mu lidská postava jeví tak, že má delší nohy. Ze začátku u postavy chybí krk. Dítě napojuje hlavu na trup.

Kolem šestého roku lze vyzorovat lepší práci s plochou. Jednotlivé části obrázku jsou seskupené do jednoho celku. Děti v tomto věku kladou velký důraz na detail, který vždy zdůrazní. „*Děti nedokážou znázornit překrytí předmětů (chybí tzv. okluze), kresba má proto transparentní, ‚rentgenový‘ charakter.*“¹⁷

1.2.3 Grafomotorika

Dítě v předškolním období dostává základy, které bude potřebovat při psaní. Grafomotorika se trénuje kresbou, nápodobou a vybarvováním. Grafomotorika je úzce propojena s kognitivním vývojem dítěte. Dítě přenesou tvar na papír až tehdy, když si předmět dokáže v hlavě rozložit a pak dát zase dohromady pomocí analýzy a syntézy předmětu. Také si

¹³ ŘÍČAN, P. *Cesta životem: Vývojová psychologie*, s. 120.

¹⁴ Srov. tamtéž, s. 120–121.

¹⁵ Srov. BEDNÁŘOVÁ, J., ŠMARDOVÁ, V. *Diagnostika dítěte v předškolního věku: Co by dítě mělo umět ve věku od 3 do 6 let*, s. 6.

¹⁶ Srov. tamtéž.

¹⁷ THOROVÁ, K. *Vývojová psychologie: Proměny lidské psychiky od početí po smrt*, s. 383–385.

můžeme všimnout, že některé obrazce, čísla nebo písmena dítě kreslí zrcadlově. Je to dáno tím, že ještě nemá dostatečně vyvinutou fyziologickou percepční zralost.¹⁸

Když pozorujeme kresby dítěte, můžeme si všimnout grafomotorických prvků. Ze začátku jsou velmi jednoduché. Mohou to být různé čáry, kruhy či čáranice. Postupně začínají být prvky více rozmanité a náročnější.

U kreslení je potřeba sledovat, zda dítě má správné držení těla a úchopu psacího nástroje. Důležité je také postavení ruky a její uvolněnost. Během třetího roku by dítě mělo správně držet psací potřebu v tzv. špetkovém úchopu.¹⁹

1.3 Sociální vývoj

Rodina pro dítě v předškolním věku je velmi důležitá, protože zde probíhá první socializace. Není lehké tento pojem vysvětlit, protože nemá jednoznačnou definici. Přesto se do socializace řadí tyto tři roviny: sociální reaktivita, sociální kontrola a sociální role.

Sociální reaktivitou se rozumí emoce k blízkým lidem i k širší společnosti. Sociální reaktivitu má omezenou například dítě s autismem.

Sociální kontrola dítěte narůstá s tím, jak se dítě postupně začíná osamostatňovat a začleňuje se do zvyků rodiny. K osvojování žádoucích vzorců chování napomáhají nejvíce rodiče a sourozenci, ale také další děti, se kterými si začíná hrát.

V předškolním období dochází také k velkému vývoji v oblasti osvojování si různých sociálních rolí. Významným prvkem je přitom hra, zejména v pozdějším období, kdy si již děti hrají společně. Každé z dětí do hry přináší prvky své osobnosti nebo představitosti. Začínají se také rozlišovat mužské a ženské role.²⁰

1.3.1 Rodina

Rodina je velmi významná pro dítě v předškolním věku. Rodiče představují pro dítě jakýsi druh autority a vzor, ke kterému se dítě snaží přiblížit. Dávají dítěti pocit jistoty a bezpečí.

Dítě přikládá rodiči všemohoucnost. Má pocit, že rodič je dokonalý a vyniká ve všem, co dělá. Díky hře se může dítě přiblížit rodiči a aspoň na chvíli se mu může podobat.

Velmi negativní vliv na dítě má rozvod. Dítě si rozvod rodičů často dává za vinu. Je to pro něj situace, které nedokáže porozumět, a tak důvod rozchodu konstruuje vzhledem k egoismu, který je pro dětské myšlení typický (viz výše). Rozvod má vliv také na pocit bezpečí a jistoty, které v tu chvíli dítě ztrácí.²¹

1.3.2 Chování

Chování dítěte se odvíjí od jeho celkového vývoje a také od jeho zkušeností. Velký vliv na chování dítěte má rodina. Dítě se chová tak, jak se chová jeho vzor, tj. někdo, ke komu

¹⁸ Srov. THOROVÁ, K. *Vývojová psychologie: Proměny lidské psychiky od početí po smrt*, s. 385–386.

¹⁹ Srov. BEDNÁŘOVÁ, J., ŠMARDOVÁ, V. *Diagnostika dítěte v předškolního věku: Co by dítě mělo umět ve věku od 3 do 6 let*, s. 7.

²⁰ Srov. LANGMEIER, J., KREJČÍŘOVÁ, D. *Vývojová psychologie*, s. 89–92, 95–96.

²¹ Srov. VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie: Dětství, dospělost, stáří*, s. 125–126.

dítě vzhlíží a kdo má u dítěte autoritu. Dítě si všímá, jaký postoj dospělý člověk zaujímá nebo jak se chová, pozoruje chování druhých a o dané situaci si utvoří určitou představu.

Chování pomáhá dítěti orientovat se v sociálním prostředí. Rovněž nacházet svou vlastní identitu. Pokud chování dítěte nemá pro nikoho v jeho okolí velký význam, jelikož dospělé osobě na tom nezáleží, nemůže na jeho chování záležet ani dítěti.

Později už dítě rozpozná, co je správné a co špatné. S vývojem svědomí se začíná objevovat pocit viny. Svědomí může mít různé podoby. Jakmile je svědomí příliš „velké“, stává se problémem. Dítě spíše pociťuje strach, úzkost nebo nejistotu.²²

1.3.3 Vztahy

Dítě v předškolním věku si dokáže hrát v kolektivu. Hra se stává intenzivnější, složitější a zajímavější. Rodinu už dítě zná, proto potřebuje prohlubovat své vnímání okolního světa. Přátelství v tomto věku vůbec nic neznamená. Trvání těchto vztahů je poměrně krátké, přesto dávají dítěti nové zkušenosti.

Předškolní dítě si všímá okolí. Vnímá mimiku dalšího dítěte a podle toho ví, jak se dané dítě cítí. S tím souvisí i vcítění, které se projevuje většinou ve hře.

Dítě velmi často mění své role, jak vůči rodičům, tak i dětem nebo pedagogům. Každá role představuje jiné vystupování, tón hlasu i jinou gestikulaci. Každá role dává dítěti jiné možnosti. Role dávají prostor pro rozvoj spolupráce i soupeření. V roli soupeře se snaží být lepší než jiné dítě. Mění proto i své chování, které může být i agresivní.²³

1.3.4 Sociální dovednosti

Vztahy jsou základními stavebními kameny, které pomáhají dítěti uspokojit jeho potřeby. Vedou k sociálnímu učení, tedy získání sociálních dovedností. Dítě vyhledává sociální kontakt s lidmi a získává tak první zkušenosti se světem. Tyto zkušenosti mu dávají pocit jistoty a bezpečí. Díky důvěře dítě více riskuje a objevuje svět kolem sebe. Snáze tak probíhá učení. Důležité je prosociální chování. To znamená, že dítě zaměřuje svou pozornost na lidi kolem sebe. Ovšem musí zde být zpětná vazba, aby dítě vidělo, že rodič či jiná osoba ho vnímá.

Pro rozvíjení sociálních dovedností je důležitou potřebou také potřeba identity. Dítě musí mít pocit, že je součástí určité skupiny lidí, kterým může důvěřovat, spolehnout se na ně a pro které má hodnotu. Díky zázemí si dítě uvědomuje a ztvárňuje svou vlastní identitu, a to na základě toho, jakou zpětnou vazbu dostává od okolního světa.

„Pro uspokojení emocionálních a sociálních potřeb dítěte, pro proces sociálního učení a rozvoj sociálních dovedností je důležité: naladění, věnování pozornosti, přijetí, pochopení pro jeho potřeby a ponechávání prostoru a vymezování hranic.“²⁴

²² Srov. VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie: Dětství, dospělost, stáří*, s. 120–122.

²³ Srov. ŘÍČAN, P. *Cesta životem: Vývojová psychologie*, s. 125–126.

²⁴ BEDNÁŘOVÁ, J., ŠMARDOVÁ, V. *Diagnostika dítěte v předškolním věku: Co by dítě mělo umět ve věku od 3 do 6 let*, s. 54–55.

2 Hračka

Hračka je široký pojem označující předměty, se kterými si děti hrají. Hračkou může být cokoli: autíčko, panenka, kostky, ale i kamínek, knoflík nebo také maminčin střevec.²⁵ Například podle § 2 odst. 1 nařízení vlády č. 86/2011 Sb., o technických požadavcích na hračky, se za hračku pro účely tohoto nařízení „považuje výrobek navržený nebo určený ke hraní dětem mladším 14 let, včetně výrobku navrženého nebo určeného vedle hraní i k dalším účelům.“

Svět dítěte je plný her. Během hry dítě používá nejrůznější předměty. Ovšem hračka nezastane při hře úplně všechno. Dítě pomocí své fantazie dodává hře úplně jiný rozměr.

Hračka přináší dítěti uspokojení citů, potřeby objevování a zkoumání či tvořivosti. Zároveň dává dítěti možnost ocitnout se ve světě dospělých a napodobit ho. Hračky mohou dopomáhat k učení se barev, tvarů, velikostí, tónů či množství. Také díky nim dochází k prohlubování slovní zásoby. Probouzejí v dítěti zvědavost a možnost vcítit se do jiné role, aspoň na chvíli se stát např. řidičem autobusu, pilotem či prodávčem.

Nejdůležitější u hračky je, aby získala zájem dítěte. Pomocí hračky se postupně rozvíjejí predispozice, které dítě v sobě má už od narození.²⁶

Hračky jsou také součástí národní kultury. Díky nim se nám přibližují cizí národy a my zase jim. Dávají nám poznat, jaká je kultura jinde, a lépe porozumět pestrosti světa.²⁷

Při archeologických studiích a různých vykopávkách se lidé setkávají s nástroji, které připomínají hračky. Nemůžou s jistotou říct, jestli předmět opravdu sloužil jako hračka nebo měl nějaký náboženský kontext.²⁸ Důkazem jsou záznamy a písemnosti. Ovšem často můžeme jen předpokládat, zda věc byla opravdu hračkou nebo ne. První hračky pocházejí už z dob pravěku. Představují je dochované artefakty z doby kamenné na našem území, například chrastítka z pálené hlíny. Z archeologických vykopávek víme, že byly hojně rozšířené.²⁹

O hračkách v období antiky se můžeme jen dohadovat z obrázků či literatury. Jsou záznamy, které ukazují na to, že při různých slavnostech se v rukou dětí objevovaly předměty, se kterými si hrály.³⁰

Na přelomu 16. a 17. století se můžeme setkat se zajímavými názory v knihách Jana Ámose Komenského. Ve svém díle *Svět v obrazech* provedl dobovou charakteristiku her a hraček. Pokládal je za velmi důležité pro zdravý vývoj dětí. Aby se dítě rozvíjelo v oblasti smyslů a myšlení potřebuje interakci s přírodninami, s předměty denní potřeby a také s hračkami. Ty představovaly miniatury živých osob, zvířat či pracovních nástrojů.³¹

V 17. století vznikaly první specializované dílny na hračky především v Holandsku a Německu. Ve výrobě se začal používat vosk, cín a papír. Kolem 18. století se výrobci hraček soustředili na detail a funkčnost. Jejich vzorem se staly předměty, které se používaly běžně v domácnosti. V 19. století se začaly objevovat hračky ze speciál-

²⁵ Srov. KNÁPEK, Z., TITĚRA, D. *Rukověť sběratele hraček*, s. 12.

²⁶ Srov. TITĚRA, D. *Hračky: konstrukce a výroba*, s. 11–12.

²⁷ Srov. FIXL, V., FIŠER, J., MIŠURCOVÁ, V. *Hra a hračka: v životě dítěte*, s. 29.

²⁸ Srov. BORECKÝ, V. *Světy hraček*, s. 19.

²⁹ Srov. KNÁPEK, Z., TITĚRA, D. *Rukověť sběratele hraček*, s. 20.

³⁰ Srov. BORECKÝ, V. *Světy hraček*, s. 19.

³¹ Srov. FIXL, V., FIŠER, J., MIŠURCOVÁ, V. *Hra a hračka: v životě dítěte*, s. 10.

ního těsta. Byly velmi populární. V této době se také vyráběly předměty ze dřeva, z papíru či plechu. Později se začaly objevovat i hračky mechanické. Za pozornost stály i hračky, které se skládaly z více materiálů. Velmi často byly složené z papíru, hlíny, vaty a někdy i ze sušeného ovoce. V 19. století v Německu vznikaly proslulé továrny na hračky. Zabývaly se především výrobou panenek. Kolem roku 1873 se začaly vyrábět panenky i jiné hračky z gumy a celulódu. V tomto století se hračky zaměřovaly také na lidové tradice.³²

Průmyslová revoluce přináší nové vynálezy. Ty se projevily i ve světě hraček, které se vyvíjely nebo vznikaly úplně nové. Šlo o miniatury předmětů, zvířat a lidí, které pomáhaly dítěti pochopit svět. Ve 20. století se pak změnil celkový pohled na hračku, a to z hlediska psychologie, sociologie a pedagogiky. Hračka měla být předmětem, který bude rozvíjet osobnost dítěte. Už nemělo jít jen o zábavu, ale o rozvíjení schopností a dovedností, tvořivost, estetickou výchovu apod.³³

2.1 Hračka z pohledu pedagogického

Současná pedagogika přichází s poznatky o tom, jaký má hračka vliv a jak funguje. Dítě si samo vybírá předměty, které vybízejí ke hraní. Většinou se jedná o činnosti dospělých. Dítě se ve hře zabývá problémy, zkoumá okolí kolem sebe či jak vše funguje. Propojuje a pátrá po kontextu. Díky tomu uspokojuje svou zvědavost a rozvíjí se v oblasti představitosti a tvořivosti. Dítě nemá žádný problém s tím si najít nějakou hračku. Může to být jakákoliv věc, která dítě zaujme (např. klacek, voda, tráva). Jak už bylo zmíněno výše, mohou to být i věci každodenní potřeby, kterými se děti přibližují světu dospělých.

Hračku dítě vnímá ve dvou rovinách. Hračkou může být vše. Hračka má zároveň vše, co v dané chvíli dítě potřebuje, aby hračka měla. Je-li to třeba, přisoudí dítě hračce takové vlastnosti, které daný předmět ani nemůže mít. To vše díky představitosti, která případné nedostatky hračky opomene, kompenzuje a uspokojí tak potřeby dítěte. Vše probíhá samovolně, kdy se projevuje konkrétní zájem dítěte.

Na druhé straně může být situace, kdy dospělá osoba dítěti nabízí hračku za určitým účelem či cílem. Většinou jde o předem plánovanou edukaci. Pedagog díky hračce může do prostředí přinést to, co tam chybí. Hračky dávají dítěti nové podněty pro to, aby mohlo něco nového prozkoumávat. Problém nastává, když se dítě učí jen nápodobou. Dítě nedostane celkové porozumění věci, jestliže mu dáme předmět, který neplní svou funkci jako ve skutečnosti. Dítě pak samo nepozná riziko daného předmětu.

Dítě potřebuje být v neustálém kontaktu s prostředím. To ho vede k tomu, aby prozkoumávalo a získávalo zkušenosti, zároveň experimentovalo s různým materiálem. To vše vede k učení a získávání nových informací.³⁴

V dnešní době se setkáváme s velkým množstvím hraček, které jsou finančně drahé. Ovšem když zabloudíme do minulosti, děti si hrávaly s předměty, které našly běžně v domácnosti. Někdy dokonce nějakou hračku vyrobil rodinný příslušník. K hračce je potřeba dětská fantazie. U dnešních hraček bývají děti v této oblasti značně omezeny. Hračky bývají překombinované a úplně zaniká jejich prvotní funkce. Jsou předmětem podnikání a při jejich výrobě jsou často primární hlediska spadající spíše do světa dospělých.

³² Srov. KNÁPEK, Z., TITĚRA, D. *Rukověť sběratele hraček*, s. 20–21.

³³ Srov. ŠPLÍCHAL, V., OTAVOVÁ, M., PECHÁČKOVÁ, M. *Nekonečný svět české hračky*, s. 14–22.

³⁴ Srov. OPRAVILOVÁ, E. *Předškolní pedagogika*, 94–95.

Matějček³⁵ klade důraz na to, aby rodiče hračku vyrobili sami, popřípadě aby ji vytvořili s dětmi společně. Dítě pak hračku vnímá úplně jinak. Je pro něj vzácnější. Na druhé straně je pravda, že materiál na výrobu hračky stojí nějaké peníze, ale prvotní podnět a to, co do výroby vloží dítě či rodič, nikdo a nic nenahradí. Stává se, že rodič podlehne své slabosti. Koupí hračku, která se mu buď líbí či má pro něj nějaký význam z dětství. Vliv mají také vzpomínky na hračku, se kterou si rodič hrál, když byl malé dítě.

Je dobré si uvědomit, že dítě je teprve ve vývoji. Dítě neví, co je pro něj důležité. Neví, jakou hračku si má vybrat, aby došlo k rozvoji jeho dovedností a vědomostí. Dítě zaujme jakákoliv hračka. Vejde-li dítě do hračkářství, nejraději by si koupilo všechny hračky, které zde vidí. V tuto chvíli je na řadě rodič, který má ovšem i odpovědnost za výchovu a vzdělávání dítěte, a proto by měl určit, která hračka je pro dítě vhodná.

Jak jsem uvedla výše, v současnosti je vzhledem k větší dostupnosti masově vyráběných hraček více pozornosti věnováno otázce, jak vybrat správnou hračku. Například v roce 1994 vznikla Asociace hračka. Tato asociace a Sdružení pro hru a hračku vypracovaly pravidla, jak by měla správná hračka vypadat. Šlo o to najít hračku, která by odpovídala určitým nárokům, aby mohla dětem poskytnout co nejvšestrannější rozvoj. Vybrané hračky přihlášené výrobcí pak na základě posouzení každoročně získávají diplom s možností užívat označení „*Správná hračka – vybráno odborníky*.“³⁶

Při volbě správné hračky je neskutčné určit její výchovnou a vzdělávací funkci. Někdy se stává, že rodiče i pedagogové volí takové hračky, které neprobouzejí zájem dětí. Na druhé straně také dítě chce někdy hračku, která se nezamlouvá dospělé osobě.³⁷

Volba vhodné hračky je velmi důležitá. Hračky mohou být dobré i špatné. Vybrat hračku můžeme i podle znalostí nebo schopností dítěte. Nesmíme zapomenout také na zájmy dítěte. Hračky můžeme volit podle odpovídajícího věku, ale zde může nastat problém. Věk totiž nemusí odpovídat vývoji dítěte. Je to tedy nespolehlivé kritérium.

Při posuzování nebo zvolení vhodné hračky se bere na zřetel také estetika, design, technické provedení (materiál, kvalita provedení) či komfort (zda je snadno uchopitelná atd.). Při správném zvolení předmětu se dítě může rozvíjet všestranně. Je žádoucí vybírat ke hře takové hračky, které jsou něčím zajímavé či které rozvíjejí dítě rovnoměrně ve všech oblastech. Hračka při učení nebo při hře může dítěti velmi pomoci. Musíme ale také vědět, kdy je dítě na vybranou hračku připraveno.³⁸ Podle Matějčka³⁹ rodiče vývojovou vyspělost svého dítěte spíše přeceňují. Tedy stává se, že díky tomu vyberou hračku, která předběhne odpovídající vývojovou fázi. Dítě dostane hračku, která pro něj ještě není vhodná.

Opravilová⁴⁰ uvádí klasifikaci hraček, která byla sestavena tak, aby brala ohled na rozvojové potřeby dítěte. Záleží to na tom, co dítě má umět či jaké stránky osobnosti má v danou chvíli rozvíjet.

³⁵ MATĚJČEK, Z. *Co, kdy a jak ve výchově dítěte*, s. 107–108.

³⁶ ŠPLÍCHAL, V., OTAVOVÁ, M., PECHÁČKOVÁ, M. *Nekonečný svět české hračky*, s. 23. Viz také <https://asociacepv.cz/spravna-hracka/>.

³⁷ OPRAVILOVÁ, E. *Předškolní pedagogika*, 100–101.

³⁸ Srov. ELMANOVÁ, O. *Dítě a hračka*, s. 7–8.

³⁹ MATĚJČEK, Z. *Co, kdy a jak ve výchově dítěte*, s. 107–108.

⁴⁰ Srov. OPRAVILOVÁ, E. *Předškolní pedagogika*, 95–97.

2.1.1 První hračky

Do této skupiny Opravilová⁴¹ řadí hračky zaměřené na motoriku. Jde především o rozvoj zrakového, sluchového a hmatového vnímání, hrubé motoriky a manipulace. Hračky by měly také podněcovat k estetickému a citovému prožívání.

Jsou navrženy k tomu, aby zaujmuly a upoutaly pozornost. Mohou to být jednoduchá chrastítka a jednoduché tvary, které dávají dítěti zpětnou reakci v podobě pohybu či zvuku, když se jich dotkne. Materiál by měl být různorodý, vhodný a bezpečný. Takový, aby pro dítě nebylo těžké ho uchopit (např. dřevo, kov, přírodní textil) a byl snadno omyvatelný.

2.1.2 Hračky batolat

Hračky pro batolata jsou zaměřené především na rozvoj senzomotorických dovedností. Manipulace s předměty je náročnější. Klade se důraz na držení ruky a paže, koordinaci a všeho, co souvisí s jemnou motorikou. To představují hračky na točení, šroubování a zatloukání. Velmi oblíbené jsou stavební kostky a skládačky, také hračky na procvičení zapínání, šňorování či provlékání.

Pro rozvoj hrubé motoriky jsou vhodné hračky, které podněcují pohyb nebo které pomáhají k pohybu, včetně pohybu na sněhu či ve vodě. Patří sem i takové hračky, které umožňují přesouvat věci z místa na místo nebo se odrážet či houpat.

Konstruktivní stavebnice a hračky pro nápodobu (panenky s vybavením, dopravní prostředky, zvířátka, pracovní nástroje) pak jsou určeny na rozvoj inteligence, tvořivosti nebo fantazie. Dále jsou velmi důležité hračky na rozvoj citů a estetického vnímání (plyšáci, textilní hračky, panenky či loutky).⁴²

2.1.3 Hračky předškoláků

Hračky určené pro předškoláky jsou mnohem složitější. Jsou tvořeny tak, aby dítě mohlo používat svou dosavadní zkušenost. Zde dítě zdokonaluje své dovednosti, které získalo během předchozích let. Hra s hračkou je plná fantazie a kreativity.

Pokud má dítě větší radost z vlastnictví hračky než ze samotné hry s hračkou, nejde tak o rozvoj osobnosti dítěte, protože tyto předměty nemají žádný vývojový význam. Spíše dítě podněcují k sobectví či nadřazenosti. Vznikají tak sociální rozdíly mezi dětmi.⁴³

Děti potřebují různorodost hraček. Předškolní věk představuje období, kdy si dítě nejvíce hraje. Dalo by se říct, že se dítě naučilo hrát si. Jeho znalosti o světě jsou bohatší, díky čemuž se ve fantazii dokáže přesunout do přesně určitého prostředí. Hračky podněcující k hraní rolí v předškolním věku pomáhají dítěti v rozvoji paměti, slovní zásoby a řeči. Děti si při hře také osvojují normy chování. Zručnost a dovednost má velké zastoupení ve hře se stavebnicí.⁴⁴

⁴¹ Srov. OPRAVILOVÁ, E. *Předškolní pedagogika*, 95–96.

⁴² Srov. OPRAVILOVÁ, E. *Předškolní pedagogika*, 96.

⁴³ Srov. OPRAVILOVÁ, E. *Předškolní pedagogika*, 96–97.

⁴⁴ Srov. TITĚRA, D. *Hračky: konstrukce a výroba*, s. 26.

2.2 Požadavky na vhodnou hračku

Kromě výše uvedených hledisek vývojové psychologie je možné zmínit také další kritéria pro posouzení vhodnosti hračky. Hračka by měla přispívat k rozvoji dítěte v oblasti pohybu, smyslů, rozumových a citových schopností. Zároveň by měla pomáhat k dobrým návykům dítěte a podněcovat jeho fantazii.

Další požadavek na hračku je hygienická nezávadnost a bezpečnost. Zároveň by měla mít estetické vlastnosti, tedy být nějak pěkná a vkusná. Nelze opomenout bytelnost hračky. Měla by něco vydržet, protože dětská zvědavost je veliká. Dětské ruce a dětská zvědavost dokáží prozkoumat předmět kousek po kousku a dostat se až k jádru hračky.⁴⁵

2.3 Hodnota hračky

Hračka má vývojovou a podnětovou hodnotu. Vývojová hodnota se opírá o věk dítěte. Jsou hračky, které jsou vhodné pro batolata, předškolní děti či školáky. Bylo zjištěno, že v každém věku se objeví specifická hračka, která probouzí u dítěte zájem, takže si dítě dokáže s hračkou co nejvíce vyhrát.

Přitom je nutné zdůraznit, že jde především o vývojový věk dítěte, a ne o skutečný věk. Jedná se o to, že když z nějakého důvodu bude dítě v nějaké oblasti opožděné, je vhodné zvolit takovou hračku, která bude odpovídat vývoji dítěte. Tak má hračka správný účel. Případy, kdy je dítě vývojově napřed než věkově, jsou vzácné.

Hračka působí na psychiku dítěte, kdy hodnota hračky spočívá především v jejích podnětových vlastnostech. Hračky stimulují především zrakové a hmatové vnímání, v některých případech také vnímání sluchové. Někdy jde o analýzu a syntézu obrazu, kdy děti se učí skládat různé skládky.

Přínos hračky může spočívat také v utváření charakteru dítěte či vlastností, jako je trpělivost a sebeovládání. Jiné podporují dětskou vynalézavost. Dítě má zpravidla prostor vybírat si z hraček podle osobních zálib či schopností. Záleží na individualitě dítěte. Zároveň můžeme hračku vybírat účelně podle toho, co chceme u dítěte procvičovat a rozvíjet. „*Hračky nám tedy dávají příležitost napomáhat k harmonizaci jeho vývoje.*“⁴⁶

⁴⁵ Srov. MATĚJČEK, Z. *Co, kdy a jak ve výchově dítěte*, s. 108–109.

⁴⁶ Srov. MATĚJČEK, Z. *Co, kdy a jak ve výchově dítěte*, s. 109–111.

3 Hračka a její pojetí v předškolním vzdělávání

3.1 Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání

Rámcové vzdělávací programy (RVP) vymezují jednotlivé úrovně vzdělávání, a to v oblasti předškolní, základní a střední. Na základě RVP se odvíjí školní vzdělávací program, který si každá škola v rámci daných pravidel vytvoří a uzpůsobí tak, jak potřebuje.

Předškolní vzdělávání se snaží doplňovat a podporovat rodinnou výchovu. Navazuje na ni a snaží se vytvářet takové prostředí, které podněcuje k učení. Dítěti je poskytována odborná péče. Klade se důraz na to, aby první kroky dítěte ve školním zařízení byly promyšlené a odborné, aby čas trávený v mateřské škole byl pro dítě radostí, zkušeností a počátečním zdrojem pro život a další vzdělávání.⁴⁷

Posláním předškolního vzdělávání je „*rozvíjet osobnost dítěte, podporovat jeho tělesný rozvoj a zdraví, jeho osobní spokojenost a pohodu, napomáhá mu v chápání okolního světa a motivovat je k dalšímu poznávání a učení.*“⁴⁸

Předškolní vzdělávání vytváří základ pro další vzdělávání. Dítě se bude rozvíjet individuálně podle možností, aby až bude opouštět mateřskou školu mohlo plynule navázat na další úroveň vzdělávání. Předškolní vzdělávání pohlíží na vývojová stádia v oblasti fyziologické, kognitivní, sociální a emoční. Stará se, aby všechny tyto oblasti byly u dítěte respektovány a rozvíjeny. Snaží se poskytnout prostředí, které je k dítěti „*vstřícné, podnětné, zajímavé a obsahově bohaté, v němž se dítě může cítit jistě, bezpečně, radostně a spokojeně a které mu zajišťuje možnost projevit se, bavit a zaměřovat na přirozeným dětským způsobem.*“⁴⁹ Zároveň dbá na individualitu dítěte a uspokojení jeho potřeb.

Součástí RVP PV⁵⁰ jsou vzdělávací oblasti, které se zaměřují na vzdělávání v oblasti biologické, psychologické, interpersonální, sociálně kulturní a environmentální, které jsou nazvány „*Dítě a jeho tělo, Dítě a jeho psychika, Dítě a ten druhý, Dítě a společnost a Dítě a svět.*“ Každá oblast obsahuje dílčí cíle, vzdělávací nabídku, očekávané výstupy a rizika. Dílčí vzdělávací cíle pomáhají pedagogovi „*sledovat, co by měl u dítěte podporovat.*“ Vzdělávací nabídka nabízí pedagogovi prostředky a možnosti, jak nejlépe naplnit cíle. Očekávané výstupy je soubor kompetencí, které si dítě na konci předškolního vzdělání odnáší. Ovšem tyto výstupy v určité míře odpovídají individuálním potřebám a možnostem dítěte.

3.2 RVP PV a hračka

V páté kapitole RVP PV s názvem „Vzdělávací oblasti“ jsou v oblasti „Dítě a tělo“ a „Dítě a společnost“, kde jsou zmíněny v očekávaných výstupech hračky. V podkapitole „Dítě a tělo“ by dítě na konci předškolního vzdělávání mělo umět, „*zacházet s běžnými*

⁴⁷ Srov. MŠMT. *Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání*, s. 4–7.

⁴⁸ MŠMT. *Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání*, s. 7.

⁴⁹ Tamtéž.

⁵⁰ MŠMT. *Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání*, s. 14–15.

předměty denní potřeby, hračkami, pomůckami... “ V podkapitole „Dítě a společnost“ by dítě mělo „zacházet šetrně s vlastními i cizími pomůckami, hračkami, věcmi denní potřeby, s knížkami, s penězi apod.“⁵¹

V sedmé kapitole RVP PV nazvané „Podmínky předškolního vzdělávání“ jsou mj. popsány věcné či materiální podmínky vzdělávání. Specificky je zde k tématu hraček pro děti uvedeno toto:

„Vybavení hračkami, pomůckami, náčiním, materiály a doplňky odpovídá počtu dětí a jejich věku; je průběžně obnovováno a doplňováno a pedagogy plně využíváno.“

„Hračky, pomůcky, náčiní a další doplňky nebo aspoň jejich podstatná část je umístěna tak, aby je děti dobře viděly, mohly si je samostatně brát a zároveň se vyznaly v jejich uložení; jsou stanovena pravidla jejich využívání pedagogy i dětmi.“⁵²

3.3 Didaktická hračka

Přestože se pojen „didaktické hračky“ mezi výrobcí a prodejci hraček poměrně běžně využívá k označení specifické kategorie hraček, v odborné literatuře je velmi těžké vyhledat význam spojení „didaktická hračka“. Pedagogický slovník popisuje slovo „didaktický“. Je spojováno s procesem vzdělávání a vyučování. Jedná se o „*problémy, jevy, koncepce, teorie, výzkumy vztahující se k teorii vyučování a vzdělávání a školské praxi.*“⁵³

I když se přímo nesetkáváme s pojmem didaktická hračka, ve slovníku můžeme najít spojení „didaktické pomůcky“ či „didaktické prostředky“. Za didaktické pomůcky se považují takové „*předměty, které v úzké souvislosti s vyučovací metodou a organizační formou výuky zprostředkovávají různé stránky skutečnosti, vedou k vytváření představ u žáků a usnadňují proces učení a poznávání, napomáhají dosažení výchovně-vzdělávacích cílů.*“⁵⁴ Na didaktické prostředky lze pohlížet ze dvou aspektů. V širším slova smyslu jde o vše, co pomáhá „*k dosažení vzdělávacích cílů (obsah, metody, organizační formy).* V užším slova smyslu jde o *materiální předměty, které zajišťují, podmiňují a zefektivňují průběh vyučovacího procesu.*“⁵⁵

Didaktickou hračkou tedy můžeme rozumět předmět, který je dítěti dáván k dispozici ke hře se záměrem či předpokladem, že funkcí hry s předmětem bude rozvoj specifických schopností, znalostí či dovedností dítěte.

Někdy se můžeme setkat se spojením hra a hračka. V takovém případě se využívá pojem „*didaktická hračka*“ nebo „*didaktická pomůcka*“. Přídavné jméno didaktický se nejčastěji používá, když máme u hry s hračkou přesně stanovený cíl. Hračka ve hře má svůj smysl. Buď může hru podnítit nebo doplňovat či dále rozvíjet.⁵⁶

Ovšem například podle bodu 13 Přílohy č. 1 nařízení vlády č. 86/2011 Sb., o technických požadavcích na hračky, se za hračku pro účely tohoto nařízení nepovažují mj. „*výrobky určené k použití ve školách a v jiných pedagogických souvislostech pro didaktické účely pod dohledem dospělého instruktora*“.

⁵¹ MŠMT. *Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání*, s. 16, 26.

⁵² MŠMT. *Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání*, s. 31.

⁵³ KOLÁŘ, Z. a kol. *Výkladový slovník z pedagogiky. 583 vybraných hesel*, s. 29–30.

⁵⁴ Tamtéž.

⁵⁵ Tamtéž.

⁵⁶ SUCHÁNKOVÁ, E. *Hra a její využití v předškolním vzdělávání*, s. 63–64.

4 Výzkumné šetření mezi výrobci didaktických hraček

V této kapitole představím vlastní výzkumné šetření zaměřené na proces tvorby didaktických hraček určených pro děti v mateřské škole. Výzkumným šetřením bych chtěla nahlédnout na to, jak výrobci hraček přemýšlejí nad celým procesem tvorby.

Při stanovení výzkumných cílů jsem vycházela z vlastní zkušenosti s tvorbou didaktických hraček. Zajímalo mě, jak se na celý proces dívají jiní výrobci. Výzkumným šetřením bych chtěla zjistit, jak se tvůrci hraček na celý proces výroby, resp. tvorby dívají, co je pro ně důležité a jaké aspekty při tvorbě hračky zvažují, popřípadě jaké problémy v tomto procesu mohou nastat.

4.1 Výzkumný cíl a výzkumné otázky

Hlavním cílem výzkumného šetření je pochopení, jak tvůrci didaktických hraček přemýšlejí nad procesem výroby, resp. tvorby didaktické hračky. Dílčími cíli šetření je tedy zjistit:

- jak se na proces tvorby didaktických hraček dívají jejich tvůrci;
- jaké problémy při výrobě mohou nastat;
- co tvůrce k výrobě didaktických hraček vede;
- co je pro samotné tvůrce důležité.

Hlavní výzkumnou otázkou je, jak probíhá proces tvorby didaktické hračky. Jako vedlejší výzkumné otázky, které si kladu, mne zajímá, co vše při tvorbě hračky tvůrci zvažují, zejména zda je pro ně při výrobě hračky důležitá znalost vývoje dítěte.

4.2 Metodologie

Ve výzkumném šetření jsem se rozhodla využít polostrukturované rozhovory. Rozhovory probíhaly telefonickou formou, protože nebyla možnost se s respondenty setkat osobně. Se souhlasem účastníků byly rozhovory nahrány a dále zpracovány do písemné podoby. Rozhovory trvaly v rozmezí pěti až osmi minut.

Na základě cílů výzkumného šetření jsem si připravila základní strukturu pěti otázek, které jsem kladla respondentům:

1. Co je prvotním impulzem k výrobě didaktické hračky?
2. Jak postupujete při tvorbě didaktické hračky?
3. Jaká kritéria musí hračka splňovat, aby se podílela na rozvoji dítěte?
4. Jaké máte důvody k vlastní výrobě didaktické hračky?
5. S jakými problémy jste se během procesu výroby didaktické hračky setkala?

Otázky byly vytvořené obecně, aby účastníci rozhovoru měli možnost se co nejlépe vyjádřit a já mohla v rámci omezeného času, který byl pro rozhovor k dispozici, jít co

nejvíce k jádru věci. Polostrukturovaný rozhovor měl výhodu v tom, že jsem se popřípadě mohla respondentů doptat.⁵⁷

Anselm Strauss a Juliet Corbinová doporučují při analýze dat použít otevřené kódování. Po přepsání nahraných rozhovorů do písemné podoby jsem začala analyzovat informace. Pomocí kódování jsem z rozhovorů začala vypichovat slova, spojení a myšlenky, následně byly tyto kódy zařazovány do určitých kategorií a podkategorií.⁵⁸

4.3 Charakteristika respondentů

Oslovila jsem respondenty, kteří se zabývají tvorbou didaktických hraček. Jako kritérium jsem si zvolila pedagogické vzdělání, pedagogickou praxi a samozřejmě také to, že tvoří didaktické hračky. Zpočátku jsem měla jen tři respondenty na rozhovor, ale po čase se objevily další možnosti, takže šetření nakonec zahrnuje rozhovorů pět.

Respondentů na polostrukturovaný rozhovor bylo pět. Jednalo se o čtyři učitelky mateřské školy a jednu studentku vyšší odborné školy studující předškolní a mimoškolní pedagogiku, která si připravuje didaktické hračky na praxi. V tabulce č. 1 shrnuji základní informace o respondentech, kolik let mají praxe v oboru a jaké mají pedagogické vzdělání.

Tabulka 1: Charakteristika respondentů

Respondent	Praxe	Pedagogické vzdělání
R1	6 let	VOŠ předškolní a mimoškolní pedagogika VŠ speciální pedagogika
R2	31 let	bez pedagogického vzdělání
R3	2 roky	VOŠ předškolní a mimoškolní pedagogika
R4	1 rok (asistent) 1 rok (pedagog)	VOŠ předškolní a mimoškolní pedagogika
R5	žádná	SŠ grafická VOŠ předškolní a mimoškolní pedagogika (studuje)

4.4 Analýza dat

Při analýze rozhovorů mi pomohly kódy, ze kterých jsem vytvořila kategorie a podkategorie. Z myšlenek a celkového pohledu respondentů jsem vytvořila sedm základních kategorií, u nichž uvádím příslušné kódy:

- PRVOTNÍ IMPULZ: zvladatelnost pro dítě; originalita; kreativita; stejný účel jako koupená hračka; vyrobím sám; vlastní požadavky na hračku; netradiční; zpestření výuky; nezávislost.

⁵⁷ Srov. ŠVAŘÍČEK, R., ŠEDOVIÁ, K. a kol. *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*.

⁵⁸ STRAUSS, A., CORBINOVÁ, J. *Základy kvalitativního výzkumu. Postupy a techniky metody zakotvené teorie*, s. 42–52.

- **POSTUP TVORBY:** hledat na internetu; sepsat, načrtnout; co chci u dítěte rozvinout; estetické vlastnosti; sehnat materiál a pomůcky; vyrobit; vyzkoušet; upravit; pozorovat v praxi.
- **CHARAKTER HRAČKY:** materiál; barva; variabilita; bytelnost; kontrastní; funkčnost; zajímavá/poutavá; pochopitelná; dobře manipulativní; pomocná; nepřekombinovaná; bezpečná/nezávadná; všestranná.
- **MOTIVACE:** zábava/potěšení; výsledek; reakce; přizpůsobení potřebám; peníze; zaujme/upoutá; věnuji tomu čas; samostatnost; rozvoj; něco nového; vše, co potřebuji; moderní výuka hrou.
- **CÍL:** témata v MŠ; rozvoj dítěte.
- **PROBLÉM PŘI REALIZACI:** materiál; kvalita; pomůcka nefunguje; problém v nápadu / žádný nápad; technický problém; časová náročnost; finanční náročnost.
- **ŠPATNÁ POMŮCKA:** nezaujala; jiný cíl; špatně zvolený věk dítěte.

Zpočátku jsem vytvořila sedm kategorií a podkategorií, které vyplynuly z polostrukturovaných rozhovorů. První kategorií je **PRVOTNÍ IMPULZ**. Podnět, který vede ke tvorbě didaktických hraček. Vyrobit si sám hračku je pro tvůrce důležité. Klade si vlastní požadavky, co by hračka měla rozvíjet či zda je zvladatelná pro dítě. Zároveň má požadavky na estetické vlastnosti. Při tvorbě se také objevuje kreativita a originalita, ambice mít hračku nějakým způsobem netradiční. Vlastní výroba pomáhá pedagogovi k nezávislosti. Nic ho neomezuje a hračku si může vytvořit, jak potřebuje či jak mu vyhovuje.

Další kategorií je **POSTUP TVORBY**. Celý proces se skládá z nápadu, který je potřeba načrtnout či jinak navrhnout. Upřesnit si, co hračka má u dítěte rozvíjet. Tedy jaké vlastnosti by měla mít. Dále je důležité dát návrhu estetické vlastnosti. Součástí procesu tvorby není jen hračku vyrobit, ale také vyzkoušet v praxi, kde se odhalí nedostatky, které hračka má.

Kategorie **CHARAKTER HRAČKY** je velmi rozsáhlá. Výrobci zvažují materiál a barvy. Hračka by měla obsahovat kontrastní prvky, které dítě nějakým způsobem zaujme. Mít vlastnosti, které budou rozvíjet sluch, ale také paměť. Klade se důraz na to, aby hračka byla pochopitelná a jednoduchá, dalo se s ní dobře manipulovat. Hračka má dítěti pomoci. Pomáhá učit se nové věci a rozvíjet se po všech stránkách. Tedy je nějakým způsobem všestranná a otevřená novým věcem. Dále se pohlíží na to, aby hračka byla bezpečná, nezávadná a také bytelná či odolná.

MOTIVACE je nedílnou součástí každé práce či tvorby. Může za ní stát cokoliv. Mezi základní motivy, o kterých respondenti hovořili, patří potěšení z práce. Koníček, který tvůrce po nějaké stránce naplňuje. Může se připojit i radost z konečného výsledku, popřípadě reakce dětí na vyrobenou hračku. Další motivací je, že hračku tvůrci přizpůsobují aktuálním potřebám dítěte. Pro některé tvůrce je důležitý fakt, že vyrobit hračku je finančně nenáročné, mohou ji vytvořit z materiálů, které tolik nestojí. Někteří považují za důležité, aby si hračku vyrobili sami. Když chce pedagog dítěti něco předat, měl by se podílet na tvorbě svých pomůcek, věnovat svůj čas a dát do tvorby kus sebe. Zároveň samostatná tvorba dává tvůrci samostatnost. Tvůrce si přizpůsobí hračku, jak potřebuje. Hračka může do výuky vnést moderní metody, které výuku obzvláštní.

Do procesu tvorby didaktických hraček patří i kategorie **CÍLŮ**. Jaký cíl má hračka, určují i témata v mateřské škole. V potaz přichází, co chce pedagog u dítěte rozvíjet.

Každá proces se setkává s **PROBLÉMY PŘI REALIZACI**. Proces může ovlivnit materiál, ale i jeho kvalita a nedostatek. Potíž může nastat už v prvotní fázi, kdy tvůrce nemá nápad nebo se při realizaci ukáže celkový problém v nápadu. Problém také může nastat v časové či finanční náročnosti.

Na ŠPATNOU POMŮCKU se dá dívat z několika pohledů. Jeden z důvodů je, že hračka dítě nezaujala. Nezájímala si u dítěte pozornost. V další řadě to může být, že dítě našlo jiný „cíl“ hračky, než pro jaký účel byla určena. *„Prostě nevěděly, co s tím. Takže s tím dělaly úplně jiné věci. Což je jako možnost, ale ten prvotní cíl, který jsem měla, jako by tam nebyl.“* (R1) Což může a nemusí být problém. Někdy se stane, že výrobce vytvoří pomůcku, která neodpovídá věku dítěte. Nedokáže odhadnout, v jaké fázi rozvoje se dítě nachází, a vytvoří hračku, která není pro dítě aktuálně vhodná (dítě si s ní spontánně nehraje, případně si s hračkou začne hrát např. až půl roku poté, co hračku dostane k dispozici).

4.4.1 Co je prvotním impulzem k výrobě didaktické hračky?

V odpovědích na tuto otázku se respondenti značně rozcházel. Přesto se R2 a R3 částečně v odpovědi shodují. Je pro ně důležité, aby hračka odpovídala požadavkům, které si určí. Zároveň díky vlastní výrobě vědí, co mohou od hračky očekávat nebo jak ji v praxi používat.

R1 se dívá na prvotní impuls ze dvou pohledů. Nejdříve si stanoví to, co by chtěla u dítěte rozvíjet. Následně hledá inspiraci pro tvorbu pomůcky. Na druhé straně je prvotním podnětem líbivost zahlédnuté hračky, kdy u tvůrce vyvolá impuls vytvořit si ji, a dát tak vyrobené hračky kus sama sebe.

R2 je velmi kreativní. Snaží se vytvořit hračku tak, aby jí jako tvůrce vyhovovala. Zároveň si klade požadavek, aby hračka byla něčím zajímavá a originální: mít takovou hračku, která splní funkční účel, ale nikde takový předmět není.

Pro R3 je důležité vytvořit hračku za co nejméně korun. Vyrobit ji z běžně dostupných věcí, které tolik nestojí. Snaží se vymyslet a vytvořit hračku, která má stejný účel jako nějaká jiná, kterou viděla na internetu. Chce, aby hračka rozvíjela dítě všestranně.

R4 vede k výrobě nedostatek pomůcek. Hračku přizpůsobuje tématu, aby se dala použít ve třídě. Nejjednodušší je si sednout a vyrobit hračku, aby měla takové požadavky, jaké pedagog potřebuje. Zároveň má přesný přehled o hračce. Ví, jak funguje a za jakým cílem byla tvořena.

Pro R5 je výroba hraček koníčkem. Baví ji netradiční výuka s dětmi. Snaží se pomocí vyrobených hraček zpestřit výuku, udělat ji zajímavou, představit dětem témata netradiční metodou.

4.4.2 Jak postupujete při tvorbě didaktických hraček?

Každý z respondentů vnímá postup při procesu tvorby jinak, nicméně v některých bodech se značně shodují. Pro některé je proces výroby více rozsáhlý, pro některé méně. Pro čtyři respondenty je důležité si sepsat nebo načrtnout na papír, co od plánované hračky očekávají nebo jak si ji představují. Jeden z respondentů se dokonce radí s dalšími pedagogickými pracovníky, jaký mají pohled na hračku či zda bude fungovat. Respondenti 3 a 5 hledají inspiraci na internetu. Pro respondenty 1 a 3 je důležité si sehnat kvalitní materiál a pomůcky. Všichni se shodují na tom, že kromě fáze výroby hračky je součástí procesu tvorby následné zkoušení hračky v praxi a její další vylepšování.

Pro R1 je důležité si všechno sepsat a načrtnout na papír. Po upřesnění, co by hračka měla umět, si sežene pomůcky a materiál. *„Materiál volím podle typu pomůcky. Bud' šiju, nebo volím kartón, laminovačku. Většinou se snažím, aby to vyšlo co nejlevněji a bylo to účelné.“* Následně hračku vytvoří. Při zkoušení v praxi pozoruje, jak si dítě s hračkou

hraje nebo jak s ní „pracuje“. Během sledování si klade otázky, jak by se dala hračka vylepšit, co na ní zlepšit či jaké jsou její nedostatky.

R2 si zpočátku upřesní, co od hračky očekává nebo co by chtěla hračkou rozvinout. Následně si na papír načrtne, co si promyslela, a řeší estetické vlastnosti hračky. Pro tohoto tvůrce je důležité vše dát na papír. Díky tomu vidí možná vylepšení. Hračku vyrobí a následně vyzkouší v praxi. Pozoruje, jak děti na hračku reagují, a poté vymýšlí její následné vylepšení. Hračka se upraví do konečné fáze a následně ji zalaminuje a vystřihne.

R3 si upřesňuje, na co hračku chce zaměřit. Většinou jde o zaměření na smysly. Následně si vyhledá inspiraci na internetu (zejm. Pinterest). Inspiraci hledá především pro vzhled hračky. Důležitý je pro respondenta materiál, hlavně kvalita materiálu: „*Samozřejmě důležité je si před nákupem materiálu zjistit, jaký materiál si pořizuji. Jako kvalitně, barvy či zdravotně nezávadné.*“ Vytvoří hračku a zkouší ji v praxi. V tomto případě je zajímavé, že si R3 také sama s hračkou hraje jako dítě, aby případně mohla hračku nějak vylepšit. Následně ji upraví nebo hledá další možnosti, jak by se dalo s hračkou pracovat dál.

Na začátku se R4 soustředí na požadavky, které klade na hračku. Především, co chce u dítěte rozvíjet. Zaměřuje se přesně na dítě, co umí, neumí a co by se mělo přesně naučit. Hračku vyrobí a vyzkouší v praxi. Při pozorování v praxi se zamýšlí nad případnými chybami, popřípadě jak by se to dalo udělat jinak. Někdy hračku nechá tak, jak je, ovšem při tvorbě další hračky se snaží vyvarovat chyb, které udělala u té předchozí.

R5 se zaměřuje především na hledání inspirace na internetu. Najde nějaký nápad, který si potřebuje v hlavě nějakou dobu promyslet. Někdy si zajde i pro radu k dalším pedagogickým pracovníkům. Ptá se jich, co si o hračce myslí, jak se na ní dívají a zda bude fungovat v praxi. Zkouší si načrtnout, jak by taková hračka měla vypadat. Vytvoří ji a zkouší. Praxe samotná je také pro ni velmi důležitá. Díky ní si uvědomí, co hračce chybí či nechybí.

4.4.3 Jaká kritéria musí hračka splňovat?

Každý z tvůrců hraček je originální. Mají různé požadavky na hračku a co vše musí splňovat. Čtyři respondenti se shodují, že důležité je, aby hračka dítě zaujala, získala si svým způsobem pozornost dítěte. Hned tři respondenti také zmiňují, že důležitá je i barva či barevnost hračky. Přitom se na barevnou strukturu hračky dívají různě. Za zmínku stojí i kritéria jako pochopitelnost hračky a zvolený materiál.

R1 klade důraz na to, aby hračka zaujala. Má mít na sobě nějaký prvek či „*detail, který upoutá na první pohled.*“ Zároveň by měla být svým způsobem bytelná, vydržit nápor dítěte, aby se při první hře nerozsypala. Hračka by měla obsahovat i prvky, které stimulují zvuk. Získává tak pozornost dítěte. Také se osvědčilo, když je pomůcka variabilní.

R2 vytváří hračky, aby byly pochopitelné a jednoduché. Čím jednodušší hračka je, tím lepší je na pochopení. Hračka musí být něčím zajímavá, aby dokázala dítě upoutat a získat si tak jeho pozornost. „*To neznamená, že by měla být nějak moc barevná, popřípadě pestrá. Hlavní je, aby se s hračkou dalo dobře manipulovat.*“

R3 klade velký důraz na bezpečnost. Než začne hračku vyrábět, najde si bezpečný a kvalitní materiál (např. patentní oči). I když tento respondent to nepovažuje za tak důležité, také zmiňuje, že hračka musí zaujmout. Hračka by měla být barevná, ale zároveň ne moc křiklavá. Pomůcku tvoří s nějakým cílem. Zaměřuje se na něco, co u dítěte rozvíjí.

Zároveň považuje za důležité nebát se být k hračce otevřený a hledat nové možnosti, jaké hračka může ještě mít. Dalo by se říci, že hovoří o kritériu všestrannosti hračky.

R4 se hlavně zaměřuje na funkčnost hračky. Klade si otázky, co chce hračkou rozvíjet a jak by mohla být dítěti nápomocná. Hledá možnosti, jak hračku vytvořit za co nejméně peněz, proto volí levný materiál. Zároveň považuje za důležité hračku nepřekombinovat, „*protože když toho je moc, tak je to takový pro ty děti matečný.*“

R5 klade důraz na barevnost hračky. Čím více je hračka barevná, tím více dítě zaujme. Také k tomu přispívá rozmanitost materiálu, která zpestří celou hračku a je pro dítě něčím netradiční.

4.4.4 Jaké máte důvody k vlastní výrobě didaktické hračky?

Hlavním důvodem ke tvorbě didaktických hraček je zábava. Tvůrci to vnímají jako svůj koníček a potěšení z tvorby. Na druhé straně stojí také zábava pro děti. Tvůrci hraček pozorují, jak si děti s hračkou hrají, jak na ni reagují. Dva respondenti se ohlížejí na peníze, každý má však jiný pohled na věc.

U R1 je zábava hlavním důvodem ke tvorbě. Když vyrobí hračku, vnímá to jako výsledek své práce. Něco, co jde vidět. Na druhou stranu hračku vnímá jako prostředek, jak zabavit děti. Ve školce bývají témata, ke kterým je velmi těžké sehnat nějakou hračku. Pro pedagoga je jednodušší si hračku vyrobit. Co vedlo respondenta ke tvorbě didaktických hraček, je také nedostatek peněz. „*Bylo pro mě nejjednodušší vzít a vyrobit ji. Pracovala jsem s postiženými dětmi a denně jsem chodila s taškou pomůcek.*“

R2 říká: „*Práce s dětmi mě baví. Jsem velmi tvořivý člověk, který má radost z maličkosti. Vytvořit materiál pro děti je pro mě potěšením. Hlavně díky tomu, že vidím za sebou nějakou práci, a hlavně reakci dětí. Jde o to, že vytvořený materiál nějakým způsobem děti zaujme a chtějí s ním pracovat. Říkám tomu moderní výuka hrou.*“

R3 vyrábí za účelem získání pozornosti dětí novou hračkou. Vychází z toho, že hračky, které vyrobí, jsou jiné než klasické hračky v mateřské škole. Snaží se přispět svými hračkami k rozvoji kognitivních funkcí dětí.

R4 je pyšná na to, že si hračku může udělat sama. Dá hračce takové vlastnosti, které v danou chvíli potřebuje a od hračky požaduje.

U R5 jde také o koníček. Má radost, když může děti svou pomůckou něco naučit. Zároveň přichází s myšlenkou, že když pedagog chce dítě něco naučit, musí tvorbě materiálu věnovat nějaký ten čas, nejen si něco stáhnout z internetu a vytisknout. Finanční stránku nevnímá moc dramaticky. Investice do hračky se vrátí v podobě znalostí dětí. Hračky zůstanou a je možné je využívat zase dál.

4.4.5 S jakými problémy jste se během procesu výroby didaktické hračky setkala?

Během procesu výroby didaktické hračky mohou nastat problémy. Během rozhovoru uvedli tři respondenti, že problémem může být materiál. Špatně zvolí materiál či nemají vědomosti, jak určitý druh materiálu funguje nebo jak se s ním pracuje. Setkávají se také s nedostatkem materiálu, jelikož některé druhy materiálu je obtížné sehnat.

R1: Problém nastává už při výrobě (realizaci) hračky, když zjistí, že zvolila špatný materiál. Doporučuje si materiál osahat a zjistit, jak se s materiálem pracuje, aby se hračka nerozpadla a byla trvanlivá. Zmiňuje také problém, který se objevuje až při zkoušení hračky. Autorovi připadá hračka efektivní a skvělá, ale v praxi se ukáže, že děti až tolik nezaujala. „*Prostě nevěděly, co s tím.*“ Nebo našly úplně jiné využití hračky, než autorka

zamýšlela. Což není špatně, ale prvotní cíl hračky nevyšel, proto to tvůrce vnímá jako problém. Dalším problémem může být špatně zvolená pomůcka. Tvůrce hračky vytvoří pomůcku, ale funkce hračky neodpovídají věku dítěte. „*Většinou špatně zvolím ten věk přiměřený k té pomůcce.*“

R2 v praxi považuje za problém, pokud zjistí, že pomůcka nesplnila očekávání. Nesplnila takovou funkci, jak by respondent potřeboval. Za zmínku stojí i materiál, který je potřeba před realizací vyzkoušet. Zjistit, jaké má vlastnosti, aby se během procesu výroby nevloudila nějaká chyba. Také se stává, že zradí myšlení: „*Jsou chvíle, kdy mi to nemyslí, proto musím práci odložit a pokračovat později. Někdy se stane, že mě k odložené práci napadne něco jiného. Mnohdy i lepší řešení.*“

R3: Během hledání inspirace na webových stránkách si vybere hračku, kterou chce vyrobit. Při tvorbě hračky ale zjistí, že vyrobit takovou hračku není vůbec jednoduché. Dalšími problémovými aspekty jsou čas a finance. Aby hračka fungovala tak, jak má, a bylo všechno precizně vyrobené. Dále je zde obava, že hračka nemá bytelný základ: autor ji špatně vyrobí, popřípadě děti hračku hned zničí.

R4: Jako problém vnímá to, když tvorba hračky trvá příliš dlouho nebo déle, než bylo v plánu, a pak není moc času vyzkoušet ji v praxi. Zmiňuje také problém shánění či nedostatku kvalitního materiálu. S tím souvisí i finanční náročnost. Tvůrce se snaží vyrobit hračku co nejlevněji. Někdy se ale stane, že tvorba hračky se prodraží, přitom nemá u dětí takový efekt, jak by si tvůrce představoval.

R5 jako jediný problém uvádí technologie, konkrétně chod tiskárny. Díky studiu na grafické škole zná vlastnosti nejrůznějších materiálů a ví, jak s materiálem pracovat.

4.5 Závěr výzkumného šetření

Hlavní otázka výzkumného šetření zněla: Jak probíhá proces tvorby didaktické hračky? Na základě hlavní výzkumné otázky jsem zformulovala také dvě vedlejší výzkumné otázky: (1) Co vše při tvorbě tvůrci zvažují? a (2) Je znalost vývoje dítěte důležitá při výrobě hračky? Nyní shrnu, jak by bylo možné na základě výpovědí respondentů na tyto otázky odpovědět.

Jak probíhá proces tvorby didaktické hračky?

Způsobů, jak probíhá proces tvorby didaktické hračky, je několik. Každý z tvůrců má svůj postup, který mu nějakým způsobem vyhovuje. Když se podíváme na celý proces tvorby, můžeme si povšimnout základních fází tohoto procesu.

V první řadě se jedná o nápad. Hledání inspirace je jednou z fází tvorby didaktických hraček. Ovšem ne pro všechny tvůrce je to nezbytné. Inspirace přináší jakýsi nápad týkající se funkčnosti či estetické stránky hračky. Vzhled hračky dopomáhá k tomu, aby dítě zaujala.

Dále je zde promýšlení, jakou funkci by hračka měla plnit, resp. co by hračka měla rozvíjet. Následuje zhmotnění představy v podobě náčrtu na papír. Jakmile je vše promyšlené a zaznamenané, přesouvají se tvůrce k samotné výrobě hračky. Ale jak zjistit, že hračka funguje, jak má? Pozorování hračky v praxi pomáhá zjišťovat, jaké problémy či nedostatky hračka obsahuje. Pozorování dítěte, jak reaguje na hračku, dá výrobcům hraček mnohem víc. Dítě díky své představivosti objevuje další stránky hračky. Někdy dokonce objeví jiné funkce hračky, než samotný tvůrce očekával nebo zamýšlel.

Dva respondenti hovoří také o fázi, kdy shánějí pomůcky a materiál. Je pro ně důležité, aby byl nezávadný a kvalitní. Materiál si důkladně vybírají. Na druhou stranu se snaží pomůcku vyrobit tak, aby nebyla příliš finančně náročná.

Z rozhovorů jsem zjistila, že pro každého tvůrce je důležitá především fáze zkoušení hračky v praxi. Zde se totiž ukáží všechny přednosti i nedostatky hračky. Samotný proces, kdy si dítě hraje s hračkou, je pro pedagoga velmi poučný. Dítě se na hračku dívá optikou svého světa. Ukazuje možnosti, jaké jiné funkce hračka může mít a jak jinak by se dala využít.

Co vše při tvorbě tvůrci zvažují?

Tvůrci hraček se zaměřují na takzvaný „charakter hračky“. Spadají sem aspekty, které ovlivňují, jaká hračka má být, co má obsahovat a rozvíjet u dítěte. První, co tvůrci zvažují, je materiál. Kvalita materiálu a jeho funkčnost je pro výrobce velmi důležitá. Usnadňuje práci a zároveň se od materiálu odvíjí, jak s materiálem mohou pracovat či co od něho mohou očekávat.

Barva je samostatnou kapitolou. Někteří respondenti jsou zastánci názoru, že hračka musí být barevná. Svou barevností zaujme a získá si pozornost dítěte. Nejen že se dítě učí pojmenovat barvy, ale barevná či pestrá hračka působí na dítě pozitivně. Tvůrci ovšem nepreferují křiklavé barvy. Ty mohou celý koncept hračky změnit. Na druhé straně jsem se setkala také s názorem, že hračka nemusí být barevná či nějakým způsobem pestrá, protože barva či barevnost nepatří mezi hlavní účel hračky.

Hračka by měla mít takové vlastnosti, aby dokázala dítě co nejlépe rozvíjet. Podle toho se zvažuje charakter hračky. Pro některé tvůrce je důležité, aby hračka byla pochopitelná. S tím souvisí i požadavek jednoduchosti. Zároveň by hračka měla být všestranná, resp. mít více využití, aby se dítě mohlo všestranně rozvíjet.

Respondenti zvažují nejrůznější kritéria, která mají přispívat k funkčnosti hračky. Mohou to být prvky, které rozvíjejí smysly dítěte, nebo nějaké kontrastní prvky, které dítě upoutají na první pohled. Tvůrci se shodují, že hračka by neměla být překombinovaná. Příliš mnoho prvků může dítě odradit, popřípadě zmást.

Je znalost vývoje dítěte důležitá při výrobě hračky?

Znalost vývoje dítěte je pro tvorbu hračky velmi důležitá. Nikdo z tvůrců však přímo neřekl, jak konkrétně znalost vývoje dítěte pomáhá při procesu tvorby hračky. Ovšem když se zaměřím na odpovědi týkající se důrazu na praktické ověřování funkčnosti hračky, je možné usuzovat, že spíše než o teoretické poznatky vývojové psychologie se tvůrci hraček opírají o pozorování konkrétních dětí. Přitom, pokud hračka „nefunguje“ podle záměru nebo pokud dítě nezaujme, např. R1 o tomto problému hovoří tak, že naznačuje, že tento problém dává do souvislosti s poznatky vývojové psychologie: „*Jasmíně jsem vyráběla krabici s provázkama, jakože si z toho měla tahat provázky, a dala jsem jí to moc brzo. Už to máme doma půl roku, a začala si s tím hrát až teď. Většinou špatně zvolím ten věk přiměřený k té pomůcce.*“ (R1)

Respondenti k vývoji dítěte přistupují především skrze otázku, co se v daném věkovém období má dítě naučit. Od toho pak odvozují zaměření vytvářené didaktické hračky.

5 Vlastní tvorba didaktických hraček

V této kapitole představím vlastní tvorbu didaktických hraček pro dokreslení procesu tvorby na konkrétních příkladech didaktických hraček, které jsem vytvořila. Vybrala jsem několik hraček, u kterých popíšu celý proces výroby, od prvotního nápadu až po ověření v praxi a případné následné vylepšení. Uvedené příklady dokládají, že také v případě mé vlastní praxe se náhled na proces tvorby v podstatě shoduje s výpověďmi respondentů uvedenými ve čtvrté kapitole.

5.1 Didaktická hračka Králíci

Funkce / cíl hračky: zábava, rozvoj jemné motoriky, rozvoj sluchového a zrakového vnímání, procvičování (učení se) barev, nácvik soustředění.

Na začátku jsem si stanovila cíle a funkce, které by hračka měla mít. Soustředila jsem se na rozvoj jemné motoriky a zrakového vnímání. Didaktická hračka by dále měla vést k aktivnímu učení a podněcovat k soustředění.

Po vytyčení cílů a funkce hračky bylo potřeba určit, jaké estetické vlastnosti hračka bude mít. Na papír bylo načrtnuto, jak by taková hračka měla vypadat a následně byla vytvořena šablona. Jako dětský motiv byli zvoleni králíci. Každý králik bude mít jinou barvu, aby došlo k rozvoji zrakového vnímání a učení se barev. Úkolem je, aby dítě dokázalo přiřadit barevné ocasy k odpovídající barvě králíka.

Pro pomůcku byl zvolen nezávadný materiál, který je atestovaný pro děti do tří let. Vybrala jsem filc, který je díky své struktuře ohebný a dobře tvarovatelný. Také má širokou škálu barev. Na ocasy byl zvolen suchý zip, který umožní, aby se ocas přichytil na tělo králíka. Na podklad byla zvolená látka, která díky své kvalitě po vyprání neztrácí barvu.

Během procesu výroby se hledaly varianty, jak hračku vylepšit, aby měla i jiné vlastnosti. Do králíčího ocasu byly přidány rolničky. Šlo především o to, aby hračka měla všestranné využití. Tím došlo i k doplnění funkce související s rozvojem sluchového vnímání.

V praxi se ukázalo, že děti velmi zaujaly barevné ocasy králíků, které vydávají zvuk. Byl to prvek, který hned upoutal pozornost dítěte. K tomu také přispívalo zvolení barev, které také podněcovaly k učení. Díky přidání rolničky hračka nemusela být dále upravována a v praxi plnila svůj účel.



Obr. 1: Didaktická hračka Králíci

5.2 Didaktická hračka Drak

Funkce / cíl hračky: zábava, rozvoj jemné motoriky a znalostí v oblasti hygieny

Prvním krokem bylo zvolení cílů. Dítě si má díky hračce rozvíjet jemnou motoriku a upevnit si znalosti v oblasti hygieny (péče o chrup).

Hračka byla navržena v podobě draka, který byl načrtnutý na papír. Následně byla vytvořena šablona. Součástí draka bude zubní kartáček a zubní pasta. Ty budou obsahovat suchý zip, aby je drak mohl držet v rukou.

Pro tvorbu didaktické hračky byl zvolen filc, látka a suchý zip. Drakovi se dá otevřít pusa, kde mu jdou vidět zuby. Dítě následně může vzít zubní kartáček a drakovi provést zubní hygienu.

V praxi se ukázalo, že kartáček z filcu je příliš ohebný. Při manipulaci s kartáčkem docházelo k problému. Při dodatečné úpravě se kartáček vyztužil dřívkem, aby manipulace byla snadnější a s kartáčkem se pak lépe zacházelo.



Obr. 2: Didaktická hračka Drak

5.3 Didaktická hračka Vagóny

Funkce / cíl hračky: zábava, rozvoj jemné motoriky, matematických představ a zrakového vnímání (rozlišování barev)

Prvotním impulzem bylo vytvořit pomůcku, která bude rozvíjet jemnou motoriku a matematické představy. Nápad byl načrtnut na papír. Bylo potřeba vymyslet, jak kuličky přidělat k pomůcce, aby se neztratily a šlo s nimi dobře pohybovat a posouvat.

Při fázi realizace jsem použila látku, tyl, filc a barevné kuličky. Podklad hračky byl vytvořen z látky, na kterou se přiložil tyl. Následně byly na tyl přišity vagóny a překážky pro kuličky. Vznikl prostor mezi látkou a tylem, kam se vložily kuličky. Díky olemování hračky, kuličky nevypadnou.

Zajímavé bylo sledovat, jak tato hračka působila na dítě. Překvapivé bylo, v jaké míře zaujala i dospělého člověka. Bez ohledu na věk si hračka získala své příznivce. Všichni byli fascinováni tím, jak mohli kuličky posouvat a rozdělovat podle barev. Prvotní cíl, rozvoj matematických představ,



Obr. 3: Didaktická hračka Vagóny

nebyl naplněn. Nikoho – ani děti, ani dospělé – nenapadlo, že by kuličky mohli počítat. Tato hračka si však získala velkou oblibu u všech generací svojí jednoduchostí a tím, jak snadno se s kuličkami dalo posouvat. Čas strávený u této hračky byl v rozmezí 10–15 minut, než si dotyčný uvědomil, že si hraje.

5.4 Didaktická hračka Pavouk

Funkce / cíl hračky: zábava, rozvoj jemné motoriky a představivosti, snižování averze k pavoukům

Chtěli jsme vyrobit pomůcku, ve které by byl nějak zakomponovaný pavouk. Šlo o to, že spousta lidí se bojí pavouků. Ukazují dětem, že pavouk je něco špatného. Když spatří pavouka, většina lidí, rodičů i pedagogů, začne říkat: „Fuj, pavouk.“ Touto hračkou bychom chtěli dítěti ukázat, že pavouk není nic špatného, že je to živočich, kterého se nemusí bát.

Hračka se skládá z látky, filcu, tkaničky, knoflíků a barevných kroužků. Na látku byla vyšita pavučina a na boku pavouk z filcu. Od pavouka vede tkanička, která znázorňuje vlákno.

Zpočátku byla tato hračka tvořena za účelem provlíkání tkaničky barevnými kroužky. Postupem času ale byla doplněna knoflíky, kolem kterých se vlákno omotá. Díky různému umístění knoflíků a kroužků může dítě vytvořit vlastní obrazec pavučiny. Záleží jen na jeho představivosti.

Hračku je možné vyrobit jen s kroužky, jen s knoflíky či knoflíky a kroužky kombinovat.



Obr. 4: Didaktická hračka Pavouk

Závěr

Bakalářská práce s názvem „*Proces tvorby didaktických hraček pro děti v mateřské škole*“ pojednává o hračkách, které vznikají od prvotního nápadu po vlastní výrobu až po proces zkoušení v praxi a případné následné vylepšení. Hlavním cílem bakalářské práce bylo odpovědět na výzkumnou otázku: Jak probíhá proces tvorby didaktické hračky? Chtěla jsem zjistit, jak tvůrci hraček vnímají proces tvorby didaktické hračky a co vše při něm zvažují.

Během výzkumného šetření jsem zjistila, že je velmi důležité znát vývojový věk dítěte. Jakmile tvůrce nezná vývojové možnosti a rozvojové potřeby dítěte, je pro něj obtížné stanovit, jaké funkce by hračka měla mít. Většinou dochází k problému, kdy tvůrce přeskóčí nějakou vývojovou fází a dítě dostane hračku, která neplní funkci, pro kterou byla vytvořena. Tedy problém nastává v prvotní fázi při stanovení cílů a funkce hračky. Znalost vývoje dítěte v předškolním věku pomáhá tvůrcům přizpůsobit hračku potřebám dítěte. Tvůrce se může řídit diagnostikou, která přesně popisuje, co v určitém věku by dítě mělo umět či jaké oblasti právě rozvíjet. Respektive, když se zaměřím na pětileté či šestileté dítě, tak vím, že dítě v tomto věku začíná rozeznávat sytost barev. Didaktickou hračku zaměřím na barvy, aby dítě mohlo rozvíjet vnímání světlé a tmavé barvy. Dále by se tvůrci hraček mohli zaměřit na to, co dané dítě v tomto období zajímá a na co se soustředí. Přizpůsobit k tomu hračku, aby si získali pozornost dítěte a docházelo k všestrannému rozvoji.

Pedagogové vychází z RVP PV. Pátá kapitola v RVP PV nazvaná „Vzdělávací oblasti“, nabízí pedagogovi v jednotlivých oblastech dílčí cíle, vzdělávací nabídku a očekávané výstupy. Tyto oblasti pomáhají sestavovat pedagogovi konkrétní témata v mateřské škole. Pro některé tvůrce se témata v mateřské škole stávají cílem, který by hračka měla mít. Nemají dostatek hraček či pomůcek k danému tématu. Nejjednodušší pro ně je, si hračku vyrobit a přizpůsobit tak potřebám jak dítěte, tak i tématu („*Stanovila jsem si každý měsíc nebo týden nějaký cíl, co bych chtěla, aby se ty děcka naučily a ten týden, a snažila jsem se za účelem toho vybudovat pomůcku.*“ – R1).

Hračka se stává prostředkem k dosahování cílů, které si stanovil sám pedagog či vzdělávací program. Ovšem nastává otázka, zda hračka zůstává stále hračkou, nebo je spíše pomůckou. V takovém případě mluvíme o hračce jako pomůcce. Pedagog si vytvořil pomůcku za účelem přiblížení a pochopení tématu. Tedy nejde o hračku jako takovou, ale jde o prostředek, který dopomáhá k učení. Pedagog předává znalosti pomocí předmětu. Na druhé straně stojí dítě, které si bere předmět samo. Prozkoumává jí a hledá vlastnosti předmětu. Dochází k samovolnému a nenásilnému učení. Didaktická hračka má vlastnosti, které dítě rozvíjí, když si s předmětem hraje.

Vybraní respondenti se shodují s psychology, jaká kritéria by hračka měla splňovat. Při tvorbě tvůrci zvažují bytelnost hračky. Ví, že dítě je zvědavé a má chuť daný předmět zkoumat. Při konstrukci hračky je důležité vše promyslet, zvážit použití vhodných materiálů a dbát na pečlivé zpracování, aby při prvním kontaktu dítěte s hračkou nedošlo k jejímu rozpadu či zničení. Dále se klade důraz na to, aby hračky zahrnovaly prvky podnětné pro smyslové vnímání i pro rozvoj rozumových schopností, aby také docházelo k rozvoji fantazie dítěte. Někdy se stane, že dítě objeví jiný cíl či způsob využití hračky, než pro který byla hračka jejím tvůrcem určena či zamýšlena. Což vůbec není špatně. Dokládá to, že hračka podporuje nebo alespoň neblokuje fantazii a kreativitu dítěte.

Výrobci hraček zvažují také estetické vlastnosti hračky. Snaží se proto svůj nápad načrtnout na papír, aby si hračku dokázali lépe představit.

Při zvažování materiálu si výrobci vybírají co nejlevnější materiál. Zároveň se snaží, aby zvolený materiál byl pro dítě bezpečný. Velkou pozornost věnují také barevnosti. Někteří tvůrci říkají, že hračka by měla být barevná, aby upoutala. Další uvádějí, že hračka nesmí mít křiklavé barvy. Objevuje se však i názor, že hračka nemusí být barevná, ale měla by být funkční, jednoduchá a pro dítě pochopitelná.

Když vezmu v potaz celý proces tvorby, tvůrci se shodují v tom, že si nejprve stanoví, jaké funkce by hračka měla plnit. Pak jí dají nějaké estetické vlastnosti. Zvolí si materiál a následně hračku vyrobí. Nejdůležitější je pro tvůrce zkoušení vyrobené hračky v praxi. Zde se totiž ukáže, jestli hračka byla vytvořena dobře či nikoliv. Je to pro tvůrce důležitá zpětná vazba, kterou potřebují k tomu, aby hračku poupravili tak, aby fungovala, nebo aby se poučili pro tvorbu dalších hraček. Dalo by se říci, že i když proces tvorby didaktické hračky ve všech případech zahrnuje obdobné fáze (nápad, návrh, realizace, ověřování v praxi, vylepšování), každý z tvůrců má při tvorbě hračky svůj vlastní postup, který mu vyhovuje, jedinečný od prvotní fáze až po konečnou.

Kdybych měla porovnat každého tvůrce, můžu s určitostí říci, že každý z nich je jedinečný, osobitý. Mají své postupy, názory a nápady, které každý z nich realizují po svém, byť mají společné prvky, které zvažují a berou v potaz. Proto také každá hračka bude výjimečná. Domnívám se, že toto souvisí mimo jiné s tím, že pro tvůrce didaktických hraček je zásadní motivací či důvodem tvorby jejich vlastní „zábava“. Tvůrci vnímají tvorbu hraček, byť je využívají ve svém zaměstnání při práci s dětmi, jako svůj koníček. Důležitá je pro ně nejen funkčnost hračky, ale také vlastní potěšení z tvorby. Stejně tak důležité je pak i to, když v praxi vidí, že děti si hračku oblíbily a hrají si s ní. Nezanedbatelné je i to, že hračka pro pedagogy představuje hmatatelný výsledek jejich práce („*jde za mnou vidět nějaký výsledek*“ – R1; „*vidím za sebou nějakou práci*“ – R2).

Zase se ukazuje, že každý člověk je originál, a to platí i o hračkách. Každá hračka je výjimečná a originální, jak procesem tvorby, tak i svou funkčností nebo estetickými vlastnostmi. Hračky mají v sobě kouzlo. Pomáhají nás – a obzvláště děti – přesouvat do světa fantazie a her, kde každý může být sám sebou. Být originální.

Jak píše Matějček v knize *Co, kdy a jak ve výchově dětí*: „*Hra je vážná věc a hračky nejsou jenom hračky. Jsou tak důležité, že stojí za chvíli zamýšlení.*“⁵⁹ Příspěvkem k tomuto zamýšlení je i tato bakalářská práce.

⁵⁹ MATEJČEK, Z. *Co, kdy a jak ve výchově dítěte*, s. 111.

Seznam použitých zdrojů

- BEDNÁŘOVÁ, J., ŠMARDOVÁ, V. *Diagnostika dítěte v předškolním věku: Co by dítě mělo umět ve věku od 3 do 6 let*. 2. vyd., dotisk. Brno: Edika, 2015. ISBN 978-80-266-0658-1.
- BORECKÝ, V. *Světy hraček*. Praha: Mona, 1982.
- ELMANOVÁ, O. *Dítě a hračka*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1964.
- FIXL, V., FIŠER, J., MIŠURCOVÁ, V. *Hra a hračka: v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980.
- KNÁPEK, Z., TITĚRA, D. *Rukověť sběratele hraček*. Olomouc: Rubico, 2002. ISBN 80-85839-74-1.
- KLINDOVÁ, L., RYBÁŘOVÁ, E. *Psychologie 2: Vývojová psychologie pro 2. ročník středních pedagogických škol*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1986.
- KOLÁŘ, Z. a kol. *Výkladový slovník z pedagogiky. 583 vybraných hesel*. Praha: Grada, 2012. ISBN 978-80-247-3710-2.
- KOLAŘÍKOVÁ, M. *Dítě předškolního věku v prostředí sociální exkluze*. Opava: Slezská univerzita, 2015. ISBN 978-80-7510-161-7.
- LANGMEIER, J., KREJČÍKOVÁ, D. *Vývojová psychologie*. 3. vyd. Praha: Grada, 1998. ISBN 80-7169-195-X.
- MATĚJČEK, Z. *Co, kdy a jak ve výchově dítěte*. 6. vyd. Praha: Portál, 2013. ISBN 978-80-262-0519-7.
- MATĚJČEK, Z. *Prvních 6 let ve vývoji a výchově dítěte*. 8. vyd. Praha: Grada, 2010. ISBN 978-80-247-0870-6.
- MIKOVÁ, Š., STANG, J. *Typologie osobnosti dítěte. Využití k výchově a vzdělávání*. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-807367-587-5.
- MŠMT. *Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání*. [online]. [cit. 2023-02-23]. Dostupné z: <http://www.msmt.cz/file/45303/>.
- OPRAVILOVÁ, E. *Předškolní pedagogika*. Praha: Grada, 2016. ISBN 978-80-247-5107-8.
- ŘÍČAN, P. *Cesta životem: Vývojová psychologie*. 2. vyd. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-829-5.
- STRAUSS, A., CORBINOVÁ, J. *Základy kvalitativního výzkumu. Postupy a techniky metody zakotvené teorie*. Brno: Sdružení podané ruce, Boskovice: Nakladatelství Albert, 1999. ISBN 80-85834-60-X.
- SUCHÁNKOVÁ, E. *Hra a její využití v předškolním vzdělávání*. Praha: Portál, 2014. ISBN 978-80-262-0698-9.
- ŠPLÍCHAL, V., OTAVOVÁ, M., PECHÁČKOVÁ, M. *Nekonečný svět české hračky*. Pelhřimov: Nová tiskárna, 2014. ISBN 978-80-7415-092-0.
- ŠVARŤÍČEK, R., ŠEĐOVÁ, K. a kol. *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-313-0.
- TITĚRA, D. *Hračky: konstrukce a výroba*. Praha: Státní nakladatelství technické literatury, 1963.
- THOROVÁ, K. *Vývojová psychologie. Proměny lidské psychiky od početí po smrt*. Praha: Portál, 2015. ISBN 978-80-262-0714-6.

VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie. Dětství, dospělost, stáří*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-308-0.

VEBER, T., BAUMAN, P. *Metodická pomůcka ke zpracování závěrečných prací*. České Budějovice: Nakladatelství Jihočeské univerzity, 2021. ISBN 978-80-7394-827-6.

Seznam zkratk

ÚLUV	Ústředí lidové umělecké tvorby
RVP	Rámcový vzdělávací program
RVP PV	Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání
R1	respondent 1
R2	respondent 2
R3	respondent 3
R4	respondent 4
R5	respondent 5

Seznam obrázků

- Obr. 1 – Didaktická hračka Králíci
- Obr. 2 – Didaktická hračka Drak
- Obr. 3 – Didaktická hračka Vagóny
- Obr. 4 – Didaktická hračka Pavouk

Abstrakt

NAVRKALOVÁ, M. *Proces tvorby didaktických hraček pro děti v mateřské škole*. České Budějovice, 2023. Bakalářská práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Teologická fakulta. Katedra pedagogiky. Vedoucí práce PaedDr. Petr Bauman, Ph.D.

Klíčová slova: didaktická hračka, proces tvorby, předškolní věk

Bakalářská práce pojednává o procesu tvorby didaktických hraček pro děti v mateřské škole. Teoretická část popisuje vývoj dítěte v předškolním věku a hračku pohledu pedagogického a vývojově psychologického. Praktická část představuje vlastní výzkumné šetření zjišťující, jak tvůrci didaktických hraček nahlíží proces tvorby, a dále popis vlastní tvorby didaktických hraček.

Abstract

Process of Creating Didactic Toys for Kindergarten Children

Key words: didactic toy, process of creating, preschool age

The bachelor thesis discusses the process of creating didactic toys for children in kindergarten. The theoretical part describes the development of a child in preschool age and the toy from the perspective of pedagogy and developmental psychology. The practical part presents a survey carried out among educators creating their own didactic toys with the focus to understand how these toy makers view their creative process. Furthermore, the author's own process of creating didactic toys is presented.

Seznam příloh

Příloha I.	Přepis rozhovoru s respondentem 1
Příloha II.	Přepis rozhovoru s respondentem 2
Příloha III.	Přepis rozhovoru s respondentem 3
Příloha IV.	Přepis rozhovoru s respondentem 4
Příloha V.	Přepis rozhovoru s respondentem 5

Přílohy

Příloha I: Přepis rozhovoru s respondentem 1

Jaký je prvotní impulz k výrobě didaktické hračky?

Většinou jako si řeknu tu činnost, kterou bych chtěla, aby to dítě jako zvládlo. A pak k tomu hledám tu pomůcku. To je první varianta. Nebo druhá varianta, když se mi někde nějaká pomůcka líbí, a snažím se ji vytvořit. Většinou se inspiroji na Pinterestu.

Jak postupujete při tvorbě didaktické hračky?

Většinou si to načrtnu na papír nebo sepíšu. Pak se snažím sehnat pomůcky k tomu nebo z čeho to bude. Pak to vytvořím a pak to s dítětem zkouším. A vlastně se snažím v průběhu toho, kdy si s tím dítě hraje nebo pracuje s tím, tak se to snažím třeba ještě nějak vylepšit nebo tak.

A materiál volíte podle čeho?

Materiál volím podle typu pomůcky. Buď šiju, nebo volím kartón, laminovačku. Většinou se snažím, aby to vyšlo co nejlevněji a bylo to účelný.

Jaká kritéria musí hračka splňovat, aby se podílela na rozvoji dítěte?

Tak aby je zaujala, určitě. To je třeba pamětná, kontrastní. Záleží, pro jaké dítě to je. Taky by měla být co nejmiň rozbitná, nějak bytelná nějakým způsobem. Pak je dobrý, když třeba vytváří nějaký zvuk nebo je tam nějaký malej detail, kterej upoutá na první pohled. Nebo je to – ještě teď se mi osvědčilo to, že je více variabilní ta pomůcka. Takže když to není třeba jenom na ... Když máš krabici a hážeš do toho kostky a není to třeba jenom na házení těch kostek, ale pak tomu dítěti můžeš ukázat, že se s tím dá chrastit. Takže to hážeš do něčeho, co je třeba kovový, protože to chrastí víc než ta krabice. Že to má víc využití.

Jaké máte důvody k vlastní výrobě didaktické hračky?

Zprv mě to baví, protože jde za mnou vidět nějakej výsledek. A proto, abych zabavila buď ty děti, a teď v případě Jasmínu. A jinak ve školce, že jsme třeba měli téma. Takže se člověk potřeboval vytvořit pomůcky, aby na to dané téma, aby ty děcka někam dotáhl. Stanovala jsem si každý měsíc nebo týden nějaký cíl, co bych chtěla, aby se ty děcka naučily za ten týden, a snažila jsem se za účelem toho vybudovat pomůcku.

Myslíte si, že je to tím, že ty pomůcky nebyly nebo nejsou třeba na trhu práce?

Hlavní cíl, proč jsem to dělala ve školce, bylo, že mi na to nedali peníze. Takže bylo pro mě nejjednodušší vzít a vyrobit ji. Pracovala jsem teda s postiženýmá dětma a já jich měla strašně málo. Takže jsem chodila denně chodila s taškou pomůcek.

S jakými problémy jste se během procesu výroby didaktické hračky setkala?

Většinou u té realizace, jako že nemám tak dobrý materiál na to. Aby to drželo pohromadě. Nebo jsem zvolila špatné lepidlo. Že si člověk musí osahat, s jakým materiálem. Takže než zjistil, jak to udělat, aby to drželo pohromadě. Pak se mi několikrát stalo, že jsem zvolila pomůcku pro děcka, která mě přišla super a efektivní, ale je to nezaujalo.

Prostě nevěděly, co s tím. Takže s tím dělaly úplně jiné věci. Což je jako možnost, ale ten prvotní cíl, který jsem měla, jako by tam nebyl. Jasmíně jsem vyráběla krabici s prováz-
kama, jakože si z toho měla tahat provázky, a dala jsem jí to moc brzo. Už to máme doma
půl roku, a začala si s tím hrát až teď. Většinou špatně zvolím ten věk přiměřený k té
pomůcce.

Příloha II: Přepis rozhovoru s respondentem 2

Jaký je prvotní impulz k výrobě didaktické hračky?

Jsem učitelkou v mateřské škole. Snažím se vytvářet hračky, který mi osobně bude velmi vyhovovat. Jsem velmi originální a snažím se být velmi kreativní, proto chci si do výuky vyrobit takové hračky, které jen tak nikde nenajdu.

Takže nehledáte někde inspiraci?

Inspiraci nehledám. Snažím se vše vymyslet ve své hlavě. A také, přizpůsobím si to tématu, které právě probíráme.

Jak postupujete při tvorbě didaktické hračky?

Mým prvním krokem ve výrobě hračky je si promyslet, co vlastně od hračky očekávám nebo co bych tou hračkou chtěla u dítěte rozvinout. To, co jsem si promyslela, načrtnu na papír. Dám tomu nějaké estetické vlastnosti. Také díky náčrtu rozvinu prvotní myšlenku, protože na papíru vidím možné vylepšení. Hračku vyrobím a vyzkouším v praxi, jak funguje. Popřípadě pozoruji, co vše by se na ní dalo ještě vylepšit. Hračku tedy upravím do konečné fáze, kde ji potom zalaminuji a popřípadě i vystřihnu.

Jaká kritéria musí hračka splňovat, aby se podílela na rozvoji dítěte?

Hračka musí být pro dítě pochopitelná. Zároveň jednoduchá, protože má lepší předpoklady k tomu, aby dítě bylo schopné pochopit, k čemu určená hračka slouží. Dále musí být něčím zajímavá, aby dítě nějakým způsobem upoutala. To neznamená, že by měla být nějak moc barevná, popřípadě pestrá. Hlavní je, aby se s hračkou dalo dobře manipulovat.

Jaký máte důvody k vlastní výrobě didaktické hračky?

Práce s dětmi mě baví. Jsem velmi tvořivý člověk, který má radost z maličkostí. Vytvořit materiál pro děti je pro mě potěšením, hlavně díky tomu, že vidím za sebou nějakou práci, a hlavně reakci dětí. Jde o to, že vytvořený materiál nějakým způsobem děti zaujme a chtějí s ním pracovat. Říkám tomu moderní výuka hrou.

S jakými problémy jste se během procesu výroby didaktické hračky setkala?

Velkým problémem pro mě samotnou je zjištění, že pomůcka nefunguje tak, jak jsem chtěla. Je opravdu potřeba materiál vyzkoušet, protože se někdy může vloudit nějaká chybička. Někdy je problém v nápadu. Jsou chvíle, kdy mi to nemyslí, proto musím práci odložit a pokračovat později. Někdy se stane, že mě k odložené práci napadne něco jiného. Mnohdy i lepší řešení na celý proces výroby hračky.

Příloha III: Přepis rozhovoru s respondentem 3

Jaký je prvotní impulz k výrobě didaktické hračky?

Pro mě byl impulz takovej, že dokážu vytvořit hračku didaktickou za míň korun. Protože, co si budem. Tady tyhle věci, didaktické hračky, stojí strašnou pátku. A já jsem chtěla dokázat to, že dokážu prostě vymyslet a vytvořit hračku, která má stejný účel jako jsou na internetu. Ale vyjde to prostě levnějš. Dále bych řekla, že chci rozvíjet děti všestranně, podporovat je v jejich kognitivních funkcích. Ale že k tomu nepotřebuji hračku, která stojí statisíce. Jakože některý opravdu stojí. Ale že tu hračku dokážu vyrobit z běžně dostupných věcí, za míň, a bude splňovat to, co potřebuji.

Jak postupujete při tvorbě didaktické hračky?

Asi prvotně se zaměřím na to, na co tu hračku chci zaměřovat. Na nějaký rozvoj smyslů nebo co by ta hračka měla podporovat. Potom si vyhledám inspiraci, buď na internetu nebo Pinterest mi hodně pomáhal, jako vzhled, co by jako ten nápad měl rozvíjet. Najdu si nějaký pomůcky na to, co chci rozvíjet. Potom, když už mám nějakou představu, tak budu shánět materiál. Samozřejmě důležitý je si před nákupem materiálu zjistit, jaký materiál si pořizuju (jako kvalitně, barvy či zdravotně nezávislé). Takže nejdříve si zjistím vše o materiálu, aby byl pro děti nějakým způsobem nezávadný. Nakoupím materiál podle toho, jakou hračku chci vyrábět, jestli ze dřeva, látky, filcu atd. Pak si to navrhnu a tvořím. Vytvořím hračku a v praxi vyzkouším. Prvně ji zkusím já, kvalitu atd. Zkusím to dětsky, spadne mi to atd. Prostě jak by si mohlo dítě s tou hračkou hrát. Pak ji potom třeba upravím či zjistím, co jiného by se s tou hračkou mohlo ještě dělat. Důležité je dát hračku dítěti, protože dítě najde jiné možnosti, jak hračku využít.

Jaká kritéria musí hračka splňovat, aby se podílela na rozvoji dítěte?

Prvotně bezpečnost, určitě bezpečnost, ať je to nezávadný pro to děcko. Ať z toho není průšvih, když to pozře. Barvy nezávadný, patentní očička atd. Všechno důkladně přilepený a přidělaný, přišitý k sobě. Potom aby splňovala kritéria. Ono to není tak důležitý, ale hračka v sobě musí mít něco, co to dítě zaujme. Někaký ten impulz. Zaměřit se také na spektrum barev, ale zároveň aby to nebylo křiklavý. Takový klidovějši no, ale bavilo je to. Aby ty děti pochopily, na co ta pomůcka je. Když mám sluchový pexeso, aby si to ty děti nestrkaly do nosu. Pochopit cíl hračky, co by měla splňovat. Nebát se být otevřený k hračce a dál ji v jiných směrech kreativně využívat. Všestranně dál.

Jaké máte důvody k vlastní výrobě didaktické hračky?

Vyrábím ji, protože když to zaměřím na školku, tak tam ty věci máme, máme tak dobrý věci. Tak tam máme hračky, ale po čase se okoukají. Pak teda udělám nějakou hračku, abych u dětí získala tu pozornost a jejich kognitivní funkce rozvíjela jinými hračkami, než jsou zvyklý. Dá mi to impulz, že vyrobím hračku za pár korun.

S jakými problémy jste se během procesu výroby didaktické hračky setkala?

Problém byl takový, že ne všechno se zdá být lehký, tak jako vypadá na obrázku. A ten čas byl takovej. Když to vezmu při té výrobě, tak ten čas hrál pro mě roli. Aby to bylo tip top, funkční a tady ty věci. Bezpečný a nechat si na tom záležet. Potom materiál z pohledu financí. Potom problém, že ji vyrobím na prd, a děti ji zničí. Nebude mít nějaký bytelný základ. Aby ta hračka měla testr, co vydrží.

Příloha IV: Přepis rozhovoru s respondentem 4

Jaký je prvotní impulz k výrobě didaktické hračky?

Mě k tomu třeba vede, když nemám specifickou pomůcku nebo nějakou specifickou, jakoby třeba. Nevím, jakoby, když dělám takový to kolíčkovaný a tak. Nemám to specifický, co bych třeba potřebovala v té třídě, tak prostě si k tomu sednu a vyrobím si to vlastně sama. S tím i jako mám přehled, že vím, jak se to bude používat a tak, že jo. Takže fakt jako vyloženě, že nemám tu pomůcku ve třídě. Anebo pak ještě, že mi něco nevyhovuje, tak si to prostě udělám sama.

Jak postupujete při tvorbě didaktické hračky?

No, tak odvíjí se mi to podle toho tématu, na základě kterého to chci vyrobit. Pak co tím chci i rozvíjet se zamyslím. Pak to vlastně si to nějak rozplánuji a přemýšlím i jak, jakoby nad různými variantami. Někdo zvládá něco líp, někdo zvládá něco hůř. Tak i třeba to přizpůsobit tak nebo to ba naopak zaobalit vlastně do toho, aby to by zvládlo i jako každé dítě.

Stává se Vám praxi, že zjistíte, že pomůcka nefunguje? Snažíte se ji nějak vylepšit?

Zamyslím se nad tím, v čem třeba byla ta chyba, a jako snažím se to jako vymyslet nějak jinak. Jak by to bylo třeba líp pochopitelné nebo tak. To jako jo. Někdy tu pomůcku i opravím. Třeba tu, co jsem udělala, tak říkám, tak si to jako nechám, ale na další téma, kdybych dělala podobnej princip té hračky, tak už se vyvaruji té chyby, co jsem udělala u té minulé.

Jaká kritéria musí hračka splňovat, aby se podílela na rozvoji dítěte?

Asi určitě to, aby splňovala jako ty požadavky toho, co chci jako rozvíjet. Když prostě nevím, chci rozvíjet třeba zřetelnou. Tak aby to odpovídalo tomu. Nebo je pro mě důležitý, když bych to brala z pohledu asistentky, co jsem byla minulý rok, tak prostě vím, že chci, aby to splňovalo to, co to dítě jako musí zrovna rozvíjet. Tak aby mu to v tu danou chvíli pomáhalo a rozvíjelo ho to. Je lepší, když je to z přístupnějších materiálů. Protože občas jako, když něco dělám, tak se to jako občas prodraží. A pak si říkám, ty jo, jestli to za to někdy stálo, protože pak zjistím, že to nemělo takový efekt, jaký bych chtěla. A říkám si, tak jako vyrábět z běžně přístupných věcí, materiálů. A asi možná moc nepřekombinovat, protože když toho je moc, tak je to takový pro ty děti matečný.

Jaký máte důvody k vlastní výrobě didaktické hračky?

Protože jednak mě to baví a jednak jakoby, že já asi udělám tu pomůcku sama, tak jakoby si tam dám všechno, co do toho chci zahrnout. Že, jak jsem říkala, tak u něčeho mi třeba chybí, co by tam mělo nebo mohlo být. Takže tím, že si to vyrobím, tak tím si splním svoje požadavky.

S jakými problémy jste se během procesu výroby didaktické hračky setkala?

Možná někdy i časová náročnost. Jakože třeba to zabere hrozně moc dlouho, a pak nemám moc šance v té praxi to využít. Já to třeba udělám, vyrobím. Je to taková dlouhá doba. A pak už vlastně to úplně neotestuji. Pak mě ještě napadá, že třeba to, že se to nedá úplně sehnat nebo je to finančně náročnější.

Příloha V: Přepis rozhovoru s respondentem 5

Co je prvotním impulzem k výrobě didaktické hračky?

Jo. No tak pro mě za prvý, tak určitě, protože mě to baví. A hlavně baví mě taková netradiční výuka dětí. Pomocí těchhle těch pomůcek. Což je, osobně mi přijde, že je to pro ty děti zajímavější než to prostě řešit s nimi jen tak nebo nemít žádnou ukázkou u toho a takhle. Představit dětem témata podle nějaké netradiční metody.

Jak postupujete při tvorbě didaktické hračky?

No tak, takže určitě si něco vyhledám na internetu. Hledám nějakou inspiraci třeba jako Pinterest nebo různé webové stránky právě s didaktickými pomůckami. No a potom většinou zkouším, no. Je to, není to vyloženo jako teď hned. Jako že se podívám, a hned to dělám, ale snažím se nad tím přemýšlet co nejvíc. Hodně mi pomáhalo třeba to řešit i s učitelkami z praxe. Kde mi prostě řekly, že si to nedokážou představit. Že je to hrozná blbost. Nebo že, asi bych řekla, že je to hledání inspirace na internetu a tak. Je pravda, že si to zkouším načrtnout, asi tak bych řekla. Pak ještě dohledávám na internetu, jestli mi to takhle stačí, nebo jestli bych k tomu nechtěla právě ještě něco přidat. Zkouším to praxí, kterou jsme měli ve škole. A můžu jako říct popravdě, že kolikrát mi to dalo záhul zkusit. Že vlastně jako by děti chvilku nechápaly, protože jak jsem se to snažila jako vyplát a mít to jako co nejlíp supr. Takže takhle. Praxe mi pomáhala mít to jako s těma dětma. Je to stoprocentně lepší, protože v tu chvíli si uvědomíš, co ti tak chybí a co ti tam nechybí.

Jaká kritéria musí hračka splňovat, aby se podílela na rozvoji dítěte?

Určitě pro mě je víc důležitý, aby to prostě bylo hrozně moc barevný. Protože čím víc barevný to je, tak za prvý ty děti to víc zaujme. A hlavně je to víc baví. Tudíž se dá potom rozvíjet na to třeba něco jiného. Že s té jedné hračky můžeš potom přejít na něco jiného, protože jsou tam ty barvy a je to různě barevný. I jako zkouším jiné materiály, aby to pro ty děti nebylo jako furt stejný. Aby tam měly něco jiného a fakt je to zaujalo i po týhle stránce.

Jaké máte důvody k vlastní výrobě didaktické hračky?

Zaprvé, jak jsem říkala, tak mě to baví. A za druhý osobně si myslím, že když chci ty děti učit, tak bych měla na to strávit delší čas než jenom si něco najít, jen tak na internetu.

Může být i důvod, že koupit nějakou didaktickou hračku může být moc drahý?

To bych tak moc neřekla. Vzhledem k tomu, že do toho dáš nějaký peníze, tak se ti to potom vrátí v podání těch dětí. Dětem něco předáš a hračky ti zůstanou na dýl. Takže bych zase neřekla, že ta finanční stránka by byla až tak demotivující.

S jakými problémy jste se během procesu výroby didaktické hračky setkala?

No tak pro mě určitě chod tiskárny a takhle. Jinak takhle problém, že bych s tím nějaký měla, tak to zase ne. Spíš takový technický.

Takže nemáte třeba nějaký problém při zvolení materiálu, náročnosti hračky atd.?

Já mám výhodu v tom, že jsem dělala 4 roky grafiku, takže ty materiály jakoby jsme tam řešili poměrně dlouho. Takže v tohle mám základy v tom, že tomu dítěti prostě půjde líp mít ten papír jako takovej a takovej. Osvědčil se mi spíše problém s technikou, kde ze šesti školek fungovala jen jedna tiskárna.